

# Spielanleitung

## *Star Wars*

**Inoffizielle Vorabübersetzung**

Nur in Verbindung mit dem englischen  
Regelheft verwenden.

## Inhalt des Startersets:

Regelheft

6 bemalte Plastikminiaturen

(Obi-Wan Kenobi, Rebel Captain, Rebel Heavy Trooper;  
Darth Vader, Elite Stormtrooper, Heavy Stormtrooper)

6 Datenkarten, eine für jede Figur

Doppelseitiger Spielplan

Schadens- und Machtmarken

20-seitiger Würfel (W20)

**Achtung: Dies ist eine inoffizielle Vorabübersetzung und nur in Verbindung mit den englischen *Star Wars Miniatures Rules* verwendbar.**

## Credits

Spieldesign und Entwicklung: Bill Slavicsek, Ron Watkins

Besondere Hilfe: Jason Tanner, Christopher Perkins; Chris Gollaher (Lucasfilm Ltd.)

Lektorat: Jennifer Clarke Wilkes

Künstlerische Leitung: Paul Hebron

Entwurfskünstler: Jason Palmer, Vinod Rams, Greg Staples, Stephen Tappin, Francis Tsai

Maler: Eve Forward-Rollins, Dylan S.

Grafikdesign: Dan Colavito

Karten: Christopher West

Produktion: Bob Carrasca

Markenmanagement: Rachel Kirkman

Basierend auf dem *Star Wars*-Rollenspiel von Bill Slavicsek, Andy Collins und JD Wiker und Nutzung von Spielmechanismen des neuen *Dungeons & Dragons* Spiels von Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker und Peter Adkinson und dem *Star Wars*-Miniaturenspiel von Bill Slavicsek, Jonathan Tweet, Jeff Grubb und Rob Watkins. Dieses *Wizards of the Coast*® Produkt enthält keinen Open Game Content. Kein Teil dieses Werkes darf in irgendeiner Form ohne Erlaubnis reproduziert werden.

Um mehr über den die Open Gaming-Lizenz und die d20 Systemlizenz zu erfahren, besuchen Sie uns auf [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

USA, Kanada, Asien, Pazifik & Lateinamerika:

Wizards of the Coast, Inc.

P.O. Box 707

Renton, WA 98057-0707

Fragen? 1-800-324-6496

Europäisches Hauptquartier

Hasbro UK Ltd

P.O. Box 43

Newport NP17 4YD

UK

Diese Adresse bitte zur weiteren Verwendung aufbewahren.

© 2007 Lucasfilm Ltd. & TM. Alle Rechte vorbehalten. Verwendet mit freundlicher Genehmigung. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20 System, D&D Miniatures, Wizards of the Coast und die dazugehörigen Logos sind von eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc in den USA und in anderen Ländern. © 2007 Wizards of the Coast, Inc. MADE IN CHINA

[www.starwars.com](http://www.starwars.com)

## Einführung

*Vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis...*

Das gesamte *Star Wars*-Universum liefert den Hintergrund für dieses schnelle und actiongeladene, sammelbare Miniaturenspiel. Mit all den Helden, Schurken, Droiden und Aliens aus allen Ecken des Universums, die zur Auswahl stehen, kann man den Kurs der galaktischen Geschichte neu bestimmen – oder zumindest den der nächsten Schlacht. Du wählst deine Fraktion aus. Du wählst deine Truppen aus. Du befehlighst deine Streitkräfte. Und es liegt an dir, dich gegen die Konkurrenz in actiongeladenen Zweikämpfen durchzusetzen, die im phantastischen *Star Wars*-Universum angesiedelt sind.

### Drei Spiele in einem!

Das ***Star Wars*-Miniaturenspiel** bietet dir drei Optionen, Spaß mit deiner Miniaturensammlung zu haben

### Sammeln

Sammle die *Star Wars* Figuren, Jedi und Sith, Droiden und Aliens und viele andere. *Star Wars Miniaturen* werden auch in Booster -Packungen verkauft und liefern dir noch mehr Figuren aus deiner Lieblings-Epoche. Beachte die Booster-Packungen aus der Rebellions-Epoche der klassischen Filmtrilogie, aus der „Aufstieg des Imperiums“ Ära und anderen Epochen aus dem erweiterten *Star Wars* Universum.

### Schlachten

Fordere deine Freunde zu Kämpfen in einer Epoche heraus, um herauszufinden, ob die Helle Seite oder die Dunkle Seite triumphieren wird. Das ***Star Wars*-Miniaturenspiel** präsentiert schnelles, actiongeladenes Gameplay, das die Fähigkeiten neuer Spieler und Profis gleichermaßen auf die Probe stellt.

Fange mit den Schnellstartregeln an, um die Grundzüge des Spiels zu erlernen. Hol dir dann Boosterpackungen, um zusätzliche Charaktere für deine Truppe zu gewinnen und lerne die Regeln für Fortgeschrittene in diesem Heft, um deine Gefechte noch realistischer werden zu lassen.

### Dioramen

Erwecke mit Hilfe der Miniaturen deine Lieblingsmomente aus den *Star Wars* Filmen zum Leben und erschaffe neue Szenen, kämpfe, oder setze die Miniaturen im *Star Wars*-Rollenspiel ein.

## SCHNELLSTARTREGELN

Der erste Abschnitt dieses Regelbuches gibt einen Überblick über die Spielregeln, indem mit den in diesem Starterset enthaltenen Miniaturen eine Einführungsschlacht ausgefochten wird. Sobald du die Schlacht mit den Schnellstartregeln gespielt hast, bist du bereit für die Regeln für Fortgeschrittene, die auf Seite 13 beginnen. Obi-Wan Kenobi führt einen Rebellentrupp in die Schlacht gegen Darth Vader und seine gnadenlosen Sturmtruppen. Das Schicksal der Galaxis liegt in deiner Hand.

*Möge die Macht mit Dir sein!*

### Faktionen auswählen

Du und ein Freund bestimmt das Schicksal der Galaxis – oder zumindest den Ausgang einer wichtigen Schlacht. Jeder von euch kontrolliert eine Gruppe von Charakteren (eine **Truppe** [squad]): Ein Spieler kontrolliert die Truppe [squad] der Rebellen, der andere Spieler kontrolliert die Truppe [squad] des Imperiums.

**Truppe der Rebellen** [Rebel Squad]: Obi-Wan Kenobi, Rebel Captain und Rebel Heavy Trooper.  
**Truppe des Imperiums** [Imperial Squad]: Darth Vader, Elite Stormtrooper und Heavy Stormtrooper. Jeder von euch wählt eine Seite aus. Wenn ihr beide die gleiche Seite spielen wollt, würfelt mit dem zwanzigseitigen Würfel (dem W20). Wer höher würfelt, darf sich seine Truppe auswählen.

### Wie man gewinnt

Man gewinnt, indem man alle Charaktere in der gegnerischen Truppe [squad] besiegt.

### Aufstellung

Falte den **Spielplan** [battle map] (die Karte, auf der die Schlachten ausgetragen werden) auseinander und lege ihn auf eine glatte Oberfläche zwischen dir und deinen Gegner.

### Truppenplatzierung

Nimm die Miniaturen, aus denen deine Truppe [squad] besteht und die entsprechenden **Datenkarten** [stat cards] für diese Charaktere (die Bilder auf den Datenkarten [stat cards] helfen dabei, sie den entsprechenden Charakteren zuzuordnen). Halte den zwanzigseitigen Würfel (den **W20**) sowie die **Schadens-** und **Machtmarken** griffbereit.

### Startpositionen

Der Spieler, der die Truppe der Rebellen kontrolliert, platziert seine Charaktere in beliebigen offenen Feldern innerhalb von 4 Feldern von der kurzen Seite des Spielplans [battle map]. Ein Feld darf nur von jeweils einem Charakter besetzt werden. Danach stellt der Spieler, der die Truppe des Imperiums kontrolliert, seine Charaktere, 1 pro Feld, innerhalb von 4 Feldern von der gegenüberliegenden kurzen Seite auf.

(Siehe Abbildung auf Seite 5 im englischen Regelbuch, blaue und rote Markierung.)

### Wer ist zuerst an der Reihe?

Zu Beginn jeder Runde [round] würfeln beide Spieler mit dem zwanzigseitigen Würfel (W20), um zu bestimmen, wer anfängt. Dies nennt man einen **Initiativewurf** [initiative check]. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis entscheidet, wer in der Runde [round] zuerst an der Reihe ist. Würfelt bei gleichem Ergebnis (Gleichstand) noch mal. Manchmal möchte man zuerst an der Reihe sein, in anderen Fällen möchte man zuerst abwarten, was der Gegenspieler tut, bevor man den Einsatz seiner Streitkräfte festlegt.

## Wie man eine Datenkarte liest

Jede Miniatur repräsentiert einen Charakter aus dem *Star Wars*-Universum (in diesen Regeln werden alle Miniaturen als „Charaktere“ bezeichnet). Jeder Charakter hat eine entsprechende **Datenkarte** [stat card], auf der die Spielwerte verzeichnet sind. Wirf einen Blick auf die im engl. Regelheft gezeigte Datenkarte [stat card] aus der Serie *Revenge of the Sith*. (Siehe *Abbildung auf Seite 6 im englischen Regelbuch*.)

Spezialfähigkeiten [Special Abilities]

Einzigartig [Unique]

Doppelangriff [Double Attack] (Dieser Charakter kann in seinem Zug [turn] einen Extraangriff durchführen, anstatt sich zu bewegen).

Nahkampfangriff [Melee Attack] (Kann nur benachbarte [adjacent] Gegner angreifen).

Machtfertigkeiten [Force Powers]

Macht [Force] 5

Machtheilung 20 [Force Heal 20] (Macht 2, anstelle eines Angriffs [replaces attacks], Berührung [touch]): Entfernt 20 Schadenspunkte von einem Nicht-Droiden-Charakter [non-Droid character].

Lichtschwert-Attacke [Lightsaber Assault] (Macht 1, anstelle eines Angriffs [replaces attacks], Berührung [touch]): Führe 2 Angriffe [attacks] durch.

Lichtschwert-Ablenkung [Lightsaber Deflect] (Macht 1): Wenn dieser Charakter von einem Nicht-Nahkampfangriff [nonmelee attack] getroffen wird, erhält er bei einem Rettungswurf [save] von 11 keinen Schaden).

Anführereffekt [Commander Effect]

Ein verbündeter Anakin innerhalb von 6 Feldern erhält +4 auf den Angriffswert [Attack]

Name [Name]

Fraktionssymbol [Faction Symbol]

Kosten [Cost]

Spielwerte [Statistics]

Machtfertigkeiten [Force Powers]

Seriensymbol/Sammlernummer/Seltenheitssymbol [Set Icon/Collector Number/Rarity Symbol]

Copyrightvermerk [Copyright Notice]

Sammlernummer [Collector Number]

Seriensymbol [Set Icon]

Fraktion [Faction]

Kosten [Cost]

Name [Name]

Copyrightvermerk [Copyright Notice]

Seltenheit [Rarity]

Anführereffekt [Commander Effect]

Spezialfähigkeiten [Special Abilities]

## Einträge auf der Karte

**Name:** Vergleiche den Namen auf jeder Datenkarte [stat card] mit dem Namen auf der Basis der Miniatur.

**Fraktion** [Faction]: Deine Truppe [squad] gehört zu einer bestimmten Fraktion [faction], die einer der verschiedenen Seiten entspricht, die an den Schlachten teilnehmen, die in den verschiedenen Epochen wüten. Fraktionen [factions] gehören entweder zur Hellen oder

zur Dunklen Seite der Macht und sind auf Seite 15 beschrieben.

Die Datenkarte [stat card] jedes Charakters hat ein Symbol, welches anzeigt, für welche Fraktion [faction] er kämpfen kann

Charaktere mit dem Randsymbol [fringe symbol] können für jede Fraktion kämpfen und dürfen daher in jeder Truppe [squad] enthalten sein.

**Kosten [Cost]:** Die Anzahl an Punkten, die es kostet, den Charakter in deine Truppe [squad] aufzunehmen.

**Spielwerte [Statistics]:** Dieser Abschnitt enthält Informationen, die zum Spielen benötigt werden.

**Trefferpunkte [Hit Points]** geben an, wie viel Schaden [damage] ein Charakter aushalten kann, bevor er in der Schlacht fällt. Fallen die Trefferpunkte eines Charakters auf 0, ist der Charakter besiegt [defeated] und wird vom Spielplan [battle map] entfernt.

**Verteidigungswert [Defense]** gibt an, wie schwer es ist, gegen den Charakter im Kampf einen Treffer [hit] zu erzielen. Ein Angreifer muss diese Zahl oder höher würfeln, um den Charakter zu treffen und Schaden [damage] zu verursachen.

**Angriffswert [Attack]** ist ein Maß für die Effektivität des Charakters im Kampf. Wenn der Charakter einen Angriff [attack] durchführt, würfle mit dem W20 und addiere diesen Wert. Ist das Ergebnis größer oder gleich dem Verteidigungswert des Gegners, trifft der Angriff.

**Schadenswert [Damage]** gibt an, wie viel Schaden der Charakter verursacht, wenn ein Angriff trifft.

**Spezialfähigkeiten [Special Abilities]:** Dies enthält alle Spezialangriffe, Fähigkeiten oder Beschränkungen, die ein Charakter hat. Spezialfähigkeiten können die allgemeinen Regeln außer Kraft setzen.

**Machtfertigkeiten [Force Powers]:** Manche Charaktere haben einen Machtwert [Force rating], eine Anzahl von Punkten, die sie für Machtfertigkeiten [Force powers] ausgeben können. Die Verwendung einer Machtfertigkeit [Force power] kostet Machtpunkte [Force points], wie in der Beschreibung der Fertigkeit angegeben. Charaktere mit Machtpunkten [Force points] können diese auch benutzen, um schlechte Würfelwürfe zu wiederholen oder um sich schneller zu bewegen. Manche Charaktere mit Machtwerten [Force ratings] haben keine speziellen Machtfertigkeiten [Force powers], sie können ihre Machtpunkte aber trotzdem für Wiederholungswürfe oder zur schnelleren Bewegung nutzen.

**Anführereffekt [Commander Effect]:** Manche Charaktere können dem Rest ihrer Truppe [squad] helfen, sie lenken, ermutigen oder ihre Angriffe koordinieren. Diese Effekte sind hier aufgeführt.

**Seriensymbol/Sammlernummer/Seltenheitssymbol [Set Icon/Collector Number/Rarity Symbol]:** Das Seriensymbol gibt an, zu welcher Serie die Figur gehört, z.B. zur Serie Alliance and Empire™ (die Miniaturen in diesem Starterset haben kein spezielles Symbol). Die Sammlernummer [collector number] gibt die Position der Miniatur in der Serie und die Gesamtzahl der Miniaturen in der Serie an.

Das Seltenheitssymbol [rarity symbol] gibt an, wie leicht die Miniatur zu finden ist. Es gibt vier Stufen der Seltenheit: häufig [common], weniger häufig [uncommon], selten [rare] und sehr selten [very rare] (die Miniaturen in diesem Starter Set haben kein Seltenheitssymbol, jedes Starterset enthält die gleichen Charaktere).

### **Anekdotentext**

Manche Datenkarten [stat cards] enthalten eine kurze Darstellung der Geschichte und Persönlichkeit des Charakters. Diese Angaben berücksichtigen die Spielfähigkeiten des Charakters.

## Runden [rounds] und Phasen [phases]

In jeder **Runde** [round] **bewegst** (oder „**aktivierst**“ [activate]) du die Charaktere in deiner Truppe [squad] gemäß den nachfolgend beschriebenen **Phasen** [phases].

Phase 1, Spieler 1: Bewege 1 Charakter, dann noch einen.

Phase 1, Spieler 2: Bewege 1 Charakter, dann noch einen.

Phase 2, Spieler 1: Bewege 1 verbliebenen Charakter, dann noch einen.

Phase 2, Spieler 2: Bewege 1 verbliebenen Charakter, dann noch einen.

Beide Spieler bewegen weiter zwei Char. auf einmal, bis sie alle Char. bewegt haben.

Jeder Charakter kann nur einmal pro Runde [round] bewegt werden. Wenn beide Spieler alle ihre Charaktere bewegt haben, endet die Runde [round]. Führe einen Initiativewurf [initiative check] für die nächste Runde [round] durch.

Hast du nur noch 1 oder 2 Charaktere übrig, bewegst du deine Charaktere nur in der ersten Phase der Runde [round]. Man darf einen Charakter nie mehr als einmal pro Runde bewegen. Um anzuzeigen, dass ein Charakter in einer Runde [round] aktiviert [activated] wurde, drehe seine Datenkarte [stat card] um oder ändere die Richtung, in die die Miniatur blickt.

## Einen Charakter bewegen

Wenn du einen Charakter bewegst, ist er am **Zug** [turn]. In seinem Zug kann ein Charakter eines der folgenden Dinge tun:

- Sich bis zu sechs Felder bewegen und dann angreifen.
- Angreifen und sich dann bis zu sechs Felder bewegen.
- Sich bis zu 12 Felder bewegen (und nicht angreifen).

## Bewegung

(Siehe Abbildung auf Seite 8 im englischen Regelbuch.) *Obi-Wan Kenobi*

Eine diagonale Bewegung kostet doppelt. Ein Charakter kann sich nicht diagonal um eine Ecke oder um das Ende einer Wand [wall] herum bewegen. Bewegung durch niedrige Objekte [low objects] kostet ebenfalls doppelt.

Bewegt sich ein Charakter diagonal durch niedrige Objekte, so vervierfachen sich seine Bewegungskosten.

## Bewegung

Ein Charakter kann sich bis zu 6 Felder bewegen und angreifen. Wenn der Charakter nicht angreift, kann er sich bis zu 12 Felder bewegen.

**Diagonale Bewegung:** Eine diag. Bewegung kostet doppelt (jedes Feld zählt als 2 Felder).

**Verbündete [allies]:** Ein Charakter kann sich durch ein Feld bewegen, das von einem Verbündeten [ally] (ein Charakter in deiner eigenen Truppe [squad]) besetzt ist.

**Gegner [enemies]:** Ein Charakter kann sich nicht durch Felder bewegen, die die von **Gegnern** [enemies] (Charaktere in der Truppe [squad] des Gegenspielers) besetzt sind. Bewegt sich der Charakter aus einem Feld heraus, das neben („benachbart zu“ [adjacent to]) einem Gegner [enemy] liegt, kann der Gegner einen sofortigen Angriff auf den sich bewegendem Charakter durchführen (siehe Gelegenheitsangriffe [attacks of opportunity] auf Seite 23).

**Spielplangelände [battle map features]:** Wände [walls] (von einer magentafarbenen Linie umgeben) und Gruben [pits] (von einer gelben Linie umgeben) blockieren die Bewegung. Eine Tür [door] (hellblaue Felder) öffnet sich, wenn ein Charakter seinen Zug [turn] neben ihr beendet und schließt sich, wenn niemand neben ihr steht. Sich in ein Feld mit schwierigem Gelände [difficult terrain] (von einer gelben Linie umgeben) oder niedrigen Objekten [low objects] (von einer grünen Linie umgeben) zu bewegen, kostet doppelt. Siehe Gelände auf Seite 27 für weitere Informationen.

## Angreifen

Wenn ein Charakter angreift, wähle einen gegnerischen [enemy] Charakter als Ziel [target] aus und arbeite die folgenden Punkte ab:

**Schritt 1:** Würfle mit dem W20 und addiere den Angriffswert [Attack] des angreifenden Charakters.

**Schritt 2:** Ist das Ergebnis mindestens so hoch wie der Verteidigungswert [Defense] des Ziels, so trifft der Angriff.

**Schritt 3:** Trifft der Angriff, ziehe den Schadenswert [Damage] des angreifenden Charakters von den Trefferpunkten [Hit Points] des Zieles [target] ab. Verwende die in diesem Starterset enthaltenen Marken, um den Schaden nachzuhalten.

### Angriffswurf: W20 + Angriffswert [Attack number]

Ein Gesamtergebnis in Höhe des Verteidigungswertes [Defense] oder höher ist ein Treffer. Ein Treffer verursacht Schaden [damage], der die Trefferpunkte [Hit Points] reduziert.

**Beispiel:** Darth Vader greift Obi-Wan Kenobi an. Der Spieler des Imperiums würfelt 1 W20 und addiert 14 für Vaders Angriffswert [Attack] (wir nehmen an, dass keine anderen Modifikatoren in Betracht kommen). Der Würfel zeigt eine 12, was insgesamt 26 ergibt. Dies ist ein Treffer, da Obi-Wan Kenobis Verteidigungswert [Defense] 19 beträgt. Vaders Schadenswert [Damage] beträgt 20, somit verliert Obi-Wan 20 Trefferpunkte [Hit Points]. Seine Trefferpunkte [Hit Points] fallen von 100 auf 80.

**Auf 0 Trefferpunkte [Hit Points] reduziert:** Wenn die Trefferpunkte [Hit Points] eines Charakters auf 0 oder darunter fallen, ist er besiegt [defeated] und wird vom Spielplan [battle map] entfernt.

### Ziel [target] auswählen

Wähle vor einem Angriff aus, welchen Gegner [enemy] der angreifende Charakter (Angreifer) angreift.

### Ziel auswählen

(Siehe Abbildung auf Seite 9 im englischen Regelbuch.)

Padmé Amidala

Wookie Commando

Battle Droid

Dark Side Acolyte

Ein Charakter kann einen Gegner [enemy] in Deckung [cover] nur angreifen, wenn dieser Gegner [enemy] der nächste Gegner [enemy] des Angreifers ist (oder genauso weit entfernt steht wie der nächste Gegner [enemy]). In diesem Beispiel kann Padmé entweder den Wookie Commando oder den Dark Side Acolyte angreifen. Sie kann nicht den Battle Droid angreifen, weil er gegen sie Deckung [cover] hat und nicht der nächste Gegner [enemy] ist

**Sichtlinie [line of sight]:** Der Angreifer muss in der Lage sein, den Gegner [enemy] zu sehen. Siehe unten unter „Sichtlinie“ [line of sight].

**Deckung [cover]:** Ein Charakter kann auf keinen Gegner [enemy] zielen, der Deckung [cover] hat, es sei denn, dieser Gegner ist der nächste. Siehe Deckung [cover] auf Seite 11. Reichweite bestimmen: Zähle die Felder, um die Reichweite um das nächste Ziel [target] zu bestimmen so, als ob du Felder für die Bewegung zählst (Gelände, das die Bewegung verlangsamt, hat allerdings keine Auswirkung auf den Abstand). Siehe Bewegung auf Seite 8.

**Benachbarte Gegner [adjacent enemies]:** Wenn Gegner [enemies] benachbart [adjacent] zum Angreifer stehen, so muss er auf einen dieser Gegner [enemies] zielen.

## **Benachbarte Gegner [adjacent enemies]**

(Siehe Abbildung auf Seite 10 im englischen Regelbuch.)

*Clone Trooper 1, General Grievous, Supreme Commander, Clone Trooper 2, Super Battle Droid*

Sind ein oder mehrere Gegner [enemies] zu einem angreifenden Charakter benachbart [adjacent], muss der Angreifer einen von diesen Gegnern [enemies] als Ziel [target] auswählen. In diesem Beispiel kann der Clone Trooper 1 nicht den Super Battle Droid angreifen, da General Grievous, Supreme Commander benachbart [adjacent] zu ihm steht. Ein Charakter kann einen Gegner [enemy] in Deckung [cover] nur angreifen, wenn dieser Gegner [enemy] der nächste Gegner [enemy] des Angreifers ist (oder genauso weit entfernt steht wie der nächste Gegner [enemy]). In diesem Beispiel kann der Super Battle Droid entweder den Clone Trooper 1 oder den Clone Trooper 2 angreifen. General Grievous, Supreme Commander bietet dem Clone Trooper 1 Deckung [cover] (Bonus von +4 auf den Verteidigungswert [Defense], aber da sich Clone Trooper 1 und Clone Trooper 2 jeweils in 5 Feldern Entfernung vom Super Battle Droid befinden, kann der Super Battle Droid den Clone Trooper 1 trotzdem angreifen.

## **Sichtlinie [line of sight]**

Grundsätzlich kann ein Charakter einen Gegner zum Ziel [target] nehmen, wenn er ihn sehen kann. Dazu ist eine Sichtlinie [line of sight] nötig. Ziehe eine gedachte Linie von irgendeinem Punkt im Feld des Angreifers zu irgendeinem Punkt im Feld des Verteidigers. Ist dies möglich, ohne dass die Linie eine Wand [wall] berührt, so gibt es eine Sichtlinie. Eine Linie, die eine Ecke schneidet oder genau entlang einer Wand verläuft, bietet keine Sichtlinie. Nur Wände [walls], geschlossene Türen und große Objekte, die als Wände zählen blockieren die Sichtlinie [line of sight]. Charaktere, niedrige Objekte [low objects], schwieriges Gelände [difficult terrain] und Gruben [pits] blockieren die Sichtlinie [line of sight] nicht.

## **Sichtlinie [line of sight]**

(Siehe Abbildung auf Seite 11 im englischen Regelbuch.)

*General Grievous, Supreme Commander, Super Battle Droid, Clone Trooper*

Zwei Charaktere haben eine Sichtlinie [line of sight] zueinander (können einander sehen), wenn es eine freie Linie zwischen ihren Feldern gibt. Eine Linie, die eine Ecke schneidet oder entlang einer Wand [wall] verläuft, bietet keine Sichtlinie [line of sight]. In diesem Beispiel kann der Clone Trooper den Super Battle Droid sehen, jedoch nicht General Grievous, Supreme Commander.

Ein Charakter benötigt eine Sichtlinie zum Gegner [enemy], um diesen angreifen zu können. Der Clone Trooper kann den Super Battle Droid angreifen, jedoch nicht General Grievous, Supreme Commander.

## **Deckung [Cover]**

Charaktere und bestimmte Geländearten wie niedrige Objekte [low objects] und Wände [walls] können Deckung [cover] gegen Angriffe bieten. Man kann einen Charakter in Deckung [cover] nur angreifen, wenn kein anderer Gegner näher ist. In diesem Fall bekommt der Gegner durch die Deckung [cover] +4 auf seinen Verteidigungswert [Defense].

Um herauszufinden, ob ein Gegner Deckung [cover] hat, wählt der Spieler, der den Angreifer kontrolliert, eine Ecke eines Feldes in der Fläche [space] des Angreifers. Verläuft irgendeine Linie von dieser Ecke zu einem beliebigen Punkt in der Fläche des Gegners [enemy] durch eine Wand [wall], ein Feld mit einem anderen Charakter oder ein Feld, das Deckung [cover] bietet, dann hat das Ziel [target] Deckung [cover].

Mehr zum Thema Deckung [cover] siehe Seite 19

## **Spezialfähigkeiten [special abilities]**

Die Spezialfähigkeiten auf den Datenkarten [stat cards] dieser Charaktere sind nachfolgend beschrieben.

**Adlerauge [Deadeye]:** Wenn sich der Rebel Captain in seinem Zug nicht bewegt, verursacht er 10 zusätzliche Punkte Schaden, wenn er trifft.

**Doppelangriff [Double Attack]:** Wenn Darth Vader oder Obi-Wan Kenobi neben einem Gegner [enemy] beginnt und sich nicht wegbewegt, kann er zweimal angreifen. Nach seinem ersten Angriff kann er sich entscheiden, sich entweder zu bewegen oder ein zweites Mal anzugreifen.

**Schwere Waffe [Heavy Weapon]:** Ein Rebel Heavy Trooper oder Heavy Stormtrooper kann sich nicht im selben Zug [turn] bewegen und angreifen.

**Nahkampfangriff [Melee Attack]:** Darth Vader und Obi-Wan kämpfen mit Lichtschwertern und können daher nur Gegner [enemies] angreifen, die neben ihnen stehen (diagonal ist auch möglich).

**Zweifachangriff [Twin Attack]:** Immer wenn der Rebel Captain einen Gegner [enemy] angreift, erhält er sofort einen weiteren „freien“ Angriff gegen dasselbe Ziel [target].

**Einmalig [Unique]:** Diese Spezialfähigkeit [special ability] wird in den Schnellstartregeln nicht berücksichtigt. (Wenn du mehr über diese Spezialfähigkeit wissen willst, sieh im eng. Glossar auf Seite 54 nach.)

## **Machtpunkte [Force points]**

Darth Vader und Obi-Wan haben Machtpunkte, mit denen sie besondere Dinge tun können. Ein Charakter mit Machtpunkten [Force points] kann 1 Machtpunkt [Force point] ausgeben, um:

- Einen Angriff, den der Charakter gerade durchgeführt hat, **neu zu würfeln**, oder
- Sich in seinem Zug [turn] **zwei zusätzliche Felder zu bewegen** (als Teil seiner Bewegung).

Sobald die Machtpunkte [Force points] ausgegeben wurden, sind sie für den Rest des Spiels verbraucht. Ein Charakter kann nur einmal pro Zug [turn] Machtpunkte [Force points] ausgeben.

## **Machtfertigkeiten mit Eigennamen [Named Force powers]**

**Obi-Wan Kenobi:** Obi-Wan hat drei Machtfertigkeiten mit Eigennamen [named Force powers]. Solange er Machtpunkte zum Ausgeben hat, kann er sie verwenden (er beginnt das Spiel mit 5 Machtpunkten [Force points]).

**Machtgeist 8 [Force Spirit 8]:** Diese Fertigkeit kommt im Schnellstart nicht zum Einsatz.

**Machtheilung 20 [Force Heal 20]:** Statt anzugreifen, kann Obi-Wan 2 Machtpunkte [Force points] ausgeben, um 20 Schadenspunkte von sich selbst oder einem benachbarten Verbündeten [adjacent ally] zu entfernen. Er kann keinen Verbündeten [ally] heilen, der besiegt [defeated] wurde.

**Lichtschwert-Rundumschlag [Lightsaber Sweep]:** Statt normal anzugreifen, kann Obi-Wan 1 Machtpunkt ausgeben, um jeden benachbarten Gegner [adjacent enemy] einmal anzugreifen. Er muss den Machtpunkt ausgeben, bevor er seinen ersten Angriff durchführt.

**Darth Vader:** Darth Vader hat drei Machtfertigkeiten mit Eigennamen [named Force powers]. Solange er Machtpunkte zum Ausgeben hat, kann er sie verwenden (er beginnt das Spiel mit 4 Machtpunkten [Force points]).

**Machtwelle [Force Burst]:** Wenn sich Darth Vader in seinem Zug [turn] nicht bewegt oder andere Handlungen unternimmt, kann er 2 Machtpunkte [Force points] ausgeben, um allen anderen Charakteren (Gegnern wie Verbündeten) innerhalb von 6 Feldern 10 Schadenspunkte zuzufügen. Zähle die Entfernung um Wände [walls] und geschlossene Türen [doors] herum.

**Griff der Sith [Sith Grip]:** Anstatt normal anzugreifen, kann Vader 2 Machtpunkte [Force points] ausgeben, um einem beliebigen Gegner [enemy] in Sichtlinie [line of sight] 20 Schadenspunkte zuzufügen.

**Wut der Sith [Sith Rage]:** Darth Vader kann zu einem beliebigen Zeitpunkt (selbst bei einem Gelegenheitsangriff [attack of opportunity]) 1 Machtpunkt ausgeben, um bei allen Angriffen, die er in diesem Zug durchführt, 10 zusätzliche Punkte Schaden [damage] zu verursachen. Er muss den Machtpunkt ausgeben, bevor er seinen ersten Angriff durchführt.

### **Anführereffekte [commander effects]**

Der Rebel Captain hat einen Anführereffekt [commander effect]. Jeder Rebellenverbündete in seiner Truppe [squad], der das Wort „Trooper“ im Namen hat, erhält die Spezialfähigkeit Zweifachangriff [Twin Attack].

### **Spielregeln für Fortgeschrittene**

Dieser Abschnitt enthält zusätzliche Regeln, um deine Miniaturenschlachten (auch Gefechte genannt) zu erweitern.

### **Charaktere**

In einem Gefecht spielt der eine Spieler eine Truppe der Hellen Seite der Macht, der andere Spieler eine Truppe der Dunklen Seite (weitere Spieloptionen siehe Seite 31).

### **Epochen**

Die *Star Wars*-Saga umspannt Jahre, die jeweils in breiten Epochen zusammengefasst sind. Bevor du einen Trupp zusammenstellst, sollten sich du und dein Gegner auf eine dieser Epochen einigen. Damit wird die Fraktion der Hellen und der Dunklen Seite festgelegt.

**Beispiel:** Wollt ihr mit der „Alliance and Empire“-Serie spielen, dann würdet ihr die Rebellionsepoche wählen (siehe Tabelle der Epochen und Fraktionen unter „Eine Fraktion wählen“ auf Seite 15). Siehe Szenarien und Spieloptionen auf Seite 31 für Möglichkeiten, Fraktionen aus verschiedenen Epochen zu kombinieren.

### **Die Alte Republik [The Old Republic]**

Jahrtausende vor dem Galaktischen Bürgerkrieg gaben sich die Sith der Galaxis zu erkennen. Dies ist die Zeit des Großen Hyperraumkrieges und der Sith-Kriege, als die Jedi die Streitkräfte der Alten Republik gegen die Sith-Horden der Dunklen Seite anführten und die gefürchteten Mandalorianer-Krieger der Dunklen Seite die Treue schworen.

### **Aufstieg des Imperiums [Rise of the Empire]**

Die Epoche der Vorfilme (Die Dunkle Bedrohung, Angriff der Klonkrieger, Die Rache der Sith) ist die Zeitperiode, in der Palpatine die Republik in das Imperium umwandelte. Hier kämpfen Jedi und Klonkrieger für den Erhalt der Republik, während separatistische Kräfte (von der Dunklen Seite beeinflusst) versuchen, die alte Regierung zu stürzen. Die ersten Streitkräfte, die dem Imperator wirklich ergeben sind, tauchen erst spät in dieser Epoche auf, um die zerfallende Republik zu bekämpfen.

### **Die Rebellionsepoche [The Rebellion Era]**

Die Epoche der klassischen Filmtrilogie (Krieg der Sterne, Das Imperium schlägt zurück, Die Rückkehr der Jedi-Ritter) ist die Zeit des Galaktischen Bürgerkrieges. Die mächtigen Kriegsmaschinen des Imperiums unterdrücken die Galaxis, während die Rebellenallianz von Geheimstützpunkten aus versucht, die Freiheit wiederherzustellen und den tyrannischen Griff des Imperiums zu brechen. Hier sind die Meister der Macht selten und Sturmtruppen zahlreich, während der Rand den größten Einfluss auf den Lauf des Geschehens hat.

## Die Neue Republik [The New Republic]

Diese Epoche fängt an, wo „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“ endet und zeigt eine Galaxis, die versucht, sich von dem langen Bürgerkrieg zu erholen. Die Rebellenallianz wird zur Neuen Republik und stellt sich den Herausforderungen der Überbleibsel des Imperiums, das sich trotz des Todes des Imperators und Darth Vaders weigert, aufzugeben.

## The New Jedi Order [Der neue Jedi-Orden]

25 Jahre nach dem Sturz des Imperiums führt Luke Skywalker einen neuen Orden der Jedi-Ritter an. Als Invasoren von jenseits der Grenzen des bekannten Weltraums auftauchen, stellt sich die Galaxis einer Bedrohung, die sie niemals zuvor gekannt hat. Nun müssen sich die Neue Republik und ihre Jedi-Beschützer mit den Überbleibseln des Imperiums zusammenschließen, um sich den fremdartigen und unerbittlichen Streitkräften der Yuuzhan Vong entgegenzustellen.

## Eine Fraktion auswählen

Bei der Zusammenstellung einer Truppe wählt man zunächst aus, zu welcher Fraktion sie gehören soll. Die Datenkarte [stat card] eines Charakters liefert neben den Spielwerten auch das Fraktionssymbol, das angibt, für welche Fraktion er kämpft.

Epoche	Frakt. der guten Seite	Frakt. der dunklen Seite
Alte Republik [Old Republic]	Alte Republik [Old Republic]	Sith [Sith], Mandalorianer
Aufstieg des Imperiums [Rise of the Empire]	Republik [Republic]	Separatisten, Imperium [Separatists, Empire]
Rebellion [Rebellion]	Rebellenallianz [Rebel Alliance]	Imperium [Empire]
Neue Republik [New Republic]	Neue Republik [New Republic]	Imperium [Empire]
Neuer Jedi-Orden [New Jedi Order]	Neue Republik, Imperium [New Republic, Empire]	Yuuzhan Vong

***Rand-Charaktere können jeder Fraktion in jeder Epoche angehören.***

## Truppenaufstellung [Squad Construction]

Wie in den Schnellstartregeln spielt ein Spieler eine Truppe der Hellen Seite der Macht, der andere Spieler eine Truppe der Dunklen Seite. Anstatt nur die Charaktere aus dem Starterset zu verwenden, kannst du deine Truppe mit zusätzlichen Charakteren aus **Star Wars**

**Miniatures** Boosterpackungen aufrüsten.

Nachdem du eine Fraktion ausgewählt hast, die der gewünschten Epoche entspricht, kannst du die Charaktere auswählen, die in deiner Truppe kämpfen. In einem Standardszenario kannst du bis zu 100 Punkte für deine Truppe ausgeben.

Beispieltruppe der Rebellenallianz

Charakter	Kosten
Obi-Wan Kenobi	38
Rebel Captain	21
Heavy Rebel Trooper	11
6 Rebel Trooper	30
Summe	100

## **Etikette bei der Aufstellung**

Stelle deine Truppe [squad] mithilfe der Datenkarten [stat cards] geheim zusammen. Zeige deinem Gegner nicht, welche Charaktere du einsetzen wirst; halte lediglich deine Datenkarten [stat cards] griffbereit.

Die Zusammensetzung deiner Truppe [Squad] wird offengelegt, wenn der Spielplan [battle map] aufgebaut wird.

## **Die richtige Truppe für den richtigen Kampf**

Truppen haben verschiedene Stärken und Schwächen, abhängig davon, welche Charaktere darin enthalten sind und welcher Fraktion sie angehören. Probiere verschiedene Truppenzusammenstellungen aus und versuche ein Gefühl für ihr Zusammenspiel zu entwickeln. Jede Truppe belohnt unterschiedliche Spielstrategien und -taktiken. Eine Truppe könnte aus einer großen Zahl schwacher Charaktere zusammengesetzt sein, die andere könnte aus wenigen sehr mächtigen Charakteren bestehen, während eine dritte Truppe vielleicht zwei unterschiedliche Kampfstile miteinander zu verbinden sucht. Je mehr Kombinationen du ausprobierst, desto mehr Tricks und Taktiken lernst du – und desto häufiger gewinnst du!

## **Truppenplatzierung [Assemble Your Squad]**

Beide Spieler decken ihre Truppen [squads] auf. Der Spieler der Dunklen Seite platziert seine Truppe innerhalb von 4 Feldern von einer der schmalen Seiten des Spielplans [battle map]. Der Spieler der Hellen Seite stellt seine Truppe innerhalb von 4 Feldern des entgegengesetzten Spielplanrandes auf.

Die Dunkle Seite stellt zuerst auf, danach die Gute Seite. Nach der Aufstellung wird die Initiative gewürfelt und das Gefecht beginnt.

## **Erweiterte Gefechtsregeln**

Auf den folgenden Seiten werden die Basisregeln aus den Schnellstartregeln erweitert.

## **Wie man gewinnt**

Man gewinnt, indem man alle gegnerischen Charaktere besiegt. (Andere Szenarien und Wege zum Sieg findest du auf Seite 31.)

**Entscheidungskriterien [Tie-Breaker]:** Hat in 10 aufeinanderfolgenden Runden kein Charakter einem gegnerischen Charakter Schaden zugefügt, keinen Angriffswurf gemacht und auch keinen gegnerischen Charakter zu einem Rettungswurf gezwungen, so werden die Punkte der besiegten Charaktere aufaddiert. Der Spieler, der die höhere Punktzahl an Charakteren ausgeschaltet hat, ist der Sieger. Herrscht dabei Gleichstand, so hat der Spieler gewonnen, dessen Charakter sich näher am Zentrum des Spielplans befindet. Herrscht dann immer noch Gleichstand, so gewinnt der Spieler, dessen Figur in der Spielplanmitte den höheren Punktwert hat.

## **Runden, Phasen und Züge [Rounds, Phases and Turns]**

Ein Gefecht wird in Runden [rounds] gespielt.

Jede Runde bewegen (aktivieren [activate]) die Spieler die Charaktere ihrer Truppe [Squad], jeweils zwei Charaktere pro Phase. Jeder Charakter kann nur einmal pro Runde [round] aktiviert werden. Wird ein Charakter aktiviert, so ist das dessen Zug [turn]. Eine Runde [round] endet, wenn beide Spieler alle ihre Charaktere einmal aktiviert haben. Dann beginnt eine neue Runde [round] mit einem Initiativewurf.

## **Aktivieren von Charakteren [Activating Characters]**

Aktiviert man einen Charakter, so ist er am Zug [turn]. In seinem Zug kann ein Charakter eines der folgenden Dinge tun:

- Sich bewegen und dann angreifen (oder eine Fähigkeit benutzen, die anstelle eines Angriffs [replaces attacks] durchgeführt wird).
- Angreifen (oder eine Fähigkeit benutzen, die anstelle eines Angriffs [replaces attacks] durchgeführt wird) und sich dann bewegen.
- Sich mit bis zu doppelter Bewegungsweite bewegen.
- Eine Fähigkeit benutzen, die anstelle eines Zuges [replaces turn] durchgeführt wird.

**Bewegen [Move]:** Die meisten Charaktere haben eine Bewegungsweite von 6 Feldern. Hat ein Charakter eine andere Bewegungsweite, so hat seine Datenkarte [stat card] den Eintrag Bewegungsweite [Speed].

Manche Spezialfähigkeiten [special abilities] (siehe Seite 25) können die Bewegungsmöglichkeiten eines Charakters verändern. Zum Beispiel kann sich ein Charakter mit der Fähigkeit Mobiler Angriff [Mobile Attack] zuerst einen Teil seiner Bewegungsweite bewegen, dann angreifen (oder eine Fähigkeit benutzen, die anstelle eines Angriffs [replaces attacks] durchgeführt wird) und sich anschließend weiterbewegen.

**Anstelle eines Angriffs [Replaces Attacks]:** Manchmal wird eine Spezialfähigkeit [special ability] oder eine Machtfertigkeit [Force power] „Anstelle eines Angriffs“ [replaces attacks] eingesetzt. In diesem Fall kann der Charakter die Spezialfähigkeit [special ability] oder die Machtfertigkeit [Force power] nutzen, statt seinen normalen Angriff durchzuführen.

**Anstelle eines Zuges [Replaces Turn]:** Manchmal wird eine Spezialfähigkeit [special ability] oder eine Machtfertigkeit [Force power] „Anstelle eines Zuges“ [replaces turn] eingesetzt. In diesem Fall kann der Charakter, der die Spezialfähigkeit [special ability] oder die Machtfertigkeit [Force power] einsetzt, in seinem Zug [turn] keine weiteren Handlungen wie etwa Bewegen oder Angreifen durchführen.

## **Bewegung [Movement]**

In bestimmten Fällen gelten Sonderregeln für Charaktere, die sich bewegen.

**Ecken [Corners]:** Ein Charakter kann sich nicht diagonal über eine Ecke oder ein Wandende bewegen, wenn deren Grafik bis zum Kreuzpunkt des Feldes reicht (siehe Wände auf Seite 28).

**Spielplangelände [Battle Map Features]:** Gelände auf dem Spielplan [Battle Map] kann die Bewegung beeinflussen. Mehr dazu unter „Gelände [Terrain]“ auf Seite 27.

**Niedrige Objekte [Low Objects]:** Die Bewegung in ein Feld mit niedrigen Objekten [low objects] kostet doppelt (Diagonale Bewegung in ein solches Feld kostet das Vierfache).

**Schwieriges Gelände [Difficult Terrain]:** Die Bewegung in ein Feld mit Schutt, Geröll oder anderem schwierigem Gelände kostet doppelt.

**Wände und Gruben [Walls and Pits]:** Blockieren die Bewegung. Manche großen Objekte zählen als Wände.

**Türen [Doors]:** Zählen in geschlossenem Zustand als Wände und in geöffnetem Zustand als nicht existent.

## **Große Charaktere und Bewegung [Big Characters and Moving]**

Manche Charaktere, wie etwa der Wampa, der Rancor und der AT-ST sind größer als menschengroße Charaktere und nehmen eine größere Fläche ein. Solche großen Charaktere müssen Extrakosten für die Bewegung in niedrige Objekte [low objects] oder schwieriges Gelände [difficult terrain] bezahlen, wenn sich irgendein Teil ihrer Fläche in ein solches Feld bewegt. Sie können sich nicht bewegen, wenn sich irgendein Teil ihrer Fläche in ein

Feld bewegen würde, das von einem Gegner [enemy] besetzt ist.

**Durchzwängen [Squeezing]:** Große [Large] Charaktere können sich durch kleine Öffnungen und schmale Gänge zwängen, wenn diese mindestens halb so breit sind wie sie (runde für riesige [huge] Charaktere auf 2 Felder auf), vorausgesetzt sie beenden die Bewegung in einem Gebiet, in dem sie sich ganz normal aufstellen können. Große [Large] Charaktere können sich nicht an Gegnern [enemies] vorbeizwängen. Manche besonders großen Droiden und Fahrzeuge können sich überhaupt nicht durchzwängen.

### **Durchzwängen [Squeezing]**

(Siehe Abbildung auf Seite 18 im englischen Regelbuch)

Ein Großer [large] Charakter nimmt 4 Felder auf dem Spielplan [battle grid] ein und kann sich durch eine Fläche zwängen, die schmaler als er ist (etwa zwischen Mauern oder Hindernissen hindurch), kann jedoch nicht dort anhalten. Ein Großer Charakter kann sich nicht durch ein Feld zwängen, das aufgrund eines feindlichen Charakters schmaler ist.

### **Angreifen [Attacking]**

Manche Charaktere im *Star Wars*-Universum greifen mit Blastern an, andere verwenden Vibro-Waffen, während andere mit Lichtschwertern kämpfen. Wenn ein Charakter einen Gegner angreift, wählst Du dein Ziel aus, führst einen Angriffswurf durch und verursacht Schaden, wenn der Angriffswurf trifft.

Charaktere und bestimmte Geländearten, wie niedrige Objekte [low Objects] und Wände können Deckung [cover] gegen Angriffe bieten.

Der Gegner ist nicht in Deckung [cover], wenn die Linie genau entlang einer Wand oder einem anderen Feld verläuft, das Deckung [cover] bietet bzw. wenn die Linie ein solches Feld nur an einer Ecke berührt.

Unabhängig davon, wie viele Geländemerkmale [Terrain Features] oder Charaktere einem Charakter Deckung [cover] bieten, bekommt er den Bonus von +4 auf seinen Verteidigungswert [Defense] nur einmal. Ein Charakter hat niemals doppelte Deckung [cover]. Ein benachbarter Gegner hat niemals Deckung [cover].

### **Deckung [Cover]**

(Siehe Abbildung auf Seite 19 im englischen Regelbuch)

Stormtrooper +4 Verteidigungswert [Defense]

Luke Skywalker

Royal Guard

Um herauszufinden, ob ein Verteidiger Deckung [cover] gegen einen Angriff hat, wählt der Angreifer eine Ecke seines Feldes. Verläuft irgendeine Linie von dieser Ecke zu dem Ziel-feld durch eine Wand, ein Feld mit einem anderen Charakter oder ein Feld, mit niedrigen Objekten [low objects], dann hat das Ziel Deckung [cover] und erhält einen Bonus von +4 auf seinen Verteidigungswert [Defense]. Man kann einen Charakter mit Deckung [cover] nur angreifen, wenn er der nächste Gegner ist. In diesem Beispiel gibt es eine freie Linie von Lukes ausgewählter Ecke zu dem Feld des Stormtroopers. Manche Linien zwischen der Ecke und dem Feld des Stormtroopers verlaufen jedoch durch die Wand, so dass der Stormtrooper Deckung [cover] gegen Lukes Angriff bekommt (+4 auf den Verteidigungswert [Defense]). Luke kann trotzdem auf den Stormtrooper in Deckung [cover] schießen, da er der nächste Gegner ist.

**Niedrige Objekte [Low objects]** und Deckung [Cover]: Niedrige Objekte bieten Charakteren in diesen Feldern Deckung. Angreifende Charaktere können jedoch ihr eigenes und benachbarte Felder mit niedrigen Objekten [low objects] ignorieren. Diese bieten dem

Gegner keine Deckung [cover]. Der Angreifer kann darüber hinweg schießen.

**Charaktere und Deckung [Characters and Cover]:** Charaktere bieten Deckung [cover], egal ob es sich dabei um Freund oder Gegner handelt.

### Deckung und Sichtlinie

*(Siehe Abbildung auf Seite 20 im englischen Regelbuch)*

Eine Linie, die exakt entlang einer Wand verläuft oder die Ecke einer Wand schneidet, bietet keine Sichtlinie [line of sight]. Bietet eine andere Linie Sicht, so bietet eine Linie, die exakt entlang einer Wand verläuft oder die Ecke einer Wand schneidet, keine Deckung [cover].

Kurzum: Bei der Ermittlung von Sichtlinien [line of sight] und Deckung [cover] werden Linien ignoriert, die exakt entlang von Wänden laufen oder Ecken schneiden.

Keine Deckung [No cover]

Keine Deckung Keine Deckung [No cover No cover]

Keine Sichtlinie [No line of sight]

Keine Sichtlinie [No line of sight]

Super Battle Droid

### Deckung durch niedrige Objekte [Low Objects] 1

*(Siehe Abbildung auf Seite 21 im englischen Regelbuch)*

Luke Skywalker

Han Solo

Stormtrooper +4 Verteidigung [Defense]

Tusken Raider +4 Verteidigung [Defense]

Royal Guard +4 Verteidigung [Defense]

Verläuft eine Linie von der ausgewählten Ecke des Angreifers zur Fläche des Verteidigers durch ein Feld mit niedrigen Objekten [low objects] oder einem anderen Charakter, so hat der Verteidiger Deckung [cover] (+4 auf den Verteidigungswert).

**Beispiel:** Han Solo kann einen der drei Gegner angreifen. Niedrige Objekte [low objects] bieten dem Tusken Raider und der Royal Guard Deckung [cover]. Luke bietet dem Stormtrooper Deckung [cover]. Da diese drei Gegner alle gleich weit von Han entfernt sind, kann er auf irgendeinen von ihnen feuern, obwohl sie Deckung [cover] haben.

### Deckung durch niedrige Objekte [Low Objects] 2

*(Siehe Abbildung auf Seite 21 im englischen Regelbuch)*

Bei der Ermittlung, ob ein Ziel [target] Deckung [cover] hat, kann der Angreifer niedrige Objekte [low objects] in seinem und benachbarten [adjacent] Feldern ignorieren. Niedrige Objekte [low objects] in diesen Feldern bieten seinen Gegnern keine Deckung [cover].

**Beispiel:** Der Clone Trooper kann entweder den Super Battle Droid 1 oder General Grievous angreifen. Keiner der beiden hat Deckung gegen diesen Angriff. Der Super Battle Droid 2 jedoch hat Deckung durch niedrige Objekte und ist auch nicht der nächste Gegner für den Clone Trooper, so dass dieser nicht auf ihn feuern kann. Würde der Super Battle Droid 2 auf den Clone Trooper feuern, so hätte dieser Deckung [cover] (+4 auf den Verteidigungswert [Defense]) durch niedrige Objekte.

### Feuern durch Charaktere hindurch [Shooting past Characters]

*(Siehe Abbildung auf Seite 22 im englischen Regelbuch)*

Luke Skywalker

Luke Skywalker

Rebel Trooper Stormtrooper

Rebel Trooper Stormtrooper

+4 Verteidigungswert [Defense]

Charaktere blockieren die Sichtlinie nicht, bieten jedoch Charakteren hinter ihnen Deckung.

**Beispiel:** Luke kann durch das Feld des Rebel Troopers hindurch auf den Stormtrooper feuern, der jedoch Deckung [cover] hat (+4 Verteidigungswert).

### **Angriffswürfe [Attack Rolls]**

Bei einem Angriff [attack] wird zunächst ein Angriffswurf [attack roll] durchgeführt, und wenn dieser gelingt, so wird Schaden verursacht.

**Eine natürliche 20 ist ein kritischer Treffer [Critical Hit]:** Wird eine natürliche 20 beim Angriffswurf [attack roll] gewürfelt (d. h. der Würfel zeigt eine 20 an), so trifft der Angriff [attack] automatisch, egal wie hoch der Verteidigungswert [Defense] ist. Zusätzlich verursacht ein **kritischer Treffer** [critical hit] doppelten Schaden. Droiden sind immun gegen kritischen Schaden, sie erleiden keinen doppelten Schaden, werden aber bei einer natürlichen 20 auch automatisch getroffen.

**Eine natürliche 1 ist ein automatischer Misserfolg [Automatic Miss]:** Wird eine natürliche 1 gewürfelt (d. h. der Würfel zeigt eine 1 an), so schlägt der Angriff automatisch fehl, egal wie hoch der Bonus auf den Angriffswurf [attack roll] ist.

### **Verbündete [allied] Charaktere angreifen:**

Dies ist nicht möglich. Diese Einschränkung bezieht sich jedoch nur auf Angriffe [attacks], nicht auf den Einsatz von Spezialfähigkeiten [special abilities] oder Machtfertigkeiten [Force powers], die auch Verbündeten im Wirkungsbereich Schaden zufügen.

### **Unterstützungsfeuer [Combined Fire]**

Andere Charaktere können einen Angriff [attack] **unterstützen**. Greift ein Charakter in seinem Zug [turn] an, so können befreundete Charaktere, die in dieser Runde [round] noch nicht aktiviert wurden, mitfeuern, um den Angriff zu unterstützen. Die Charaktere müssen ebenfalls eine Sichtlinie [line of sight] zum Ziel [target] haben. Charaktere mit der Spezialfähigkeit Nahkampfangriff [Melee Attack] und Charaktere, die keinen Schaden [damage] verursachen, können kein Unterstützungsfeuer [Combined Fire] geben oder erhalten. Die befreundeten Charaktere werden umgehend aktiviert und gewähren dem Angreifer pro Charakter, der in dieser Weise unterstützt, einen Bonus von +4 auf den Angriffswert [Attack]. Die Charaktere können mit ihrer Aktivierung nichts weiter tun, als diesen Feuerbonus zu gewähren und können in dieser Runde auch nicht erneut aktiviert werden. Sie verzichten sozusagen auf ihren Zug, um den Angriff zu unterstützen. Charaktere, die aktiviert werden, um Unterstützungsfeuer zu geben, zählen nicht gegen die Beschränkung von Aktivierungen pro Phase (normalerweise 2). Unterstützungsfeuer [combined fire] ist nicht bei Gelegenheitsangriffen [attacks of opportunity] möglich.

**Entscheide vor dem Angriff [Decide before Attack]:** Du musst vor dem Angriffswurf [attack roll] entscheiden, welche Verbündeten [allies] Unterstützungsfeuer [combined fire] geben. Du kannst nicht erst den Angriffswurf durchführen und danach entscheiden, wie viele Verbündete [allies] aushelfen.

**Einzelner Angriff:** Der Bonus durch das Unterstützungsfeuer [combined fire] gilt nur für einen einzelnen Angriff. Hat ein Charakter eine Spezialfähigkeit [special ability], durch die er mehr als einen Angriff [attack] pro Runde [round] durchführen kann, so werden diese Boni nur für den Angriff angewandt, für den sie gelten (man kann trotzdem bei einem späteren Angriff andere Charaktere für Unterstützungsfeuer [combined fire] heranziehen).

### **Unterstützungsfeuer**

(Siehe Abbildung auf Seite 23 im englischen Regelbuch)

Wenn ein Charakter angreift, können verbündete [allied] Charaktere, die in dieser Runde [round] noch nicht aktiviert wurden und eine Sichtlinie [line of sight] zum Verteidiger haben, Unterstützungsfeuer geben. Diese Charaktere werden sofort aktiviert und jeder gewährt dem

ersten Charakter einen Bonus von +4 auf den Angriffswurf [attack roll]. Charaktere mit der Spezialfähigkeit Nahkampfangriff [Melee Attack] und solche, die keinen Schaden [damage] verursachen, können Unterstützungsfeuer [combined fire] weder geben noch erhalten. In diesem Beispiel schießt der Dwarf Spider Droid auf Obi-Wan Kenobi. Der Battle Droid kann kein Unterstützungsfeuer geben, da er keine Sichtlinie [line of sight] zu Obi-Wan hat. General Grievous, Supreme Commander kann kein Unterstützungsfeuer geben, weil er die Spezialfähigkeit Nahkampfangriff [Melee Attack] hat. Die Super Battle Droids 1 und 2 werden aktiviert und gewähren dem Dwarf Spider Droid jeweils einen Bonus von +4 auf den Angriffswurf (insgesamt +8).

## **Gelegenheitsangriffe [attacks of opportunity]**

Bewegt sich ein Gegner aus einem benachbarten [adjacent] Feld eines Charakters fort, so kann dieser sofort einen einzelnen Angriff [attack] gegen den sich bewegenden ausführen (selbst wenn er diese Runde bereits aktiviert wurde). Dies nennt man einen **Gelegenheitsangriff** [attack of opportunity].

**Einer pro Zug [turn]:** Es gibt keine Beschränkung für die Anzahl an Gelegenheitsangriffen [attacks of opportunity] die ein Charakter pro Runde [round] machen kann, jedoch kann er nur einen pro Zug [turn] eines Charakters machen.

**Angriff [attack] ist optional:** Ein Gelegenheitsangriff [attack of opportunity] muss nicht ausgeführt werden, wenn er möglich ist.

**Timing:** Der Gelegenheitsangriff erfolgt in Reaktion auf die gegnerische Bewegung. Der Angriff [attack] findet statt, wenn der Gegner das benachbarte [adjacent] Feld verlassen will, aber bevor dies geschehen ist. Die Bewegung wird unterbrochen und der Angriff [attack] durchgeführt; ist der Gegner noch nicht besiegt, so setzt er seine Bewegung fort.

**Einzelner Angriff [Single Attack]:** Ein Gelegenheitsangriff [attack of opportunity] ist ein einzelner Angriff. Charaktere mit Spezialfähigkeiten, durch die sie zusätzliche Angriffe [attacks] machen können, dürfen trotzdem nur einen Gelegenheitsangriff [attack of opportunity] durchführen.

**Wände [Walls]:** Zwei Charaktere sind nur dann zueinander benachbart [adjacent], wenn sie eine Sichtlinie zueinander haben. Befinden sich zwei Charaktere auf gegenüberliegenden Seiten einer Wand, so sind sie nicht benachbart [adjacent] und keiner kann einen Gelegenheitsangriff [attack of opportunity] gegen den anderen ausführen.

**„Anstelle eines Angriffs [Replaces Attacks]“:** Manche Spezialfähigkeiten [special abilities] finden anstelle eines Angriffs statt. Diese können nicht anstelle eines Gelegenheitsangriffs [attack of opportunity] stattfinden.

## **Spezialfähigkeiten und Angriffe [Special Abilities and Attacks]**

Manchmal verursachen Spezialfähigkeiten [special abilities] Schaden [damage] oder erhöhen den Schaden [damage] eines Angriffs [attack]. Die Beschreibungen der Spezialfähigkeiten im Glossar am Ende des Regelheftes erklären die Auswirkungen genau.

Manche Spezialfähigkeiten [special abilities] erlauben einem Charakter zusätzliche Angriffe [attacks] in einem Zug [turn]. Jeder Angriff [attack] wird separat ausgewürfelt: Besiegst du deinen Gegner, so kannst du die zusätzlichen Angriffe [attacks] auch auf andere Gegner ausführen.

**Nahkampfangriff [Melee Attack]:** Charaktere mit der Spezialfähigkeit Nahkampfangriff [Melee Attack] können nur benachbarte [adjacent] Gegner angreifen; sie können weder Unterstützungsfeuer [combined fire] geben noch es erhalten.

**Spezialfähigkeiten [Special Abilities], Machtfertigkeiten [Force Powers] und Anführereffekte [Commander Effects]**

Manche Charaktere haben Spezialfähigkeiten, Machtfertigkeiten oder Anführereffekte auf

ihrer Datenkarte [stat card]. Die Regeln dazu finden sich im Glossar. Spezialfähigkeiten [Special Abilities], Machtfertigkeiten [Force powers] und Anführereffekte [commander effects] haben einige Regeln gemeinsam.

**Replaces Attacks [Anstelle eines Angriffs]:** Manche Spezialfähigkeiten [special abilities] und Machtfertigkeiten [Force powers] erlauben einem Charakter, diese jederzeit in seinem Zug [turn] einzusetzen und ihr Einsatz verhindert den regulären Angriff des Charakters in diesem Zug auch nicht. Wenn eine Spezialfähigkeit oder eine Machtfertigkeit „anstelle eines Angriffs“ durchgeführt wird [replaces attacks], so ist dieser Passus im Regeltext der Fähigkeit auf der Datenkarte [stat card] und im Glossar vermerkt. Spezialfähigkeiten [special abilities] und Machtfertigkeiten [Force powers], die anstelle eines Angriffs durchgeführt werden, können nur im Zug [turn] des Charakters, nicht anstelle eines Gelegenheitsangriffs [attack of opportunity] eingesetzt werden.

**Anstelle eines Zuges [Replaces Turn]:** Manche Spezialfähigkeiten [special abilities] und Machtfertigkeiten [Force powers] ersetzen den kompletten Zug [turn] des Charakters, der in diesem Zug [turn] nichts anderes tun kann, noch nicht einmal sich bewegen.

**Ziele [Targets]:** Wenn du einen Gegner als Ziel für eine Spezialfähigkeit oder eine Machtfertigkeit bestimmst, kommen die gleichen Regeln wie bei Angriffen [attacks] zur Anwendung.

**Gleichzeitige Effekte:** Treten mehrere Effekte zur gleichen Zeit ein, so werden sie einer nach dem an deren ausgespielt. Gewöhnlich spielt die Reihenfolge keine Rolle, falls doch, so gelten folgende Regeln.

**Wahl des Spielers:** Betreffen mehrere Effekte einen oder mehrere Charaktere eines Spielers, so bestimmt dieser die Reihenfolge.

Agierender Spieler zuerst: Betreffen Effekte mehr als einen Spieler, so treten die Effekte des agierenden Spielers (der, dessen Charakter gerade am Zug [turn] ist) zuerst ein.

**Save [Rettungswurf]:** Viele Spezialfähigkeiten [special abilities] und Machtfertigkeiten [Force powers] verlangen, dass der Charakter gegen eine bestimmte Zahl würfelt, um die Wirkung zu vermeiden oder zu vermindern. Würfle mit einem W20. Ist das Ergebnis mindestens so hoch wie die angegebene Zahl, so ist der Rettungswurf [save] gelungen.

Rettungswürfe [saves] sind nicht optional und die Charaktere können nicht entscheiden, sie freiwillig zu verpatzen.

### ***Beispiel für einen Kampf***

In diesem Beispiel kontrolliert der Spieler der Dunklen Seite Darth Vader, den Elite Stormtrooper und den Heavy Stormtrooper. Der Spieler der Hellen Seite kontrolliert Obi-Wan Kenobi, den Rebel Captain und den Rebel Heavy Trooper. Die Schlacht hat gerade erst begonnen. In diesem Moment des Zuges läuft die Phase des Spielers der Dunklen Seite, der den Initiativwurf zu Beginn der Runde gewonnen hat. Bei einer seiner Aktivierungen für diese Phase aktiviert er seinen Heavy Stormtrooper in der Hoffnung, Obi-Wan Kenobi anzugreifen.

**Bewegung [Movement]:** Obi-Wan Kenobi steht hinter die Ecke einer Wand. Der Heavy Stormtrooper hat eine Sichtlinie [line of sight] zu Obi-Wan, aber die Wand bietet Deckung [cover]. Der Spieler der Dunklen Seite könnte den Heavy Stormtrooper bewegen, um ein freieres Schussfeld zu bekommen, aber wenn er das täte, könnte der Heavy Stormtrooper nicht mehr angreifen (durch die Spezialfähigkeit Schwere Waffe [Heavy Weapon] kann der Charakter entweder sich bewegen oder angreifen, jedoch nicht beides im selben Zug [turn]). Er beschließt, den Heavy Stormtrooper nicht zu bewegen.

**Ziel [Target]:** Der Heavy Stormtrooper wählt Obi-Wan Kenobi als Ziel des Angriffs aus. Da Obi-Wan Deckung hat, erhält er einen Bonus von +4 auf seine Verteidigung [Defense], die

von 20 auf 24 erhöht wird. (die Deckung bedeutet auch, dass der Heavy Stormtrooper Obi-Wan nur angreifen kann, wenn er der nächste Gegner ist).

**Unterstützungsfeuer [Combined Fire]:** Vor dem Angriffswurf [attack roll] entscheidet sich der Spieler der Dunklen Seite, den Elite Stormtrooper in den Angriff einzubinden. Der Charakter hat eine Sichtlinie [line of sight] zu Obi-Wan. Er wird sofort aktiviert, um dem angreifenden Heavy Stormtrooper einen Bonus von +4 auf den Angriffswurf [attack roll] zu geben.

**Angriffswurf [Attack Roll]:** Der Spieler der Dunklen Seite führt für den Heavy Stormtrooper einen Angriffswurf durch. Er wirft den W20 und erhält eine 15. Der Spieler zählt +6 für den Angriffswert [Attack] des Heavy Stormtroopers und +4 für das Unterstützungsfeuer [combined fire] hinzu, was insgesamt 25 ergibt. Obi-Wans Verteidigung beträgt 24, daher hat der Angriff getroffen.

**Schaden:** Der Heavy Stormtrooper hat einen Schadenswert [Damage rating] von 30, somit erhält Obi-Wan 30 Schadenspunkte. Er begann das Spiel mit 100 Trefferpunkten [Hit Points] und hat somit noch 70 übrig. Nach dem Angriff kann der Spieler der Dunklen Seite in diesem Zug [turn] noch Darth Vader aktivieren. Durch die augenblickliche Aktivierung für das Unterstützungsfeuer [combined fire] kann der Elite Stormtrooper in dieser Runde keine weiteren Handlungen durchführen, aber er zählt nicht gegen die Aktivierungen des Spielers in dieser Phase.

### **Spezialfähigkeiten einsetzen [Using Special Abilities]**

Die meisten Spezialfähigkeiten [special abilities] sind automatisch. Sie sind entweder immer oder unter bestimmten Bedingungen aktiv. **Beispiel:** Ein Wookie Scout hat „Sturmangriff“ [Momentum] (+4 auf Angriffswert [Attack] und +10 auf Schadenswert [Damage] gegen benachbarte Gegner, wenn er sich mindestens 1 Feld bewegt hat) und „Tarnung“ [Stealth] (zählt nicht als nächster Gegner für nicht benachbarte Angreifer). Aktivierst du einen Wookie-Scout, so muss man nicht entscheiden, ob und welche dieser Spezialfähigkeiten [special abilities] man einsetzt, beide Fähigkeiten wirken wann immer man sie braucht.

### **Machtpunkte und Machtfertigkeiten [Force Points and Force Powers]**

Manche Charaktere haben Zugang zur Macht und können damit eine Anzahl an Effekten auslösen. Diese Charaktere haben Machtpunkte [Force points] und einen Machtwert [Force rating] auf ihrer Datenkarte [stat card].

**Wiederholungswurf [Reroll]:** Ein Charakter kann 1 Machtpunkt [Force point] ausgeben, um einen seiner Angriffs- oder Rettungswürfe sofort zu wiederholen. Man kann sogar eine natürliche 1 bei einem Angriff wiederholen (normalerweise ein automatischer Fehlschlag). Man muss jedoch das Ergebnis des zweiten Wurfs hinnehmen, selbst wenn es noch schlechter ist. Da ein Initiativwurf [Initiative Check] die gesamte Truppe [squad] betrifft und nicht nur einen einzelnen Charakter, kann man keinen Machtpunkt [Force point] ausgeben, um ihn zu wiederholen.

**Schneller bewegen:** Ein Charakter kann 1 Machtpunkt [Force point] ausgeben, um sich in seinem Zug [turn] 2 Extradfelder zu bewegen. Die Extradistanz wird zu seiner normalen Bewegung addiert. Obi-Wan Kenobi kann beispielsweise diese Option nutzen, um sich 8 Felder zu bewegen und anzugreifen oder sich 14 Felder zu bewegen. Er kann sich jedoch nicht 6 Felder bewegen, angreifen und dann einen Machtpunkt [Force point] einsetzen um sich weitere 2 Felder zu bewegen.

**Machtfertigkeiten mit Eigennamen [Named Force Powers]:** Ein Charakter kann Machtpunkte [Force points] einsetzen, um eine Macht auf seiner Datenkarte [stat card] einzusetzen. Der Text auf der Karte gibt an, wie viele Machtpunkte [Force points] ihr Einsatz kostet.

## **Machtpunkte ausgeben [Spending Force Points]**

Gibt ein Charakter Machtpunkte [Force points] aus, so sind sie für den Rest des Gefechtes verfallen. Setze sie weise ein.

*Einmal pro Zug [Turn]: Ein Charakter kann Machtpunkte [Force points] nur einmal pro Zug [turn] ausgeben. Er kann jedoch Machtpunkte [Force points] auch im Zug anderer Charaktere ausgeben, wenn das sinnvoll ist macht und dies sogar mehrfach in einer Runde [round] (wenn er genügend Machtpunkte [Force points] hat).*

**Beispiel:** Obi-Wan Kenobi beginnt mit 5 Machtpunkten [Force points]. In seinem Zug [turn] nutzt er 1 Machtpunkt [Force point], um 8 Felder zu gehen und endet benachbart [adjacent] zu mehreren Gegnern. Er hat nur noch 4 Machtpunkte [Force points]. Er möchte alle benachbarten Gegner angreifen, doch kann er die Macht Lichtschwert-Rundumschlag [Lightsaber Sweep] nicht einsetzen, da er in diesem Zug [turn] bereits Machtpunkte [Force points] ausgegeben hat. Er kann stattdessen nur einen Gegner angreifen. Nachdem sein Zug [turn] vorbei ist, ist der Gegner am Zug [turn] und nimmt Obi-Wan mit Granaten ins Visier. Obi-Wan misslingt sein Rettungswurf [save]. Da ein anderer Charakter am Zug ist, kann er einen Machtpunkt [Force point] ausgeben, um den misslungenen Rettungswurf [save] zu wiederholen.

**Timing:** Manche Machtfertigkeiten [Force powers] können als Reaktion auf ein Ereignis genutzt werden, wie z. B. einen gegnerischen Angriff. Eine Macht, die auf diese Weise eingesetzt wird, hat sofortige Wirkung und setzt nicht die Aktivierung des Charakters voraus. Gelegentlich beeinflusst eine Machtfertigkeit [Force power] etwas, das außerhalb der Aktionen des Charakters liegt (wie Vorahnung [Anticipation], mit der man einen Initiativewurf [Initiative Check] wiederholen kann). Auch dies aktiviert den Charakter nicht, die Machtpunkte [Force points] werden zum jeweiligen Zeitpunkt der Runde [round] ausgegeben. Machtpunkte [Force points] müssen ausgegeben werden, wenn die Machtfertigkeit [Force power] abgehandelt wird. Du kannst keine Punkte im Voraus ausgeben und die Macht zur späteren Verwendung „aufbewahren“.

## **Anführereffekte [Commander Effects]**

Manche Charaktere sind in der Lage, ihre Verbündeten auf dem Spielplan zu beeinflussen. Diese Charaktere haben Anführereffekte [Commander Effects]. Diese gelten normalerweise nicht für Droiden oder Wilde.

## **Gelände [Terrain]**

Der Spielplan [battle map] dieser Starterpackung hat eine Vielzahl an Geländearten. Gelände kann die Bewegung [Movement], Sichtlinie [line of sight] und Deckung [cover] beeinflussen.

**Felder und Ecken:** Verschiedene Geländearten haben farbcodierte Ränder, um daran zu erinnern, dass das gesamte Feld inklusive der Ecke von diesem Gelände eingenommen wird, um klarzustellen welches Gelände sich darin befindet und anzuzeigen welche Ecken man diagonal überqueren kann. Das Gelände gilt immer für ein gesamtes Feld bzw. Ecke, wenn die farbcodierte Linie bis zu den Ecken dieses Kästchens reichen. **Beispiel:** Das Bild einer Energiesäule (die als Wand zählt) mag nicht das gesamte Feld ausfüllen oder über das Feld hinaus in ein anderes Feld hineinragen. Für Spielzwecke gilt nur das farbcodierte Kästchen als Wand. Alle Felder innerhalb eines größeren farbcodierten Bereiches zählen als Gelände einer Art.

### **Niedrige Objekte [Low Objects]**

Computer-Terminals, Stühle, Steinhaufen und ähnliche Objekte werden unter dem Begriff Niedrige Objekte [low objects] zusammengefasst. Ein Feld mit niedrigen Objekten [low objects] hat eine grüne Umrandung.

**Bewegung [Movement]:** Die Bewegungskosten in ein Feld mit niedrigen Objekten werden verdoppelt, Diagonalebewegung zählt folglich als 4 Felder.

**Sichtlinie [Line of Sight]:** Niedrige Objekte blockieren die Sichtlinie [line of sight] nicht.

**Cover [Deckung]:** Niedrige Objekte [low objects] bieten Deckung [cover]. Der Angreifer ignoriert in Bezug auf Deckung [cover] niedrige Objekte [low objects] in seinem eigenen und allen benachbarten [adjacent] Feldern.

### **Schwieriges Gelände [Difficult Terrain]**

Herausgerissene Bodenplatten, Geröll und ähnliche Hindernisse gelten als schwieriges Gelände [Difficult Terrain], Ein Feld mit schwierigem Gelände [difficult terrain] hat eine gelbe Umrandung.

**Bewegung [Movement]:** Die Bewegungskosten in ein Feld mit schwierigem Gelände [Difficult Terrain] werden verdoppelt, eine Diagonalebewegung zählt folglich als 4 Felder.

**Sichtlinie [Line of Sight]:** Schwieriges Gelände blockiert die Sichtlinie [line of sight] nicht.

**Deckung [Cover]:** Schwieriges Gelände [Difficult Terrain] bietet keine Deckung.

### **Wände [Walls]**

Wände [walls] sind hohe Objekte, die Felder voneinander trennen. Manche sehr großen Objekte wie Energiesäulen sind hoch genug, um als Wände [walls] zu gelten. Ein Rand, die als Wand [wall] zählt, ist mit einer Linie in Magenta markiert.

**Bewegung:** Charaktere können sich nicht durch Wände [walls] bewegen. Sie können sich auch nicht diagonal über eine Wanddecke bewegen, wenn die farbcodierte Linie entlang dieser Ecke verläuft.

**Sichtlinie [Line of Sight]:** Wände [walls] blockieren die Sichtlinie [line of sight]. Charaktere auf verschiedenen Seiten der Wand [wall] sind nicht benachbart [adjacent].

**Cover [Deckung]:** Wände können Deckung [cover] bieten (wenn sie die Sichtlinie [line of sight] nicht blockieren).

### **Um Ecken feuern**

(Siehe Abbildung auf Seite 29 im englischen Regelbuch.)

*Padme Amidala*

*Battle Droid*

Ein Charakter kann normalerweise um eine benachbarte Ecke feuern. **Beispiel:** Padme und der Battle Droid haben eine Sichtlinie [line of sight] zueinander. Wichtig ist, dass man nur eine einzige freie Linie von dem Feld des einen Charakters zu dem Feld des anderen Charakters braucht, um eine Sichtlinie [line of sight] zu bekommen.

*Padme Amidala*

*Keine Deckung*

*Battle Droid*

Um festzustellen, ob ein Verteidiger Deckung gegen einen Angriff hat, wählt der Angreifer eine Ecke seines Feldes. Sind alle Linien von diesem Punkt zur Fläche des Verteidigers

frei, dann hat dieser keine Deckung. **Beispiel:** Padme kann um die Ecke schießen und der Battle Droid hat keine Deckung. Würde der Battle Droid auf Padme feuern, so bekäme Padme Deckung (+4 auf Verteidigungswert [Defense]).

*Abbildung Seite 30 im englischen Regelbuch:*

Eine Tür [door] zählt als Wand [wall] solange kein Charakter zu ihr benachbart ist. Beendet ein Charakter seinen Zug [turn] benachbart [adjacent] zu einer Tür [door], so ist die Tür [door] nun offen, als wäre sie nicht da. Die Tür [door] bleibt bis zu dem Ende eines Zuges [turn] offen, in dem sich kein Charakter mehr benachbart [adjacent] zu ihr befindet.

Beispiel (1): Luke bewegt sich auf ein zur Tür [door] benachbartes [adjacent] Feld (eines der schattierten Felder), kann jedoch nicht hindurch. Am Ende seines Zuges öffnet sich die Tür [Door]. (2) Han bewegt sich lässig durch die geöffnete Tür.

### **Türen [Doors]**

Türen [doors] können sich im Verlaufe eines Gefechtes öffnen und schließen. Türen [doors] sind mit blauen Rechtecken entlang der Feldkante markiert. Türen [doors] sind geschlossen und zählen als Wände [walls], es sei denn sie sind geöffnet.

**Tür [Door] öffnen:** Eine Tür [door] öffnet sich am Ende des Zuges [turn] eines Charakters, wenn sich ein Charakter benachbart [adjacent] zur Tür [Door] befindet. Eine geöffnete Tür [door] hat keinen Einfluss auf die Bewegung [Movement], Sichtlinie [line of sight] oder Deckung [cover]. (Sie ist eigentlich nicht mehr da.)

**Tür [Door] schließen:** Eine Tür [door] bleibt bis zum Ende des Zuges [turn] offen, in dem sich kein Charakter mehr zu ihr benachbart [adjacent] steht. Dann ist sie wieder geschlossen.

### **Gruben [Pits]**

Gruben [pits] sind tiefe Schächte, die in die Tiefen eines Raumschiffes oder eines Planeten führen. Gruben [pits] haben eine orange Umrandung.

**Bewegung [Movement]:** Charaktere können sich nicht in ein Feld einer Grube [pit] bewegen, es sei denn, sie haben die Flugfähigkeit [Flight]. Charaktere mit Flugfähigkeit [Flight] können sich über Felder mit Gruben [pits] hinweg bewegen, dürfen ihre Bewegung allerdings nicht dort beenden, sonst sind sie besiegt [defeated].

**Sichtlinie und Deckung [Line of Sight and Cover]:** Gruben [pits] bieten weder Deckung [cover] noch blockieren sie die Sichtlinie [line of sight].

### **Szenarien und Spieloptionen**

Über die Möglichkeit hinaus, Gefechte auszuspielen, kann man mit diesen Regeln auch andere Schlachten austragen.

### **Randtruppen [Fringe Squads]**

Anstelle die Helle gegen die Dunkle Seite antreten zu lassen und den gelegentlichen Randcharakter [Fringe Character] dabeizuhaben, kann man auch Truppen zusammenstellen, die ausschließlich aus Randcharakteren [Fringe Characters] bestehen. Ein solcher Trupp kann keine Charaktere anderer Fraktionen beinhalten.

### **Epoche auf Epoche**

Probiere auch einmal, einen Trupp [Squad] der Hellen Seite aus einer Epoche gegen einen Trupp [Squad] der Dunklen Seite aus einer anderen Epoche antreten zu lassen. Luke Skywalker und seine Rebellenfreunde könnten gegen Darth Maul und die Separatisten antreten.

## Alles geht

Hier kann die Truppe [Squad] unabhängig von Fraktionen [faction] beliebig zusammengestellt werden. Kontinuität spielt hier keine Rolle, es geht nur um den Kampf. Lasse die Rebellenallianz gegen die Rebellenallianz kämpfen oder die Separatisten gegen Separatisten.

## Teamspiel

Mit vier Spielern kann man ein Gefecht in Teams ausfechten. Zwei Spieler kontrollieren die Truppen [squads] der einen Fraktion, die anderen beiden kontrollieren die Truppen [squads] der gegnerischen Fraktion. Wie beim Spiel mit zwei Spielern kann jeder Spieler Randcharaktere [Fringe characters] dabeihaben. Das Spiel endet, wenn beide Truppen [squads] eines Teams vollständig zerstört [destroyed] sind.

Beide Truppen [squads] eines Teams stellen sich im gleichen Startgebiet auf, die Aufstellungsreihenfolge wechselt jedoch. Auf diese Weise handelt ein Spieler eines Teams eine Phase ab, danach ein Spieler des anderen Teams und so weiter.

**Einmalige [Unique] Charaktere:** Ein Team kann einen einmaligen Charakter nur einmal einsetzen, als ob das Team eine einzelne Truppe wäre.

**Verbündete:** Die Charaktere des Teamkollegen sind Verbündete deiner Charaktere.

## Boosterplay

Spielt man direkt mit dem Material aus einem Booster, so werden Fraktionen und die Fähigkeit Einmalig [Unique] ignoriert. Man spielt mit dem Material aus einer Boosterpackung! Boosterplay kann man mit 2 oder 3 Spielern durchführen.

Jeder Spieler öffnet einen verschlossenen **Star Wars-Miniaturenbooster** und stellt sich eine Truppe [squad] aus allen Miniaturen zusammen, wobei Fraktionen, Punktwerte und die Fähigkeit Einmalig [Unique] ignoriert werden.

Wie bei „Alles geht“ bekommt man Punkte für jeden Charakter, den man besiegt. Sieger ist der erste Spieler, der Punkte in Höhe des Anfangspunktwertes seiner Truppe erringt oder als letzter übrig bleibt, je nachdem, was zuerst eintritt.

Als Variation kann man auch mit 2 Boostern spielen und sich daraus eine 100 Punkte Truppe [squad] zusammenstellen.

## Glossar

Das Glossar erläutert die Spielbegriffe sowie die Schlüsselworte der Datenkarten [stat cards]. Es enthält weiterhin detaillierte Informationen zu den Spezialfähigkeiten [special abilities] und Machtfertigkeiten [Force powers] in alphabetischer Reihenfolge.

Ein Charakter, der eine Spezialfähigkeit [Special Ability] nutzt, wird als „dieser Charakter“ bezeichnet. Machtfertigkeiten [Force powers] werden als (Macht) genannt. Charakterwerte, Spezialfähigkeiten und andere Informationen auf der Karte sind im Englischen großgeschrieben, andere Spielbegriffe hingegen nicht.

Eine Machtfertigkeit [Force power] oder Spezialfähigkeit [special ability], die einen variablen Bonus gewährt, verwendet das Symbol [#]. Zum Beispiel bedeutet Heilen [Heal] [#], dass durch diese Fähigkeit die Anzahl von Schadenspunkten entfernt wird, die auf der Karte abgedruckt ist (wie etwa Heilen 10 oder Heilen 20).

Zur besseren Übersicht sind in diesem Glossar die englischen Begriffe zuerst angegeben.

## Begriffe

**Absorb Energy [Energie absorbieren] (Macht, 2 Machtpunkte):** Wenn ein Charakter, der diese Machtfertigkeit [Force power] benutzt, von einem anderen Angriff als einem Nahkampfangriff getroffen wird, kann er diesen Schaden mit einem Rettungswurf von 11 verhindern. Wenn der Charakter den Schaden auf diese Weise verhindert, wird auch bereits existierender Schaden in Höhe des verhinderten Schadens entfernt. Der Charakter kann seine Trefferpunkte [Hit Points] nicht über den Anfangswert hinaus steigern. Du musst unmittelbar nachdem der Angriff trifft entscheiden, ob du diese Machtfertigkeit [Force power] benutzt.

**Accelerate [Beschleunigen]:** Ein Charakter kann sich bis zu 24 Felder weit bewegen, wenn er nicht angreift.

**Accurate Shot [Genauer Schuss]:** Dieser Charakter kann einen Gegner in Deckung [cover] angreifen, auch wenn dieser nicht der nächste Gegner ist. Der Gegner erhält durch die Deckung [cover] weiterhin +4 auf den Verteidigungswert [Defense].

**acting [Agierend]:** Der agierende Charakter ist der Charakter, der sich gerade bewegt, angreift, eine Spezialfähigkeit [Special Ability] oder eine Machtfertigkeit [Force effect] einsetzt. Der agierende Spieler ist derjenige, dem dieser Charakter gehört. Normalerweise ist der agierende Charakter derjenige, der gerade am Zug [turn] ist, doch in manchen Fällen wie Gelegenheitsangriffen [attacks of opportunity] oder bestimmten Spezialfähigkeiten [special abilities] agieren die Charaktere auch außerhalb ihres Zuges [turn].

**activate/activation [Aktivieren/Aktivierung]:** Die Bewegung bzw. der Zug eines Charakters. Ein Charakter kann nur einmal pro Runde [round] aktiviert werden. Ein Charakter zählt sofort als aktiviert, sobald ein Spieler beschließt, ihn zu aktivieren, noch bevor er tatsächlich am Zug ist.

**adjacent [Benachbart]:** In einem Feld, das sich unmittelbar neben diesem Feld befindet (auch diagonal). Ein Charakter ist nicht zu Charakteren auf der anderen Seite einer Wand [wall] benachbart.

**Advantageous Attack [Vorteilhafter Angriff]:** Dieser Charakter erhält einen Schadensbonus von +10 gegen einen Gegner, der diese Runde [round] noch nicht aktiviert wurde.

**Advantageous Cover [Deckungsvorteil]:** Dieser Charakter erhält einen Bonus von +8 (statt +4) auf seine Verteidigung [Defense], wenn er sich in Deckung [cover] befindet.

**Affinity [Affinität]:** Der betreffende Charakter kann in der betreffenden Truppe enthalten sein, obwohl er zu einer anderen Fraktion gehört. Die Fraktion des Charakters gilt als die gleiche wie die Fraktion der Truppe. Beispielsweise hätte Mas Amedda die Imperiale Fraktion, wenn er einer Imperialen Truppe [squad] angehört.

**Alderaan Senator [Senator von Alderaan]:** Dieser Charakter zählt als Alderaan Trooper und kann von Spezialfähigkeiten [special abilities] und Effekten profitieren, die für Alderaan Trooper gelten.

**ally/allied character [Verbündeter/verbündeter Charakter]:** Ein Charakter in der gleichen Truppe [squad]. Bei Teamgefechten zählen auch die Charaktere des Teamkollegen dazu.

**Ambush [Hinterhalt]:** Dieser Charakter kann sich in seinem Zug bewegen und danach alle seine Angriffe gegen einen einzelnen Gegner durchführen, der in dieser Runde noch nicht aktiviert wurde. Viele Fähigkeiten, die zusätzliche Angriffe gewähren, wie etwa Dreifachangriff [Triple Attack], verlangen vom Charakter, dass er sich nicht bewegt, doch mit Hinterhalt [Ambush] kann sich bewegen und zusätzliche Angriffe durchführen, solange alle gegen denselben Gegner gerichtet sind.

**Anticipation [Vorsehung] (Macht, 1 Machtpunkt):** Nach der Initiativeermittlung kann ein Charakter, der diese Macht einsetzt, seinen Initiativewurf wiederholen. Der zweite Wurf zählt, selbst wenn er schlechter als der erste ist. Egal wie viele verbündete Charaktere

Vorsehung haben, kann dies nur einmal pro Runde durchgeführt werden.

Erlaubt dir eine andere Spezialfähigkeit oder Macht zweimal für Initiative zu würfeln, so kannst du mit Vorsehung beide Würfe wiederholen.

**Attack [Angriffswert] (Charakterwert):** Dieser Bonus wird auf den Angriffswurf addiert.

**attack [Angriff]:** Bei einem Angriff wird mit einem W20 gewürfelt, der Angriffswert des Charakters (inklusive Modifikatoren) hinzugezählt, das Ergebnis mit der Verteidigung des Ziels verglichen und Schaden in Höhe des Schadenswerts des Angreifers (inklusive Modifikatoren) verursacht. Wird eine Offensivfähigkeit nicht auf diese Weise abgehandelt, so zählt sie nicht als Angriff. Ein Charakter kann einen Gegner in seinem Zug oder als Gelegenheitsangriff angreifen. Außerdem erlauben einige Machtfertigkeiten [Force powers], Spezialfähigkeiten [special abilities] und Anführereffekte [commander effects] dem Charakter, einen Angriff auszuführen, wie in ihrem Text angegeben ist.

**attack of opportunity [Gelegenheitsangriff]:** Ein einzelner sofortiger Angriff [attack] auf einen benachbarten [adjacent] Gegner, der sich bewegt. Bewegt sich der Gegner aus einem benachbarten [adjacent] Feld heraus, so kann der Charakter einen Gelegenheitsangriff [attack of opportunity] gegen ihn ausführen. Siehe Gelegenheitsangriffe [attacks of Opportunity] auf Seite 23. Ein Charakter kann anstelle des Gelegenheitsangriffs [attack of opportunity] keine Spezialfähigkeit [Special Ability] oder Macht einsetzen, die anstelle eines Angriff [replaces attacks] durchgeführt wird.

**attack roll [Angriffswurf]:** Ein Wurf, der bestimmt, ob ein Angriff [Attack] trifft. Würfel mit einem W20 und addiere den Angriffswert des Charakters plus eventuelle Boni dazu. Ist das Ergebnis mindestens so hoch wie die Verteidigung [Defense] des Zieles [target], so trifft der Angriff [attack] und verursacht Schaden [damage].

Eine natürliche 20 ist immer ein Treffer und verursacht als kritischer Treffer [critical hit] doppelten Schaden. Eine natürliche 1 ist immer ein Fehlschlag.

**Avoid Defeat [Niederlage vermeiden]:** Wird ein Charakter mit dieser Spezialfähigkeit auf 0 Trefferpunkte reduziert, so führt er 2 Rettungswürfe durch, für die er jeweils eine 11 benötigt. Sind beide erfolgreich, so ist der Charakter nicht besiegt, sondern bleibt mit 10 Trefferpunkten im Spiel.

**Battle map [Spielplan]:** Das Spielbrett, auf dem das Gefecht stattfindet.

**Battle Meditation [Kampfmeditation] (Macht, 2 Machtpunkte):** Der Charakter erhält für den Rest des Spiels folgenden Anführereffekt: Charaktere, die Unterstützungsfeuer geben, gewähren einen zusätzlichen Angriffsbonus von +2 und gegnerische Charaktere können kein Unterstützungsfeuer gewähren. Der Anführereffekt durch diese Machtfertigkeit gilt zusätzlich zu allen existierenden Anführereffekten. Der Bonus, den er gewährt, gilt zusätzlich zu anderen Effekten, die Unterstützungsfeuer verbessern.

**Betrayal [Verrat]:** Ist ein gegnerischer Angriffswurf gegen diesen Charakter eine natürliche 1, so läuft der gegnerische Charakter über und wird bis zum Ende des Gefechtes Teil der eigenen Truppe. Er kann in dieser Runde allerdings keine weiteren Aktionen mehr unternehmen, selbst wenn er noch Angriffe übrig hätte.

Wird der Charakter mit Verrat [Betrayal] besiegt, so kehren alle betroffenen Charaktere zu ihrer Ursprungstruppe zurück. (Sie können in dieser Runde aktiviert werden, wenn sie es noch nicht waren).

**Black Sun [Schwarze Sonne]:** Befindet sich dieser Charakter in derselben Truppe wie ein Charakter, dessen Name Vigo oder Xizor enthält, so erhält er die Spezialfähigkeit Granaten 10 [Grenades 10]. Der Charakter behält diese Bonusfähigkeit auch dann, wenn sich der andere Charakter momentan nicht im Spiel befindet (besiegt, verzögerter Eintritt auf den Spielplan und so weiter).

**Blaster Barrage [Blaster-Sperrfeuer] (Macht, 1 Machtpunkt):** Anstelle seines normalen Angriffs oder Angriffe kann ein Charakter mit dieser Macht jedes legale Ziel [target] einmal angreifen. Legale Ziele [targets] werden vor dem ersten Angriffswurf bestimmt (wie ob ein Gegner in Deckung [cover] der nächste Gegner ist). Sind mehrere Gegner gleich weit entfernt, so sind sie alle legale Ziele [targets] für diese Macht.

**Bodyguard [Leibwächter]:** Erhält ein benachbarter [adjacent] verbündeter Charakter Schaden durch einen Angriff, so kann der Leibwächter stattdessen den Schaden auf sich nehmen, selbst wenn er kein legales Ziel [target] für den Angriff war. Der Leibwächter kann dies allerdings nicht tun, wenn der Schaden durch etwas anderes als einen Angriff entsteht, wie z. B. Granaten. Hat das ursprüngliche Ziel [target] die Spezialfähigkeit Schild [Shield], so muss vor dem Schildwurf entschieden werden, ob der Leibwächter den Schaden auf sich nehmen wird (siehe Shield auf Seite 50). Beinhaltet der Name einer Spezialfähigkeit [special ability] das Wort Leibwächter [Bodyguard] (wie etwa Leibwächter des Imperators [Emperor's Bodyguard]), so gilt diese Fähigkeit für alle Zwecke als Leibwächter [Bodyguard], solange auf der Datenkarte [stat card] nichts anderes angegeben ist.

**bonus:** Boni werden auf Würfelwürfe oder Spielwerte addiert. Ein Bonus ist eine Zahl mit einem „+“ Zeichen. Die meisten Boni sind kumulativ, jedoch nicht mit sich selbst. Hat ein Charakter beispielsweise Deckung [cover] aus mehreren Quellen, so bekommt er nur +4 auf seinen Verteidigungswert [Defense]. Ein Clone Trooper Commander kann einem Trooper in der Nähe +3 auf den Angriffswert [Attack] geben, zwei Clone Trooper Commander geben aber dem Trooper keinen Bonus von +6.

**Booming Voice [Dröhnende Stimme]:** Befindet sich dieser Charakter in deiner Truppe [squad], wird bei allen Verbündeten mit Anführereffekten [commander effects], die normalerweise auf sechs Felder begrenzt sind, diese Reichweitenbegrenzung aufgehoben.

**Bounty Hunter +[#] [Kopfgeldjäger +(#)]:** Kopfgeldjäger bekommen einen Bonus von +[#] auf den Angriff gegen Einmalige [Unique] Charaktere.

**Careful Shot +[#] [Gezielter Schuss +(#)]:** Bewegt sich dieser Charakter in seinem Zug [turn] nicht, so bekommt er einen Bonus von +[#] auf den Angriff. Da diese Spezialfähigkeit nur in dem Zug des Charakters wirkt, gilt sie nicht für Gelegenheitsangriffe [attacks of Opportunity].

**character [Charakter]:** Ein einzelnes Wesen, das durch eine Miniatur dargestellt wird. Manche Charaktere sind einmalig [unique], wie etwa Luke Skywalker. Andere sind Personen oder Kreaturen einer bestimmten Spezies und haben generische Namen wie Stormtrooper Commander oder Wampa.

**Charging Assault +[#] [Angriffssturm +[#]]:** Anstelle seines normalen Zuges kann sich dieser Charakter bis zum Doppelten seiner Bewegungsweite bewegen und danach noch im selben Zug einen Angriff gegen benachbarten Gegner durchführen. Er muss sich mindestens 1 Feld bewegen, um diese Spezialfähigkeit zu nutzen. Dieser Angriff erhält einen Bonus von +[#] auf den Schadenswert [Damage].

**Charging Fire [Sturmfeuer]:** Anstelle seines normalen Zuges kann der Charakter sich bis zu 12 Felder bewegen und im gleichen Zug noch angreifen.

**Cleave [Sense]:** Einmal pro Runde kann dieser Charakter, wenn er einen benachbarten [adjacent] Gegner durch einen Angriff besiegt, sofort einen anderen benachbarten [adjacent] Charakter angreifen. Sense [Cleave] funktioniert auch bei einem Gelegenheitsangriff [attack of opportunity].

**combined fire [Unterstützungsfeuer]:** Charaktere können einen befreundeten Charakter bei einem Angriff [attack] unterstützen. Greift der Charakter in seinem Zug [turn] an, so können andere befreundete Charaktere mit einer Sichtlinie [line of sight] zum Ziel [target]

für Unterstützungsfeuer [Combined Fire] aktiviert werden. Jeder so aktivierte Charakter gewährt einen Bonus von +4 auf den Angriff. Siehe Unterstützungsfeuer [Combined Fire] auf Seite 18.

**commander [Anführer]:** Ein Charakter, der einen Anführereffekt [commander effect] auf seiner Karte abgedruckt hat, wird manchmal auch als Anführer [commander] bezeichnet. Als Anführer werden auch Charaktere bezeichnet, die Anführereffekte aus einer anderen Quelle erhalten.

**commander effect [Anführereffekt]:** Manche Charaktere können ein Gefecht, insbesondere ihre Verbündeten, mit Anführereffekten [Commander Effects] beeinflussen. Manche dieser Effekte haben eine Reichweite. Eine Sichtlinie [line of sight] ist, sofern nicht anders angegeben, dabei nicht vonnöten, jedoch muss um Wände [walls], Türen [Doors] und anderes unpassierbares Gelände herum gezählt werden, wenn die Reichweite gemessen wird. Anführereffekte [Commander Effects] wirken normalerweise nicht auf Droiden und Wilde [Savage].

Doppelte Anführereffekte [Commander Effects] addieren sich niemals. Ein einzelner Charakter kann zwar von beliebig vielen verschiedenen Anführern profitieren, gewährt jedoch mehr als einer einen Bonus auf den gleichen Wurf oder Wert, so gilt nur der höchste. Wenn ein Anführereffekt eine Spezialfähigkeit gewährt, wird diese so behandelt, als sei sie auf der Karte abgedruckt. Bonusse durch diese Fähigkeit sind nicht mit anderen Fällen derselben Fähigkeit kumulativ, aber sie addieren sich mit anderen Bonusen auf denselben Spielwert, die von anderen Anführereffekten gewährt wird.

Ein Anführereffekt [Commander Effect] erlischt in dem Moment, da der Anführer besiegt ist.

**Commando [Kommando]:** Ein Kommando ist jeder Charakter mit dem Wort „Commando“ in seinem Namen oder mit der Spezialfähigkeit Kommando [Commando].

**Control Minds [Gedanken kontrollieren]:** (Macht, 1 Machtpunkt): Statt seine normalen Angriffe durchzuführen, erhält ein Charakter, der diese Macht benutzt, bis zum Ende des Gefechts folgende Anführereffekte [commander effects]: Verbündete, die Unterstützungsfeuer leisten, gewähren einen zusätzlichen Bonus von +2 auf den Angriffswert [Attack]. Dies gilt zusätzlich zu allen bestehenden Anführereffekten [commander effects], die der Charakter hat.

**cover [Deckung]:** Charaktere und bestimmte Arten von Gelände [Terrain] bieten Deckung [cover] gegen Angriffe [attacks]. Ein Charakter kann einen Gegner in Deckung [cover] nur dann angreifen, wenn dieser der nächste Gegner ist. Ein Charakter in Deckung [cover] erhält einen Bonus von +4 auf den Verteidigungswert [Defense]. Siehe Deckung [Cover] auf Seite 19.

**critical hit [Kritischer Treffer]:** Ein Treffer, der eine vitale Stelle trifft und Zusatzschaden verursacht. Kritische Treffer [Critical Hits] tauchen auf, wenn der Angreifer bei einem Angriffswurf [attack roll] eine natürliche 20 würfelt (der Würfel zeigt 20). Der Schaden [damage] wird in diesem Fall verdoppelt. Siehe Angriffswürfe [Attack Rolls] auf Seite 22. Ist ein Charakter in der Lage, bei einem Ergebnis von weniger als 20 einen kritischen Treffer zu verursachen, zählt dieser kritische Treffer auch als automatischer Treffer.

Verursacht ein Angriff Bonusschaden (wie z. B. mit der Spezialfähigkeit [special ability] Verschlagener Angriff [Cunning Attack]), so verdoppelt der kritische Treffer [critical hit] den Basisschaden, nicht den Bonusschaden.

**Crowd Fighting [Massenschlägerei]:** Dieser Charakter bekommt für jeden benachbarten Charakter über das Ziel [target] hinaus +2 auf den Angriffswert [Attack]. Kann der Charakter mehr als einen Angriff pro Zug ausführen, wird der Bonus zu Beginn jedes Angriffs berechnet. **Beispiel:** Erhält der erste Angriff einen Bonus von +16 und besiegt den Gegner, erhält der nächste Angriff nur +14 usw.

**Cunning Attack [Verschlagener Angriff]:** Dieser Charakter bekommt +4 auf den Angriffswert [Attack] und +10 auf den Schadenswert [Damage] gegen Gegner, die in dieser Runde noch nicht aktiviert wurden.

**Cyborg:** Ein Cyborg-Charakter gilt sowohl als Droide als auch als Nicht-Droide. Das heißt, dass er von Effekten profitiert, die auf Droiden wirken (wie Reparatur/Repair) und auch von anderen Effekten (wie Heilung/Heal). Ein Cyborg wird jedoch auf der anderen Seite von Negativeffekten betroffen, gegen die Droiden immun sind (kritische Treffer) und solchen Effekten, die explizit gegen Droiden gerichtet sind (wie Ionenkanone/Ion Gun 20). Cyborgs werden durch Anführereffekte [Commander Effects] beeinflusst.

**Damage [Schadenswert; Charakterwert]:** Ein Charakter verursacht bei einem erfolgreichen Angriff [attack] (einem Treffer) Schaden [damage] in Höhe seines Schadenswertes [Damage].

**damage [Schaden]:** Ein Charakter nimmt Schaden [damage], wenn er von einem Angriff [attack] getroffen oder Ziel [target] bestimmter Spezialfähigkeiten [special abilities] oder Machtfertigkeiten [Force powers] wird. Schaden [damage] vermindert die Trefferpunkte [Hit Points] des betroffenen Charakters. Ein Charakter, dessen Trefferpunkte [Hit Points] auf oder unter 0 sinken, ist besiegt [defeated] und wird vom Spielplan [battle map] entfernt.

**Damage Reduction [#] [Schadensreduzierung (#)]:** Wenn dieser Charakter Schaden nimmt, verringere den Schaden um den angegebenen Wert. Angriffe durch benachbarte [adjacent] Gegner mit Lichtschwertern oder mit der Machtfertigkeit Lichtschwert-Wurf [Lightsaber Throw] ignorieren diese Spezialfähigkeit [special ability] Diese Fähigkeit wird erst abgehandelt, nachdem alle bezüglich Leibwächter [Bodyguard] getroffen wurden.

**Dark Armor [Dunkle Rüstung]:** Wenn dieser Charakter Schaden nimmt, führt er einen Rettungswurf von 11 durch. Ist der Rettungswurf erfolgreich, wird der Schaden um 10 reduziert. Angriffe durch benachbarte [adjacent] Gegner mit Lichtschwertern oder mit der Machtfertigkeit Lichtschwert-Wurf [Lightsaber Throw] ignorieren diese Spezialfähigkeit [special ability] Diese Fähigkeit wird erst abgehandelt, nachdem alle bezüglich Leibwächter [Bodyguard] getroffen wurden.

**Dark Force Spirit [#] [Geist der Dunklen Macht (#)] (Macht):** Wird ein Charakter mit dieser Macht besiegt, verliert jeder gegnerische Charakter mit einem Machtwert für den Rest des Gefechts jedes Mal automatisch [#] Machtpunkte, sobald er aktiviert wird. Dieser Effekt gilt auch für Charaktere mit einem Machtwert, die erst später ins Spiel eintreten. Sind keine gegnerischen Charaktere mit einem Machtwert vorhanden, so hat diese Machtfertigkeit keine Wirkung.

**Dark Inspiration [Dunkle Inspiration]:** Hast du bei der Aufstellung diesen Charakter in deiner Truppe, so wähle einen verbündeten [allied] Charakter mit einem Machtwert [Force rating] aus. Dieser bekommt für den Rest des Gefechts die Spezialfähigkeit Lichtschwert-Kämpfer [Lightsaber Duelist] (siehe Eintrag auf Seite 44).

**Dark Master [Dunkler Meister]:** Hast du bei der Aufstellung diesen Charakter in deiner Truppe [squad], so wähle einen einzigartigen [Unique] Charakter deiner Truppe [squad] aus. Der ausgewählte kann Machtpunkte [Force points] von diesem Charakter nutzen, als wären es seine eigenen. Der Verbündete [ally] muss dabei keinen Machtwert [Force rating] haben, hat er aber einen, so kann er nicht zusätzlich in derselben Runde [round] seine eigenen Machtpunkte [Force points] ausgeben.

**Deadeye [Adlerauge]:** Bewegt sich der Charakter in seinem Zug [turn] nicht, so bekommt er +10 auf den Schadenswert [Damage]. Dies gilt nicht bei Gelegenheitsangriffen [attacks of opportunity].

**Deadly Attack [Tödlicher Angriff]:** Dieser Charakter erzielt kritische Treffer [critical hits] bei einem Wurf von einer natürlichen 19 und 20 statt nur bei einer 20.

**defeat/defeated [besiegen/besiegt]:** Ein Charakter ist besiegt, wenn seine Trefferpunkte auf oder unter 0 fallen. Besiegte Charaktere werden vom Spielplan entfernt.

**Defense [Verteidigungswert] (Charakterwert):** Die Fähigkeit eines Charakters, einen Treffer [Hit] gegen sich zu vermeiden. Ist das Ergebnis des Angriffswurfs mindestens so hoch wie die Verteidigung, so trifft der Angriff und der Verteidiger nimmt Schaden, der seine Trefferpunkte verringert.

**Demolish [Demolieren]:** Schaden, der von Angriffen dieses Charakters verursacht wird, ignoriert Schadensreduzierung [Damage Reduction] von benachbarten Feinden.

**Desert Skiff [Wüstenskiff]:** Dieser Charakter kann bis zu einen großen Verbündeten oder zwei kleine bzw. mittelgroße Verbündete transportieren. Um einzusteigen, müssen sie ihre Bewegung benachbart [adjacent] zu seiner Base beenden. Entferne diese Charaktere vom Spielplan. Du kannst sie auf diesen Charakter stellen, um anzuzeigen, dass sie aufgestiegen sind. Transportierte Charaktere sind noch im Spiel und können von Anführereffekten, Spezialfähigkeiten und Machtfertigkeiten profitieren. Sie gelten sowohl zueinander als auch zu diesem Charakter als benachbart und bewegen sich mit ihm, wobei sie von seiner Flugfähigkeit profitieren und Deckung erhalten.

Transportierte Charaktere können angreifen. Zähle die Reichweite von diesem Charakter aus und rechne 1 Feld hinzu. Die Reichweite für Angriffe auf transportierte Charaktere oder für Anführereffekte und andere Fähigkeiten wird auf die gleiche Weise gezählt. Im Allgemeinen bedeutet dies, dass sie keine Nahkampfangriffe durchführen können, wenn sie nicht über die Fähigkeit Nahkampfreichweite verfügen. Transportierte Charaktere können unmittelbar vor deiner ersten Aktivierung in der Runde aussteigen und aufs Spielfeld zurückkehren. In dieser Runde sind sie dann normal am Zug. Platziere sie benachbart zur Fläche dieses Charakters.

Wird dieser Charakter besiegt, sind transportierte Charaktere ebenfalls besiegt. Jeder von ihnen kann mit einem erfolgreichen Rettungswurf von 11 diesen Effekt vermeiden. Transportierte Charaktere, die ihren Rettungswurf schaffen, werden benachbart zu dem Feld aufgestellt, das vorher von diesem Charakter besetzt war. Wenn irgendein anderer Effekt die Position dieses Charakters auf dem Spielplan ändert, werden die transportierten Charaktere ebenfalls zur neuen Position bewegt. Wenn ein transportierter Charakter zu einer anderen Truppe überläuft (z. B. durch Verrat [Betrayal]), steigt er sofort aus.

**difficult terrain [Schwieriges Gelände]:** Dieses Gelände stellt Geröll, lockere Bodenplatten, unebenen Boden und Ähnliches dar. Ein Feld mit schwierigem Gelände [difficult terrain] zählt als zwei Felder für die Bewegung. Schwieriges Gelände [difficult terrain] bietet weder Deckung [cover] noch blockiert es die Sichtlinie [line of sight].

**Disintegration [Auflösung]:** Wirft ein Charakter mit dieser Spezialfähigkeit [special ability] beim Angriffswurf [attack roll] eine natürlich 20, so ist das Ziel [target] unabhängig von seinen Trefferpunkten [Hit Points] besiegt. Die Wirkung tritt auch ein, wenn das Ziel [target] den Schaden [damage] mit einer Spezialfähigkeit [special ability] oder einer Machtfertigkeit [Force power] vermeidet. Wird ein anderer Charakter zum Ziel [target] dieses Angriffs (z. B. durch Leibwächter [Bodyguard]), so wird das neue Ziel [target] stattdessen besiegt.

**Disruptive [Störfaktor]:** Feindliche Anführereffekte haben im Bereich von 6 Feldern um diesen Charakter keine Wirkung (auf Gegner und Verbündete gleichermaßen). Charaktere innerhalb von 6 Feldern erhalten keine Bonusse (oder Abzüge) durch gegnerische Anführereffekte, bis sie sich aus diesem Wirkungsbereich herausbewegen. Die Anführereffekte von feindlichen Anführern innerhalb von 6 Feldern werden unterdrückt, bis sie sich

aus diesem Wirkungsbereich herausbewegen (sie gelten aber immer noch als Anführer). Ein Charakter, der seinen Zug außerhalb dieses Wirkungsbereiches beginnt und dessen Bewegungsweite durch einen Anführereffekt verändert wird, bewegt sich für den Rest des Zuges mit dieser Geschwindigkeit weiter, auch wenn er in 6 Felder Entfernung von diesem Charakter gerät. Umgekehrt kann die Bewegungsweite eines Charakters, der seinen Zug im Wirkungsbereich beginnt, für den Rest des Zuges nicht durch einen gegnerischen Anführereffekt verändert werden, auch wenn er sich weiter als 6 Felder von diesem Charakter entfernt.

**Doctrine of Fear [Doktrin der Herrschaft durch die Macht der Furcht]:** Feindliche Charaktere erhalten -4 auf den Angriffswert [Attack], solange sie sich innerhalb von 6 Feldern um diesen Charakter befinden.

**Dominate [Beherrschen]:** Anstelle seines normalen Zuges [turn] kann der Charakter die Kontrolle über einen lebendigen Charakter übernehmen, selbst wenn dieser in der Runde [round] bereits aktiviert wurde. (Dies zählt nicht als Aktivierung). Der Zielcharakter macht seinen Zug [turn], als gehörte er zur Truppe [Squad] des agierenden Spielers, kann sich jedoch nicht bewegen. Er kann sich dem Effekt mit einem Rettungswurf [save] von 11 widersetzen. Gegnerische Ziele müssen ganz normal legale Ziele sein, hingegen ist jeder verbündete Charakter in Sichtlinie [line of sight] ein legales Ziel [target].

**door [Tür]:** Diese Geländeart gilt als Wand [wall], es sei denn sie ist geöffnet. Eine offene Tür [Door] wird ignoriert. Eine Tür [door] öffnet sich, wenn ein Charakter am Ende seines Zuges [turn] zu ihr benachbart [adjacent] steht. Sie bleibt so lange geöffnet, bis am Ende eines Zuges [turn] kein Charakter mehr zu ihr benachbart [adjacent] ist.

**Door Gimmick [Türsperre]:** Am Ende seines Zuges [turn] kann dieser Charakter eine Tür [door] in seiner Sichtlinie [line of sight] öffnen. Die Tür [door] bleibt bis zum Ende des nächsten Zuges [turn] dieses Charakters oder bis zum Ende des Zuges [turn], in dem der Charakter besiegt [defeated] wurde, offen. Andere Charaktere können die Tür [door] nicht schließen, es sei denn, sie haben die Fähigkeit Übersteuern [Override]. Türsperre [Door Gimmick] kann nicht auf Türen [doors] angewandt werden, die durch die Fähigkeit Übersteuern [Override] geschlossen gehalten werden (Siehe Übersteuern [Override] auf Seite 47).

**Double Attack [Doppelangriff]:** Greift dieser Charakter in seinem Zug [turn] an, ohne sich zuvor bewegt zu haben, dann hat er die Möglichkeit, sich entweder normal zu bewegen oder einen Zusatzangriff zu machen. Dieser kann sich auch gegen den gleichen Gegner richten, muss es aber nicht. Da diese Spezialfähigkeit [special ability] nur im Zug [turn] des Charakters anwendbar ist, kann er trotzdem nur einen Gelegenheitsangriff [attack of opportunity] durchführen.

**Double Claw Attack [Doppelter Klauenangriff]:** Dieser funktioniert wie der Doppelangriff [Double Attack, siehe oben], mit dem Unterschied, dass er nur gegen benachbarte [adjacent] Gegner anwendbar ist. Ein Charakter mit doppeltem Klauenangriff [Double Claw Attack] kann zwei Angriffe gegen einen benachbarten [adjacent] Gegner oder einen Angriff gegen einen nicht benachbarten [adjacent] Gegner durchführen.

**Drain Life [#] [Lebensentzug (#)] (Macht, 1 Machtpunkt):** Ein Charakter, der diese Machtfertigkeit [Force power] benutzt, verursacht bei einem ausgewählten lebendigen Gegner innerhalb von 6 Feldern (#) Punkte Schaden und heilt gleichzeitig dieselbe Menge Schaden bei sich selbst. Der Gegner kann beide Effekte mit einem Rettungswurf von 11 verhindern. Die Verwendung von Lebensentzug [Drain Life] ist kein Angriff und benötigt keinen Angriffswurf. Diese Fähigkeit kann nur im Zug dieses Charakters verwendet werden.

**Drain Life Energy [Lebensenergieentzug]:** Immer wenn dieser Charakter einen benachbarten lebendigen Charakter besiegt, wird sämtlicher Schaden sofort von diesem Charakter entfernt.

**Draw Fire [Feuer anziehen]:** Wählt der Gegner einen Verbündeten [ally] innerhalb von 6 Feldern zu diesem Charakter als Ziel [target], so kannst du den Gegner zwingen, stattdessen ihn anzugreifen (vorausgesetzt er könnte ihn als Ziel [target] wählen). Der Angreifer kann sich dem mit einem Rettungswurf [save] von 11 entziehen. Diese Fähigkeit muss eingesetzt werden, bevor der Angreifer seinen Angriffswurf [attack roll] durchführt.

**Droid [Droide]:** Ein Droide [Droid] nimmt keinen doppelten Schaden durch kritische Treffer [Critical Hits] und ist nicht für Anführereffekte [commander effects] empfänglich.

**Droid Master [Droidenmeister]:** Nicht einmalige [Unique], verbündete [allied] Droiden innerhalb von 6 Feldern zu diesem Charakter bekommen die Fähigkeit Doppelangriff [Double Attack] (siehe oben).

**Droid Reinforcements [#] [Droiden-Verstärkung (#)]:** Siehe Verstärkungen auf Seite 49.

**Electric Shock +[#] [Elektroschock +(#)]:** Der Charakter erhält einen Bonus von +10 auf den Schadenswert [Damage] gegen benachbarte Droid [Droiden]-Gegner.

**Emergency Life Support [Lebensnotversorgung]:** Benachbarte [adjacent] Nicht-Droiden Verbündete [Non-Droid Allies] erhalten Niederlage vermeiden [Avoid Defeat], siehe Eintrag auf Seite 33.

**Empathy [Empathie]:** Wilde Verbündete innerhalb von 6 Feldern um diesen Charakter werden so behandelt, als ob sie diese Spezialfähigkeit nicht hätten. Wenn sie einen Zug innerhalb von 6 Feldern beginnen, können sie die Bewegungsbeschränkungen durch Wild [Savage] ignorieren. Immer wenn sie innerhalb von 6 Feldern stehen, unterliegen sie Anführereffekten [commander effects]

**Emperor's Bodyguard [Leibwächter des Imperators]:** Siehe Leibwächter auf Seite 34.

**enemy/ enemy character [Gegner/gegnerischer Charakter]:** Gegner sind Charaktere in der gegnerischen Truppe, nicht in deiner Truppe oder der deines Teamkollegen.

**Evade [Ausweichen]:** Wird der Charakter von dem Angriff eines nicht benachbarten [adjacent] Gegners getroffen, so kann er den Schaden mit einem Rettungswurf [save] von 11 vermeiden.

**Ewok:** Ein Ewok ist jeder Charakter mit dem Wort „Ewok“ in seinem Namen oder mit der Spezialfähigkeit Ewok.

**Execute Order 66 [Befehl 66 ausführen]:** Der Charakter kann nicht Ziel [target] von Charakteren sein, die die Fähigkeit Befehl 66 [Order 66] haben.

**Extra Attack [Extraangriff]:** In seinem Zug kann dieser Charakter einen zusätzlichen Angriff durchführen, kann sich dann aber nicht bewegen. Dies funktioniert genau wie alle anderen Spezialfähigkeiten, die zusätzliche Angriffe verleihen, wie etwa Doppelangriff [Double Attack]. Dieser zusätzliche Angriff ist mit anderen Zusatzangriffen kumulativ, die durch andere Spezialfähigkeiten oder Anführereffekten gewährt werden. Er ist auch mit einem Extraangriff [Extra Attack] kumulativ, der durch eine andere Spezialfähigkeit gewährt wird (dadurch kann derselbe Verbündete in einem Zug mehrere zusätzliche Angriffe erhalten).

**factions [Fraktionen]:** Diese breiten Kategorien unterteilen die Charaktere nach ihrer Gesinnung in den verschiedenen *Star Wars*-Epochen.

**Fire Control [Feuerleitung]:** Nicht einmalige [Unique], verbündete [allied] Droiden erhalten einen Bonus von +4 auf ihren Angriff, wenn dieser Charakter in deiner Truppe [squad] ist.

**Flamethrower [#] [Flammenwerfer (#)]:** Anstelle des oder der normalen Angriffe [attacks] kann der Charakter bei einem gegnerischen Ziel [target] und allen benachbarten Charakteren (Freund wie Feind) (#) Schadenspunkte verursachen. Der erste Gegner muss ein legales Ziel [target] sein und sich innerhalb von 6 Feldern befinden, die benachbarten Ziele [target] jedoch nicht. Der Einsatz dieser Spezialfähigkeit ist kein Angriff und ein Angriffswurf ist nicht erforderlich. Man kann kein leeres Feld als Ziel [target] auswählen.

**Flight [Flugfähigkeit]:** Der Charakter ignoriert in seiner Bewegung gegnerische Charaktere, niedrige Objekte, schwieriges Gelände und Gruben. Wände blockieren seine Bewegung und er muss die Bewegung auch in einem legalen Feld beenden. Da dieser Charakter gegnerische Charaktere in der Bewegung ignoriert, können diese auch keinen Gelegenheitsangriff gegen ihn durchführen.

**Flurry Attack [Doppelschlag]:** Erzielt der Charakter einen kritischen Treffer [critical hit] (oder würfelt bei seinem Angriffswurf eine natürliche 20, falls das Ziel gegen kritische Treffer immun ist), so kann er sofort zusätzlich zu den anderen Effekten des kritischen Treffers einen weiteren Angriff [attack] ausführen. Er kann jedes Mal einen Zusatzangriff durchführen, wenn er einen kritischen Treffer [critical Hit] erzielt, selbst als Resultat aus einem Zusatzangriff. Der Zusatzangriff muss sich nicht gegen dasselbe Ziel [target] richten, wenn andere legale Ziele vorhanden sind.

**follower [Gefolge]:** Ein Charakter in deiner Truppe [squad], der keine Anführereffekte [commander effects] hat. Die meisten Anführereffekte [commander effects] gelten nur für das Gefolge.

**Force Absorb [Macht-Absorption] (Macht, 2 Machtpunkte):** Ein Charakter kann damit die Wirkung der Macht eines benachbarten [adjacent] Charakters aufheben. Du musst dich nicht sofort nach Ansage der anderen Macht [Force] entscheiden, die Macht [Force] zu absorbieren, aber bevor sie in Kraft tritt. Die gegnerische Macht [Force] ist nichtsdestotrotz in diesem Zug eingesetzt worden und die Machtpunkte sind ebenfalls verbraucht.

**Force Alter [Machtänderung] (Macht, 1 Machtpunkt):** Ein Gegner innerhalb von 6 Feldern muss seinen letzten Angriff noch mal würfeln. Dafür muss er kein legales Ziel sein. Du musst dich sofort nach dem Angriffswurf entscheiden, ob du diese Machtfertigkeit [Force power] benutzt.

**Force Ascetic [Machtasket]:** Dieser Charakter kann keine Machtpunkte ausgeben, um noch mal zu würfeln oder sich schneller zu bewegen. Er kann nur Machtfertigkeiten mit Eigennamen [named Force powers] benutzen.

**Force Burst [Machtwelle] (Macht, 2 Machtpunkte):** Anstelle des normalen Zuges [turn] fügt der Charakter allen Charakteren (Freund wie Feind) innerhalb von 6 Feldern 10 Schadenspunkte zu. Eine Sichtlinie [line of sight] ist nicht nötig, aber durch Wände [walls] hindurch funktioniert diese Macht [Force] ebenfalls nicht, höchstens darum herum. Diese Fähigkeit ist kein normaler Angriff und die betroffenen Charaktere gelten nicht als Ziele.

**Force Defense [Machtabwehr] (Macht, 3 Machtpunkte):** Der Charakter kann eine gegnerische Macht [Force], die von einem Charakter innerhalb von 6 Feldern eingesetzt wird, aufheben. Du musst dich sofort nach Ansage der anderen Macht [Force] entscheiden, die Macht [Force] zu absorbieren, aber noch bevor sie in Kraft tritt. Die gegnerische Macht [Force] ist nichtsdestotrotz in diesem Zug [turn] eingesetzt worden und die Machtpunkte [Force points] sind ebenfalls verbraucht.

**Force Empathic [#] [Machtempfinden (#)]:** Dieser Charakter erhält jedes Mal (#) Schadenspunkte, wenn ein Verbündeter mit einem Machtwert [Force rating] besiegt wird.

**Force Grip [#] [Machtgriff (#)] (Macht; 1 Machtpunkt):** Anstelle eines oder mehrerer Angriffe [attacks] kann der Charakter einem Gegner in Sichtlinie [line of sight] 10 Schadenspunkte zufügen. Dies ist kein Angriff [attack] und erfordert auch keinen Angriffswurf [attack roll].

**Force Heal [#][Machtheilung (#)] (Macht, 2 Machtpunkte):** Anstelle eines oder mehrerer normaler Angriffe [attacks] kann der Charakter (#) Punkte Schaden [damage] bei einem benachbarten [adjacent] lebendigen Charakter oder sich selbst heilen. Schadenspunkte können so nicht über den Startwert hinaus geheilt werden und Droiden [Droids] können nicht geheilt werden. In früheren Serien hieß diese Fertigkeit auf den Datenkarten [stat cards] einfach nur „Heal“.

**Force Immunity [Machtimmunität]:** Andere Charaktere können keine Machtpunkte ausgeben, um diesen Charakter zu beeinflussen, Angriffe gegen ihn neu zu würfeln oder auf seine Angriffe und Fähigkeiten zu reagieren. Dieser Charakter zählt nicht für Machtfertigkeiten, die mehrere Charaktere beeinflussen (wie etwa Machtblitz [Force Lightning] oder Schockwelle [Shockwave]), wähle stattdessen einen anderen Charakter aus.

**Force Leap [Machtsprung] (Macht, 1 Machtpunkt):** Bis zum Ende des Zuges [turn] kann sich der Charakter durch Gegner hindurch bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe [attacks of Opportunity] auszulösen. Der Charakter kann sich ansonsten ganz normal bewegen und angreifen.

**Force Lightning [#] [Machtblitz (#)] (Macht, 2 Machtpunkte):** Anstelle eines oder mehrerer Angriffe [attacks] kann der Charakter einem gegnerischen Charakter und zwei dazu benachbarten [adjacent] Charakteren (falls vorhanden; Freund wie Feind inklusive ihm selbst, wenn kein anderer da ist) (#) Schadenspunkte zufügen. Der Gegner muss ein legales Ziel [target] sein und sich innerhalb von 6 Feldern aufhalten, die benachbarten [adjacent] Charaktere jedoch nicht. Der Machtblitz [Force Lightning] ist kein Angriff [attack] und erfordert auch keinen Angriffswurf [attack roll].

**Force points [Machtpunkte]:** Manche Charaktere können die Macht [Force] manipulieren, um besondere Effekte zu erzielen. Diese Charaktere haben einen Machtwert [Force rating], eine Anzahl an Punkten, die sie nutzen können um Machtfertigkeiten [Force powers] zu nutzen (siehe unten), einen Würfelwurf zu wiederholen (selbst eine natürliche 1 bei einem Angriff) oder sich als Teil ihrer Bewegung 2 Felder zusätzlich zu bewegen. Ist ein Machtpunkt [Force point] einmal ausgegeben, so ist er für dieses Gefecht verbraucht.

Machtpunkte [Force points] können von einem Charakter nur einmal pro Zug [turn] ausgegeben werden. Manchmal jedoch kann ein Charakter Machtpunkte [Force points] auch im gegnerischen Zug [turn] ausgeben, wie z. B. um einen misslungenen Rettungswurf [save] zu wiederholen. In diesem Fall kann der Charakter auch mehrmals in deiner Runde [round] Machtpunkte [Force points] ausgeben.

**Force powers [Machtfertigkeiten]:** Dies sind spezielle Angriffe [attacks], Bewegungen [Moves] und Fähigkeiten [Abilities]. Beim Einsatz einer Machtfertigkeit [Force power] werden die Machtpunkte [Force points] von der Summe abgezogen. Eine Machtfertigkeit [Force power] kann nur eingesetzt werden, wenn der Charakter auch genügend Machtpunkte [Force points] zur Verfügung hat.

**Force Renewal 1 [Macherneuerung 1] (Macht):** Wird dieser Charakter aktiviert, so bekommt er einen Machtpunkt [Force point], selbst wenn er nun mehr als zu Beginn des Gefechts hat.

**Force Sense [Machtgespür] (Macht, 1 Machtpunkt):** Alle gegnerischen Charaktere verlieren für den Rest der Runde die Spezialfähigkeit Tarnung [Stealth].

**Force Spirit [#] [Machtgeist (#)] (Macht):** Wird dieser Charakter besiegt [defeated], bekommt ein verbündeter [allied] Charakter mit einem Machtwert [Force rating] sofort (#) Machtpunkte. Der Verbündete [ally] kann nun für den Rest des Gefechts einmal mehr pro Zug [turn] Machtpunkte [Force points] ausgeben. Ist kein verbündeter [allied] Charakter mit Machtwert [Force rating] da, so ist diese Macht [Force] nutzlos.

**Force Storm [#] [Machtsturm (#)] (Macht 2 Machtpunkte):** Anstelle eines oder mehrerer Angriffe [attacks] kann der Charakter allen benachbarten [adjacent] Charakteren (Freund wie Feind) 20 Schadenspunkte [points of damage] zufügen.

**Force Strike [#] [Machtschlag] (Macht, 1 Machtpunkt):** Anstelle eines oder mehrerer Angriffe [attacks] kann der Charakter einem gegnerischen Droiden [Droid] oder einem Gegner mit Geschütz [Mounted Weapon] innerhalb von 6 Feldern (#) Schadenspunkte [points of damage] zufügen. Dies ist kein Angriff [attack] und ein Angriffswurf [attack roll] ist auch

nicht nötig. Charaktere aus älteren Serien mit dieser Macht [Force] können auch Gegner mit Geschütz [Mounted Weapon] zum Ziel [target] nehmen, auch wenn es nicht auf ihrer Datenkarte [stat card] vermerkt ist.

**Force Stun [Machtbetäubung] (Macht, 1 Machtpunkt):** Ein ausgewählter, lebendiger Gegner innerhalb von 6 Feldern gilt für diese Runde als aktiviert. Der Gegner kann diesen Effekt mit einem Rettungswurf von 11 vermeiden. Diese Fähigkeit kann nur im Zug dieses Charakters verwendet werden.

**Force Thrust [#] [Machtschub] (Macht, 1 Machtpunkt):** Anstelle eines oder mehrerer Angriffe [attacks] kann der Charakter einem Gegner innerhalb von 6 Feldern (#) Schadenspunkte [points of damage] zufügen. Der Gegner kann den Schaden [damage] mit einem gelungenen Rettungswurf [save] von 11 halbieren. Dies ist kein Angriff [attack] und erfordert auch keinen Angriffswurf [attack roll].

**Force Valor [Machtmut] (Macht, 2 Machtpunkte):** Anstelle eines oder mehrerer Angriffe [attacks] erhält der Charakter für den Rest des Gefechtes die folgenden Anführereffekte [commander effects]: Gefolge [followers] innerhalb von 6 Feldern bekommen einen Bonus von +2 auf den Angriffswert [Attack] und den Verteidigungswert [Defense]. Dies gilt zusätzlich zu etwaigen anderen Anführereffekten [commander effects].

**Force Weapon [Machtwaffe] (Macht, 1 Machtpunkt):** Anstelle eines oder mehrerer normaler Angriffe erhält der Charakter bis zum Ende des Gefechts +10 auf den Schadenswert [Damage].

**Fragile [#] [Gebrechlich (#)]:** Dieser Charakter kann nicht mehr angreifen, wenn seine verbleibenden Trefferpunkte weniger als die angegebene Zahl betragen. Werden seine Trefferpunkte durch schadensentfernende Effekte auf oder über diese Zahl erhöht, kann er wieder angreifen.

**Fringe Reinforcements [#] [Randverstärkung (#)]:** Siehe Verstärkung auf Seite 49.

**Fringe Reserves [Randreserven (#)]:** Siehe Reserve auf Seite 49.

**Furious Assault [Wütender Ansturm]:** Anstelle seines normalen Zuges kann sich dieser Charakter seine doppelte Bewegungsweite bewegen und anschließend jedes legale Ziel einmal angreifen. Die legalen Ziele (wie etwa, ob ein Gegner in Deckung der nächste Gegner ist) müssen vor dem ersten Angriffswurf bestimmt werden. Sind mehrere Gegner als nächster Gegner gleich weit entfernt, so gelten sie für diese Spezialfähigkeit alle als legale Ziele.

**Galloping Attack [Galoppierender Angriff]:** Der Charakter kann in seiner Bewegung jeden benachbarten [adjacent] Gegner angreifen; er erhält dabei jeweils +4 auf den Angriffswert [Attack]. Er muss sich mindestens 1 Feld bewegen, bevor er einen Angriff durchführt. Jeder Angriff [attack] wird in dem Moment ausgewürfelt, da der Charakter zu diesem Gegner benachbart ist. Er kann jeden Charakter nur einmal angreifen und sich nicht in ein Feld bewegen, das er gerade verlassen hat. Er provoziert dabei aber Gelegenheitsangriffe [attacks of opportunity]. Der Charakter kann in seinem Zug aber immer noch einen normalen Angriff [attack] durchführen, vorausgesetzt er bewegt sich höchstens mit normaler Bewegungsweite.

**Gang [#] [Gruppe (#)]:** Dieser Charakter erhält für jeden verbündeten Charakter mit dem angegebenen Namen einen Bonus von +(#) auf seinen Angriffswert [Attack], wenn dieser Verbündete nicht mehr als 6 Felder vom Ziel entfernt steht. Er erhält diesen Bonus auch dann, wenn er einen Gelegenheitsangriff [attack of opportunity] durchführt.

**Gregarious [Gesellig]:** Dieser Charakter erhält einen Bonus von +4 auf den Angriffswert [Attack], solange sich ein Verbündeter innerhalb von 6 Feldern befindet.

**Grenades [#] [Granaten (#)]:** Anstelle eines oder mehrerer Angriffe [attacks] kann der Charakter einen Gegner innerhalb von 6 Feldern zum Ziel [target] nehmen, die Zielauswahl

erfolgt dabei nach normalen Richtlinien. Das Ziel [target] und alle benachbarten Charaktere (Freund wie Feind) erleiden (#) Schadenspunkte [points of damage]. Jeder Charakter kann mit einem Rettungswurf [save] von 11 den Schaden [damage] vermeiden. Dies ist kein Angriff [attack] und erfordert auch keinen Angriffswurf [attack roll]. Man kann kein leeres Feld zum Ziel [target] einer Granate nehmen.

**Gunner [Schütze]:** Der Charakter kann einem benachbarten [adjacent] Verbündeten [ally], der die Spezialfähigkeit Geschütz [Mounted Weapon] (siehe Seite 36) hat, Unterstützungsfeuer [combined fire] geben.

**Hand of the Emperor [Hand des Imperators]:** Der Charakter kann nicht nur seine eigenen Machtpunkte [Force points] einmal pro Zug [turn] einsetzen, sondern auch einmal pro Zug [turn] die Machtpunkte [Force points] des Imperator [Emperor] Palpatine, der dazu jedoch in deiner Truppe sein muss.

**Harpoon Gun [Harpunenkanone]:** Anstelle eines oder mehrerer Angriffe kann dieser Charakter einen Gegner mit Geschütz [Mounted Weapon] innerhalb von 6 Feldern auswählen. Dieser Gegner kann sich in dieser Runde nicht bewegen. Er kann diesen Effekt mit einem Rettungswurf von 11 vermeiden.

**Heal [#] [Heilen (#)]:** Anstelle eines oder mehrerer Angriffe [attacks] kann der Charakter bei einem benachbarten [adjacent] lebendigen Charakter oder sich selbst (#) Schadenspunkte [points of damage] heilen, allerdings nicht über den Startwert hinaus.

**Heavy Weapon [Schwere Waffe]:** Der Charakter kann sich nicht im gleichen Zug [turn] bewegen und angreifen. Gelegenheitsangriffe [attacks of opportunity] kann er normal durchführen.

**Hit Points [Trefferpunkte] (Charakterwert):** Ein Maß dafür, wie viel Schaden [damage] ein Charakter einstecken kann, bevor er besiegt [defeated] ist. Sinken die Trefferpunkte [Hit Points] auf 0, so ist der Charakter besiegt [defeated].

**Homicidal Surgery [Mörderische Chirurgie]:** Anstelle seines normalen Zuges kann der Charakter bei einem lebendigen, benachbarten [adjacent] Charakter 10 Schadenspunkte verursachen. Ist dieser Charakter ein Verbündeter, so kann er einen Rettungswurf von 11 ablegen, um stattdessen 10 Schadenspunkte bei sich selbst zu heilen. Misslingt der Rettungswurf, so erhält dieser Verbündete 10 Schadenspunkte.

**Huge [Riesig]:** Ein riesiger [huge] Charakter (wie ein Rancor) nimmt 3x3 Felder ein und muss sich durchzwängen [squeezing], wenn er durch enge Passagen will (siehe Durchzwängen [Squeezing] auf Seite 18).

**Immediate/immediately [sofort/umgehend]:** Eine sofortige Handlung findet unter bestimmten Umständen umgehend statt, selbst wenn der Charakter nicht am Zug [turn] ist. Diese Handlung kann andere Aktionen unterbrechen und findet unmittelbar vor der anderen Aktion statt. Kommen mehrere sofortige Aktionen zum Einsatz, so führt der agierende Spieler zunächst seine aus, gefolgt von dem Spieler zur Linken, usw.

**Impulsive Momentum [Impulsiver Sturmangriff]:** Wenn ein einmaliger [Unique] verbündeter Charakter besiegt [defeated] wird, erhält dieser Charakter bis zum Ende des Gefechtes die Spezialfähigkeit Sturmangriff [Momentum] (siehe Seite 46).

**Impulsive Savagery [Impulsive Wildheit]:** Wird ein einmaliger Verbündeter [Unique allied Character] besiegt, so bekommt dieser Charakter für den Rest des Gefechtes die Spezialfähigkeit Wildheit [Savage].

**Impulsive Shot [Impulsiver Schuss]:** Wird ein Verbündeter [ally] besiegt, so kann dieser Charakter sofort einen Angriff [attack] ausführen.

**Impulsive Sweep [Impulsiver Rundumschlag]:** Wird ein Verbündeter besiegt, so kann dieser Charakter einmal pro Zug [turn] sofort jeden benachbarten [adjacent] Gegner einmal

angreifen, anstatt die normalen Regeln zur Zielauswahl zu benutzen.

**in a square [in einem Feld]:** Ein Charakter ist in einem Feld, wenn irgendein Teil seiner Fläche das Feld besetzt. Die meisten Charaktere besetzen nur 1 Feld, Große [Large] Charaktere 2x2 Felder und Riesige [Huge] sogar 3x3.

**Industrial Repair [#] [Industriereparatur (#)]:** Anstelle eines oder mehrerer Angriffe [attacks] entfernt der Charakter 10 Schadenspunkte von einem benachbarten Charakter mit der Spezialfähigkeit Geschütz [Mounted Weapon], allerdings nicht über den Startwert hinaus.

**initiative [Initiative]:** Ein Würfelwurf zu Beginn der Runde [round], der entscheidet, wer zuerst an der Reihe ist. Jeder Spieler würfelt mit einem W20 und wer die höhere Zahl würfelt entscheidet, wer anfängt. Bei Gleichstand wird der Wurf wiederholt.

**Intuition [Intuition]:** Nachdem die Initiative bestimmt wurde, kann sich dieser Charakter sofort bis zu seiner Bewegungsweite bewegen, bevor ein anderer Charakter aktiviert wird (dies zählt nicht als Aktivierung). Dieser Charakter kann diese Fähigkeit nur einmal pro Runde verwenden. Haben mehrere Charaktere Intuition oder Überraschungsbewegung [Surprise Move] (siehe Seite 53), so werden diese Fähigkeiten und Machtfertigkeiten [Force powers] in Initiativereihenfolge abgehandelt.

**Ion Gun +20 [Ionenkanone +20]:** Der Charakter bekommt einen Bonus von 20 auf den Schadenswert [Damage] gegen Droiden [Droids].

**It's a Trap [Es ist eine Falle!]:** Gegner mit Tarnung [Stealth] innerhalb von 6 Feldern werden so behandelt, als hätten sie diese Spezialfähigkeit nicht.

**Jedi Hunter [Jedi-Jäger]:** Der Charakter erhält einen Bonus von +4 auf den Angriffswert [Attack] und +10 auf den Schadenswert [Damage] gegen Gegner mit Machtwerten [Force ratings].

**Jedi Mind Trick [Macht-Geistestrick] (Macht, 1 Machtpunkt):** Ein ausgewählter lebendiger Gegner innerhalb von 2 Feldern gilt für diese Runde als aktiviert und kann für den Rest des Zuges [turn], in dem diese Machtfertigkeit [Force power] angewendet wurde, keine Gelegenheitsangriffe [attacks of opportunity] durchführen. Alle diese Effekte können mit einem Rettungswurf [save] von 11 verhindert werden. Diese Fähigkeit kann nur im Zug [turn] dieses Charakters verwendet werden.

**Knight Speed [Rittertempo] (Macht, 1 Machtpunkt):** In seinem Zug [turn] kann sich der Charakter 4 zusätzliche Felder bewegen.

**Kouhon Infestation [Kouhonbefall]:** Anstelle seines normalen Zuges [turn] fügt der Charakter einem Gegner innerhalb von 12 Feldern 60 Schadenspunkte [points of damage] zu. Eine Sichtlinie [line of sight] ist dazu nicht nötig, doch kann der Pfad nicht durch Wände [walls] gehen, höchstens darum herum. Das Ziel [target] vermeidet bei einem Rettungswurf [save] von 11 den Schaden [damage].

**Large [Groß]:** Ein großer Charakter (wie ein Yuzzem) nimmt 2x2 Felder ein und muss sich durch enge Passagen zwängen. Siehe Durchzwängen [Squeezing] auf Seite 18.

**Legal Target [Legales Ziel]:** Ein Gegner muss ein legales Ziel für einen Angriff [attack], eine Spezialfähigkeit [special ability] oder eine Machtfertigkeit [Force power] sein. Der agierende Charakter muss eine Sichtlinie [line of sight] zu ihm haben. Ein Gegner in Deckung [cover] ist kein legales Ziel, es sei denn, er ist der nächste Gegner. Sind ein oder mehrere Gegner zum Charakter benachbart [adjacent], so sind nur diese legale Ziele.

**Lift [Anheben]:** Anstelle eines oder mehrerer Angriffe kann dieser Charakter einen benachbarten [adjacent] kleinen [Small] oder mittelgroßen [Medium] Verbündeten auf ein anderes, zu ihm selbst benachbartes [adjacent] Feld bewegen. Die angehobene Kreatur

kann nicht durch Wände [walls] oder auf eine Fläche bewegt werden, die von einer anderen Kreatur besetzt ist. Angehobene Kreaturen provozieren keine Gelegenheitsangriffe [attacks of opportunity].

**Light Spirit [Geist des Lichts]:** Dieser Charakter ist ein körperloser Geist aus purer Macht. Er ignoriert sämtliches Gelände, kann aber seinen Zug [turn] nicht in einer Wand [wall], einem anderen Charakter oder in einem festen Objekt (eine Fläche, die von magentafarbenen Linien begrenzt wird) beenden. Er kann keine Türen [doors] öffnen oder sie offen halten. Er kann nicht angreifen oder beschädigt werden und zählt nicht als legales Ziel. Er bietet keine Deckung [cover]. Dieser Charakter kann keine Siegpunkte für das Besetzen von bestimmten Gebieten erringen, wenn das Szenario solche Siegbedingungen beinhaltet. Wähle während der Aufstellung einen einmaligen [Unique] verbündeten [allied] Charakter mit einem Machtwert [Force rating]. Dieser Verbündete erhält Machterneuerung 1 [Force Renewal 1] und Eifer [Mettle], solange er sich innerhalb von 4 Feldern um diesen Charakter befindet. Dieser Charakter ist besiegt [defeated], wenn der ausgewählte Charakter besiegt [defeated] ist. Anstelle eines oder mehrerer normaler Angriffe kann ein Gegner innerhalb von 6 Feldern 1 Machtpunkt ausgeben, um diesen Charakter zu besiegen [defeat]. Dieser Charakter kann diesen Effekt mit einem Rettungswurf [save] von 11 verhindern.

**Light Tutor [Tutor des Lichts]:** Wenn sich dieser Charakter in deiner Truppe [squad] befindet, kannst du während der Aufstellung einen verbündeten Rebellencharakter in deiner Truppe [squad] auswählen. Hat der ausgewählte Verbündete keinen Machtwert [Force rating], erhält er 1 Machtpunkt [Force point] und wird für den Rest des Gefechts so gewertet, als habe er einen Machtwert [Force rating]. Hat dieser Verbündete bereits einen Machtwert [Force rating], erhält er einfach nur 1 Machtpunkt [Force point]. Dieser Charakter kann sich nicht selbst als Ziel dieses Effekts wählen.

**Lightsaber [Lichtschwert]:** Der Charakter setzt ein Lichtschwert [Lightsaber] anstelle eines Blasters beim Angriff auf benachbarte [adjacent] Gegner ein. Diese Angriffe [attacks] erhalten einen Bonus von +10 auf den Schadenswert [Damage].

**Lightsaber Assault [Lichtschwert-Attacke] (Macht, 1 Machtpunkt):** Anstelle eines oder mehrerer normaler Angriffe kann der Charakter zwei Angriffe gegen einen benachbarten [adjacent] Charakter durchführen (auch verschiedene). Der Charakter kann sich in dem Zug [turn] ganz normal bewegen.

**Lightsaber Block [Lichtschwert-Parade] (Macht, 1 Machtpunkt):** Wird der Charakter von einem Nahkampfangriff getroffen, so kann er den Schaden [damage] bei einem Rettungswurf [save] von 11 vermeiden. Dies muss entschieden werden, sobald ein Angriff [attack] trifft.

**Lightsaber Deflect [Lichtschwert-Ablenkung] (Macht, 1 Machtpunkt):** Wird der Charakter von einem Nicht-Nahkampfangriff getroffen, so kann er den Schaden [damage] bei einem Rettungswurf [save] von 11 vermeiden. Dies muss entschieden werden, sobald ein Angriff [attack] trifft.

**Lightsaber Duelist [Lichtschwert-Kämpfer]:** Der Charakter bekommt einen Bonus von 4 auf den Verteidigungswert [Defense], wenn er von einem benachbarten [adjacent] Gegner mit Machtwert [Force rating] angegriffen wird.

**Lightsaber Precision [Lichtschwert-Präzision] (Macht; 1 Machtpunkt):** Der Charakter bekommt einen Schadensbonus von +10 bei seinem nächsten Angriff [attack]. Dies muss unmittelbar vor dem Angriffswurf [attack roll] entschieden werden. Dies funktioniert sogar bei einem Gelegenheitsangriff [attack of opportunity].

**Lightsaber Reflect [Lichtschwert-Reflexion] (Macht; 2 Machtpunkte):** Wird der Charakter von einem Nicht-Nahkampfangriff getroffen, so kann er den Schaden [damage] bei einem Rettungswurf [save] von 11 vermeiden. Vermeidet dieser Charakter den Angriff auf

diese Weise, erhält der Angreifer 10 Schadenspunkte, wenn ihm nicht ebenfalls ein Rettungswurf von 11 gelingt. Der Einsatz dieser Fähigkeit muss entschieden werden, sobald ein Angriff [attack] trifft.

**Lightsaber Resistance [Lichtschwert-Resistenz]:** Der Charakter bekommt einen Bonus von +2 auf den Verteidigungswert [Defense], wenn er von einem benachbarten [adjacent] Gegner mit Machtwert [Force rating] angegriffen wird.

**Lightsaber Riposte [Lichtschwert Riposte] (Macht; 1 Machtpunkt):** Wird der Charakter von einem Nahkampfangriff [Melee Attack] getroffen, so kann er sofort einen Angriff [attack] gegen den Angreifer durchführen. Dies muss entschieden werden, sobald ein Angriff [attack] trifft.

**Lightsaber Sweep [Lichtschwert-Rundumschlag] (Macht, 1 Machtpunkt):** Anstelle eines oder mehrerer normaler Angriffe [attacks] kann der Charakter jeden benachbarten [adjacent] Gegner einmal angreifen und sich in seinem Zug [turn] auch ganz normal bewegen.

**Lightsaber Throw [Lichtschwert-Wurf] (Macht, 1 Machtpunkt):** Anstelle eines oder mehrerer normaler Angriffe kann ein Charakter, der diese Macht benutzt, einen Angriff gegen einen Gegner innerhalb von 6 Feldern durchführen, wobei die Beschränkung für Nahkampfangriffe ignoriert wird. Für Effekte wie Lichtschwert-Ablenkung [Lightsaber Deflect] oder Molekularschild [Molecular Shielding] gilt dieser Angriff als Nicht-Nahkampfangriff.

**line of light [Sichtlinie]:** Ein Charakter kann ein Ziel [target] sehen, wenn er eine Sichtlinie [line of sight] zu ihm hat. Wände [walls] blockieren die Sichtlinie [line of sight]. Zur Ermittlung der Sichtlinie [line of sight] wird eine imaginäre Linie zwischen einem beliebigen Punkt in der Fläche des Charakters und einem beliebigen Punkt in der Fläche des Ziels [target] gezogen. Wird diese Linie nicht von einer Wand [wall] blockiert, dann haben die beiden Charaktere eine freie Sichtlinie zueinander. Die Linie ist frei, wenn sie keine Wand [wall] schneidet oder berührt.

**living [Lebendig]:** Ein lebendiger Charakter hat nicht die Fähigkeit Geschütz [Mounted Weapon] und ist entweder ein Nicht-Droide oder ein Cyborg. Bestimmte Spezialfähigkeiten in früheren Sets wirkten nur auf lebendige [living] Charaktere: Beherrschen [Dominate], Lebensnotversorgung [Emergency Life Support], Machtheilung [Force heal], Heilen [Heal], Mörderische Chirurgie [Homicidal Surgery], Kouhunbefall [Kouhun Infestation] Lähmung [Paralysis], Pheromone [Pheromones], Plaeryin Bol [Plaeryin Bol] und Gift [Poison]

**Loner [Einzelgänger]:** Der Charakter erhält einen Bonus von +4 auf seinen Angriffswert [Attack], wenn keine Verbündeten [allies] innerhalb von 6 Feldern sind.

**low objects [Niedrige Objekte]:** Dieses Gelände stellt Arbeitsplatten, Maschinen, Computerterminals, Stühle, Tische, Wartungsdroiden und andere Objekte dar, die einem in die Quere kommen können. Ein Feld mit niedrigen Objekten [low objects] zählt für die Bewegung als 2 Felder. Niedrige Objekte [low objects] blockieren nicht die Sichtlinie [line of sight], bieten jedoch Deckung [cover]. In Bezug auf die Deckung [cover] kann ein Angreifer niedrige Objekte [low objects] in seinem und benachbarten [adjacent] Feldern ignorieren.

**Machinery [Maschinenanlage]:** Industriereparatur [Industrial Repair] entfernt Schaden [damage] von diesem Charakter, obwohl er nicht über die Fähigkeit Geschütz [Mounted Weapon] verfügt.

**Master of the Force [#] [Meister der Macht (#) (Macht):** Ein Charakter mit dieser Machtfertigkeit kann in einem einzelnen Zug so oft Machtpunkte ausgeben, wie die Zahl in der Klammer angibt. Dieser Charakter kann auch mehrmals Machtpunkte ausgeben, um dieselbe Aktion durchzuführen (z.B. sich zwei zusätzliche Felder zu bewegen oder einen Angriff neu zu würfeln).

**Master Speed [Meistertempo] (Macht, 1 Machtpunkt):** Der Charakter kann sich in seinem Zug 6 Felder zusätzlich bewegen.

**Master Tactician [Meister der Taktik]:** Es wird normal für die Initiative gewürfelt, aber du entscheidest automatisch, wer zuerst an der Reihe ist, solange du keine 1 würfelst. Unentschiedene Initiativeproben werden nach wie vor neu gewürfelt. Hat mehr als eine Truppe [squad] einen Charakter mit der Fähigkeit Meister der Taktik [Master Tactician], entscheidet der Spieler mit dem höchsten Initiativewurf, wer zuerst an der Reihe ist.

**Medium [mittelgroß]:** Ein mittelgroßer [medium] Charakter nimmt ein Feld ein. Die meisten Charaktere sind mittelgroß.

**Melee Attack [Nahkampfangriff, Spezialfähigkeit]:** Der Charakter kann nur benachbarte [adjacent] Gegner angreifen.

**melee attack [Nahkampfangriff]:** Ein Nahkampfangriff [melee attack] ist der Angriff [attack] eines Charakters mit der Spezialfähigkeit Nahkampfangriff [„Melee Attack“] (siehe oben). Manche Spezialfähigkeiten [special abilities] und Machtfertigkeiten [Force powers] funktionieren nur gegen Nahkampfangriffe [melee attacks]. Alle anderen Angriffe [attacks] sind Nicht-Nahkampfangriffe, selbst wenn sie von benachbarten Gegnern ausgeführt werden.

**Melee Reach 2 [Nahkampfreichweite 2]:** Wenn dieser Charakter in seinem eigenen Zug einen Angriff durchführt, gelten alle Charaktere innerhalb von 2 Feldern als benachbart [adjacent]. Dieser Charakter kann durch gegnerische Spezialfähigkeiten [special abilities] oder Machtfertigkeiten [Force powers] betroffen werden, die benachbarte [adjacent] Charaktere angeben, wie etwa Selbsterstörung [Self Destruct].

**Mercenary [Söldner]:** Der Charakter kann sich nur bewegen, wenn er von der Fläche, in der er sich befindet, kein legales Ziel [target] hat. (Besiegt er jedoch einen Gegner mit einem Angriff und kann dann keine weiteren angreifen, kann er sich noch bewegen.) Bewegt er sich in eine Position, von der aus er angreifen kann, muss er seine Bewegung nicht dort beenden.

**Mettle [Eifer]:** Gibt dieser Charakter einen Machtpunkt aus, um seinen Angriff [attack] oder Rettungswurf [save] zu wiederholen, wird das Ergebnis um +4 erhöht. Kann der Charakter mehr als einmal pro Zug [turn] Machtpunkte ausgeben, sind Bonusse von zusätzlichen Anwendungen im selben Zug [turn] kumulativ.

**Mighty Swing +[#] [Mächtiger Schlag +(#)]:** Bewegt sich der Charakter in seinem Zug [turn] nicht, so erhält er einen Bonus von +[#] auf seinen Schadenswert [Damage] gegen benachbarte [adjacent] Gegner. Diese Spezialfähigkeit [special ability] funktioniert nur im Zug [turn] des Charakters, nicht bei Gelegenheitsangriffen [attacks of opportunity].

**Missiles [#] [Geschosse (#)]:** Anstelle eines oder mehrerer normaler Angriffe kann dieser Charakter einen Gegner in Sichtlinie als Ziel auswählen. Dies geschieht nach allen normalen Regeln zur Zielauswahl. Das Ziel und alle benachbarten Charaktere (Verbündete [allies] wie Feinde [enemies]) erhalten [#] Punkte Schaden. Jeder Charakter kann diesen Schaden mit einem erfolgreichen Rettungswurf [save] von 11 vermeiden. Die Verwendung dieser Spezialfähigkeit ist kein Angriff und benötigt keinen Angriffswurf. Du kannst kein leeres Feld als Ziel für die Geschosse [Missiles] auswählen.

**Mobile Attack [Mobiler Angriff]:** Der Charakter kann sich sowohl vor als auch nach dem Angriff [attack] bewegen (oder nach einer Fähigkeit, die Angriffe ersetzt [replaces attacks]). Die Gesamtbewegung darf seine Bewegungsweite nicht übersteigen. Er ist dabei Gelegenheitsangriffen [attacks of Opportunity] ganz normal ausgesetzt. Diese Gesamtstrecke kann durch Anführereffekte, [commander effects], Machtfertigkeiten [Force powers] u. Ä. erhöht werden. Das Feld, von dem aus der Charakter einen Angriff durchführt, muss ein legales Feld sein, um dort die Bewegung zu beenden, selbst wenn der Charakter seine Bewegung noch nicht beendet hat.

**Molecular Shielding [Molekularschild]:** Wenn dieser Charakter von einem Angriff eines nicht benachbarten [nonadjacent] Gegners getroffen wird, muss der Angreifer einen Rettungswurf von 11 ablegen. Schlägt der Rettungswurf [save] fehl, erhält dieser Charakter keinen Schaden und der Angreifer erhält soviel Schaden, wie verhindert wurde.

**Momentum [Sturmangriff]:** Hat sich der Charakter in seinem Zug mindestens 1 Feld bewegt, so erhält er einen Bonus von +4 auf den Angriffs- und +10 auf den Schadenswert gegen benachbarte Gegner. Da diese Spezialfähigkeit nur im Zug des Charakters funktioniert, kommt sie bei Gelegenheitsangriffen nicht zum Einsatz.

**Mounted Weapon [Geschütz]:** Nur verbündete [allied] Charaktere mit der Spezialfähigkeit Geschütz [Mounted Weapon] und benachbarte [adjacent] Verbündete [allies] mit der Spezialfähigkeit Schütze [Gunner] können diesem Charakter Unterstützungsfeuer [combined fire] geben.

**move/movement [Bewegen/Bewegung]:** Ein Charakter kann sich in seinem Zug bis zu seiner Bewegungsweite bewegen und angreifen. Er kann sich mit dem Doppelten seiner Bewegungsweite bewegen, wenn er nicht angreift.

**Named/name contains [namens/Name enthält]:** Manche Effekte geben bestimmte Charaktere an. Ein Charakter „namens“ [named] muss genau mit dem angegebenen Namen übereinstimmen. Ein Charakter, dessen Name die angegebenen Worte „enthält“, kann jede Version dieses Charakters sein.

**nearest enemy [Nächster Gegner]:** Der nächste Gegner eines Charakters ist der am nächsten stehende Gegner, den er sehen kann. Andere Gegner, die näher aber außerhalb der Sicht sind, zählen dabei nicht. Siehe Deckung [cover] auf Seite 19.

**Netzkanoone [Net Gun]:** Anstelle eines oder mehrerer normaler Angriffe kann dieser Charakter einen Gegner in bis zu 6 Feldern Entfernung als Ziel [target] auswählen. Dies unterliegt allen normalen Regeln der Zielauswahl. Das Ziel und alle benachbarten Charaktere (Verbündete wie Gegner) werden so behandelt, als seien sie in dieser Runde [round] aktiviert worden, sie überspringen also effektiv ihren Zug [turn]. Jeder möglicherweise betroffene Charakter kann diesen Effekt mit einem Rettungswurf [save] von 11 vermeiden. Die Verwendung dieser Spezialfähigkeit ist kein Angriff und benötigt keinen Angriffswurf. Du kannst kein leeres Feld als Ziel [target] der Netzkanoone [Net Gun] auswählen. Charaktere mit der Fähigkeit Geschütz [Mounted Weapon], riesige [Huge] und noch größere Charaktere ignorieren diesen Effekt.

**Never Tell Me The Odds [Sag mir nie, wie meine Chancen stehen]:** Gegnerische Spezialfähigkeiten, die die Initiative verändern (wie etwa Meister der Taktik [Master Tactician] und Erkundung [Recon]) haben keine Wirkung, solange dieser Charakter im Spiel ist.

**On terrain [Im Gelände]:** Ein Charakter ist in oder auf einem Gelände, wenn ein Teil seiner Fläche in diesem Gelände ist. Diese Sonderregel ist nur für Große [Large] und Riesige [Huge] Charaktere relevant, die mehr als 1 Feld einnehmen (Offensichtlich ist, dass ein Charakter, der nur 1 Feld einnimmt, in dem Gelände ist, in dem sich seine Fläche befindet).

**Ooglyth Masquer [Ooglyth-Maske]:** Wenn sich dieser Charakter in deiner Truppe [squad] befindet, wähle während der Aufstellung einen Nicht-einzigartigen [non-Unique] Charakter in deiner Truppe [squad] aus. Der ausgewählte Verbündete [ally] erhält für den Rest des Gefechts die Fähigkeit Tarnung [Stealth]

**opponent [Gegenspieler]:** Ein Spieler, gegen den du ein Gefecht spielst.

**Opportunist [Opportunist]:** Dieser Charakter erhält einen Bonus von +4 auf den Angriffs-[Attack] und +10 auf den Schadenswert [Damage] gegen einen Gegner, der in dieser Runde [round] bereits aktiviert wurde.

**Order 66 [Befehl 66]:** Ein Charakter mit dieser Spezialfähigkeit [special ability] kann unabhängig von seiner Fraktion [faction] in einer Truppe [squad] mit Emperor Palpatine, Sith Lord sein. Charaktere aus vorhergehenden Serien, deren Name das Wort „ARC Trooper“ oder „Clone Trooper“ enthält, haben ebenfalls Befehl 66 [Order 66], auch wenn es auf ihren Datenkarten [stat cards] nicht abgedruckt ist.

**Override [Übersteuern]:** Am Ende seines Zuges kann der Charakter eine Tür [door] in Sicht schließen oder öffnen. Die Tür bleibt bis zum Ende seines nächsten Zuges [turn] oder bis zum Ende des Zuges [turn], in dem er besiegt [defeated] wird, geschlossen bzw. geöffnet. Andere Charaktere können die Tür weder öffnen noch schließen, es sei denn, sie haben selbst die Spezialfähigkeit Übersteuern [Override]. Eine Tür [door] kann nicht geschlossen werden, wenn sich die Fläche einer großen [Large] oder noch größeren Kreatur über ihre Gitterlinie erstreckt.

**Overwhelming Force [Überwältigende Macht] (Macht, 1 Machtpunkt):** Wenn dieser Charakter diese Machtfertigkeit [Force power] benutzt, können seine Angriffe (oder Schaden durch diese Angriffe) in diesem Zug [turn] nicht verhindert oder umgeleitet werden. Gegner können keine Fähigkeiten wie Parade [Parry] oder Lichtschwert-Parade [Lightsaber Block] einsetzen, um Schaden zu verhindern, Schadensreduzierung [Damage Reduction] hat keine Wirkung und dieser Charakter kann nicht durch Fähigkeiten wie Feuer anziehen [Draw Fire] oder Leibwächter [Bodyguard] dazu gezwungen werden, einen anderen Charakter anzugreifen oder ihm Schaden zuzufügen. Genauso haben Fähigkeiten, die Schaden auf den Angreifer zurückwerfen, keine Wirkung auf die Angriffe dieses Charakters. Überwältigende Macht [Overwhelming Force] hat keine Wirkung auf Schaden, der von Effekten verursacht wird, die keine Angriffe sind, z.B. Machtblitz [Force Lightning]. Diese Machtfertigkeit [Force power] wirkt sogar bei Gelegenheitsangriffen [attacks of opportunity] dieses Charakters.

**Paralysis [Lähmung]:** Wenn dieser Charakter bei einem lebendigen [living] Gegner einen Treffer erzielt, kann er sein Opfer kurzzeitig lähmen. Das Ziel [target] wird so behandelt, als sei es in dieser Runde [round] bereits aktiviert worden, überspringt also effektiv seinen Zug [turn]. Das Ziel [target] kann diesen Effekt mit einem Rettungswurf [save] von 11 vermeiden.

**Parry [Parade]:** Wenn dieser Charakter von einem Nahkampfangriff getroffen wird, kann er den Schaden mit einem Rettungswurf [save] von 11 vermeiden. Du musst dich unmittelbar nachdem der Angriff trifft entscheiden, ob du diese Spezialfähigkeit benutzt.

**Pawn of the Dark Side [Knecht der Dunklen Seite] (Macht, 1 Machtpunkt):** Anstelle eines oder mehrerer Angriffe [attacks] kann der Charakter einen nicht-einmaligen, verbündeten [non-Unique allied] Charakter auswählen, den er sehen kann. Dieser kann sofort einen Zug [turn] ausführen, selbst wenn er in dieser Runde [round] bereits aktiviert wurde. (Dies zählt nicht als Aktivierung.) Am Ende dieses sofortigen Zuges [turn] erhält der ausgewählte Charakter 10 Schadenspunkte [points of damage].

**Penetration [#] [Durchstoß (#)]:** Gegen Angriffe dieses Charakters wird gegnerische Schadensreduzierung [Damage Reduction] um die angegebene Menge reduziert. Der Schaden wird jedoch nicht erhöht, wenn der Durchstoßwert [Penetration] dieses Charakters die Schadensreduzierung [Damage Reduction] des Ziels [target] übersteigt.

**phase:** Teil einer Runde [round]. In seiner Phase aktiviert der Spieler zwei Charaktere (ist nur noch ein Charakter zur Aktivierung übrig, so wird nur dieser aktiviert).

**Pheromone [Pheromones]:** Diese Spezialfähigkeit hebt einen Angriff eines lebendigen [living] Gegners innerhalb von 6 Feldern gegen diese Kreatur auf. Der Angreifer kann sich diesem Effekt mit einem Rettungswurf [save] von 11 widersetzen. Der Rettungswurf wird unmittelbar nach der Ankündigung des Angriffs durchgeführt, aber noch bevor der Angriffswurf

durchgeführt wurde. Dieser Angriff gilt trotzdem in diesem Zug [turn] als durchgeführt und der betroffene Charakter muss gegebenenfalls für diesen Angriff Machtpunkte [Force points] ausgeben.

**Pilot [Pilot]:** Ein Pilot ist jeder Charakter mit dem Wort "Pilot" in seinem Namen oder mit der Spezialfähigkeit Pilot.

**pit [Grube]:** Eine Geländeart. Die Grube [pit] blockiert die Bewegung, nicht die Sichtlinie [line of sight] und bietet keine Deckung [cover]. Ein Charakter mit der Spezialfähigkeit Flughöhe [Flight] kann sich über Grubenfelder bewegen, allerdings seine Bewegung nicht dort beenden.

**Plaeryin Bol [Plaeryin Bol]:** Anstelle seines normalen Zuges [turn] kann dieser Charakter einem benachbarten [adjacent] lebendigen [living] Gegner 40 Schadenspunkte zufügen. Dieser Gegner kann den Schaden mit einem Rettungswurf [save] von 11 vermeiden.

**Poison [Gift]:** Dieser Charakter erhält einen Bonus von +10 auf den Schadenswert, wenn er bei einem lebendigen Gegner einen Treffer erzielt. Das Ziel [target] kann den Extraschaden mit einem Rettungswurf [save] von 11 vermeiden.

**Power Coupling [Energiekopplung]:** Am Ende seines Zuges [turn] kann dieser Charakter einen benachbarten [adjacent] kleinen [small] oder mittelgroßen [Medium] Verbündeten auswählen, der nicht über die Fähigkeit Nahkampfangriff [Melee Attack] verfügt. Dieser Verbündete erhält die Fähigkeit Extraangriff [Extra Attack] (siehe Seite 39) bis zum Ende des nächsten Zuges dieses Charakters. Dieser Verbündete verliert diese Fähigkeit, sobald dieser Charakter nicht mehr benachbart [adjacent] oder besiegt [defeated] ist.

**Programmed Target [Programmiertes Ziel]:** Wenn sich dieser Charakter in deiner Truppe [squad] befindet, wähle während der Aufstellung einen beliebigen Gegner aus. Gegen diesen ausgewählten Gegner erhält der Charakter +4 auf den Angriffswert [Attack] und die Spezialfähigkeit Genauer Schuss [Accurate Shot]. Effekte, die die Fähigkeit Genauer Schuss [Accurate Shot] modifizieren, beeinflussen auch Angriffe gegen den ausgewählten Gegner.

**Protective +[#] [Beschützerisch +(#)]:** Dieser Charakter erhält einen Bonus von +[#] auf den Schadenswert [Damage], wenn sich der aufgeführte Charakter innerhalb von 6 Feldern befindet und verwundet ist.

**Quadruple Attack [Vierfach-Angriff]:** Diese Fähigkeit funktioniert genau wie Doppelangriff [Double Attack], außer dass dieser Charakter in seinem Zug bis zu vier Angriffe durchführen kann.

**Quick Reactions [Schnelle Reflexe]:** Der Charakter bekommt bei Gelegenheitsangriffen [attacks of Opportunity] einen Bonus von +6 auf den Angriff.

**Range [Entfernung]:** Manchmal funktioniert eine Machtfertigkeit [Force power] oder Spezialfähigkeit [Special Ability] nur innerhalb einer gewissen Entfernung [range]. Dies ist die Anzahl an Feldern zwischen dem Feld des Angreifers und dem des Verteidigers, wobei letzteres mitgezählt wird. Diagonal zählt dabei 2 Felder. Niedrige Objekte [low objects] und Gruben [pits] beeinflussen die Entfernung [range] nicht, Wände [walls] jedoch schon, die Entfernung [range] muss darum herum gezählt werden.

**Rapport [Verbindung]:** Diese Spezialfähigkeit gibt einen Charakter und eine Bedingung an. Die Punktkosten des angegebenen Charakters reduzieren sich um 1, wenn die angegebene Bedingung eingehalten wird. Wird dieser Charakter besiegt, bringt er Siegpunkte in Höhe seiner reduzierten Kosten ein. Wenn du einen Charakter durch Verstärkung [Reinforcements] oder Reserven [Reserves] hinzufügst, der für Verbindung [Rapport] geeignet ist, wird der reduzierte Preis für den neu hinzugefügten Charakter verwendet. Kommt dieselbe Version von Verbindung [Rapport] mehrmals in der Truppe [squad] vor, so sind sie nicht kumulativ. Verschiedene Versionen von Verbindung [Rapport] von unterschiedlichen Cha-

rakteren können jedoch unter Umständen die Kosten einer bestimmten Einheit mehrfach reduzieren. Zum Beispiel reduziert Clone Commander Cody die Kosten von Clone Troopers in seiner Truppe [squad] und Queen Amidala reduziert die Kosten von Nichteinzigartigem Gefolge der Republik [non-Unique Republic followers]. Befinden sich beide Charaktere in derselben Truppe [squad], so werden die Kosten von Clone Trooper Charakteren in ihrer Truppe um 2 Punkte reduziert. (Sollte je eine Situation entstehen, in der die Fähigkeit Verbindung [Rapport] von verschiedenen Charakteren die Kosten eines Charakters unter 1 senkt, betragen die Mindestkosten 1.

**Recon [Erkundung]:** Hat ein Charakter in derselben Truppe [squad] mit dieser Spezialfähigkeit [special ability] eine Sichtlinie [line of sight] zu einem Gegner, kann er zwei Initiativwürfe [initiative check] durchführen und den höheren nehmen. Herrscht dann Gleichstand, so wird erneut gewürfelt, wobei Erkundung [Recon] wieder zwei Würfe gewährt. Du kannst dies nur einmal tun, egal wie viele Charaktere mit Erkundung [Recon] sich in deiner Truppe befinden.

**Recovery [#] [Erholung (#)] (Macht, 1 Machtpunkt):** Anstelle seines normalen Zuges [turn] kann der Charakter bei sich selbst [#] Schadenspunkte [points of damage] heilen, jedoch nicht über den Startwert hinaus.

**Regeneration [#]:** Bewegt sich dieser Charakter in seinem Zug [turn] nicht, kann er am Ende seines Zuges [turn] bei sich selbst [#] Schadenspunkte [points of damage] heilen, jedoch nicht über den Startwert hinaus.

**Reinforcements [#] [Verstärkung (#)]:** Während der Aufstellung kannst du, nachdem du die Truppe [squad] deines Gegenspielers [opponent] gesehen hast, kannst du deine Truppe mit Charakteren der aufgeführten Art bis zur angegebenen Punktzahl ergänzen. Diese Charaktere werden nicht zu den Kosten deiner Truppe gezählt und dein Gegenspieler muss sie nicht besiegen, um das Gefecht zu gewinnen. Wenn ihr um Siegpunkte spielt oder Entscheidungskriterien [Tie-Breaker] heranzieht, geben diese Zusatzcharaktere keine Siegpunkte.

**Rend +[#] [Zerreißten +(#)]:** Diese Spezialfähigkeit [special ability] gilt für Charaktere, die mehr als einen Angriff [attack] auf einen benachbarten [adjacent] Gegner durchführen können. Treffen zwei Angriffe [attacks] denselben benachbarten [adjacent] Gegner, so erhält der zweite Treffer +(#) auf den Schadenswert [Damage].

**Repair [#] [Reparatur (#)]:** Anstelle eines oder mehrerer normaler Angriffe kann der Charakter den angegebenen Schaden [damage] bei einem benachbarten [adjacent] Droiden [Droid] entfernen, allerdings nicht über den Startwert hinaus.

**replaces attacks [Anstelle eines Angriffs]:** Manche Machtfertigkeiten [Force powers] oder Spezialfähigkeiten [special abilities] haben anstelle eines Angriffs [replaces attacks] als spezielle Kosten. Ein Charakter, der eine solche Machtfertigkeit [Force power] oder eine solche Spezialfähigkeit [special ability] einsetzt, kann in diesem Zug [turn] keine anderen Angriffe [attacks] durchführen, selbst wenn ihm eine andere Fähigkeit zusätzliche Angriffe [attacks] gewährt, und er kann nicht mehr als einen Angriff [attack] ersetzen. Führt der Charakter einen Gelegenheitsangriff [attack of opportunity] durch, so kann er keine Spezialfähigkeit [special ability] und keine Machtfertigkeit [Force power] einsetzen, die anstelle eines Angriffs durchgeführt wird. Ein Charakter kann keine Machtfertigkeit [Force power] und keine Spezialfähigkeit [special ability] anstelle eines Angriffs im selben Zug einsetzen, in dem er eine Machtfertigkeit [Force power] oder eine Spezialfähigkeit [special ability] anstelle eines Zuges [replaces turn] einsetzt.

**replaces turn [anstelle eines Zuges]:** Manche Machtfertigkeiten [Force powers] oder Spezialfähigkeiten [special abilities] haben „anstelle eines Zuges“ [replaces turn] als spezielle Kosten. Ein Charakter, der eine solche Machtfertigkeit [Force power] oder eine solche

Spezialfähigkeit [special ability] einsetzt, gibt seinen normalen Zug auf. Effekte am Ende des Zuges [End-of-turn effects] werden nach der Benutzung der Machtfertigkeit [Force power] bzw. der Spezialfähigkeit [special ability], die anstelle des Zuges durchgeführt wird, normal abgehandelt. Ein Charakter kann keine Machtfertigkeit [Force power] und keine Spezialfähigkeit [special ability] anstelle eines Angriffs im selben Zug einsetzen, in dem er eine Machtfertigkeit [Force power] oder eine Spezialfähigkeit [special ability] anstelle eines Zuges [replaces turn] einsetzt.

**Republic Reserves [#] [Reserven der Republik (#)]:** Siehe unten unter Reserven [Reserves]

**Reserves [#] [Reserven (#)]:** Ist dieser Charakter in deiner Truppe [squad] und du würfelst bei der Initiative genau die angegebene Zahl, so bekommst du sofort [#] Punkte an Charakteren der angegebenen Art zu deiner Truppe dazu. Diese Charaktere werden vor der ersten Aktivierung des Spielers in der gleichen Aufstellungszone platziert wie die ursprüngliche Truppe [squad]. Diese Charaktere zählen nicht gegen die Punktekosten deiner Truppe [squad] und dein Gegner muss diese auch nicht besiegen, um das Gefecht zu gewinnen. Wird der Initiativewurf aufgrund eines Gleichstandes wiederholt, so gibt es die Reserve nur, wenn der letzte Wurf die angegebene Zahl ist.

**Rigid [Starr]:** Der Charakter kann sich nicht durch schmale Flächen und Öffnungen zwingen.

**Rolling Cleave [Nachsetzen]:** Einmal pro Zug [turn] kann der Charakter, wenn er einen benachbarten [adjacent] Gegner durch einen Angriff [attack] besiegt, sich sofort 1 Feld bewegen und dann einen weiteren Angriff [attack] gegen einen benachbarten [adjacent] Gegner durchführen. Diese Bewegung provoziert keinen Gelegenheitsangriff [attack of opportunity]. Nachsetzen [Rolling Cleave] funktioniert auch, wenn dieser Charakter einen Gelegenheitsangriff [attack of opportunity] durchführt.

**round [Runde]:** Ein Gefecht wird in Runden [rounds] ausgetragen. Zu Beginn jeder Runde [round] würfeln die Spieler die Initiative aus. In jeder Runde [round] aktivieren die Spieler ihre Charaktere in Phasen [phases]. Wurden alle Charaktere aktiviert, so endet die Runde [round] und eine neue beginnt.

**Sabotage [Sabotage]:** Anstelle eines oder mehrerer normaler Angriffe kann dieser Charakter die Funktion von gegnerischen Fahrzeugen behindern. Alle benachbarten [adjacent] Gegner mit der Fähigkeit Geschütz [Mounted Weapon] können sich für den Rest des Gefechts nur mit ihrer normalen Bewegungsweite bewegen, selbst wenn sie in einem Zug [turn] keine anderen Aktionen durchführen.

**Satchel Charge [Sprengladung]:** Anstelle eines oder mehrerer normaler Angriffe entfernt dieser Charakter eine benachbarte [adjacent] Tür [door] vom Spielplan. Die frühere Tür [door] ist nun eine offene Fläche und kann nicht mit Übersteuern [Override] oder ähnlichen Fähigkeiten geschlossen werden.

**Savage [Wild]:** Dieser Charakter ist wild und schwer zu kontrollieren. Er muss nach Möglichkeit seine Bewegung benachbart [adjacent] zu einem Gegner beenden (ist dies nicht möglich, so kann er sich normal bewegen). Beginn er seinen Zug benachbart zu einem Gegner, so muss er seine Bewegung benachbart [adjacent] zu einem Gegner beenden, dies muss jedoch nicht derselbe Charakter sein (wenn er sich jedoch bewegt, um dies zu tun, kann er damit Gelegenheitsangriffe [attacks of opportunity] provozieren). Besiegt [defeat] der wilde [Savage] Charakter vor seiner Bewegung einen benachbarten [adjacent] Gegner, muss er sich nicht neben [adjacent] einen anderen Gegner bewegen. Ein wilder [Savage] Charakter wird nicht durch Anführereffekte [Commander Effects] beeinflusst.

**save [Rettungswurf]:** Viele Spezialfähigkeiten [special abilities] und Machtfertigkeiten [Force powers] verlangen, dass der Charakter gegen eine bestimmte Zahl würfelt, um die Wirkung zu vermeiden oder zu vermindern. Würfel mit einem W20. Ist das Ergebnis

mindestens so hoch wie die angegebene Zahl, so ist der Rettungswurf [save] gelungen. Rettungswürfe [saves] sind nicht optional und die Charaktere können nicht entscheiden, sie freiwillig zu verpatzen.

Sagt der Regeltext lediglich „Rettungswurf [save]“ plus eine Zahl, so führt das Ziel [target] des Effektes den Rettungswurf [save] durch. Manchmal muss der agierende Charakter jedoch einen Rettungswurf [save] durchführen, wie z. B. bei Force Block. In diesem Fall gibt der Regeltext an, dass der Charakter, der den Effekt auslöst, den Rettungswurf [save] durchführen muss.

**Scramble [Handgemenge]:** Ein nicht lebendiger [living] Gegner, gegen den dieser Charakter einen Treffer erzielt, wird so behandelt, als sei er in dieser Runde bereits aktiviert worden, überspringt also effektiv seinen Zug. Dieser Gegner kann diesen Effekt mit einem Rettungswurf [save] von 11 vermeiden.

**Self Destruct [#] [Selbstzerstörung (10)]:** Wird dieser Charakter besiegt [defeated], fügt er sofort jedem benachbarten [adjacent] Charakter (Freund wie Feind) [#] Schadenspunkte [Points of Damage] zu.

**Separatist Reserves [#] [Separatisten-Reserven (#)]:** Siehe Reserven auf Seite 49.

**Shatterpoint [Bruchstelle] (Macht, 1 Machtpunkt):** Anstelle seines normalen Zuges wählt ein Charakter, der diese Machtfertigkeit [Force power] einsetzt, einen Gegner innerhalb von 6 Feldern aus. Für den Rest des Gefechtes gilt der erste Angriff dieses Charakters in jeder Runde gegen diesen Gegner als natürliche 20. Dies gilt auch für einen Gelegenheitsangriff [attack of opportunity], wenn es sich hierbei um den ersten Angriff handelt, den dieser Charakter in der laufenden Runde gegen diesen Gegner durchführt. Dieser Charakter kann diese Fähigkeit mehrmals benutzen, aber sie gilt immer nur gegen den zuletzt ausgewählten Gegner.

**Shields 2 [Schilde 2]:** Würde dieser Charakter aus irgendeiner Quelle Schaden [damage] nehmen, so führe zwei Rettungswürfe [saves] durch, wobei jeweils gegen 11 gewürfelt wird. Für jeden gelungenen Wurf wird der Schaden [damage] um 10 Punkte vermindert. Diese Fähigkeit wird nach allen Leibwächter [Bodyguard]-Entscheidungen abgewickelt.

**Shockwave [Schockwelle] (Macht, 2 Machtpunkte):** Anstelle eines oder mehrerer normaler Angriffe kann der Charakter ihn umgebende Charaktere temporär betäuben. Alle Charaktere (Freund wie Feind) innerhalb von 6 Feldern werden diese Runde [round] als aktiviert betrachtet, sie überspringen also effektiv ihren Zug [turn]. Ein potentiell Betroffener kann diesen Effekt mit einem Rettungswurf [save] von 11 vermeiden.

**sight [Sicht]:** Viele Machtfertigkeiten [Force powers] und Spezialfähigkeiten [special abilities] haben Sicht [sight] als Reichweite. Sie wirken auf ein beliebiges Ziel [target], das der Charakter, der diese Macht oder Fähigkeit anwendet, sehen kann.

**Sith Grip [#] [Griff der Sith (#)] (Macht, 2 Machtpunkte):** Anstelle eines oder mehrerer Angriffe [attacks] kann der Charakter einem Ziel [target] in Sichtlinie [line of sight] [#] Schadenspunkte [points of damage] zufügen. Dabei ist die reguläre Zielauswahl zu beachten. Der Griff der Sith [Sith Grip] ist kein Angriff [attack] und erfordert keinen Angriffswurf [attack roll].

**Sith Hatred [Hass der Sith] (Macht, 1 Machtpunkt):** Ein Charakter, der diese Machtfertigkeit [Force power] benutzt, fügt allen Gegnern innerhalb von 2 Feldern 10 Schadenspunkte zu. Die Verwendung von Hass der Sith [Sith Hatred] ist kein Angriff und benötigt keinen Angriffswurf. Diese Fähigkeit kann nur im Zug [turn] dieses Charakters verwendet werden.

**Sith Hunger [#] [Hunger der Sith (#)] (Macht, 1 Machtpunkt):** Anstelle eines oder mehrerer normaler Angriffe fügt ein Charakter, der diese Machtfertigkeit benutzt, einem lebendigen Gegner seiner Wahl innerhalb von 6 Feldern die angegebene Menge Schaden zu und heilt gleichzeitig diese Menge Schaden bei sich selbst. Hat das Ziel noch Machtpunkte [Force points] übrig, verliert es 1 Machtpunkt [Force point] und dieser Charakter erhält 1 Macht-

punkt [Force point]. Die Verwendung von Hunger der Sith [Sith Hunger] ist kein Angriff und benötigt keinen Angriffswurf. Diese Fähigkeit kann die Trefferpunkte [Hit Points] eines Charakters nicht über den Anfangswert hinaus steigern.

**Sith Lightning [#] [Blitz der Sith (#)] (Macht, 2 Machtpunkte):** Anstelle eines oder mehrerer normaler Angriffe [attacks] kann der Charakter einem Gegner innerhalb von 6 Feldern [#]Schadenspunkte [points of damage] zufügen. Der Blitz der Sith [Sith Lightning] ist kein Angriff [attack] und erfordert keinen Angriffswurf [attack roll].

**Sith Rage [Wut der Sith] (Macht, 1 Machtpunkt):** Der Charakter bekommt bis zum Ende des Zuges [turn] bei allen seinen Angriffen [attacks] einen Bonus von +10 auf seinen Schadenswert [Damage], dies funktioniert auch bei einem Gelegenheitsangriff [attack of opportunity].

**Sith Sorcery [Hexerei der Sith] (Macht, 2 Machtpunkte):** Alle feindlichen Charaktere innerhalb von 6 Feldern gelten für diese Runde als aktiviert. Jeder potenziell betroffene Gegner kann diesen Effekt mit einem Rettungswurf von 11 vermeiden. Diese Fähigkeit kann dieser Charakter nur in seinem eigenen Zug verwenden.

**Small [Klein]:** Ein kleiner Charakter nimmt ein Feld ein, wie ein mittelgroßer [Medium] Charakter auch.

**Sniper [Scharfschütze]:** Der Charakter ignoriert bei einem Angriff Charaktere bis auf den Zielcharakter in Bezug auf Deckung [cover]. Dazwischenliegende Charaktere werden bei der Bestimmung, ob der Gegner ein legales Ziel [target] ist und ob er einen Bonus von +4 auf den Verteidigungswert [Defense] durch Deckung [cover] bekommt, ignoriert. Diese Fähigkeit erlaubt dem Angreifer nicht, Gelände, das Deckung [cover] bietet, zu ignorieren.

**Beispiel:** Der Nikto Soldier ist Sniper. Er kann durch den Clone Trooper hindurch schießen und den Clone Troop Commander dahinter angreifen, der keinen Bonus von +4 auf seinen Verteidigungswert aufgrund von Deckung [cover] bekommt. Wären jedoch niedrige Objekte [low objects] zwischen dem Clone Trooper und dem Clone Trooper Commander, so wäre der Nikto Soldier immer noch nicht in der Lage, den Commander anzugreifen.

**Sonic Attack [Schallangriff]:** Ein Gegner, der von diesem Charakter angegriffen wird, kann für den Rest seines Zuges seine Machtfertigkeiten [Force powers] nicht einsetzen, egal ob der Schallangriff trifft oder nicht.

**Sonic Stunner [Schalldruck-Betäubungsgewehr]:** Anstelle eines oder mehrerer normaler Angriffe kann dieser Charakter einen lebendigen [living] Gegner in bis zu 6 Feldern Entfernung auswählen. Dies unterliegt allen normalen Regeln der Zielauswahl. Das Ziel [target] und alle benachbarten [adjacent] lebendigen [living] Charaktere (Verbündete wie Gegner) gelten in dieser Runde als aktiviert, sie überspringen also effektiv ihren Zug [turn]. Jeder potenziell betroffene Charakter kann diesen Effekt mit einem Rettungswurf von 11 vermeiden. Diese Spezialfähigkeit hat keine Wirkung auf riesige [Huge] und noch größere Charaktere.

**space [Fläche]:** Das Feld bzw. die Felder, die ein Charakter besetzt. Ein kleiner [Small] und mittelgroßer [Medium] Charakter besetzt 1 Feld, ein großer [Large] 4 Felder und ein riesiger [Huge] 8 Felder.

**speed [Bewegungsweite]:** Bei manchen Spezialfähigkeiten [special abilities], Machtfertigkeiten [Force powers] und Anführereffekten [commander effects] ist die Bewegungsweite [speed] des Charakters erwähnt. Die meisten Charaktere haben eine Bewegungsweite [speed] von 6, sie können sich in ihrem Zug [turn] bis zu 6 Felder bewegen und angreifen (oder eine andere Aktion anstelle eines Angriffs [replaces attacks] durchführen) oder sich bis zu 12 Felder bewegen und keine weitere Aktion durchführen. Hat ein Charakter eine andere Bewegungsweite [speed], so hat er die Spezialfähigkeit Bewegungsweite [Speed] auf seiner Karte (siehe unten).

**Speed [#] [Bewegungsweite (#)]:** Dieser Charakter kann sich in seinem Zug [turn] bis zu [#] Felder bewegen und angreifen oder sich 2x [#] Felder bewegen und nicht angreifen. Eine Bewegungsweite [speed] von weniger als 6 gilt als Abzug und ein Charakter mit mehreren Bewegungsweiten [speeds] (beispielsweise aufgrund eines Anführereffekts) und einem Bewegungsweitenabzug [speed penalty] muss die niedrigste Bewegungsweite [speed] verwenden. Eine Bewegungsweite [speed] von mehr als 6 gilt als Bonus und ein Charakter mit mehreren Bewegungsweiten [speeds], aber ohne Abzug [speed penalty], darf die höchste Bewegungsweite [speed] verwenden.

**Spit Poison [#] [Gift speien (#)]:** Anstelle eines oder mehrerer normaler Angriffe fügt dieser Charakter einem lebendigen [living] Gegner seiner Wahl innerhalb von 6 Feldern [#] Schadenspunkte zu. Dies unterliegt allen normalen Regeln der Zielauswahl. Das Ziel kann den Schaden mit einem Rettungswurf von 11 vermeiden. Die Verwendung dieser Spezialfähigkeit ist kein Angriff und erfordert keinen Angriffswurf.

**Splash [#] [Splitter (#)]:** Wenn der Angriff dieses Charakters trifft, erhält das Ziel [target] den normalen Angriffsschaden und alle zum Ziel benachbarten Charaktere (Gegner wie Verbündete) erhalten [#] Schadenspunkte durch Splitter [Splash]. Trifft der Angriff nicht, erhalten das Ziel [target] und benachbarte [adjacent] Charaktere lediglich [#] Schadenspunkte durch Splitter [Splash]. In beiden Fällen kann ein Charakter den Splitterschaden [Splash damage] mit einem Rettungswurf von 11 vermeiden. Splitterschaden [Splash damage] kann nicht durch den Effekt von Leibwächern [Bodyguard] umgeleitet werden (wenn aber der ursprüngliche Angriff trifft, kann das Ziel wie üblich versuchen, den Schaden umzuleiten).

**Spotter +[#] [Späher +(#)]:** Gewährt dieser Charakter Unterstützungsfeuer [Combined Fire] gegen ein Ziel [target] innerhalb von 6 Feldern, so erhält der Angreifer den aufgeführten bonus auf den Schadenswert [Damage] gegen dieses Ziel [target].

**squad [Truppe]:** Eine Gruppe Charaktere, die im Gefecht für einen Spieler kämpft.

**squeeze [Durchzwängen]:** Große Charaktere können sich durch schmale Öffnungen und enge Gänge hindurchzwängen, die mindestens halb so breit sind wie ihre normale Fläche [space], vorausgesetzt sie beenden ihr Bewegung in einem Gebiet, in dem sie ganz normal platziert werden können. Ein großer [Large] Charakter kann sich demzufolge durch eine 1 Feld breite Öffnung zwängen, ein riesiger [Huge] Charakter braucht mindestens 2 Felder breite Öffnungen. Charaktere können sich nicht durch Gegner zwängen.

**stacking [Stapeln]:** Grundsätzlich stapeln sich die Auswirkungen von Machtfertigkeiten [Force powers], Spezialfähigkeiten [special abilities], Anführereffekten [Commander Effects] und Deckung [cover] (sie sind kumulativ). **Beispiel:** Tarful gewährt dem Gefolge [Follower] innerhalb von 6 Feldern einen Angriffsbonus von +4 auf benachbarte [adjacent] Gegner und ein Wookie Berserker hat Sturmangriff [Momentum], was ihm einen weiteren Bonus von +4 auf den Angriffs- [Attack] und +10 auf den Schadenswert [Damage] gegen benachbarte [adjacent] Gegner gewährt, wenn er sich mindestens 1 Feld bewegt hat. Ein Wookie Berserker innerhalb von 6 Feldern zu Tarful würde also einen Angriffsbonus von +8 (sowie den Schadensbonus) bekommen, wenn er sich mindestens 1 Feld bewegt hat und einen benachbarten Gegner angreift.

Sofern nicht anders angegeben sind die Wirkungen von Machtfertigkeiten [Force powers], [special abilities and Commander Effects] nicht mit sich selbst kumulativ. **Beispiel:** Ein Clone Trooper Commander kann einem nahen Trooper +3 auf den Angriffswert geben, zwei Clone Trooper Commander jedoch geben ihm zusammen nicht +6.

**Stealth [Tarnung]:** Hat dieser Charakter Deckung [cover], so zählt er nicht als der nächste Gegner bei der Zielauswahl, wenn der Angreifer weiter als 6 Felder entfernt ist. Ein Charakter kann einen Gegner in Deckung [cover] nur angreifen, wenn dieser der nächste ist. Wäre

der Charakter mit Tarnung [Stealth] der nächste Gegner, so zählt stattdessen der über- nächste Charakter als nächster Gegner. Befindet sich der Charakter mit Tarnung [Stealth] innerhalb von 6 Feldern zum Angreifer, so gelten die normalen Deckungsregeln.

**Strafe Attack [Flugangriff]:** Manche Charaktere mit der Fähigkeit „Flugfähigkeit [Flight]“ haben auch die Fähigkeit Flugangriff [Strafe Attack]. Dieser Charakter kann sich bis zu seiner doppelten Bewegungsweite bewegen und jeden Gegner angreifen, dessen Fläche er betritt, statt die normalen Regeln der Zielauswahl zu verwenden. Jeder Angriff [attack] wird abgewickelt, bevor der Charakter das Feld des Gegners betritt. Der Charakter kann keinen Gegner zweimal im selben Zug [turn] angreifen und sich nicht direkt in ein Feld zurückbe- wegen, das er gerade verlassen hat. Ein Charakter mit Flugangriff [Strafe Attack] kann in seinem Zug [turn] auch noch einen ganz normalen Angriff [attack] ausführen, solange er sich mit seiner normalen Bewegungsweite oder weniger bewegt. Vor der Anwendung dieser Fähigkeit muss dieser Charakter ein legales Feld auswählen, in dem er seine Bewegung beendet. Andere Charaktere können dieses Feld nicht betreten, solange dieser Charakter seinen Flugangriff durchführt.

**Surprise Move [Überraschungsbewegung] (Macht, 1 Machtpunkt):** Nachdem die Initiati- ve ermittelt wurde, kann der Charakter sofort diese Machtfertigkeit [Force power] einsetzen, um sich bis zu seiner Bewegungsweite [speed] zu bewegen, bevor ein anderer Charakter aktiviert wird. (Dies zählt nicht als Aktivierung). Der Charakter kann diese Machtfertigkeit [Force power] nur einmal pro Runde [round] einsetzen. Haben mehrere Charaktere die Fähigkeit Intuition [Intuition] (siehe Seite 43) oder Überraschungsbewegung, werden diese Fähigkeiten und Machtfertigkeiten [Force powers] in Initiativereihenfolge abgehandelt.

**Swarm +1 [Schwarm +1]:** Der Charakter erhält für jeden Verbündeten [allied] Charakter mit demselben Namen wie er einen Bonus von +1 auf den Angriff auf einen Gegner, wenn dieser Verbündete auch benachbart [adjacent] zu diesem Gegner ist. Dies gilt auch für Gele- genheitsangriffe [attacks of opportunity].

**Synchronized Fire [Synchronisiertes Feuer]:** Bietet der angegebene Charakter diesem Charakter Unterstützungfeuer [combined fire], so gewährt er einen Bonus von +6 statt +4.

**Synergie [Synergy]:** Dieser Charakter erhält einen Bonus von +4 auf den Angriffswert [Attack], wenn sich der angegebene Verbündete innerhalb von 6 Feldern befindet.

**target [Ziel]:** Ein gegnerischer Charakter, der für einen Angriff [attack], eine Spezialfähigkeit [special ability] oder Machtfertigkeit [Force power] ausgewählt wird. Sichtlinie [line of sight] und Deckung [Cover] werden bestimmt, indem eine Linie zur Fläche des Zieles gezogen wird. Ein Feld allein kann nicht ein Ziel [target] sein.

**Thud Bug [Nang hul-Käfer]:** Anstelle eines oder mehrerer normaler Angriffe fügt dieser Charakter einem lebendigen [living] Gegner innerhalb von 6 Feldern 10 Schadenspunkte zu und betäubt diesen Gegner kurzzeitig. Das Ziel [target] gilt in dieser Runde als aktiviert, überspringt also effektiv seinen Zug. Das Ziel kann beide Effekte mit einem Rettungswurf [save] von 11 vermeiden. Riesige [Huge] und noch größere Charaktere können nicht betäubt werden.

**touch [Berührung]:** Manche Spezialfähigkeiten [special abilities] und Machtfertigkeiten [Force powers] haben eine Reichweite von „Berührung [touch]“, was bedeutet, dass sie nur auf benachbarte [adjacent] Charaktere oder den Charakter selbst eingesetzt werden können.

**Tow cable [Zugkabel]:** Anstelle seines normalen turn [Zuges] wählt der Charakter einen benachbarten [adjacent] mittelgroßen [Medium] oder kleineren verbündeten Charakter aus. Beide Charaktere bewegen sich dann bis zu 12 Felder und haben beide für die Dauer der

Bewegung die Flugfähigkeit [Flight]. Der Verbündete muss seine Bewegung benachbart [adjacent] zu diesem Charakter beenden.

**Transfer Essenz [Essenz übertragen] (Macht, 1 Machtpunkt):** Ein Charakter, der diese Machtfertigkeit [Force power] einsetzt, wählt einen beliebigen lebendigen Verbündeten, der kein legales Ziel sein muss. Entferne diesen Verbündeten aus dem Spiel und platziere diesen Charakter in ein beliebiges legales Feld auf der Fläche, die der Verbündete vorher besetzt hatte. Dieser Verbündete ist augenblicklich besiegt [defeated] und kann von keinem Effekt profitieren, der dies verhindert (wie etwa Niederlage vermeiden [avoid defeat]). Diese Fähigkeit kann nur im Zug [turn] dieses Charakters verwendet werden.

**Traps [Fallen]:** Gegnerische Charaktere erhalten -4 auf den Verteidigungswert [Defense], wenn sie sich innerhalb von 6 Feldern um diesen Charakter befinden.

**Triple Attack [Dreifachangriff]:** Diese Fähigkeit funktioniert genau wie Doppelangriff [Double Attack], außer dass dieser Charakter in seinem Zug [turn] bis zu 3 Angriffe durchführen kann.

**trooper [Trooper]:** Ein Charakter mit dem Word „Trooper“ in seinem Namen oder mit der Spezialfähigkeit Trooper.

**turn [Zug]:** Wenn ein Charakter aktiviert wird, so ist er am Zug. Jeder Charakter hat nur einen Zug [turn] pro Runde [round].

**Twin Attack [Zweifachangriff]:** Immer wenn dieser Charakter angreift, führt er einen einzelnen Extraangriff durch. Dieser Extraangriff muss gegen dasselbe Ziel [target] gerichtet sein, wie der ursprüngliche Angriff. Wurde das ursprüngliche Ziel mit dem ersten Angriff besiegt [defeated], kann dieser Charakter nicht noch mal angreifen. Zweifachangriff [Twin Attack] wirkt auch auf mehrfache Angriffe, die durch Spezialfähigkeiten [special abilities] oder Machtfertigkeiten [Force powers] gewährt werden. Wenn z.B. Lord Vader den Lichtschwert-Rundumschlag [Lightsaber Sweep] benutzt, kann er jedes benachbarte [adjacent] Ziel zweimal angreifen! Der Extraangriff durch Zweifachangriff [Twin Attack] ist jedoch nicht mit sich selbst kumulativ, das bedeutet, ein Charakter erhält keinen weiteren Angriff, nachdem er den Extraangriff durch den Zweifachangriff durchgeführt hat.

**Unique [einmalig]:** Dieser Charakter ist einmalig und hat einen besonderen Namen, wie zum Beispiel Obi-Wan Kenobi. Man kann einen einmaligen [unique] Charakter mit demselben Namen nicht mehr als einmal in seiner Truppe [squad] haben.

Verschiedene Versionen eines Charakters haben leicht unterschiedliche Namen, zählen jedoch alle als der gleiche Charakter für diese Zwecke. **Beispiel:** „General Grievous“, „General Grievous, Supreme Commander“, „General Grievous, Jedi Hunter“ und „Grievous's Wheel Bike“ zählen alle als „General Grievous“. Herrscht dabei Unklarheit, so erklärt der Kartentext, als was der Charakter zählt.

Ignoriere diese Einschränkungen beim Boosterplay (s. Szenarien und Spieloptionen auf S. 31).

**Unleash the Force [#] [Die Macht entfesseln (#)] (Macht, 4 Machtpunkte):** Diese Machtfertigkeit ist nicht verwendbar, bis ein Charakter mit einem Machtwert [Force rating] besiegt [defeated] wurde. Anstelle eines oder mehrerer normaler Angriffe fügt ein Charakter mit dieser Machtfertigkeit [Force power] allen anderen Charakteren (Verbündeten wie Gegnern) innerhalb von 6 Feldern [#] Schadenspunkte zu. Jeder potenziell betroffene Charakter kann den Schaden mit einem Rettungswurf von 11 um die Hälfte reduzieren.

**Use the Force [Nutze die Macht] (Macht, 3 Machtpunkte):** Der nächste Angriff eines Charakters mit dieser Machtfertigkeit [Force power] gilt als eine natürliche 20. Du brauchst keinen Angriffswurf durchzuführen.

**Vaapad-Style Fighting [Vaapad-Kampfstil]:** Der Charakter erzielt einen kritischen Treffer [critical hit] bei einer natürlichen 18-20, nicht nur bei einer 20.

**Vicious Attack [Bösartiger Angriff]:** Bei einem kritischen Treffer [critical hit] fügt der Charakter dreifachen statt doppelten Schaden zu.

**Vonduun Crab Armor [#] [Vonduun Krebspanzer (#)]:** Wenn dieser Charakter aus einer beliebigen Quelle Schaden erleiden würde, kann er einen Rettungswurf gegen den angegebenen Wert durchführen. Ist der Rettungswurf erfolgreich, wird der Schaden um 10 Punkte reduziert. Handle diese Fähigkeit erst nach allen Leibwächter- [Bodyguard] Entscheidungen ab.

**Wall [Wand]:** Eine Wand [wall] ist Gelände, das die Bewegung und Sichtlinie blockiert. Ein Charakter kann sich nicht durch eine Wand [wall] bewegen oder hindurch angreifen. Er kann sich auch nicht diagonal über eine Wandecke hinweg bewegen. Bei der Entfernung wird um die Ecke herum gezählt. Manche großen Objekte zählen als Wand [wall], selbst wenn es sich dabei um etwas anderes handelt.

**Wall Climber [Wandkletterer]:** Dieser Charakter ignoriert bei seiner Bewegung schwieriges Gelände, gegnerische Charaktere, niedrige Objekte und Gruben, solange das Feld, das er besetzt und das Feld, in das er sich bewegt, von einer Wand begrenzt werden. Ansonsten funktioniert diese Fähigkeit genau wie Flugfähigkeit [Flight].

**Wheel form [Radgestalt]:** Der Charakter kann sich bis zu 18 Felder bewegen, wenn er nicht angreift.

**Wheeled [Räder]:** Anstelle seines normalen Zuges [turn] kann sich der Charakter bis zu 18 Felder bewegen und im gleichen Zug noch angreifen.

**Whirlwind attack [Wirbelwind-Angriff] (Macht, 1 Machtpunkt):** Anstelle seines normalen Zuges kann der Charakter zwei Angriffe gegen einen benachbarten [adjacent] Gegner durchführen.

**with lightsabers [mit Lichtschwertern]:** Manche Spezialfähigkeiten wie etwa Schadensreduzierung führen Ausnahmen für Gegner "mit Lichtschwertern an. Normalerweise ist es einfach zu entscheiden, ob ein Charakter ein Lichtschwert hat oder nicht, indem man einfach prüft, ob die Miniatur ein Lichtschwert in der Hand hat, einige Charaktere haben jedoch keine sichtbaren Lichtschwerter. Ein Charakter zählt, als habe er ein Lichtschwert, wenn er die Spezialfähigkeit Lichtschwert oder eine Machtfertigkeit hat, dessen Name das Wort Lichtschwert enthält.

**Wookiee:** Ein Wookiee ist jeder Charakter, dessen Name das Wort "Wookiee" enthält oder der die Spezialfähigkeit Wookiee besitzt. Chewbacca und Tarful zählen ebenfalls als Wookiees

**wounded [verwundet]:** Ein Charakter, der bereits Schaden [damage] genommen hat und dessen Trefferpunkte [Hit Points] unter seinem Startwert liegen, ist verwundet.

**Xizor's Bodyguard [Xizors Leibwächter]:** Siehe Leibwächter auf Seite 34.

**Ysalamiri:** Charaktere innerhalb von 6 Feldern von diesem Charakter können keine Machtpunkte ausgeben. Charaktere innerhalb von 6 Feldern von diesem Charakter erhalten Machtimmunität [Force Immunity] (siehe Seite 40).

## BEISPIEL EINER DATENKARTE

(aus der Serie Revenge of the Sith)

(Siehe Abbildung auf der Rückseite des Regelbuches.)

Fraktionssymbol [Faction Symbol]

Name

Kosten [Cost]: Stärkere Charaktere haben höhere Kosten.

Spezialfähigkeiten [Special Abilities] (falls vorhanden): Spezielle Stärken und Schwächen  
Machtfertigkeiten [Force powers] (falls vorhanden): Gibt den Machtwert [Force rating] und  
alle zusätzlichen Machtfertigkeiten an, die dem Charakter zur Verfügung stehen. Jeder  
Charakter mit einem Machtwert [Force rating] darf 1 Machtpunkt [Force point] ausgeben,  
um einen beliebigen Würfelwurf zu wiederholen oder sich als Teil seiner Bewegung zwei  
zusätzliche Felder bewegen.

Anführereffekt [Commander Effect] (nur Anführer): Gewährt anderen Charakteren einen Bo-  
nus. Ein Charakter ohne Anführereffekt [commander effect] gehört zum Gefolge [follower].

Fraktion [Faction]

Seriensymbol [Set Icon]

Sammlernummer [Collector Number]

Kosten [Cost]

Name

Seltenheit [Rarity]

Seltenheitssymbol [Rarity Symbol]: häufig [common], weniger häufig [uncommon], selten  
[rare], sehr selten [very rare].

Die Miniaturen in diesem Starterset haben kein Seltenheitssymbol.

Sammlernummer [Collector Number]

Seriensymbol [Set Icon] oder Kennzeichnung [Identifier]: Die Miniaturen in diesem Starterset  
haben kein besonderes Symbol.

Zeichnung [Sketch]

Spielwerte [Statistics]

Trefferpunkte [Hit Points]: Ein Charakter ist besiegt [defeated], wenn seine Trefferpunkte [Hit  
Points] auf 0 fallen.

Verteidigungswert [Defense]: Gegner [enemies] müssen bei Angriffswürfen diese Zahl oder  
höher würfeln, um diesen Charakter zu treffen.

Angriffswert [Attack]: Zähle diese Zahl zum Würfelwurf beim Angriff hinzu. Du musst minde-  
stens so hoch wie die Verteidigung des Gegners würfeln, um zu treffen.

Schadenswert [Damage]: Bei einem Treffer fügst du den angegebenen Schaden zu.

Fragen?

In den U.S.A.:

Wizards of the Coast, Inc.

PO Box 707

Renton, WA 98057-0707

U.S.A.

1-800-324-6496

In Europa:

Hasbro UK Ltd.

PO Box 43

Newport NP19 4YD

UK

Bitte zur späteren Verwendung aufbewahren.