

APEX

— LEGENDS™ —

DAS BRETTSPIEL



GRUNDREGELN

 **Respawn**
ENTERTAINMENT

Electronic Arts


GLASS CANNON
UNPLUGGED



INHALT

Apex-Legends: Das Brettspiel	2
Spielmaterial	3
Mach dich bereit für Action	7
Spielablauf	11
Phase 1: Ausstattung der Legenden	11
<i>Umgang mit Beute, Ausrüstung und Waffen</i>	11
Phase 2: Abwurf auf den Spielplan	13
Phase 3: Begegnung	14
<i>Vorrangregeln</i>	16
Aktionen	17
Bewegen	17
<i>Der Spielplan</i>	17
<i>Nachbarschaft</i>	20
Interaktion	21
Schießen	22
<i>Abstandsmessung</i>	22
<i>Sichtlinie</i>	23
<i>Waffen</i>	26
<i>Feuerrate</i>	28
<i>Deckung</i>	29
<i>Leben und Tod</i>	30
Benutzen	31
<i>Flächeneffekt</i>	32
Nahkampfangriff	33
<i>Stoßen</i>	33
Zerstören	33
Respawn	34
Karten	34
Freie, Spezial- und Verbessertes-Schießen-Aktionen	34
Reaktionen	34
Sofort-Aktionen	34
Aktionskarten	35
Fähigkeitskarten	35
<i>Zonen</i>	37
Die Datenbank	39
Terminologie	39
Beuteplättchen	41
Symbole	44
Kurzübersicht	46
Credits	47

* APEX LEGENDS: DAS BRETTSPIEL *

WILLKOMMEN BEI DEN APEX-SPIELEN!

Die Apex-Spiele wurden um das Jahr 2728 auf dem Planeten Solace ins Leben gerufen und sind ein äußerst beliebter, aber auch brutaler Sport, der weltweit übertragen wird. Ursprünglich wurde der Wettkampf auf der Insel Königsschlucht als eine Fortsetzung eines alten Turniers namens „die Donnerkuppel“ ausgetragen und hat sich von dort über mehrere Welten verbreitet. Zahlreiche Teilnehmer mit unterschiedlichen Hintergründen und oft mit Hintergedanken nehmen regelmäßig an den Wettkämpfen teil. Der Lohn für ihre Mühen sind Ruhm, Geld und manchmal eine lukrative Karriere. Doch alles hat auch seinen Preis: Es besteht die Gefahr von ernsthaften Verletzungen bis hin zum Tod.

SPIELÜBERSICHT

Apex Legends: Das Brettspiel ist ein hoch kompetitives Miniaturespiel, in dem gegnerische Squads aus Kämpfern mit außergewöhnlichen Fähigkeiten – Legenden genannt – auf einem allmählich schrumpfenden Schlachtfeld in einer Serie von Einzel-Matches für Ruhm und Ehre gegeneinander antreten. Die Spieler nutzen eine Vielzahl von Waffen und Aktionen, die ihnen zur Verfügung stehen, um mit ihren Squadkameraden zusammenzuarbeiten und das ultimative Ziel zu erreichen: Ihre Gegner eliminieren und als letzte überleben.

SPIELMATERIAL

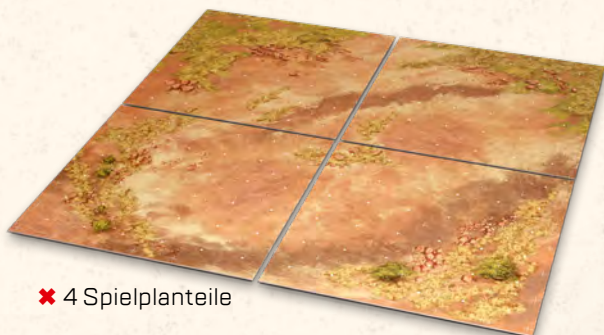
- ✖ 1 Grundregeln (dieses Buch)
- ✖ 1 Matchaufbau-Buch



- ✖ 1 Objekt-Übersicht



- ✖ 6 Hilfekarten



- ✖ 4 Spielplanteile



- ✖ 4 Gebäude 2x2
 - ✖ 6 Gebäude 2x3
 - ✖ 2 Gebäude 2x4
 - ✖ 3 Gebäude 3x3
- Jedes Gebäude besteht aus 2 Teilen.
Ihr solltet sie vor dem Spiel zusammenbauen.



- ✖ 8 Halbmauern
- ✖ 6 Mauern (Länge 1)
- ✖ 6 Mauern (Länge 2)
- ✖ 2 Mauern (Länge 3)



- ✖ 6 Dachkanten-Halbmauern
- ✖ 4 Dachkanten-Mauern (Länge 2)
- ✖ 4 Dachkanten-Mauern (Länge 3)



- ✖ 3 Canyon-Spielplanteile 1x2
- ✖ 3 Canyon-Spielplanteile 2x2
- ✖ 3 Canyon-Spielplanteile 2x3



- ✖ 5 Bäume
- ✖ 4 Felsen



- ✖ 10 geschlossene Versorgungsbehälter (mit 10 Geöffnet-Markern)



- ✖ 4 Respawn-Sender



- ✖ 8 Seilrutschen-Punkte



- ✖ 8 Dachkanten-Seilrutschen-Punkte



- ✖ 3 Hitzeschilder



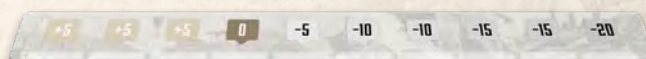
- ✖ 4 Versorgungsabwurf



- ✖ 1 Rundentableau



- ✖ 1 Eingangstableau



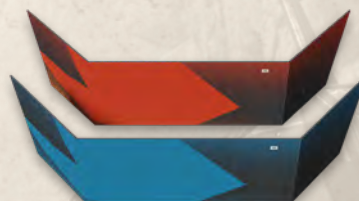
- ✖ 1 Zielleiste



- ✖ 6 Legendentableaus



- ✖ 6 Ausrüstungs-Tableaus



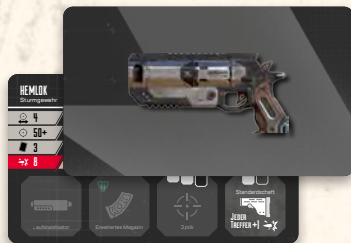
- ✖ 6 Spielerschirme



- ✖ 4 Ringrand-Miniaturen



14 Zielkarten



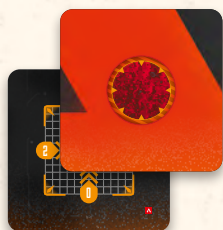
48 Start-Waffenkarten



8 Waffen-Loadouts



3 einzigartige Waffenkarten



8 Ring-Bewegungskarten



32 voll ausgestattete Waffenkarten



18 Versorgungsbehälter-Karten



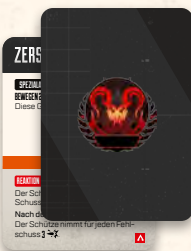
6 Versorgungsabwurf-Karten



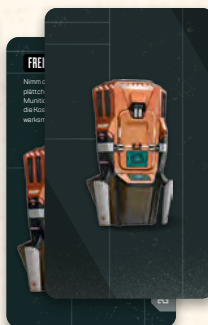
4 Spawnkarten



6 Rollenkarten



12 Boss-Aktionskarten



1 Replikatorkarte



12 Ereigniskarten



1 Rundenmarker



1 Initiativemarker



4 Belohnungsplättchen



4 Versorgungsabwurf-Spawnmarker



8 Versorgungsabwurf-Statusmarker



6 Squadringe



4 Squadplättchen



6 Flaggen



6 Schild & Lebenspunkte-Anzeiger



12 doppelseitige Todeskisten-/Siegpunkt-Plättchen



12 Munitionswürfel



3 Beutel für Beuteplättchen



18 Startausrüstungsplättchen (je 6 Stück: Helm, Körperschild, und Knockdown-Schild)



50 gewöhnliche Beuteplättchen



52 seltene Beuteplättchen



35 epische Beuteplättchen



6 legendäre Beuteplättchen



2 Granaten-Musterplättchen



8 Koordinatenplättchen



31 Schlossplättchen



12 Handwerksmaterialien



4 Replikatorplättchen

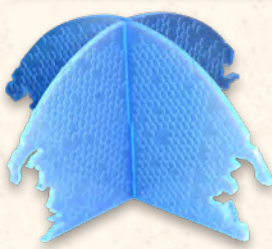


2 Ereignisplättchen

GIBRALTAR



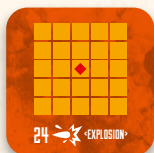
× 1 Gibraltar-Miniatur



× 1 Schutzkuppel-Miniatur



× 1 Verteidigungsbombardement-Miniatur



× 1 Verteidigungsbombardement-Marker



× 2 Fähigkeitsplättchen (1 Taktisch & 1 Ultimativ)



× 1 Draftkarte



× 8 Aktionskarten



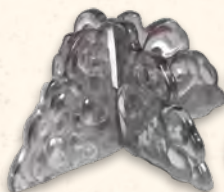
× 1 Legenden-Infoblatt

× 2 Fähigkeitskarten (1 Taktisch & 1 Ultimativ)

BANGALORE



× 1 Bangalore-Miniatur



× 2 Rauch-Miniaturen mit Nummernmarkern



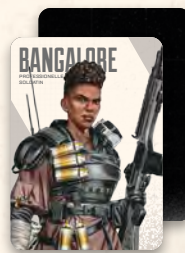
× 1 Donnergrollen-Miniatur



× 1 Donnergrollen-Marker



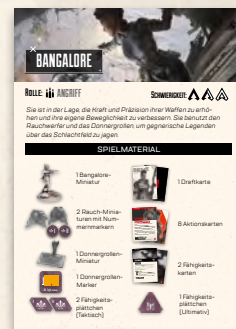
× 3 Fähigkeitsplättchen (2 Taktisch & 1 Ultimativ)



× 1 Draftkarte



× 8 Aktionskarten



× 1 Legenden-Infoblatt

× 2 Fähigkeitskarten (1 Taktisch & 1 Ultimativ)

WRAITH



× 1 Wraith-Miniatur



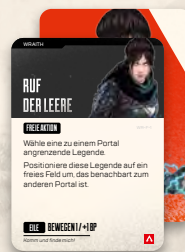
× 2 Portal-Miniaturen



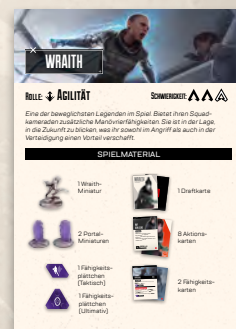
× 2 Fähigkeitsplättchen (1 Taktisch & 1 Ultimativ)



× 1 Draftkarte



× 8 Aktionskarten



× 1 Legenden-Infoblatt

× 2 Fähigkeitskarten (1 Taktisch & 1 Ultimativ)

BLOODHOUND



1 Bloodhound-Miniatur



3 Raben-Miniaturen



1 Meister-der-Jagd-Miniatur



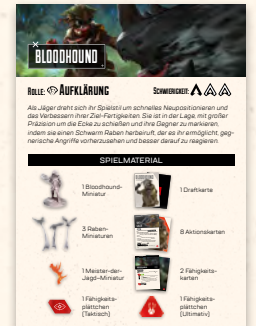
2 Fähigkeitsplättchen (1 Taktisch & 1 Ultimativ)



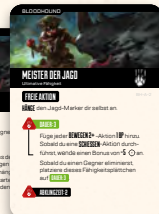
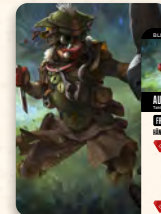
1 Drahtkarte



8 Aktionskarten



1 Legenden-Infoblatt



2 Fähigkeitskarten (1 Taktisch & 1 Ultimativ)

LIFELINE



1 Lifeline-Miniatur



1 DDM-Heildrohne-Miniatur



1 Carepaket-Miniatur



1 Carepaket-Statusmarker



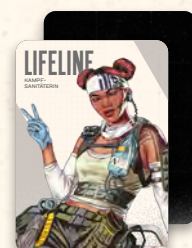
1 Abwurfmarker



2 Fähigkeitsplättchen (1 Taktisch & 1 Ultimativ)



13 Lifeline-Beuteplättchen: 6 selten, 4 episch, 3 legendär



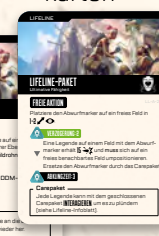
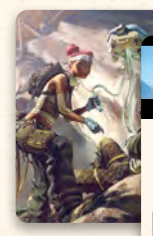
1 Drahtkarte



8 Aktionskarten



1 Legenden-Infoblatt



2 Fähigkeitskarten (1 Taktisch & 1 Ultimativ)



1 Beutel für Carepaket-Beuteplättchen

PATHFINDER



1 Pathfinder-Miniatur



2 Seilrutschen-Punkt-Miniaturen



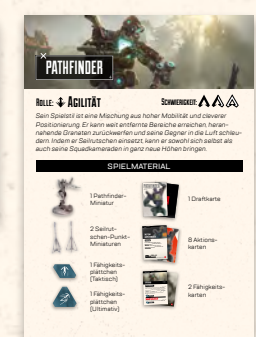
2 Fähigkeitsplättchen (1 Taktisch & 1 Ultimativ)



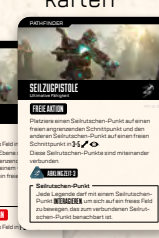
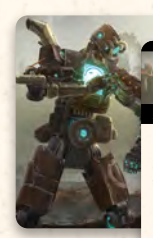
1 Drahtkarte



8 Aktionskarten



1 Legenden-Infoblatt



2 Fähigkeitskarten (1 Taktisch & 1 Ultimativ)

* MACH DICH BEREIT FÜR ACTION

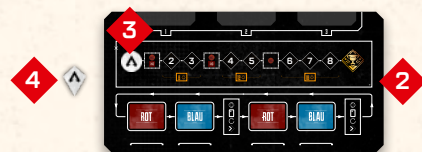
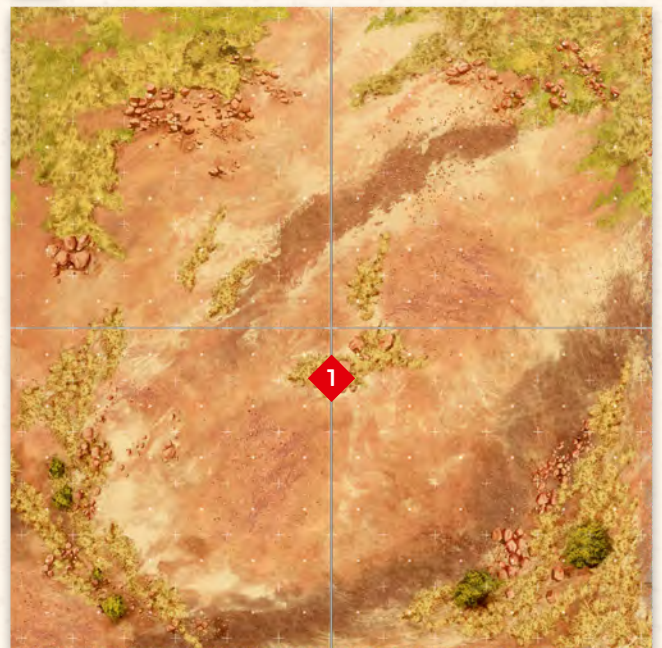
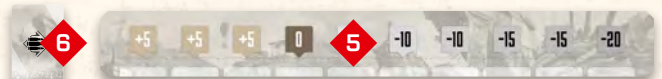
Es gibt zwei Bücher mit Anleitungen und Regeln für *Apex Legends: Das Brettspiel*: Die Grundregeln (dieses Buch) und das Matchaufbau-Buch. Für eure ersten Partien bei den Apex-Spielen legt ihr das Matchaufbau-Buch beiseite: **Alle Informationen, die ihr für euer erstes Spiel benötigt, sind in diesem Buch (Grundregeln) enthalten.** Außerdem werdet ihr beim Aufbau und Erlernen des Spiels durch Optionen und Empfehlungen unterstützt (gekennzeichnet mit **Erstes Spiel**). **Am besten befolgt ihr für euer erstes Spiel einfach die nachstehenden Anweisungen zum Spielaufbau.**

Sobald ihr euch sicher genug fühlt, um tiefer ins Spiel einzusteigen, könnt ihr das **Matchaufbau**-Buch dazu nehmen, das die vollständigen Aufbauanweisungen, verschiedene Spielmodi, diverse Spielplankonfigurationen und zusätzliche Sonderregeln enthält. **Für den Spielaufbau nach eurem ersten Spiel solltet ihr ausschließlich die Aufbauanweisungen im Matchaufbau-Buch befolgen.**



BASIS-SPIELAUFBAU

- 1 Legt die 4 Spielplanteile in die Mitte der Spielfläche, sodass sie wie abgebildet ein Quadrat bilden.
- 2 Legt das Rundentableau neben den Spielplan.
- 3 Legt den Rundenmarker auf Position 1 der Rundenleiste.
- 4 Legt den Initiativmarker neben das Rundentableau.
- 5 Legt die Zielleiste neben den Spielplan und zwar entlang einer ihrer Ränder, sodass genügend Platz für die Zielkarten bleibt.
- 6 Mischt alle Zielkarten, um einen Zielstapel zu bilden, und legt diesen verdeckt neben die Zielleiste.



AUSGEWÄHLTER SPIELMODUS

Battle Royale

Squads: 2 vs. 2 oder 3 vs. 3

Die Spieler teilen sich nach einer Methode ihrer Wahl in zwei Squads auf. Jeder Squad kontrolliert die gleiche Anzahl Legenden. Falls weniger Spieler als Legenden im Spiel sind, kontrollieren einige Spieler mehr als eine Legende (die Wahl bleibt jedem Squad überlassen).

Erstes Spiel: Wir empfehlen, dass jeder Spieler jeweils 1 Legende kontrolliert.

Der Einfachheit halber gehen wir in den Regeln davon aus, dass jeder Spieler nur 1 Legende kontrolliert. Sollte in eurem Spiel jemand mehrere Legenden kontrollieren, haltet die Komponenten der einzelnen Legenden immer

getrennt voneinander und führt ihre Aktionen separat durch. Wenn in den Regeln von „jedem Spieler“ die Rede ist, bedeutet das, dass jeder Spieler die Anweisungen für jede Legende befolgt, die er kontrolliert.

Einsatzziel: Einzigartige Eliminierungen

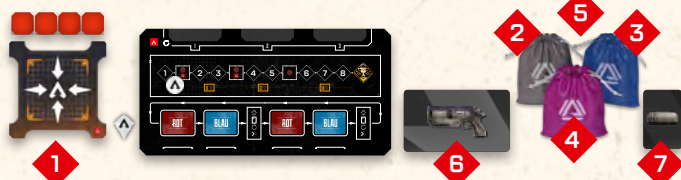
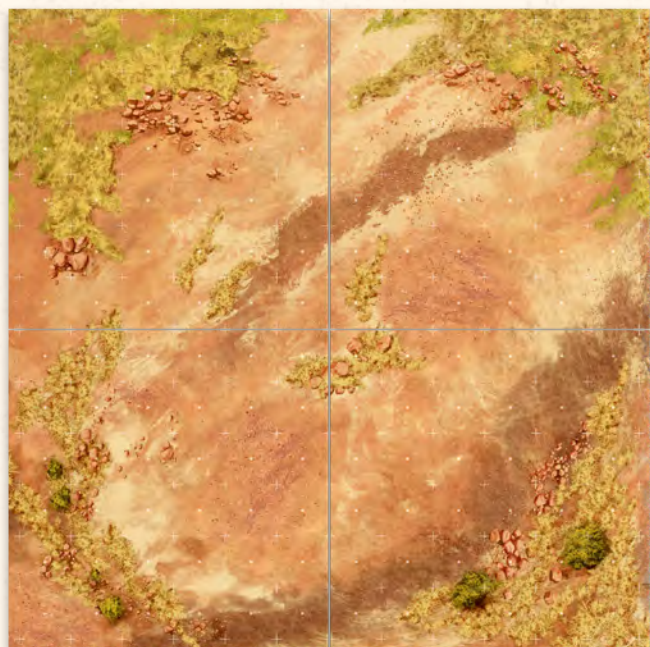
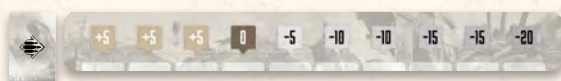
Das Spiel endet sofort und dein Squad gewinnt, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

- ✱ **Jede gegnerische Legende wurde mindestens 1 Mal eliminiert** (d. h., jede gegnerische Legende hat mindestens 1 ihrer Todeskisten-Plättchen verloren).
- ✱ **Zu Beginn der Aktivierung einer gegnerischen Legende ohne Todeskisten-Plättchen hat dein Squad 2 Siegpunkte** (2 gegen 2) **oder 4 Siegpunkte** (3 gegen 3) (zu Siegpunkten siehe Leben und Tod, Seite 30).

Wenn keiner der beiden Squads am Ende von Runde 8 den Sieg errungen hat, wird der Sieger wie folgt ermittelt:

1. Der Squad mit den meisten Siegpunkten gewinnt.
2. Wenn es immer noch ein Unentschieden gibt, werden die Legenden in jedem Squad berücksichtigt, die noch ihre 2 Todeskisten-Plättchen haben. Bestimmt unter diesen Legenden, wer noch die meisten Lebenspunkte hat. Der Squad dieser Legende gewinnt das Spiel.
3. Gibt es hier immer noch einen Gleichstand, endet das Spiel mit einem Unentschieden.

Spielaufbau



1 Legt das **Eingangstableau** neben das Runden-tableau und die 4 Belohnungsplättchen daneben.

2 Steckt alle **gewöhnlichen Beuteplättchen** (grau) mit Ausnahme der Startausrüstung (gewöhnliche Helme, Körperschilde und Knockdown-Schilde) in den Beutel für die gewöhnliche Beute.



gewöhnlich / selten / episch

3 Steckt alle **seltene Beuteplättchen** (blau) in den Beutel für die seltene Beute.



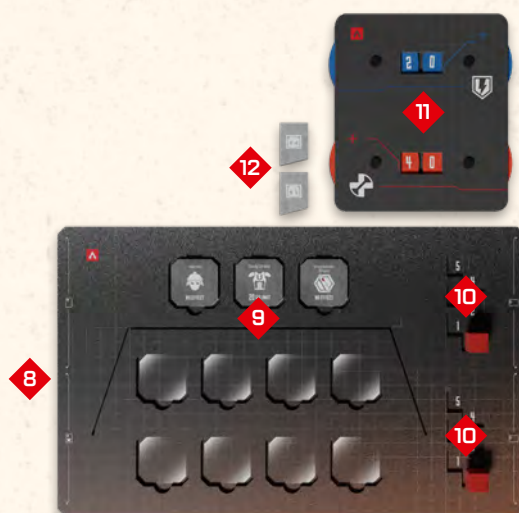
Startausrüstung

4 Steckt alle **epischen Beuteplättchen** (lila) in den Beutel für die epische Beute.

5 Platziert die **Beutebeutel** in Reichweite aller Spieler.

6 Mischt alle **Start-Waffenkarten**, um den Waffenstapel zu bilden, und legt ihn verdeckt in Reichweite aller Spieler.

7 Mischt alle **Versorgungsbehälter-Karten** und legt sie als verdeckten Versorgungsbehälter-Stapel neben den Waffenstapel.



Jeder Spieler nimmt sich für jede Legende, die er kontrolliert:

8 1 **Legendentableau**, das ihr vor euch legt.

9 3 **Startausrüstungsplättchen**: 1 Helm, 1 Körperschild und 1 Knockdown-Schild. Legt diese auf die dafür vorgesehenen Plätze auf dem Legendentableau.

10 2 **Munitionswürfel**. Legt je 1 davon auf die mit der „0“ markierten Stelle jeder Munitionsleiste.

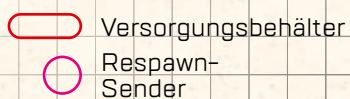
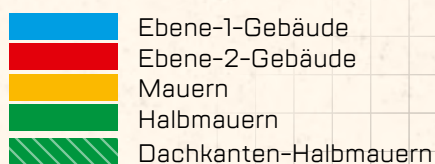
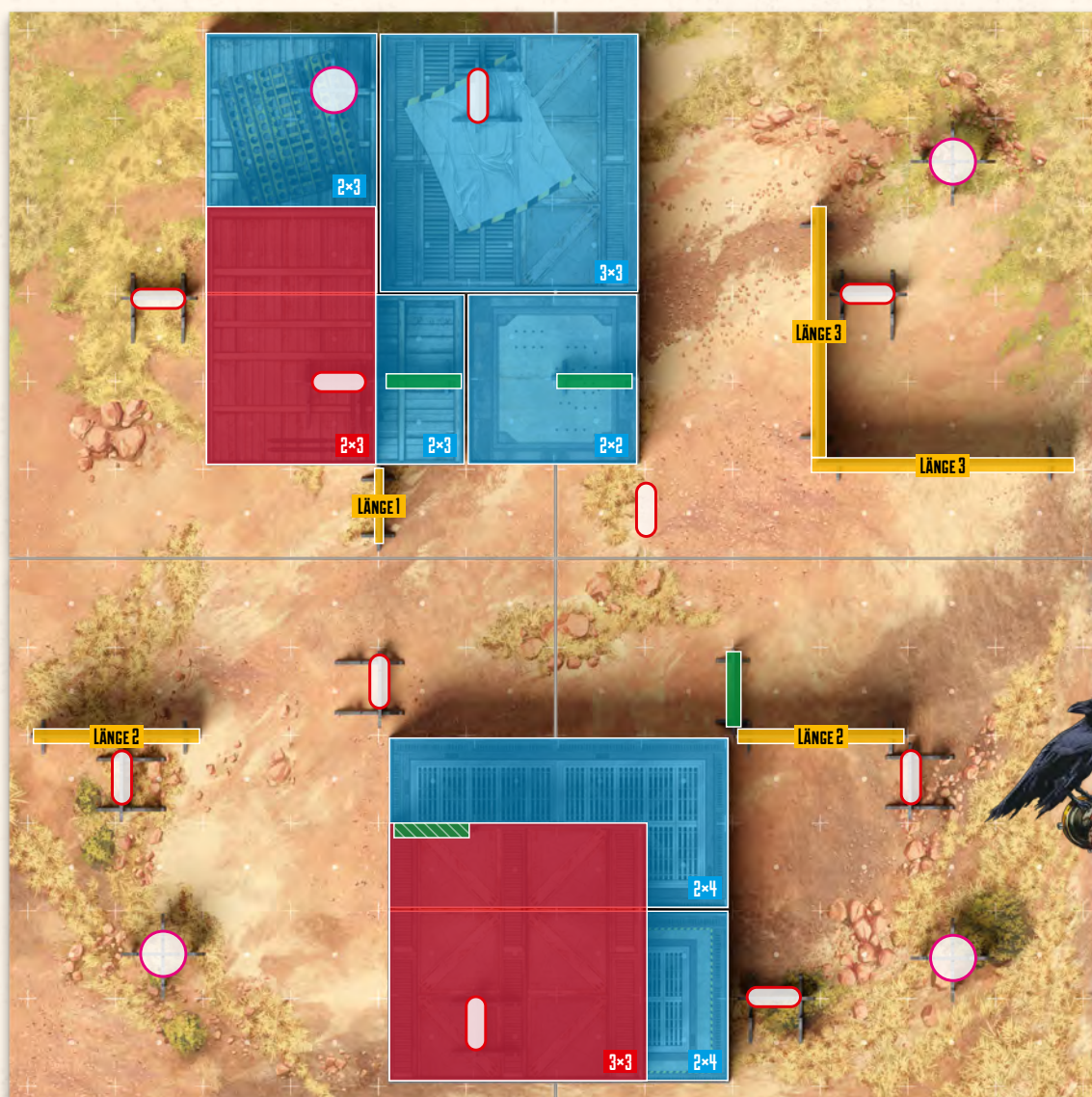
11 1 **Schild- und Lebenspunkteanzeiger**. Legt diesen in die Nähe eurer Legendentableaus. Stellt die Schildpunkte (🛡️) auf 20 und die Lebenspunkte (🩹) auf 40 ein.

12 2 doppelseitige **Todeskisten-/Siegpunkte-Plättchen**. Legt sie mit der Todeskistenseite (☠️) nach oben neben euer Legendentableau.

Crossroads-Spielplan

- ✖ 1 Gebäude 2x2
- ✖ 3 Gebäude 2x3
- ✖ 2 Gebäude 2x4
- ✖ 2 Gebäude 3x3
- ✖ 1 Mauer (Länge 1)
- ✖ 2 Mauern (Länge 2)
- ✖ 2 Mauern (Länge 3)
- ✖ 3 Halbmauern
- ✖ 1 Dachkanten-Halbmauer
- ✖ 10 Versorgungsbehälter
- ✖ 4 Respawn-Sender

Schritt 1:	Ebene-1-Gebäude (direkt auf den Spielplan)
Schritt 2:	Ebene-2-Gebäude (auf den Ebene-1-Gebäuden)
Schritt 3:	Mauern
Schritt 4:	Halbmauern und eine Dachkanten-Halbmauer
Schritt 5:	Versorgungsbehälter und Respawn-Sender



AUSGEWÄHLTE SONDERREGELN

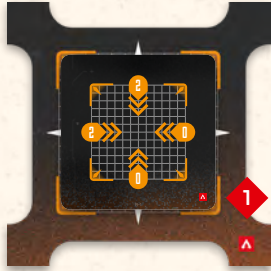
Der Ring

Ihr braucht nachstehende Spielkomponenten:

- ✗ 4 Ringrand-Miniaturen
- ✗ 8 Ring-Bewegungskarten

Spielaufbau

- 1 Mischt alle **Ring-Bewegungskarten**, um den Ringbewegungsstapel zu bilden, und legt ihn verdeckt auf das Eingangstableau. Deckt die oberste Ring-Bewegungskarte auf und legt sie so auf den Stapel, dass das **▲**-Symbol zum entsprechenden Symbol auf dem Eingangstableau ausgerichtet ist.
- 2 Legt die 4 **Ringrand-Miniaturen** mit der Innenseite nach oben auf die 4 Eckfelder der Karte, wie auf der nachstehenden Abbildung angezeigt.



INITIATIVE UND LEGENDENDRAFT

Ein Squad hat die Initiative, d.h. er führt seine Aktionen als Erster auf dem Spielplan aus. Der andere Squad darf mit dem Draft der Legenden beginnen. **Die Initiative ändert sich während des Spiels nicht.**

Erstes Spiel: Jeder Squad zieht 1 Zielkarte. Der Squad mit dem höheren Wert auf seiner Karte wird der rote Squad (bei Gleichstand wird neu gezogen). Der andere Squad wird der blaue Squad. Dann mischt ihr die Zielkarten zurück in den Stapel.

1. **Der rote Squad** spielt mit Bangalore und Wraith (2 vs. 2) oder mit Bangalore, Wraith und Lifeline (3 vs. 3).
2. **Der blaue Squad** spielt mit Gibraltar und Bloodhound (2 vs. 2) oder mit Gibraltar, Bloodhound und Pathfinder (3 vs. 3).
3. Verteilt die Legenden frei an die Spieler in jedem Squad. Jeder Spieler nimmt die **Draftkarte**, die seiner Legende entspricht, und legt sie offen vor sich hin.

4. Legt den **Initiativemarker** auf das ganz linke rote Squad-Rundenfeld auf der Initiativeleiste des Rundentableaus.
5. **Überspringt die folgenden Absätze und fährt mit dem Spielaufbau der Legenden fort.**

Bestimmt die Farbe jedes Squads wie folgt:

1. Jeder Squad zieht 1 Zielkarte.
2. Der Squad mit dem höheren Wert auf seiner Karte wählt seine Farbe (wiederholt dies bei Gleichstand):
 - ✗ **Rot:** Betritt den Spielplan zuerst und hat immer die Initiative auf dem Spielplan.
 - ✗ **Blau:** Wählt die erste Legende aus (und stellt seine Legenden zuerst auf das Eingangstableau, wenn es im gewählten Spielmodus ein Eingangstableau gibt).
3. Legt den **Initiativemarker** auf das ganz linke rote Squad-Rundenfeld auf der Initiativeleiste.
4. Nehmt alle Legendendraftkarten aus der Schachtel und legt sie offen auf den Tisch.
5. Der **blaue Squad** wählt einen seiner Spieler aus. Dieser Spieler wählt eine Legende aus, die er spielen möchte, nimmt die passende Legendendraftkarte und legt sie offen neben sein Legendentableau. Wiederholt den Vorgang abwechselnd mit den Squads, bis alle Spieler ihre Legenden gewählt haben. Legt dann alle ungenutzten Legendendraftkarten zurück in die Spielschachtel.

Hinweis: Die Legenden können auch zufällig zugewiesen werden. Dazu mischt alle Legendendraftkarten und teilt jedem Spieler zufällig eine von ihnen aus.

SPIELAUFBAU DER LEGENDEN

Jeder Spieler nimmt sich die **Squadrings** in seiner Squad-Farbe, eine **Hilfekarte**, das **Legenden-Infoblatt** für seine Legende und – falls bei den Spielkomponenten für den gewählten Spielmodus aufgeführt – einen **Spielschirm** in seiner Squad-Farbe. Dann nimmt er sich alle Spielkomponenten, die auf seinem Legenden-Infoblatt aufgeführt sind.

Die Spielkomponenten werden neben dem Legendentableau platziert, wie auf der Abbildung auf der folgenden Seite angezeigt:

- 1 **Legenden-Infoblatt**
- 2 **Hilfekarte**
- 3 **Legenden-Miniatur** und **Squadrings** in der Squad-Farbe (befestigt die Squadrings an den Legenden-Miniaturen)
- 4 **Miniaturen** für die Fähigkeiten der Legende
- 5 **Fähigkeitskarten** (werden offen ausgelegt)
- 6 **Aktionskarten** (mischt den Aktionsstapel eurer Legenden und legt ihn verdeckt auf den dafür vorgesehenen Platz neben dem Legendentableau.)
- 7 **Marker und Plättchen** (für Fähigkeiten, Abklingzeiten usw.)
- 8 **Spielschirm** in der Farbe des Squads (legt ihn so auf euer Legendentableau, dass der Inhalt eurer Rucksäcke vor euren Gegnern verborgen ist.)

Erstes Spiel: Verwendet die Spielschirme.

Miniaturen, Marker und Plättchen bilden den Vorrat für eure Legenden.



SPIELABLAUF

Jede Partie *Apex Legends* wird in drei aufeinanderfolgenden Phasen gespielt:

Phase 1: Ausstattung der Legenden

Stattet euch selbst aus und arbeitet mit euren Squadkameraden zusammen, um die Ressourcen, die eurem Squad zur Verfügung stehen, zu optimieren.

Phase 2: Abwurf auf den Spielplan

Versucht euch einen Startvorteil zu verschaffen, indem ihr die Karte an einer vorteilhaften Position betretet..

Phase 3: Kampf

Tretet gegen eure Gegner an und versucht, als erster Squad die Siegbedingungen zu erfüllen (die durch den gewählten Modus festgelegt werden). Diese Phase wird in bis zu 8 Runden gespielt und ist das Herzstück des Spiels.

PHASE 1: AUSSTATTUNG DER LEGENDEN

Befolgt die Regeln im Matchaufbau-Buch je nach gewähltem Modus.

Erstes Spiel: Verwendet die folgenden Regeln. Jede Legende bildet einen Beutepool, indem sie Folgendes zieht:

- ✖ 4 **Waffenkarten** vom Waffenstapel
- ✖ 4 zufällige **gewöhnliche Beuteplättchen** aus dem Beutel für gewöhnliche Beute
- ✖ 4 zufällige **seltene Beuteplättchen** aus dem Beutel für seltene Beute

In dieser Phase agieren alle Spieler gleichzeitig. Jede Legende darf eine beliebige Anzahl Waffenkarten und Beuteplättchen aus ihrem Beutepool an andere Legenden in ihrem Squad weitergeben.

Als Nächstes muss jede Legende **2 ihrer Waffenkarten ausrüsten**, indem sie je eine an die beiden Waffenkartenplätze rechts neben ihrem Legendentableau legt. Dann:

1. Stellt die Munitionsmarker auf den Munitionswert ein, der in der oberen rechten Ecke der jeweiligen Waffenkarte angegeben ist.
2. Legt die Beuteplättchen auf die entsprechenden Rucksack- und Ausrüstungsplätze bzw. auf die Waffenkarten. Achtet dabei auf die Kapazitätslimits (siehe *Umgang mit Beute, Ausrüstung und Waffen*).
3. Entfernt alle übrig gebliebenen Beuteplättchen und Waffenkarten in den Beutepools aus dem Spiel.

UMGANG MIT BEUTE, AUSRÜSTUNG UND WAFFEN



Verwendet eure Legendentableaus, um eure Beuteplättchen, Waffen und Aktionskarten zu verwalten. Die Legendentableaus sind in die folgenden Bereiche unterteilt:

- 1 Ausrüstungsplätze
- 2 Rucksackplätze
- 3 Munitionsleisten und Munitionsmarker
- 4 Platz für Waffenkarten
- 5 Aktionskarten
- 6 Ablagestapel für Aktionskarten

Beuteplättchen

Im Laufe des Spiels sammelt ihr Beuteplättchen ein, verwendet sie und legt sie wieder ab. Sie dienen dazu, eure Gesundheit wiederherzustellen, euren Schutz zu erhöhen, eure Waffen zu verbessern und vieles mehr. Die Seltenheit von Beuteplättchen wird durch ihre Farbe dargestellt: **gewöhnlich** (grau), **selten** (blau), **episch** (lila) und **legendär** (gold). Gewöhnliche Beuteplättchen haben am wenigsten Einfluss, während legendäre Beuteplättchen die größten Vorteile bieten. Es gibt 4 Arten von Beuteplättchen, die sich nach ihrem Verwendungszweck richten (*alle Informationen zu den einzelnen Beuteplättchen findet ihr in der Datenbank, Seite 39*):



Ausrüstung, um euch zu schützen. Legt sie auf den Ausrüstungsplatz auf eurem Legendentableau (sie kann nicht auf die Rucksackplätze gelegt werden).



Aufsätze, um eure Waffen zu verbessern. Legt sie entweder auf einen Rucksackplatz oder auf einen Aufsatzplatz einer Waffenkarte.



Granate, um Schaden zu verursachen (einmalige Verwendung). Legt sie auf einen Rucksackplatz auf eurem Legendentableau.



Verbrauchsgegenstand, um eure Legende positiv zu beeinflussen (einmalige Verwendung). Legt sie auf einen Rucksackplatz auf eurem Legendentableau.

Hinweis: Einige Karten verweisen auf „Gegenstände“. Dazu gehören Granaten und Verbrauchsgüter.

Immer wenn eine Legende ein **Beuteplättchen** erhält, darf sie es

- ✗ **behalten**, indem sie es auf den dafür vorgesehenen Platz auf ihrem Legendentableau oder auf ihre Waffenkarte legt (wird in den folgenden Abschnitten erklärt).
- ✗ **auf den Spielplan fallenlassen**, und zwar auf das Feld, auf dem sie sich gerade befindet oder auf ein benachbartes Feld (siehe Nachbarschaft, Seite 20). Die Anzahl der Beuteplättchen auf einem Feld auf dem Spielplan ist nicht begrenzt.

Hinweis: Wenn sich eine Legende auf dem Spielplan befindet und man ein Beuteplättchen erhält, darf man es behalten oder fallenlassen (es wird niemals abgelegt).

Ausrüstung

Im oberen Teil eures Legendentableaus findet ihr Plätze für 3 verschiedene Ausrüstungsplättchen, die durch ihr Symbol gekennzeichnet sind: einen Helm, ein Körperschild und ein Knockdown-Schild. Ihr könnt immer nur **1 Ausrüstungsplättchen von jedem Typ** gleichzeitig haben. Zu Beginn der Partie seid ihr vollständig mit gewöhnlichen Ausrüstungsplättchen ausgerüstet, wie beim Aufbau der Legende angegeben.



Wenn man ein neues Ausrüstungsplättchen erhält, muss man eine von zwei Möglichkeiten wählen:

- ✗ **behalten**, indem man die vorhandene Ausrüstung fallen lässt, um Platz für die neue Ausrüstung zu schaffen.
- ✗ **fallenlassen**.

Hinweis: Körperschild-Plättchen und Knockdown-Schild-Plättchen sind doppelseitig (mit Ausnahme der gewöhnlichen Plättchen). Wenn man ein doppelseitiges Schildplättchen **fallenlässt** oder vom Spielplan **aufhebt**, darf man es **nicht umdrehen** (d.h. ein „erschöpfter“ Knockdown-Schild muss mit der „erschöpften“ Seite nach oben liegen). Wenn man ein zweiseitiges Schildplättchen von woanders her erhält (z.B. Beutebeutel, Versorgungsbehälter usw.), behält man es oder lässt es mit der Vorderseite nach oben fallen.



Einseitig
gewöhnliche Schilde



vorne
hinten
(erschöpft)



vorne
hinten
(erschöpft)

Rucksack

Der Rucksack besteht aus den 8 Plätzen im unteren Bereich eurer Legendentableaus. Hierhin legt ihr die Aufsätze, Granaten und Verbrauchsgüter, die eure Legende mit sich führt. **Jeder Platz des Rucksacks darf nur 1 Beuteplättchen enthalten.**

Wenn ihr ein Beuteplättchen behalten möchtet und kein Platz mehr frei ist, könnt ihr ein Beuteplättchen aus dem Rucksack fallenlassen, um Platz für das neue Plättchen zu schaffen.

Waffen und Munition

Waffenkarten werden auf die beiden Plätze auf der rechten Seite des Legendentableaus gelegt. **Jeder Platz darf nur eine Waffenkarte enthalten** (d.h. es können nicht mehr als 2 Waffen gleichzeitig ausgerüstet sein).

Wenn ihr eine Waffe mit einem Aufsatz ausstattet, möchtet und der entsprechende Platz bereits besetzt ist, könnt ihr den bisherigen Aufsatz entweder fallenlassen oder ihn auf einen leeren Platz in eurem Rucksack legen, um Platz für den neuen Aufsatz zu schaffen.

Behaltet die Munition jeder Waffe mit der Munitionsleiste links von der Waffe im Auge. Jede Munitionsleiste geht von 0 (ungeladen) bis 5 (voll geladen). Bewegt den Munitionsmarker aufwärts, wenn ihr Munition erhaltet, und abwärts, wenn ihr Munition verbraucht. Der Marker kann nicht unter 0 oder über 5 bewegt werden.

Wenn ihr eine oder mehrere Waffenkarten bekommt, wählt eine der folgenden Optionen für jede Waffenkarte:

- ✗ **Eine Waffenkarte ersetzen.** Entfernt eine Waffenkarte von ihrem Platz und legt die neue Waffenkarte auf diesen Platz. Wenn beide Waffen **denselben Munitionstyp** haben, addiert den Munitionswert der neuen Waffenkarte zum Wert des Munitionsmarkers. Andern-



falls stellt ihr den Munitionsmarker auf den Wert ein, der auf der neuen Waffenkarte angegeben ist. Legt dann die ersetzte Waffenkarte ab.

- ✖ **Nehmt Munition** aus der neuen Waffe. Wenn beliebige eurer Waffen denselben Munitionstyp wie die neue Waffe verwenden, könnt ihr die neu erworbene Munition frei auf sie verteilen.
- ✖ **Legt die neue Waffe ab.**

Abgelegte Waffenkarten werden aus dem Spiel entfernt. Alle Aufsätze, die auf abgelegten Waffen angebracht sind, dürfen auf einen Platz einer anderen Waffenkarte (siehe Aufsätze, Seite 27), in den Rucksack gelegt oder fallengelassen werden.

Plätze für Aktionskarten

Auf der linken Seite des Legendentableaus befinden sich zwei Plätze für die Aktionskarten: Der obere ist für den verdeckten Aktionskartenstapel. Der untere Platz ist für den offenen Ablagestapel der Aktionskarten.

PHASE 2: ABWURF AUF DEN SPIELPLAN

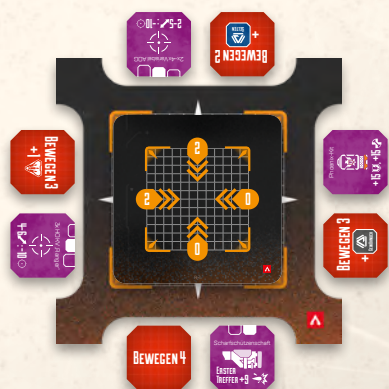
Befolgt die Regeln im Matchaufbau-Buch entsprechend dem gewählten Spielmodus.

Erstes Spiel:

Verwende die folgenden Regeln.

Bereitet euch auf den Abwurf auf den Spielplan vor, indem ihr die folgenden Schritte durchführt:

1. Legt zufällig 1 **Belohnungsplättchen** offen an jede Seite des Eingangstableaus.
2. Zieht 1 **episches Beuteplättchen** aus dem epischen Beutebeutel und legt es an eine Seite des Eingangstableaus. Wiederholt diesen Vorgang und legt im Uhrzeigersinn jeweils 1 episches Beuteplättchen an die anderen 3 Seiten.
3. Jede Legende zieht 3 **Aktionskarten** von ihrem Aktionsstapel und nimmt sie auf die Hand.



Dann:

1. Beginnend mit dem **blauen Squad** und abwechselnd zwischen den Squads, bis alle Legenden **neben dem Eingangstableau** platziert sind:
 - a. Der Squad wählt 1 seiner Legenden aus und stellt deren Miniatur an eine beliebige Seite des Eingangstableaus (eine Seite kann von mehr als 1 Legende gewählt werden).
 - b. Die Legende nimmt sich das epische Beuteplättchen, das an ihrer Seite liegt (falls noch eins vorhanden ist) und entscheidet, ob sie es behalten oder fallenlassen möchte (siehe Umgang mit Beute, Ausrüstung und Waffen, Seite 11). Alle Beuteplättchen, die in diesem Schritt fallengelassen werden, werden aus dem Spiel entfernt.

2. Beginnend mit dem **roten Squad** und abwechselnd zwischen den Squads, bis alle Legenden **auf dem Spielplan** sind:

- a. Der Squad wählt eine seiner Legenden vom Eingangstableau und stellt deren Miniatur außerhalb des Spielplans neben ein Feld an der entsprechenden Seite des Spielplans (z.B. muss eine Legende, die sich an der linken Seite des Eingangstableaus befindet, an die linke Seite des Spielplans gestellt werden). Die Legende muss den Spielplan von diesem Feld aus betreten können und gilt als auf Ebene 0 stehend.
 - b. Die Legende handelt das Belohnungsplättchen ab, das sich an der Seite des Eingangstableaus befindet, die der Seite des Spielplans entspricht, an der sich die Legende befindet (das Belohnungsplättchen darf nicht genommen werden).
3. Entfernt alle verbleibenden epischen Beuteplättchen und alle Belohnungsplättchen aus dem Spiel.

Jedes Belohnungsplättchen bietet eine andere Belohnung:

- ✖ Bewegen 4
- ✖ Bewegen 2 + Seltene Beute
- ✖ Bewegen 3 + gewöhnliche Beute
- ✖ Bewegen 3 + 1 Munition



Handelt die Belohnungen wie folgt ab:

- ✖ **Bewegen X:** Führe eine Bewegungsaktion mit X Bewegungspunkten durch (siehe Bewegungsaktion, Seite 17). Das erste Feld, das du betrittst, muss ein Feld auf dem Spielplan sein. Danach darfst du den Spielplan nicht mehr verlassen. **Führe die Bewegungsaktion durch, bevor du andere Belohnungen nimmst.**
- ✖ **Seltene oder gewöhnliche Beute:** Ziehe ein Beuteplättchen aus dem entsprechenden Beutebeutel und behalte es oder lasse es fallen (siehe Umgang mit Beute, Ausrüstung und Waffen, Seite 11).
- ✖ **Munition:** Bewege den Munitionsmarker einer deiner Waffen auf der Munitionsleiste um 1 Feld nach oben.

Beispiel: Platzierung des Eingangstableaus



Der blaue Squad entscheidet sich, Gibraltar **A** als erste Legende neben das Eingangstableau zu stellen. Sein Spieler wählt die untere Seite des Eingangstableaus und stellt die Miniatur von Gibraltar daneben. Gibraltar nimmt das epische Beuteplättchen von der unteren Seite des Eingangstableaus – ein Scharfschützenschaft, den er auf einen leeren Platz in seinem Rucksack **1** legt.

Jetzt ist der rote Squad an der Reihe, eine seiner Legenden neben das Eingangstableau zu stellen – Wraith **B**. Sie wird an die obere Seite gestellt. Als Nächstes stellt der blaue Squad Bloodhound **C** an die linke Seite. Der rote Squad stellt Bangalore **D** an die rechte Seite. Sie alle nehmen sich die entsprechenden Epischen Beuteplättchen (**2 3 4**).

Den Spielplan betreten



Der rote Squad wählt Bangalore, um den Spielplan zuerst zu betreten **1**. Bangalore handelt dann das Belohnungsplättchen an der rechten Seite des Eingangstableaus ab (dieselbe Seite wie die Spielplanseite, an der sie platziert wurde): Bewegen 3 + gewöhnlicher Beute. Sie muss zuerst die Aktion „Bewegen“ durchführen (siehe Aktion „Bewegen“, Seite 17) und entscheidet sich auf ein höher gelegenes Gelände zu kommen, indem sie sich auf das Ebene-1-Gebäude bewegt und 3 Bewegungspunkte ausgibt **2**.

Dann zieht sie ein gewöhnliches Beuteplättchen aus dem entsprechenden Beutebeutel: Es ist eine Spritze, die sie behalten will. Da ihr Rucksack voll ist, legt sie eine Schildzelle auf ein benachbartes Feld **3**.

Die Belohnung ist nun abgehandelt und Bangalores Abwurf auf den Spielplan ist abgeschlossen. Jetzt ist eine Legende aus dem blauen Squad an der Reihe, den Spielplan zu betreten. Der Vorgang wird so lange wiederholt, bis sich alle Legenden auf dem Spielplan befinden.

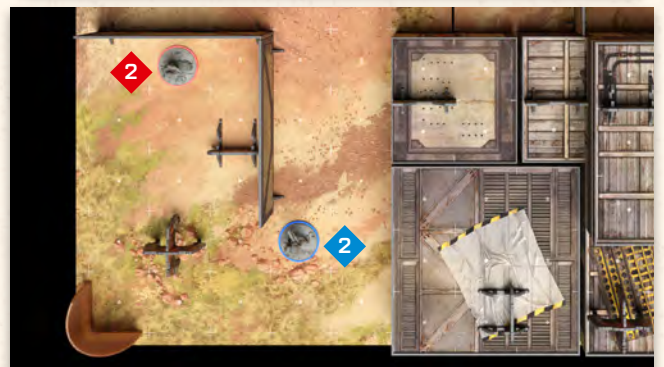
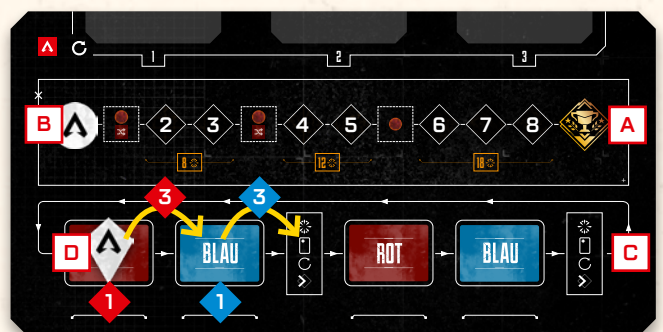
PHASE 3: KAMPF

In Phase 3 führen die Legenden aus jedem Squad Aktionen auf dem Spielplan durch, um den Sieg zu erringen.

Runden

Phase 3 wird in bis zu **8 Runden** gespielt. In jeder Runde führt jeder Squad einen **Zug** aus, beginnend mit dem roten Squad. Während ihres Zuges aktiviert ein Squad alle seine Legenden, eine nach der anderen. Nachdem beide Squads am Zug waren, findet eine Übergangsphase statt, die das Spiel auf die nächste Runde vorbereitet. Die Runden und Züge werden auf dem Runden-tableau festgehalten.

- A** Rundenleiste
- B** Rundenmarker
- C** Initiativeleiste
- D** Initiativemarker



Rundenstruktur

✖ Der Zug des roten Squads

- 1** Handelt alle Effekte unterhalb des Initiative-markers ab.
- 2** Jede Legende des Squads (in beliebiger Reihenfolge) führt ihre Aktivierung durch.
- 3** Rückt den Initiativemarker auf der Initiativeleiste vor.

✗ Der Zug des blauen Squads

- 1 Handelt alle Effekte unterhalb des Initiativmarkers ab.
- 2 Jede Legende des Squads (in beliebiger Reihenfolge) führt ihre Aktivierung durch.
- 3 Rückt den Initiativmarker auf der Initiativeleiste vor.

✗ Übergangsphase

Handle die Übergangsphase ab.

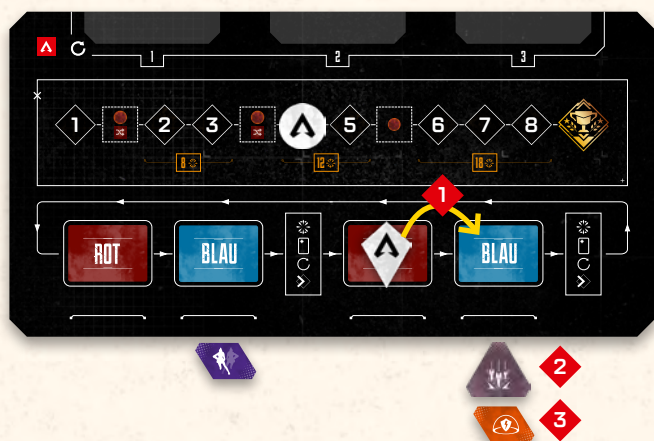
Züge

In seinem Zug führt ein Squad die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

Abhandeln der Effekte des Initiativmarkers

Handelt die Effekte aller Plättchen und/oder Miniaturen unterhalb des Initiativmarkers ab. Dies können auch Fähigkeitsplättchen sein, die Legenden durch Fähigkeitsaktionen in früheren Runden dort platziert haben (siehe Aktionskarten, Seite 35). Falls es mehrere Plättchen und/oder Miniaturen gibt, werden sie eine nach der anderen, von oben nach unten abgehandelt.

Beispiel:



Nach dem Zug des roten Squads rückt der Initiativmarker auf das Zugfeld 1 des blauen Squads vor. Unterhalb dieses Feldes befinden sich zwei Plättchen, die von oben nach unten abgehandelt werden: Zuerst explodiert Bangalores Donnerrollen und verursacht Schaden 2. Dann endet der Effekt von Gibraltars Schutzhülle 3. Lagen die Plättchen in umgekehrter Reihenfolge, hätte der Effekt der Schutzhülle vor der Explosion aufgehört und würde daher keinen Schutz bieten.

Aktivierung der Legenden

Der Squad aktiviert jede seiner Legenden **einzel**n nach **einander** und **nur ein Mal**, in beliebiger Reihenfolge. Eine Legende muss ihre Aktivierung abschließen, bevor eine andere Legende aktiviert wird. Um den Überblick über die aktivierten Legenden zu behalten, dreht ihr ihre Draftkarte um, sodass sie verdeckt liegt. Nachdem alle Legenden des Squads aktiviert worden sind, geht es weiter mit dem Schritt „Initiativmarker vorrücken“.

Sobald eine Legende aktiv ist, gibt sie bis zu 2 Aktivierungspunkte (AP) aus, um Aktionen durchzuführen. Jede Aktion muss vollständig abgehandelt werden, ehe eine neue ausgewählt werden darf, sofern nichts

anderes angegeben ist. Manche Aktionen kosten 1 AP, manche 2 AP, andere sind freie Aktionen und kosten keine AP. Falls eine Legende nicht so viele AP hat, wie sie für eine Aktion benötigt, kann sie diese nicht durchführen (z. B. kann sie mit 2 AP keine 1-AP-Aktion durchführen, auf die eine 2-AP-Aktion folgt). Eine Legende auf dem Spielplan kann sich auch dafür entscheiden, zu passen, ohne eine Aktion durchzuführen.

Eine aktive Legende verwendet AP, um eine oder mehrere der folgenden Dinge durchzuführen:

A. Eigenständige und kombinierte Basisaktionen

Diese stehen jeder Legende zur Verfügung und kosten **jeweils 1 AP**. Du kannst dieselbe Aktion während einer Aktivierung zwei Mal durchführen (für insgesamt 2 AP), sofern nichts anderes angegeben ist.

- ✗ Bewegen 2
- ✗ Interagieren und Bewegen 1
- ✗ Schießen (**nur ein Mal pro Aktivierung**)
- ✗ Benutzen und Bewegen 1
- ✗ Nahkampfangriff und Bewegen 1
- ✗ Zerstören 2 und Bewegen 1
- ✗ Respawn (**nur wenn eliminiert**)

Hinweis: Wenn zwei oder mehr Aktionen durch „und“ verbunden sind, dürft ihr eine, einige oder alle in der Reihenfolge eurer Wahl durchführen.

B. Kartenaktionen, Sofort und Reaktionen

Fähigkeitskarten, Aktionskarten und bestimmte Waffenkarten ermöglichen es euch, bestimmte Aktionen durchzuführen. Wenn ihr eine Kartenaktion verwendet, zahlt ihr die Kosten (frei, 1 AP oder 2 AP), wie auf der Karte angegeben.

- ✗ **Aktionen von Fähigkeitskarten** sind für jede Legende einzigartig. Diese Karten werden nie abgelegt und bleiben während des gesamten Spiels neben dem Legendentableau liegen.
- ✗ **Aktionen von Aktionskarten** sind für jede Legende einzigartig und können **nur ein Mal** verwendet werden. Nachdem sie verwendet wurden, kommen sie auf den Ablagestapel für Aktionskarten neben dem Legendentableau.
- ✗ **Aktionen auf Waffenkarten** können nur verwendet werden, solange die Waffe ausgerüstet ist (d. h. auf einem Waffenplatz auf dem Legendentableau liegt).

SOFORT

Aktionen, die als „Sofort“ markiert sind, ermöglichen es einer Legende, **während der Aktivierung einer beliebigen Legende** zu agieren (siehe Karten, Seite 34)

REAKTION

Aktionen, die als Reaktion markiert sind, ermöglichen es einer Legende, **während einer gegnerischen Schießen-Aktion** zu agieren (siehe Karten, Seite 34).

C. EILE

EILE

BEWEGEN1 / +1BP

Ihr dürft **ein Mal pro Aktivierung** und ohne AP-Kosten eine Aktionskarte von eurer Hand ablegen, um eine Bewegen-1-Aktion durchzuführen oder um 1 zusätzlichen Bewegungspunkt zu erhalten, wenn ihr eine Bewegen-Aktion durchführt (siehe Bewegen-Aktion, Seite 17). Die Hauptaktion der Aktionskarte wird dabei nicht berücksichtigt. Legt die Aktionskarte auf den Ablagestapel für Aktionskarten.

D. Fallenlassen und Aufheben von Beuteplättchen

(siehe Umgang mit Beute, Ausrüstung und Waffen, Seite 11).

Vor oder nach jeder Aktion (sei es eine eigenständige Basisaktion, eine kombinierte Basisaktion, eine freie Aktion oder eine Spezialaktion) dürft ihr ohne AP-Kosten Folgendes tun:

- ✗ **Fallenlassen** einer beliebigen Anzahl Beuteplättchen aus eurem Rucksack in beliebiger Kombination auf **euer Feld** und/oder **benachbarte Felder** auf dem Spielplan. Die Anzahl der Beuteplättchen auf einem Feld ist nicht begrenzt.
- ✗ **Aufheben** einer beliebigen Anzahl Beuteplättchen von **eurem Feld** und/oder **angrenzenden Feldern** auf dem Spielplan in beliebiger Kombination.

Hinweis: Außerhalb ihrer Aktivierung kann eine Legende nur Reaktionen und „Sofort“-Aktionen auf ihren Karten nutzen (siehe Karten, Seite 34).

Hinweis: Eine Legende, die eliminiert wurde und sich nicht auf dem Spielplan befindet (siehe Leben und Tod, Seite 30), kann während der Aktivierung einer anderen Legende (Squadkamerad oder Gegner) **keine** Aktionen durchführen (auch keine Reaktionen und keine „Sofort“-Aktionen). Sie **muss** ihre Aktivierung mit einer Respawn-Aktion zu den üblichen Kosten von 1 AP beginnen (sie kann nicht passen); sie darf dann beliebig viele andere Aktionen durchführen, indem sie die restlichen AP ausgibt.

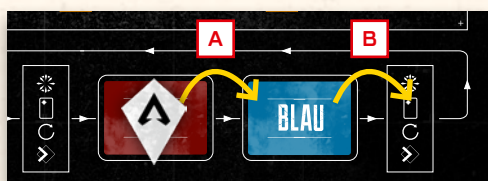
VORRANGREGELN

Wenn ihr mehrere Karten abhandelt, handelt sie in der Reihenfolge ab, in der sie gespielt wurden.

Im Falle widersprüchlicher Regeln:

- ✗ Die **Matchaufbau**-Regeln haben Vorrang vor den Grundregeln
- ✗ **Kartenanweisungen** haben Vorrang vor Matchaufbau- und Grundregeln

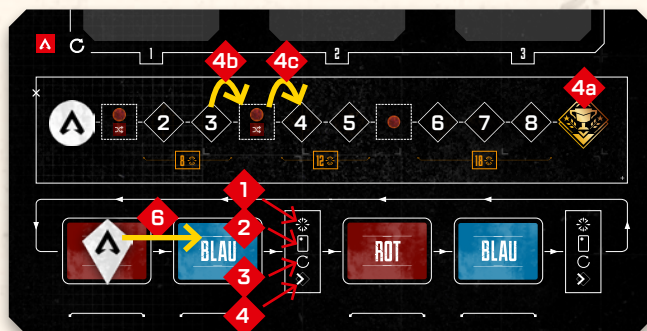
Den Initiativmarker vorrücken



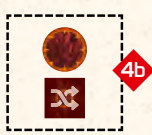
Wenn ihr alle Legenden eines Squads aktiviert habt, rückt ihr den Initiativmarker auf der Initiativeleiste um 1 Position vor:

- A** Wenn gerade der rote Squad an der Reihe war, rückt ihr den Marker auf das Zugfeld des blauen Squads vor.
- B** Wenn gerade der blaue Squad an der Reihe war, rückt ihr den Marker auf das Feld für die Übergangsphase vor und beginne mit der Übergangsphase.

Übergangsphase



In dieser Phase wird die nächste Runde vorbereitet. Befolgt diese Schritte in der angegebenen Reihenfolge:

1. **Überspringt diesen Schritt, wenn ihr den Ring oder die Hitzeschilde nicht verwendet.** Fügt jeder Legende außerhalb der Grenzen des Rings <GESUNDHEIT>-Schaden zu. Die Anzahl der Schadenspunkte hängt von der Position des Rundenmarkers ab und wird am unteren Ende der Rundenleiste angezeigt (siehe Leben und Tod, Seite 30). 
2. Jede Legende zieht 1 Aktionskarte von ihrem Aktionsstapel auf ihre Hand. Es gibt kein Handkartenlimit. Sind keine Karten mehr im Aktionsstapel vorhanden, wird auch keine Karte gezogen. 
3. Bewegt alle Fähigkeitsplättchen auf der Abklingleiste um 1 Position nach links. Falls ein Plättchen aus der Abklingleiste herausbewegt wird, ist die Abklingzeit beendet. Gebt das Plättchen zurück an die entsprechende Legende und legt es neben ihre Fähigkeitskarte (siehe Abklingzeit, Seite 38). 
4. Rückt den Rundenmarker auf der Rundenleiste um 1 Position nach rechts und handelt die Effekte ab, die der neuen Position des Rundenmarkers entsprechen:
 - a. **Trophäen-Symbol:** Das Spiel endet. Ermittelt das Ergebnis wie für den Spielmodus angegeben. 
 - b. **Quadratisches Feld:** Wenn ihr mit den Ring- oder Hitzeschild-Sonderregeln spielt, handelt den Effekt jedes Symbols auf diesem Feld ab. Rückt den Rundenmarker immer um 1 Position nach rechts (unabhängig von den verwendeten Sonderregeln, falls ihr mit welchen spielt). 

Erstes Spiel:



Bewegt die Ringrand-Miniaturen. Die Ring-Bewegungskarte stellt den Spielplan dar, wobei jede Seite der Karte einer Seite des Spielplans entspricht. Bewegt die 2 Ringrand-Miniaturen, die zu jeder Seite gehören, in die durch den Pfeil angezeigte Richtung und zwar um die auf der Ring-Bewegungskarte angegebene Anzahl von Feldern (siehe Beispiel auf der nächsten Seite).



Mischt die Ring-Bewegungskarte zurück in den Ringbewegungsstapel. Dann deckt ihr die oberste Ring-Bewegungskarte auf und legt sie offen auf den Stapel, sodass das **A**-Symbol mit dem entsprechenden Symbol auf dem Eingangstableau ausgerichtet ist. Die Karte zeigt das Muster der nächsten Ringbewegung.

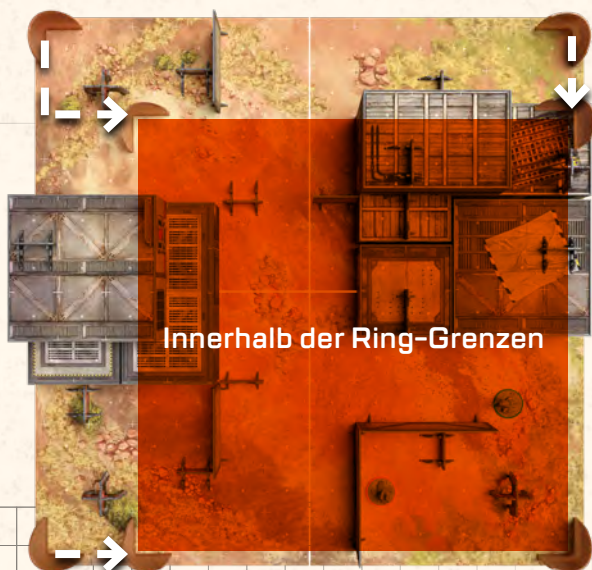
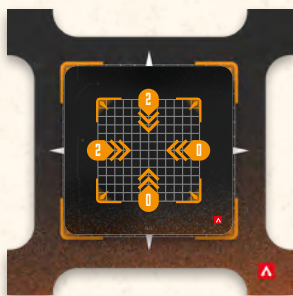
- c. **Diamant-Feld 4c** : Falls sich unterhalb der neuen Position des Rundenmarkers Plättchen befinden, handelt ihre Effekte ab.

5. Dreht alle Legendendraftkarten auf ihre offene Seite um.
6. Bewegt den Initiativemarker auf das nächste Squad-Zugfeld der nächsten Runde und folgt dabei den Pfeilen auf der Initiativeleiste.

Beispiel:

Beispiel für eine Ringbewegung

Bewegt die 2 oberen Ringrand-Miniaturen 2 Felder nach unten. Bewegt die 2 linken Ringrand-Miniaturen 2 Felder nach rechts. Bewegt die Miniatur am unteren rechten Ringrand gar nicht.



AKTIONEN

BEWEGEN

Um eure Legenden über den Spielplan zu bewegen, erhaltet ihr Bewegungspunkte (BP). Sie werden durch eine Zahl hinter dem Wort „Bewegen“ angegeben (z. B. hat eine Legende mit der eigenständigen Basisaktion „Bewegen 2“ 2 BP zum Ausgeben; bei der kombinierten Basisaktion „Interagieren und Bewegen 1“ hat eine Legende 1 BP zum Ausgeben).

Ihr dürft alle, einige oder keine der verfügbaren BP ausgeben (man ist nicht verpflichtet, alle verfügbaren Punkte auszugeben). BP, die während einer Bewegungsaktion nicht verbraucht werden, gehen sofort verloren, sobald die Aktion beendet ist. Jede Bewegungsaktion muss einzeln abgehandelt werden (man kann z. B. keine Bewegung-2-Aktion durchführen, indem man zwei Bewegung-1-Aktionen kombiniert).

Durch bestimmte Spezialaktionen und freie Aktionen kann eine Basis-Bewegen-Aktion durchgeführt und/oder verändert werden.

DER SPIELPLAN

Der Spielplan stellt die Arena für das Spiel Squad gegen Squad dar. Er kann Geländemerkmale (z. B. Gebäude, Mauern, Felsen und Bäume) und Objekte (z. B. Versorgungsbehälter und Respawn-Sender) enthalten. Eure Legenden werden auf dem Spielplan durch die entsprechende Legenden-Miniatur dargestellt.

Das Raster

Das auf dem Spielplan aufgedruckte Raster dient als Referenz, um Objekte zu platzieren, Bewegungen zu bestimmen, die Sichtlinie zu bewerten und Abstände zu messen.

Die Regeln beziehen sich auf:

Felder: jedes Quadrat auf dem Raster

Ränder: die Grenzlinien eines Rasterquadrats

Schnittpunkte: die Ecken eines Rasterquadrats



Außerdem können Felder, Kanten und Schnittpunkte entweder **frei** oder **besetzt** sein, je nachdem, welche Spielkomponenten dort platziert sind. Besetzte Felder, Kanten und/oder Schnittpunkte können die Platzierung anderer Spielkomponenten und die Bewegung der Legenden beeinflussen. Ausführliche Informationen zu jeder Spielkomponente (einschließlich Platzierung, Auswirkung auf

die Bewegung, Sichtlinie und mehr) findet ihr auf dem Objektübersicht oder dem entsprechenden Legenden-Infoblatt.

Ebenen



Die vertikalen Abmessungen des Spielplans werden in Ebenen ausgedrückt, vom Boden (Ebene 0) aufwärts. Einigen Spielkomponenten wird eine bestimmte Ebene zugewiesen, welche die Höhe der verschiedenen Bereiche des Spielplans festlegt. Dies kann Einfluss auf die Bewegung und die Sichtlinie haben. Werden Spielkomponenten aufeinandergestellt, werden Ebenen hinzuaddiert.

Der Crossroads-Spielplan enthält z. B. **Gebäude** und **Mauern**. Beides sind **EBENE 1**-Komponenten (allen anderen Komponenten dieses Spielplans wird keine Ebene zugewiesen). Zwei aufeinandergestellte Gebäude bilden ein Ebene-2-Objekt. Eine Mauer, die auf einem Ebene-1-Gebäude steht, bildet ebenfalls ein Ebene-2-Objekt.

Hinweis: Die Merkmale der Miniaturen werden als **MERKMAL** ausgedrückt, z. B. **EBENE 1**. Ausführliche Informationen zu den Merkmalen der einzelnen Miniaturen findet ihr auf dem Objektreferenzblatt oder dem entsprechenden Infoblatt zur Legende.

Gebäude

Jedes Gebäude besteht aus 2 Komponenten: aus Mauern und einem Dach. Gebäudemauern sind **BLOCKADEN** (sie können die Sichtlinie versperren) und **VERBINDUNGEN** (sie verbinden sich mit anderen **VERBINDUNGEN** an einem gemeinsamen Schnittpunkt). Dachfelder können genauso genutzt werden wie alle anderen Felder auf dem Spielplan und sind 1 Ebene höher als die Basis des Gebäudes. Ihre Ecken werden als freie Schnittpunkte behandelt, die sich von denen auf niedrigeren oder höheren Ebenen unterscheiden.



Grundlagen der Bewegung

Ihr bewegt euch von einem zu einem anderen Feld (orthogonal oder diagonal) auf derselben oder auf eine andere Ebene. Dabei müsst ihr die Bewegungsbedingungen für jedes Feld einzeln überprüfen. Für jedes Feld, das man betritt, müssen BP ausgegeben werden. Man darf ein Feld nicht betreten, wenn man nicht genug BP hat.

Die Merkmale bestimmter Objekte schränken die Bewegung ein:

- ✗ **UNPASSIERBAR**: verhindert Bewegung
- ✗ **HINDERNIS**: fügt der Bewegung zusätzliche Kosten hinzu

Zum Beispiel sind Respawn-Sender die einzigen Objekte auf der Crossroads-Karte mit dem Merkmal **UNPASSIERBAR**; Mauern, Halbmauern und Versorgungsbehälter haben das Merkmal **HINDERNIS**.



Halbmauer Mauer Versorgungsbehälter Respawn-sender

Es gelten die folgenden Bewegungsregeln:

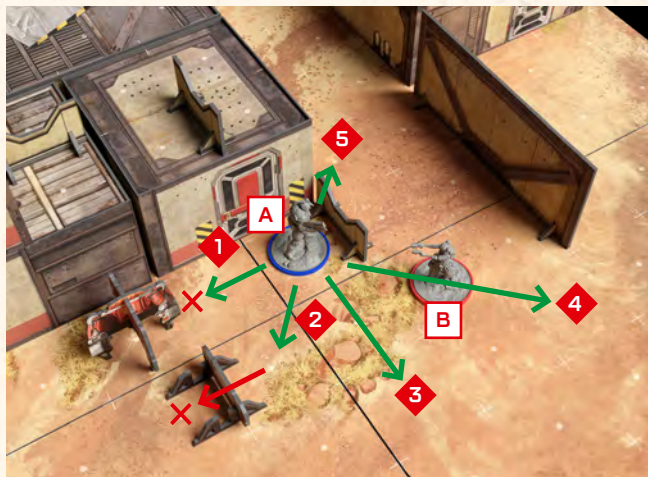
- ✗ **Spielplangrenzen:** Ihr könnt euch nicht aus der Karte herausbewegen.
- ✗ **Freie Felder:** Ein freies Feld kann immer betreten werden. Ein freies Feld kann Spielkomponenten enthalten, die kein **FELD BESETZEN** (z. B. Beuteplättchen).
- ✗ **Besetzte Felder:** Ihr könnt ein Feld, auf dem sich eine Miniatur mit dem Merkmal **FELD BESETZEN** befindet (z. B. eine Legende), zwar betreten, aber ihr könnt eine Bewegung dort nicht beenden. Um sich durch ein solches Feld zu bewegen, muss man ausreichend BP haben, um es zu betreten und zu verlassen.
- ✗ **Unpassierbare Felder:** Einige Objekte sind **UNPASSIERBAR**. Felder, auf denen sich ein solches Objekt befindet, können nicht betreten werden.
- ✗ **Bewegung über Ebenen hinweg:** Ihr könnt euch nie direkt von Ebene 0 nach Ebene 2 bewegen. Ihr könnt euch nie über eine **EBENE 1**-Spielkomponente hinweg bewegen, die eine oder mehrere Ebenen höher liegt als die Ebene, auf der sich eure Legende gerade befindet. Aber ihr dürft euch eine beliebige Anzahl von Ebenen nach unten bewegen.
- ✗ **Verbundene Komponenten:** Gebäude und/oder Objekte mit dem Merkmal **VERBINDUNGEN**, die sich einen Schnittpunkt teilen, sind verbunden (sie bilden einen 90°- oder 180°-Winkel). Wenn ihr euch über verbundene Komponenten durch einen gemeinsamen Schnittpunkt bewegt, **müsst ihr deren Effekte** bei eurer Bewegung **berücksichtigen**. Bei der Berechnung der Bewegungskosten zieht ihr immer die Komponente heran, welche die geringste Bewegungseinschränkung mit sich bringt. Ihr könnt euch nicht über einen gemeinsamen Schnittpunkt hinweg bewegen, falls beide Komponenten die Bewegung verhindern. Gemeinsame Schnittpunkte verbundener Komponenten, die sich auf niedrigeren Ebenen befinden als die Ebene, auf der sich eure Legende gerade befindet, haben keinen Einfluss auf die Bewegung.

Kosten der Bewegung

Für die Bewegung gelten die nachstehenden Kosten:

- ✗ 1 BP pro betretenem Feld
- ✗ +1 BP, um sich über ein **«HINDERNIS»** zu bewegen, das sich auf der gleichen oder einer höheren Ebene befindet
- ✗ +1 BP, um sich über einen Schnittpunkt verbundener Komponenten auf derselben Ebene oder 1 Ebene höher zu bewegen
- ✗ +1 BP, um sich eine Ebene höher zu bewegen (d.h. von Ebene 0 auf Ebene 1 oder von Ebene 1 auf Ebene 2)
- ✗ +0 BP, um sich nach unten zu bewegen

Bewegen auf derselben Ebene

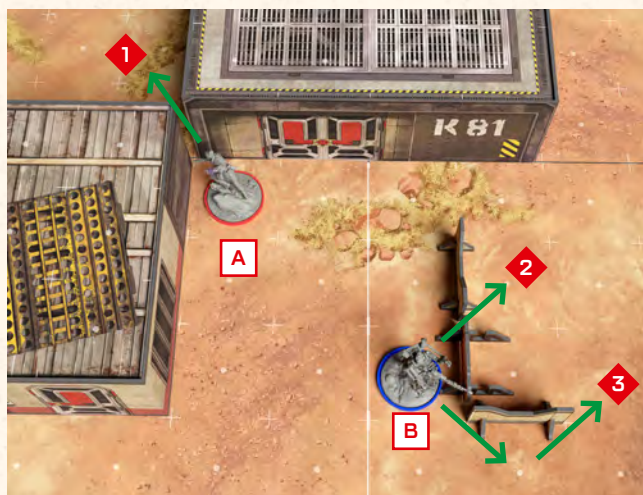


Bloodhound **A** führt eine **Bewegen-2**-Aktion aus: Er kann 0, 1 oder 2 BP ausgeben. **Das Bild oben zeigt einige der Bewegungsmöglichkeiten auf derselben Ebene:**

- 1 Er bewegt sich nur 1 Feld weit und hält neben dem Respawn-Sender an, wobei er 1 BP ausgibt. Er kann das Feld mit dem Respawn-Sender nicht betreten, da er **«UNPASSIERBAR»** ist.
- 2 Er bewegt sich nur 1 Feld weit und hält neben dem Versorgungsbehälter an, wobei er 1 BP ausgibt. Er kann sich nicht über den Versorgungsbehälter hinweg bewegen, da dies zusätzliche 2 BP kosten würde (1 für das neue Feld, +1 für die Bewegung über den Versorgungsbehälter).
- 3 Er bewegt sich 2 Felder in das offene Gelände.
- 4 Er bewegt sich über das Feld von Lifeline **B** und gibt 2 BP für die 2 betretenen Felder aus. Die Bewegung über ein Feld mit einer anderen Legende ist erlaubt und kostet keine zusätzlichen BP.
- 5 Er bewegt sich über den Schnittpunkt des Gebäudes mit der Halbmauer (die beiden Felder sind miteinander verbunden) und gibt 2 BP aus (1 für das neue Feld, +1 für die Bewegung über die Halbmauer).

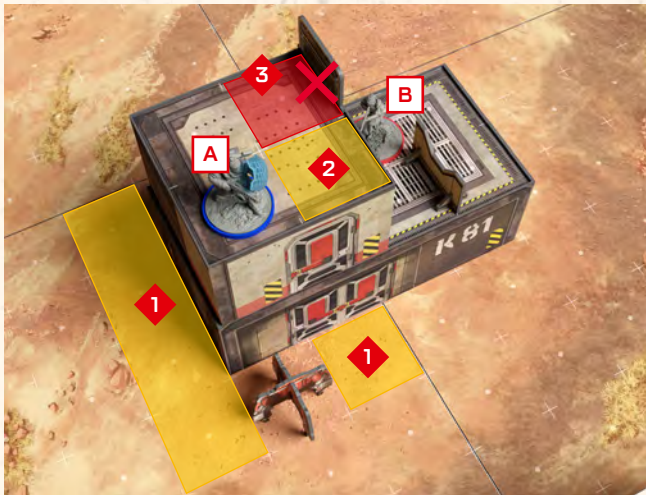


Das Ebene-2-Gebäude und die Mauer sind miteinander verbunden, da sie einen gemeinsamen Schnittpunkt haben. Bangalore möchte sich diagonal über die Mauer bewegen. Das Gebäude verhindert die Bewegung, denn Legenden können sich nicht mit einer Bewegungsaktion 2 Ebenen höher bewegen. Sich über die Mauer zu bewegen, kostet +1 BP. Die Mauer stellt eine **geringere Einschränkung** dar und ist daher das Objekt, das für diese Bewegung zur Bestimmung der Kosten herangezogen wird. Bangalore kann die beabsichtigte Bewegung mit 2 BP durchführen (1 für das neue Feld, +1 für die Bewegung über die Mauer).

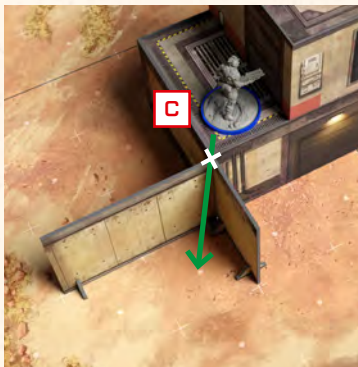


- 1 Die beiden Gebäude sind miteinander verbunden. Wraith **A** möchte sich auf die andere Seite bewegen, und dabei den gemeinsamen Schnittpunkt der Ebene 1 auf dem Dach der Gebäude überqueren. Das kostet sie 2 BP (1 für das neue Feld, +1 für das Überqueren des Ebene-1-Schnittpunkts). Wären beide Gebäude auf Ebene 2, wäre die Bewegung nicht möglich, da der Schnittpunkt 2 Ebenen höher wäre als Wraith.
- 2 Die Halbmauer und der Versorgungsbehälter sind miteinander verbunden. Die zusätzlichen Kosten für das Überqueren der beiden Objekte betragen jeweils +1 BP. Pathfinder **B** bewegt sich über den gemeinsamen Schnittpunkt, indem er 2 BP ausgibt (1 für das neue Feld, +1 für die Bewegung über die verbundenen Objekte).
- 3 Pathfinder kann auch 2 BP ausgeben, um die verbundenen Objekte am unteren Rand des Bildes zu umgehen. Er bewegt sich über einen gemeinsamen Schnittpunkt, aber er bewegt sich nicht über ein **«HINDERNIS»**, so dass keine zusätzlichen Kosten anfallen.

Nach oben und nach unten bewegen



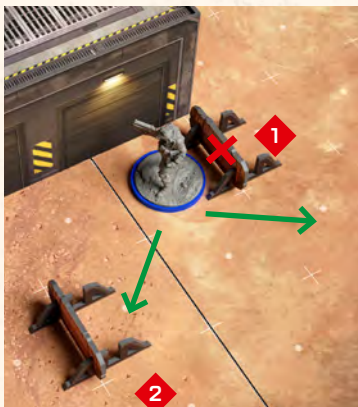
- 1 Gibraltar **A** kann sich direkt auf ein beliebiges Feld mit der Markierung „1“ herunturbewegen, da das Herunturbewegen (eine beliebige Anzahl von Ebenen) keine zusätzlichen BP kostet. Die einzigen Kosten wären die 1 BP für das Betreten eines neuen Feldes.
- 2 Bangalore **B** kann sich eine Ebene nach oben auf das Feld mit der Markierung „2“ bewegen, wofür er 2 BP benötigt (1 für das neue Feld, +1 für die Bewegung eine Ebene nach oben).
- 3 Mit 2 BP kann Bangalore das mit „3“ markierte Feld nicht betreten, da dazu sie 3 BP benötigt (1 für das neue Feld, +1 für die Bewegung eine Ebene nach oben, +1 für die Bewegung über die Halbmauer).



Bloodhound **C** bewegt sich nach unten über den mit den weiß markierten Schnittpunkt. Der Schnittpunkt ist Teil eines verbundenen Objekts, das durch das Gebäude und die beiden Mauern gebildet wird, und befindet sich auf derselben Ebene wie Bloodhound. Da sich Bloodhound

nach unten bewegt, kostet die Bewegung über den Schnittpunkt keine zusätzlichen Kosten. Die Bewegungskosten betragen nur 1 BP, um ein neues Feld zu betreten.

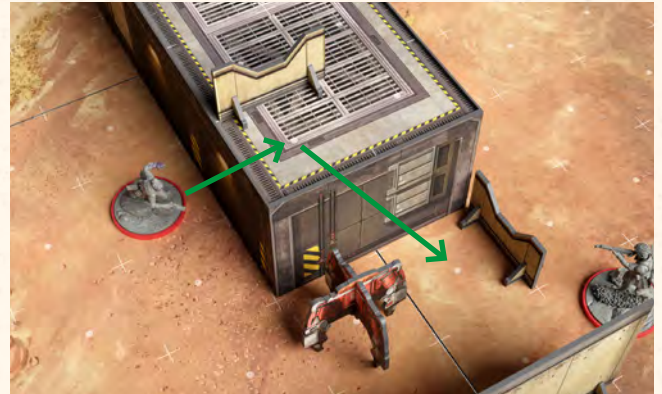
Bewegungsaktion kombiniert mit einer anderen Basisaktion



Bloodhound wählt die Aktion „Interagieren und Bewegen 1“, um mit einem Versorgungsbehälter zu interagieren. Die Reihenfolge, in der die beiden Aktionen ausgeführt werden, ist dem Spieler überlassen.

- 1 Er kann zuerst mit dem angrenzenden Versorgungsbehälter interagieren und sich dann um 1 Feld bewegen (er kann sich nicht über den Versorgungsbehälter bewegen, da dies 2 BP kostet).
- 2 Um mit dem Versorgungsbehälter zu interagieren, der 1 Feld entfernt ist, muss er sich zuerst 1 Feld bewegen, um an den Versorgungsbehälter zu gelangen, und dann mit ihm interagieren.

Aktion „Bewegen“ mit der Aktion „Eile“ kombiniert

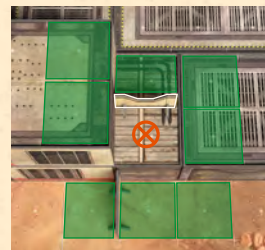


Wraith gibt ihren ersten AP aus und wählt die Aktion **Bewegen 2**. Da sie sich nicht im offenen Gelände aufhalten will, entscheidet sie sich für das Feld zwischen der Halbmauer und dem Respawn-Sender. Sie führt zuerst eine **Eile**-Aktion durch, wirft eine Aktionskarte ab und erhält +1 BP. Sie hat jetzt 3 BP, die sie ausgeben kann. Sie bewegt sich 1 Feld diagonal und 1 Ebene nach oben und gibt dafür 2 BP aus. Dann bewegt sie sich zurück auf den Boden und gibt 1 BP aus, insgesamt also 3 BP.

NACHBARSCHAFT

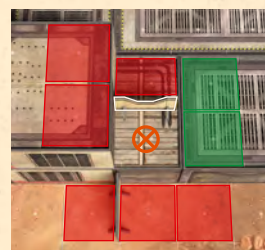
Die Regeln verwenden **Schlüsselwörter**, um die Beziehung zwischen nebeneinander liegenden Feldern in der 3D-Kartenumgebung zu beschreiben. Betrachtet die in den folgenden Abbildungen mit **X** markierten Felder:

Felder mit **Abstand 1** von **X**: Alle Felder, die **X** berühren (orthogonal und diagonal), unabhängig ihrer Ebene und allen dazwischen liegenden Hindernissen.



Die grün markierten Felder sind in Abstand 1 von **X**.

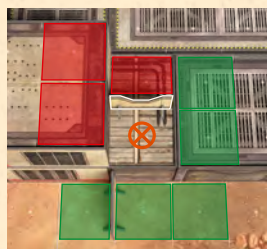
Angrenzende Felder zu **X**: Die Felder mit Abstand 1, die auf **derselben Ebene** wie **X** liegen, und **zwischen denen sich keine Hindernisse** befinden (ein Feld ist nie zu sich selbst angrenzend).



Die grün markierten Felder sind angrenzend zu **X**. Das obere rot markierte Feld ist nicht angrenzend zu **X**, da sich ein Hindernis (eine Halbmauer) dazwischen

befindet. Die rot markierten Felder links und unterhalb von ⓧ sind nicht angrenzend zu ⓧ, da sie sich auf verschiedenen Ebenen befinden.

Benachbarte Felder zu ⓧ: Die Felder mit Abstand 1, die auf **derselben oder einer niedrigeren Ebene** wie ⓧ liegen, und **zwischen denen sich keine Hindernisse** befinden.



Die grün markierten Felder sind benachbart zu ⓧ. Das rot markierte Feld oberhalb von ⓧ ist nicht benachbart, da sich ein Hindernis (Halbmauer) zwischen diesem Feld und ⓧ befindet. Die rot markierten Felder

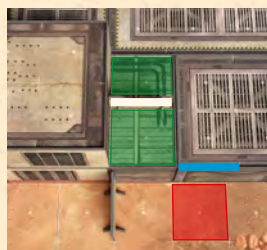
links von ⓧ sind nicht benachbart zu ⓧ, da sie sich auf einer höheren Ebene befinden.

Hinweis: Alle Objekte, die als Hindernisse gelten, haben das Merkmal **«HINDERNIS»**.

Die Begriffe „angrenzend“ und „benachbart“ gelten auch, wenn es um die relative Position von Feldern zu Rändern und/oder Schnittpunkten geht (zur Bestimmung von Abständen siehe den nächsten Abschnitt):

Bei **Rändern** betrachtet man die **2 Felder, welche sich denselben Rand** teilen.

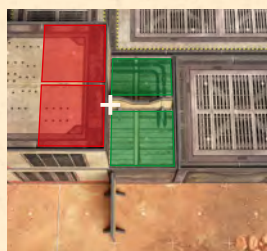
Hinweis: Eine Legende ist nur dann angrenzend zu einer Gebäudemauer, falls sie sich auf einem Feld befindet, das auf derselben Ebene liegt wie die Basis der Gebäudemauer.



Die beiden grün markierten Felder auf Ebene 1 sind beide angrenzend zu der Halbmauer (weiß markiert), die sich an ihrem gemeinsamen Rand befindet. Das rot markierte Feld auf Ebene 0 ist nicht angrenzend zum Gebäuderand

auf Ebene 1 (blau markiert), da sich die beiden nicht auf derselben Ebene befinden.

Bei **Schnittpunkten** betrachtet man die **4 Felder, die sich denselben Schnittpunkt** teilen.



Die beiden grün markierten Felder auf Ebene 1 sind angrenzend zum weiß markierten Schnittpunkt auf Ebene 1, da sie sich auf derselben Ebene befinden. Die beiden rot markierten Felder auf Ebene 2 sind nicht angrenzend zum weiß mar-

kierten Schnittpunkt auf Ebene 1, da sie sich auf einer anderen Ebene befinden. Sie sind jedoch angrenzend zum Schnittpunkt auf Ebene 2, der sich direkt darüber befindet (da wir Schnittpunkte auf verschiedenen Ebenen als separate Schnittpunkte behandeln).

INTERAKTION

Mit der Aktion Interagieren könnt ihr die folgenden Aktionen **jeweils ein Mal** in **beliebiger Reihenfolge** durchführen:

- ✗ Mit 1 **«INTERAKTIV»**-Objekt interagieren, das **angrenzend** zu einer Legende ist (welche Objekte **«INTERAKTIV»** sind, steht auf dem Objekt-Übersicht).
- ✗ Eine beliebige Anzahl von Aufsätzen aus einem Rucksack an einer Waffe anbringen.
- ✗ Eine beliebige Anzahl von Aufsätzen, die an einer Waffe angebracht sind, zurück in den Rucksack legen.

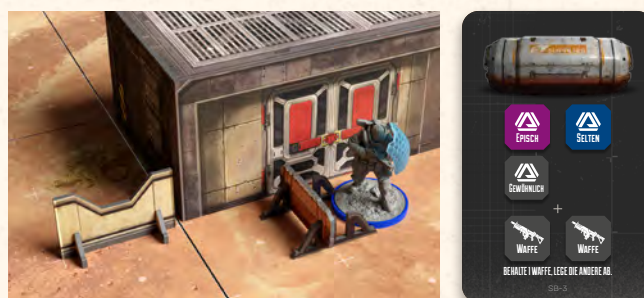
Beachtet die Kapazitätsgrenzen für Rucksäcke und die Bedingungen für das Anbringen von Aufsätzen (siehe Handhabung von Beute, Ausrüstung und Waffen, Seite 11, und Aufsätze, Seite 27).

Interaktion mit einem Versorgungsbehälter (geschlossen)

Mann kann mit einem angrenzenden geschlossenen Versorgungsbehälter interagieren, um ihn zu plündern:

1. Deckt 1 Karte vom Versorgungsbehälter-Nachziehstapel auf.
2. Zieht zufällig die angegebenen Beuteplättchen aus den entsprechenden Beutebeuteln und legt sie neben euer Legendentableau.
3. Zieht zwei Waffenkarten aus dem Waffenstapel. Wählt dann eine von ihnen aus und legt sie neben euer Legendentableau. Die andere wird aus dem Spiel entfernt.
4. Entscheidet für jedes Beuteplättchen, ob ihr es behalten oder fallenlassen wollt (siehe Umgang mit Beute, Ausrüstung und Waffen, Seite 11) und wählt eine der Optionen für die gewählte Waffenkarte aus (siehe Waffen und Munition, Seite 12):
 - ✗ Ersetzt eine vorhandene Waffe
 - ✗ Nehmt die Munition der gewählten Waffe
 - ✗ Legt die neue Waffenkarte ab
5. Legt einen Geöffnet-Marker auf den Versorgungsbehälter (er kann nun nicht mehr geplündert werden) und nehmt die Versorgungsbehälter-Karte aus dem Spiel.

Beispiel:



Gibraltar befindet sich angrenzend zu einem Versorgungsbehälter und gibt 1 AP aus, um eine Aktion „Interagieren und Bewegen 1“ durchzuführen. Er entscheidet sich zuerst zu interagieren. Er deckt die oberste Karte des Versorgungsbehälterstapels auf und zieht die angegebenen Beuteplättchen (1x Episch, 1x Selten und 1x Gewöhnlich) zufällig aus den entsprechenden Beutebeuteln. Dann zieht er 2 Waffenkarten vom Waffenstapel und wählt eine davon aus. Jetzt muss er entscheiden, was er mit der Waffenkarte und den Beuteplättchen machen will. Danach kann er immer noch die Aktion Bewegen 1 durchführen.

Legendenspezifische Objekte

Bestimmte Fähigkeiten der Legende ermöglichen es euch, neue Arten von <INTERAKTIV>-Objekten auf der Karte zu platzieren. Die Regeln für diese Objekte findet ihr auf der jeweiligen Fähigkeitskarte der Legende oder auf dem jeweiligen Legenden-Infoblatt.

Modus-, Spielplan- und Sonderregel-spezifische Objekte

Bestimmte Spielmodi, Spielpläne und Sonderregeln fügen dem Spielplan zusätzliche <INTERAKTIV>-Objekte hinzu. Die Regeln für diese Objekte findet ihr im Matchaufbau-Buch und auf der Objektübersicht.

SCHIESSEN

Auf gegnerische Legenden zu schießen, ist die primäre Methode, um ihnen Schaden zuzufügen. **Erinnerung: Man kann nur 1 Schießen-Aktion pro Aktivierung durchführen** (unabhängig davon, ob es sich um eine Basis-, freie oder Spezialaktion handelt).

Ablauf der Aktion „Schießen“

Die Legende, welche die Schießen-Aktion durchführt, wird Schütze genannt. Die Legende, auf die geschossen wird, ist das Ziel. Um die Aktion Schießen durchzuführen, befolgt die nachstehenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge:

1. Zielen (Seite 23)
 - a. Wähle ein Ziel in Sichtlinie (Seite 23).
 - b. Wähle eine Waffe und gib 1 ihrer Munition aus (Seite 26).
 - c. Bestimme die Trefferschwierigkeit (Seite 27).
 - d. (Optional) Spiele 1 **VERBESSERTES SCHIESSEN**-Karte aus (Seite 28).

2. Gegnerische Reaktion – vor dem Abfeuern (Seite 28)

Das Ziel darf 1 **REAKTION** **VOR DEM ABFEUERN** durchführen. Jeder Squadkamerad des Ziels darf

- 1 **REAKTION** **SQUAD** **VOR DEM ABFEUERN** durchführen

3. Abfeuern (Seite 28)
 - a. Decke die Zielkarten auf (Seite 28).
 - b. Bestimme Treffer und Kopfschüsse (Seite 29).
 - c. Schaden zufügen (Seite 30).

4. Gegnerische Reaktion – nach dem Abfeuern (Seite 30).

Das Ziel darf 1 **REAKTION** **NACH DEM ABFEUERN** durchführen. Jeder Squadkamerad des Ziels darf

- 1 **REAKTION** **SQUAD** **NACH DEM ABFEUERN** durchführen.

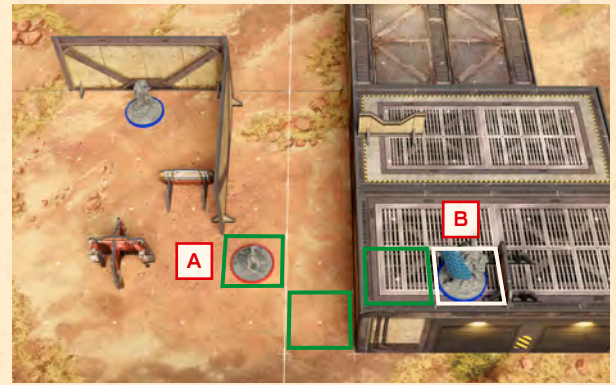
5. Setze den Zielstapel zurück (Seite 30)

Mische alle benutzten Zielkarten zurück in den Zielkartenstapel.

ABSTANDSMESSUNG

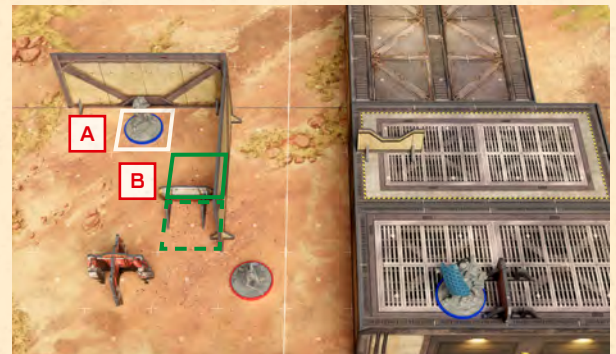
Die Entfernung wird mit Hilfe des Spielplan-Rasters bestimmt: Der Abstand zwischen zwei Punkten auf dem Spielplan ist die **kleinste Anzahl an Feldern** zwischen dem Start- und dem Endpunkt (einschließlich des Feldes, in dem sich der Endpunkt befindet). Ebenen, Hindernisse und Objekte haben keinen Einfluss auf die Abstandsmessung. Die Ränder und Schnittpunkte des Startfeldes haben einen Abstand von Null zu diesem Feld.

Feld-zu-Feld-Abstand



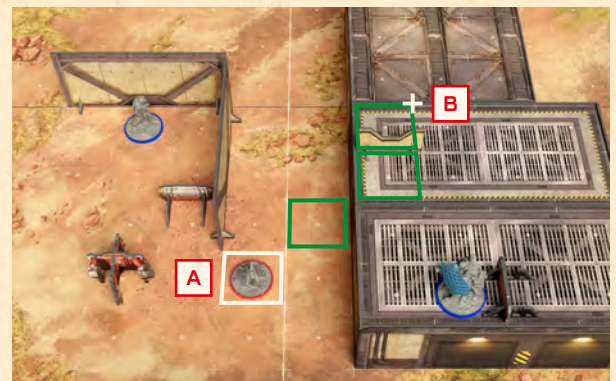
Wraith **A** befindet sich in einem Abstand von 3 Feldern zu Gibraltar **B**. Die beiden Legenden befinden sich auf verschiedenen Ebenen, aber der Ebenenunterschied wird bei der Bestimmung des Abstandes nicht berücksichtigt.

Feld-zu-Rand-Abstand



So wird der Abstand zwischen Bloodhound **A** und dem Versorgungsbehälter **B** bestimmt: Der Versorgungsbehälter befindet sich an einem Rand, mit 2 gemeinsamen Feldern. Der Abstand ist immer die kleinste Anzahl von Feldern zwischen 2 Punkten. Daher ist das Feld, das Bloodhound am nächsten ist, das zu berücksichtigende Feld (markiert mit der durchgezogenen grünen Linie). Der Abstand zwischen Bloodhound und dem Versorgungsbehälter beträgt 1 Feld.

Feld-zu-Schnittpunkt-Abstand



So wird der Abstand von Wraith **A** zu dem mit dem weißen Kreuz markierten Schnittpunkt **B** bestimmt: Den Schnittpunkt teilen sich 4 Felder. Der Abstand ist immer die kleinste Anzahl von Feldern zwischen 2 Punkten. Daher ist das Feld, das Wraith am nächsten ist, das zu berücksichtigende Feld. Der Abstand zwischen Wraith und diesem Schnittpunkt beträgt 3 Felder.

1. Zielen

1.a. Wähle ein Ziel in Sichtlinie

Zieht die Sichtlinie (SL) von der Mitte des Feldes des Schützen zur Mitte des Feldes des Ziel. Ihr dürft nur auf ein Ziel schießen, zu dem ihr eine nicht versperrte SL habt.

SICHTLINIE (SL,)

Bestimmte Aktionen, wie z. B. das Schießen auf eine gegnerischen Legende oder das Platzieren bestimmter Objekte auf dem Spielplan, können nur durchgeführt werden, wenn man Sichtlinie zu dem vorgesehenen Zielort hat. Sichtlinie bedeutet, dass es keine **«BLOCKADE»** entlang einer imaginären Linie zwischen dem Feld der Legende (der **Quelle**) und dem **Ziel** gibt.

Objekte mit dem Merkmal **«BLOCKADE»** können die SL versperren. Die Wirksamkeit einer **«BLOCKADE»** hängt von ihrer Position und Höhe in Bezug auf den Quell- und Zielort ab. Eine wirksame **«BLOCKADE»** **versperrt die SL in beide Richtungen: Quelle und Ziel können sich nicht sehen** (d. h. es gibt nie eine Situation, in der das Ziel die Quelle sehen kann, ohne nicht selbst gesehen zu werden, oder umgekehrt).

Grundregeln

Zieht zunächst aus der Vogelperspektive eine imaginäre Linie von der Mitte des von einer Legende besetzten Feldes zur Mitte des Zielfeldes oder zum Zielschnittpunkt. **Prüft ob irgendwelche «BLOCKADEN»** von dieser Linie durchquert werden, und **bewertet ihre Effekte**.

Die **«BLOCKADEN»** auf dem Crossroads-Spielplan sind zum Beispiel **Gebäudemauern** und freistehende **Mauern**. Bestimmte Legenden haben die Fähigkeit, Miniaturen mit dem Merkmal **«BLOCKADE»** zu platzieren. Objekte, die **«DECKUNG»** bieten, wie z. B. Halbmauern und Versorgungsbehälter, versperren die SL nicht (sie können jedoch das Ergebnis einer Schießen-Aktion beeinflussen).

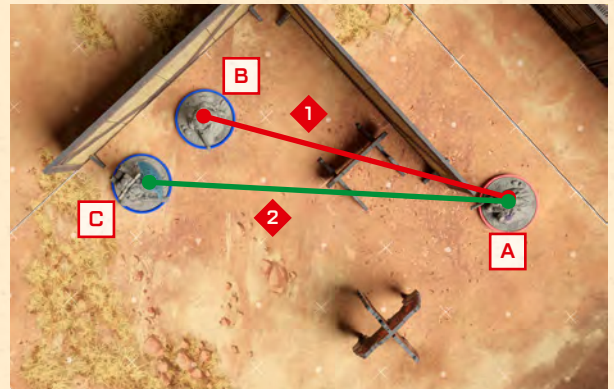
Wendet beim Bewerten der **«BLOCKADE»**-Effekte die nachstehenden allgemeinen Regeln an (siehe Beispiele unten):

Verbundene Komponenten: Zwei Komponenten, die sich einen Schnittpunkt teilen, sind miteinander verbunden (sie bilden einen 90°- oder 180°-Winkel). Wenn die SL den Schnittpunkt kreuzt und beides Komponenten mit dem Merkmal **«BLOCKADE»** sind muss der Einfluss ihres Effekts auf die SL bewertet werden (andernfalls haben sie keinen Effekt auf die SL).

- ✗ **45°-Regel:** Eine **«BLOCKADE»**, die von der SL nur an ihrer Ecke berührt wird, hat keinen Effekt auf die SL.
- ✗ Eine **«BLOCKADE»**, **die höher liegt als die Quelle und das Ziel**, versperren die SL.

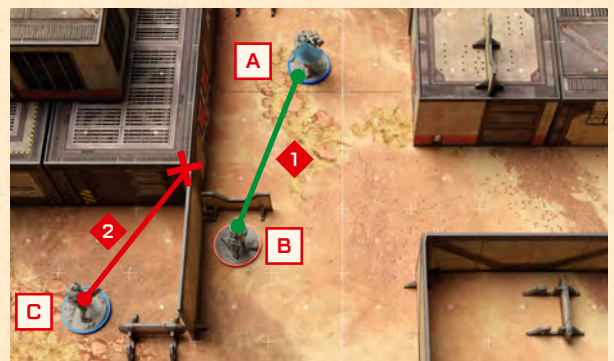
Beispiel:

Wraith **A** kann Bloodhound **B**, nicht sehen, da die SL die Mauer neben ihr kreuzt und die Mauer eine **«BLOCKADE»** **1** ist. Wraith **A** und Gibraltar **C** sehen sich gegenseitig, da die SL nur die Ecke der Mauer berührt und die **«BLOCKADE»** daher keine Auswirkung auf die SL hat.



Erinnerung: Die SL zwischen Feldern wird immer von und zur Mitte des Feldes gezogen.

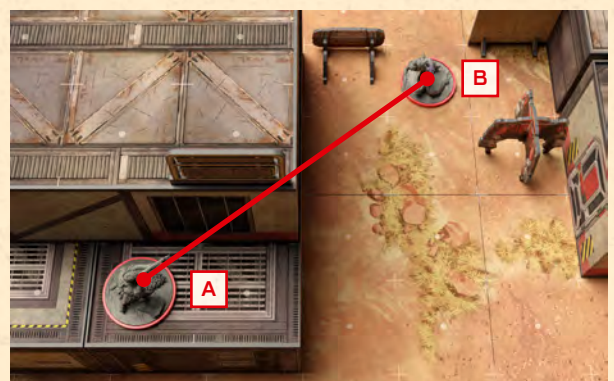
Beispiel:



Gibraltar **A** sieht Bangalore **B**, da die **Halbmauer keine «BLOCKADE»** **1** ist.

Bloodhound **C** kann keine Zielfelder auf Ebene 0 jenseits des Gebäude und der Mauer sehen, da diese eine **miteinander verbundene «BLOCKADE»** bilden, **die höher ist als die Quelle und alle Zielfelder auf Ebene 0** **2**.

Beispiel:



Bangalore **A** steht auf einem Gebäude auf Ebene 1 und Wraith **B** befindet sich im Erdschoss. Entlang der SL befindet sich ein Ebene-2-Gebäude. Diese **«BLOCKADE»** ist **höher als das Quell- und das Zielfeld** und versperrt somit die SL **1**.

Besondere Fälle

Immer wenn die **«BLOCKADE»** **nicht höher** als die Quelle und das Ziel ist, überprüft, ob folgende Sonderfälle

zutreffen. Falls keiner von ihnen zu einer versperrten SL führt, können sich Quelle und Ziel gegenseitig sehen.

Bestimmt, ob sich Quelle oder Ziel auf einer höheren Ebene befindet und wählt das höhere von ihnen aus: Ihr Feld wird das „obere Feld“ genannt, das des anderen ist das „untere Feld“.

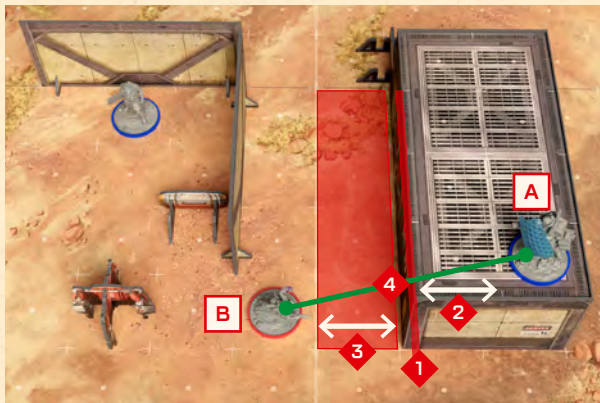
Oberes Feld und 'BLOCKADE' auf derselben Ebene

Um festzustellen, zu welchen Feldern die SL versperrt ist, geht ihr wie folgt vor:

1. Bestimmt ausgehend vom oberen Feld den Abstand zum **Rand** der am **weitesten entfernten 'BLOCKADE'** auf **derselben Ebene** entlang der SL. Wenn der Abstand 0 ist (d.h. der Rand der 'BLOCKADE' ist der Rand des oberen Feldes), zählt sie nicht als 'BLOCKADE' und ihr habt SL.
2. Zieht eine imaginäre Linie entlang des Randes der 'BLOCKADE', die zu beiden Seiten des Spielplans verlängert wird. Bestimmt dann den kürzesten orthogonalen Abstand zwischen dem oberen Feld und dieser Linie. Dieser Abstand ist **X**.
3. Betrachtet nun den Höhenunterschied zwischen dem oberen und dem unteren Feld:
 - a. Wenn es einen Höhenunterschied von 1 Ebene gibt, ist die SL zu allen Feldern zwischen der 'BLOCKADE' und dem unteren Feld versperrt, die innerhalb von **X** zur 'BLOCKADE' liegen.
 - b. Bei einem Höhenunterschied von 2 Ebenen wird die SL zu allen Feldern zwischen der 'BLOCKADE' und dem unteren Feld versperrt, die sich innerhalb von **X*2** zur 'BLOCKADE' befinden.

Beispiele:

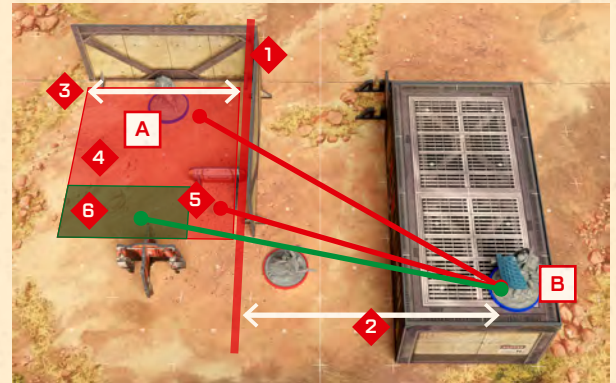
Die SL zwischen Gibraltar A und Wraith B



Gibraltar befindet sich auf dem **oberen Feld** der SL. Die einzige 'BLOCKADE' der SL ist der Rand des Ebene-1-Gebäudes, auf dem Gibraltar steht. Die imaginäre Linie, die entlang des Gebäuderandes verläuft, ist in Rot 1 dargestellt. Die kürzeste Entfernung von Gibraltar zu dieser Linie ist 1 Feld 2. $X = 1$.

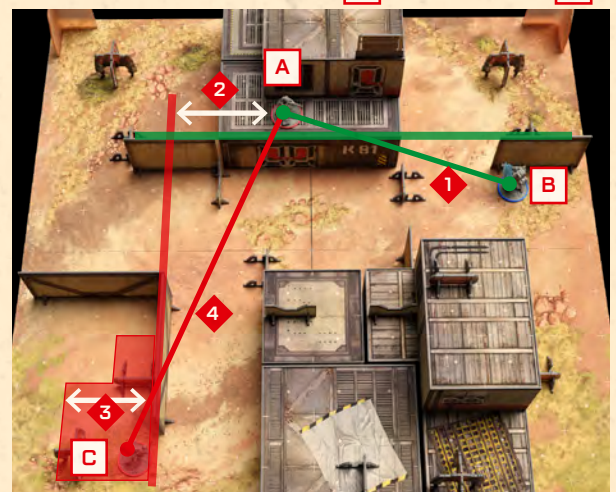
Zwischen Gibraltar und Wraith gibt es einen Höhenunterschied von 1 Ebene. Daher gibt es keine SL zu den ebenerdigen Feldern innerhalb von 1 Feld zur 'BLOCKADE' (in der Abbildung rot markiert) 3. Wraith befindet sich außerhalb des roten Bereichs, daher wird die SL nicht versperrt 4.

Die SL zwischen Bloodhound A und Gibraltar B



Gibraltar befindet sich auf dem **oberen Feld** der SL. Es gibt zwei Ebene-1-'BLOCKADEN' entlang der SL: Der Gebäuderand, an dem Gibraltar steht, und die Mauer in der Nähe von Bloodhound. Von Gibraltar aus gesehen ist die Mauer die am **weitesten entfernte 'BLOCKADE'** auf derselben Ebene. Die imaginäre Linie, die entlang der Mauer verläuft, ist in Rot 1 dargestellt. Der kürzeste Abstand von Gibraltar zu dieser Linie beträgt 3 Felder 2. $X = 3$. Zwischen Gibraltar und Bloodhound gibt es einen **Höhenunterschied von 1 Ebene**. Daher gibt es keine SL zu den unteren Feldern innerhalb von Abstand 3 zur 'BLOCKADE' (in der Abbildung rot markiert) 3. Bloodhound befindet sich in diesem Bereich und deshalb ist die SL versperrt 4. Die SL von Gibraltar zum roten Bereich unter dem Versorgungsbehälter wird ebenfalls durch die Mauer versperrt, da die SL durch sie hindurchgeht 5. Gibraltar hat jedoch eine klare SL zu den grün markierten Feldern, da die SL zu diesen Feldern nicht durch die Mauer geht und der Gebäuderand die SL nur innerhalb von 1 Feld versperrt 6.

Die SL zwischen Bangalore A und Gibraltar B



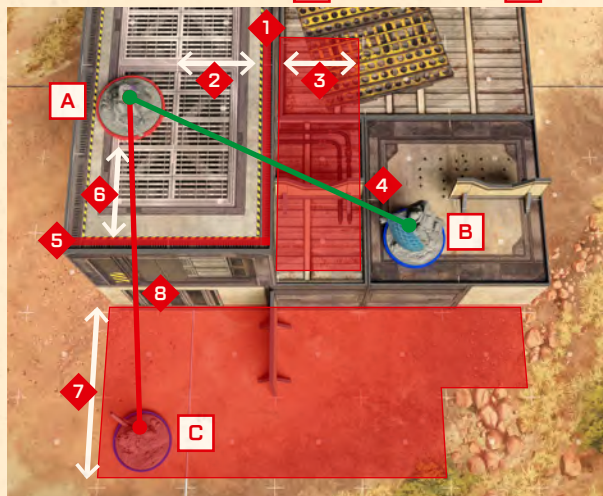
Bangalore steht am **Rand** des Gebäudes. Da der Abstand zu diesem Rand 0 ist und es keine anderen 'BLOCKADEN' entlang der SL gibt, können sich beide Legenden gegenseitig sehen 1.

Die SL zwischen Bangalore A und Wraith C

Die SL von Bangalore zu Wraith kreuzt die Mauer in der Nähe von Wraith. Der Abstand von Bangalore zu der imaginären Linie, die von der Mauer ausgeht, beträgt 2 Felder 2. $X = 2$. Zwischen Bangalore und

Wraith besteht ein **Höhenunterschied von 1 Ebene**, daher gibt es keine SL zu den unteren Feldern innerhalb von Abstand 2 (in der Abbildung rot markiert) **3**. Die SL zu dem rot markierten Bereich (in dem sich Wraith befindet) ist versperrt **4**.

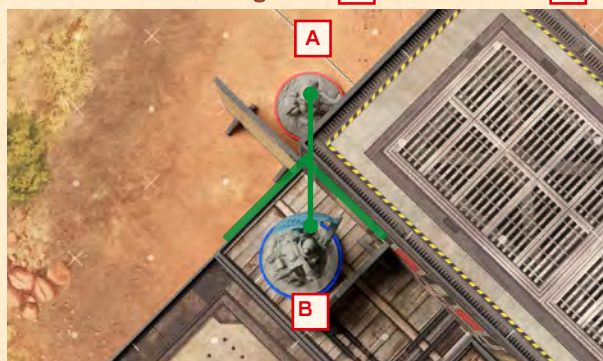
Die SL zwischen Wraith **A** und Gibraltar **B**



Der Rand des Ebene-2-Gebäudes ist die einzige **«BLOCKADE»** zwischen Wraith und Gibraltar **1**. Der **Abstand** von Wraith zu diesem Rand beträgt 1 Feld **2**. $X = 1$. Zwischen Wraith und Gibraltar gibt es einen **Höhenunterschied von 1 Ebene**. Die SL zu dem rot markierten Bereich der Ebene 1 ist **versperrt** (innerhalb von 1 Feld zum Gebäuderand) **3**. Gibraltar befindet sich außerhalb dieses Bereichs: Zwischen Wraith und Gibraltar besteht eine SL **4**.

Die SL zwischen Wraith **A und Bloodhound **C****
Das Ebene-2-Gebäude ist die einzige **«BLOCKADE»** zwischen Wraith und Bloodhound **5**. Der Abstand zwischen Wraith und dem Rand des Gebäude beträgt 1 Feld **6**. $X = 1$. Zwischen Wraith und Bloodhound gibt es einen **Höhenunterschied von 2 Ebenen**. Die SL zu dem rot markierten Bereich auf Ebene 0 ist **versperrt** (innerhalb von 1×2 Feldern zum Rand des Gebäudes) **7**. Die SL zu Bloodhound ist **versperrt** **8**.

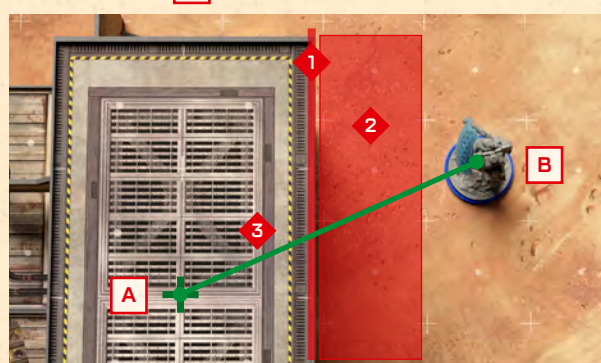
Die SL zwischen Bangalore **A** und Gibraltar **B**



Bangalore steht auf Ebene 0 und Gibraltar auf Ebene 1. Die Mauer und die Gebäude sind miteinander **verbunden** und ihre Effekte auf die SL müssen bewertet werden. Der **Rand** des Gebäude auf Ebene 1 zählt nicht als **«BLOCKADE»**, da der Abstand zwischen dem oberen Raum und dieser Kante 0 ist.

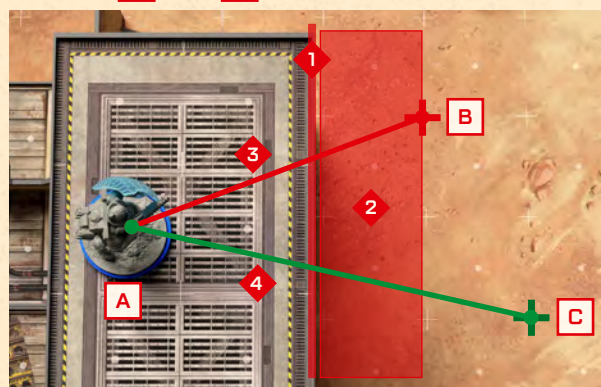
Die SL berührt nur den Scheitelpunkt der verbundenen Komponenten, und daher stellen sie keine **«BLOCKADE»** entlang der SL dar. Bangalore und Gibraltar können sich gegenseitig sehen.

Die SL zwischen dem Schnittpunkt **A** und Gibraltar **B**



Gibraltar möchte seine Fähigkeit Schutzkuppel nutzen, um eine Schutzkuppel-Miniatur auf dem Stufe-1-Gebäude zu platzieren. Die Schutzkuppel muss an einem Schnittpunkt platziert werden. Das obere Feld der SL ist der Schnittpunkt **A**. Der Rand des Gebäudes ist die zu berücksichtigende **«BLOCKADE»** und sie ist 1 Feld vom Schnittpunkt **1** entfernt. Die SL ist zum Bereich auf Ebene 0 innerhalb von 1 Feld zur **«BLOCKADE»** **versperrt** (in der Abbildung rot markiert) **2**. Gibraltar befindet sich außerhalb dieses Bereichs und hat daher eine SL zum Schnittpunkt **3**.

Die SL zwischen Gibraltar **A** und den Schnittpunkten **B** und **C**



Gibraltar auf Ebene 1 will auf einen von zwei Schnittpunkten auf Ebene 0 zielen. Gibaltars Feld ist das obere Feld. Der Rand des Gebäude ist die **«BLOCKADE»**, die es zu berücksichtigen gilt, und sie ist 1 Feld von Gibraltar **1** entfernt. Die SL ist zum Bereich auf Ebene 0 innerhalb von 1 Feld von der **«BLOCKADE»** **versperrt** (in der Abbildung rot markiert) **2**. Der Schnittpunkt B ist ein Schnittpunkt, der zu dem rot markierten Bereich gehört. Daher ist die SL zu B **versperrt** **3**. Der Schnittpunkt C befindet sich nicht im rot markierten Bereich. Daher ist die SL zu C **nicht versperrt** **4**.

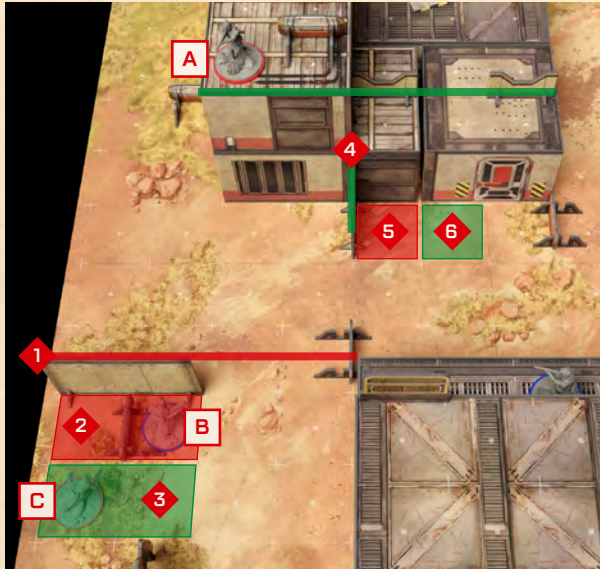
SL von Ebene 2 zum Boden mit einer **«BLOCKADE»** auf Ebene 1

Die SL zu den Feldern am Boden (Ebene 0) direkt hinter der **«BLOCKADE»** auf Ebene 1 ist **versperrt**. Die Sichtlinie zu keinen anderen Feldern ist **versperrt**.

Hinweis: <BLOCKADE>-Ränder mit Abstand 0 zum oberen Feld zählen nicht als <BLOCKADE>.

Beispiele:

Die SL zwischen Bangalore **A** und Bloodhound **B**



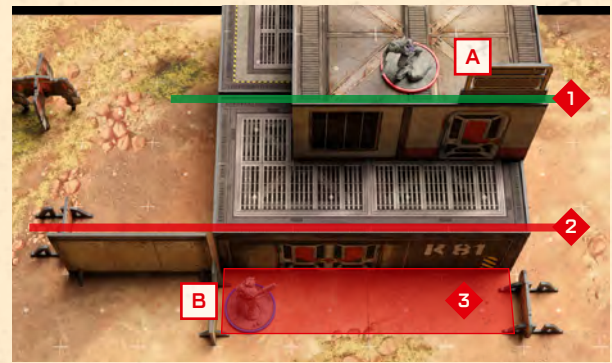
Die Mauer, eine Ebene-1-<BLOCKADE> entlang der SL von Ebene 2 zum Boden, ist das am weitesten entfernte Hindernis von Bangalore **1**. Sie befindet sich nicht auf derselben Ebene wie das obere Feld der SL (Ebene 2). Die Mauer versperrt die SL nur zu dem Feld direkt dahinter. Die SL zu Bloodhound ist versperrt **2**.

Die SL zwischen Bangalore **A und Wraith **C****
Wraith befindet sich nicht direkt hinter der Mauer. Es gibt eine SL zum Wraith **3**.

Die SL zwischen Bangalore **A** und den Feldern auf Ebene 0 neben dem Gebäude

Der Rand des Gebäudes zählt nicht als <BLOCKADE>, da er sich in Abstand 0 befindet. Die Mauer neben dem Gebäude ist **keine** <BLOCKADE> auf derselben Ebene **4**. Diese Mauer versperrt nur die SL zu dem Feld direkt dahinter (in der Abbildung rot markiert) **5**. Zum grün markierten Feld gibt es eine Sichtlinie **6**, da der Rand des Gebäudes nicht als <BLOCKADE> zählt und sich das Feld nicht direkt hinter einer Ebene-1-<BLOCKADE> befindet.

Die SL zwischen Wraith **A** und Bloodhound **B**



Der Abstand von Wraith zum Rand des Ebene-2-Gebäudes ist 0 und zählt daher nicht als <BLOCKADE> **1**. Der Rand des Ebene-1-Gebäudes befindet sich nicht auf derselben Höhe wie das obere Feld der SL **2**. Das Gebäude der Ebene 1 versperrt die SL zu den Feldern direkt dahinter (in der Abbildung rot markiert). Bloodhound befindet sich im rot markierten Bereich, daher ist die SL versperrt **3**.

1.b. Wähle eine Waffe und gib 1 Munition aus

Wählt eine Waffe mit Munition, mit der ihr schießen wollt (ihr Munitionsmarker darf nicht auf dem Feld „0“ der Munitionsleiste stehen). Schiebt den Munitionsmarker dieser Waffe auf der Munitionsleiste um 1 Feld nach unten (unabhängig von der Feuerrate der Waffe).

WAFFEN

Ausgerüstete Waffen werden durch Waffenkarten dargestellt, die ihr auf die Waffenplätze eurer Legendentableaus legt. Jede Waffe hat bestimmte Eigenschaften, eine bestimmte Munition und die Möglichkeit, Aufsätze anzubringen, um ihre Effektivität zu verbessern.

Werte der Waffen



- 1** Name und Waffentyp.
- 2** Waffen-ID.
- 3** Munition: Das Symbol zeigt den Munitionstyp an. Die Zahl gibt die initiale Munitionsmenge in der Waffe an.
- 4** Optimale Reichweite: Das Abstandsintervall, in dem die Waffe am effektivsten ist. Das Schießen außerhalb der optimalen Reichweite wirkt sich negativ auf die Trefferschwierigkeit aus.

- 5 **Trefferschwierigkeit:** Wie schwer es ist, bei einer Schießen-Aktion einen Treffer zu erzielen. Je höher die Zahl, umso schwieriger ist es, zu treffen.
- 6 **Feuerrate.** Die Anzahl der Karten, die ihr bei der Schießen-Aktion auf der Zielleiste aufdeckt.
- 7 **Regulärer Schaden.** Die Höhe des Schadens, der dem Ziel bei jedem Treffer zugefügt wird.
- 8 **Kopfschuss-Schaden.** Die Menge an zusätzlichem Schaden, die dem Ziel bei jedem Kopfschuss zugefügt wird.
- 9 **Aktionen und Effekte.** Zusätzliche Aktionen und/oder Effekte, die von der Waffe gewährt werden. Befolgt die Anweisungen auf der Waffenkarte, sobald ihr sie einsetzt.
- 10 **Aufsatzplätze.** Zeigt an, welche Aufsätze an der Waffe angebracht werden können. Einige Waffen haben bereits vordefinierte Aufsätze, die auf der Karte aufgedruckt sind.
- 11 **Vorinstallierte Anpassung.** Zeigt an, dass es sich um eine gegenüber dem Basismodell veränderte Waffe handelt. Das ▲ steht für eine Verbesserung, während das ▼ für eine Verschlechterung steht. Anpassungen können auch neue passive Effekte für Waffen bieten, die mit einem gelben **PASSIV**-Kästchen markiert sind.

Aktionen und Effekte

Einige Waffenkarten verfügen über einen passiven Effekt oder eine Spezialaktion:

- ✗ Ein **passiver Effekt** wird normalerweise immer dann angewendet, sobald die Waffe in einer Schießen-Aktion verwendet wird. Einige der Effekte müssen bestimmte Bedingungen erfüllen, um angewendet zu werden. Ihr überprüft die Bedingung **nur ein Mal**, bevor ihr eine Zielkarte aufdeckt.
- ✗ Eine **Spezialaktion** kann von einer Legende während ihrer Aktivierung ausgeführt werden, indem sie wie üblich die angegebenen AP ausgibt. Führt die Spezialaktion entsprechend der Beschreibung auf der Karte aus. Falls die Karte zwei oder mehr Anweisungen enthält, die mit „und“ verbunden sind, dürft ihr sie in beliebiger Reihenfolge durchführen. Falls die Spezialaktion euch zu schießen erlaubt und ihr euch dafür entscheidet, müsst ihr die Waffe mit dieser Spezialaktion einsetzen.

Hinweis: Wenn ihr mehrere Karten innerhalb einer Schießen-Aktion abhandelt, gelten alle passiven Effekte der verwendeten Waffe als zu Beginn der Aktion gestartet und alle anderen Karten als später gespielt.

Aufsätze

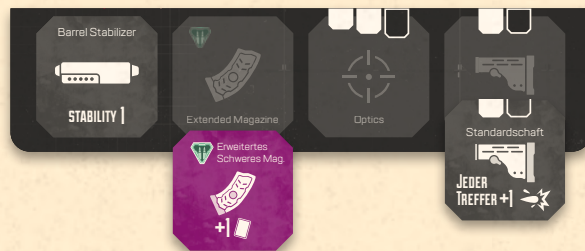
Ihr könnt die Leistung eurer Waffe verbessern, indem ihr geeignete **Aufsätze** anbringt. Es gibt vier Arten von Aufsätzen, die unterschiedlichen Zwecken dienen:

- ✗ **Laufstabilisatoren**, um die Stabilität der Waffe zu erhöhen und so leichter einen Treffer zu erzielen.
- ✗ **Erweiterte Magazine / Schrotflintenverschlüsse**, um die Feuerrate zu erhöhen

- ✗ **Optik**, um die Trefferschwierigkeit für bestimmte Reichweiten zu verringern, damit es einfacher wird, einen Treffer zu erzielen.
- ✗ **Schäfte**, um den Schaden von erzielten Treffern zu erhöhen.

Ihr könnt einen Aufsatz nur dann an einer Waffe anbringen, wenn er dem Symbol im **Aufsatzplatz** der Waffe entspricht. Bestimmte Aufsatzplätze können zusätzliche Anforderungen haben:

- ✗ **Munitionstyp:** Nur Aufsätze mit dem angezeigten Symbol für den Munitionstyp können dort angebracht werden.
- ✗ **Knotensystem:** Der Knoten des Aufsatzes muss mit mindestens einem weißen Knoten des Aufsatzplatzes übereinstimmen.



Falls alle Voraussetzungen erfüllt sind, dürft ihr das Aufsatzplättchen auf den Aufsatzplatz legen. Von nun an wendet ihr den Effekt des Aufsatzes an, sobald ihr mit dieser Waffe schießt.

Hinweis: Bestimmte Waffen haben bereits vorinstallierte Aufsätze, die auf der Waffenkarte aufgedruckt sind. Die aufgedruckten Aufsätze sind aktiv und können nicht übertragen oder weggelegt werden. Ihr dürft ein Aufsatzplättchen auf einen aufgedruckten Aufsatz legen, falls alle Bedingungen für das Anbringen des Aufsatzes erfüllt sind. In diesem Fall ist der aufgedruckte Aufsatz nicht mehr aktiv (ihr könnt seinen Effekt nicht zusätzlich hinzufügen). Falls ihr das Aufsatzplättchen später ablegt, wird der aufgedruckte Aufsatz wieder aktiv.

1.c. Bestimme die Trefferschwierigkeit

Geht von der Trefferschwierigkeit aus, die auf eurer Waffenkarte angegeben ist, und modifiziert sie mit allen anwendbaren Modifikatoren (die Effekte der Modifikatoren sind kumulativ):

- ✗ **Reichweitenmodifikator.** Bestimmt den Abstand zum Ziel (siehe *Abstandsmessung, Seite 22*). Für jedes Feld außerhalb der optimalen Reichweite der Waffe (entweder darüber oder darunter), erhöht ihr die Trefferschwierigkeit um 10.
- ✗ **Optik-Modifikator.** Falls eure Waffe mit einem Optik-Aufsatz ausgerüstet ist und sich das Ziel innerhalb der auf dem Aufsatz angegebenen Reichweite der Optik befindet, verringert die Trefferschwierigkeit um den Wert der Optik.
- ✗ **Andere Modifikatoren.** Überprüft, ob es auf anderen Karten oder Spielkomponenten Effekte gibt, welche die Trefferschwierigkeit beeinflussen.

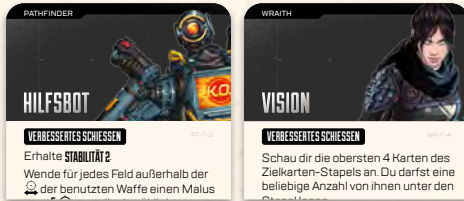
Der daraus resultierende Wert für die Trefferschwierigkeit wird für die nächsten Schritte der Schießen-Aktion verwendet.



Beispiel: Ihr schießt mit der C.A.R. MP. Die Basis-Trefferschwierigkeit ist 50. Das Ziel befindet sich in Reichweite 2, also ein Feld unter der

optimalen Reichweite der Waffe, was die Trefferschwierigkeit um 10 erhöht. Die angebrachte Optik hat jedoch eine Reichweite von 1-2, so dass ihr Modifikator gilt (-5). Die modifizierte Trefferschwierigkeit beträgt $50 + 10 - 5 = 55$. Ihr braucht ein Ergebnis von 55 oder höher, um einen Treffer zu erzielen.

1.d. Spiele 1 Verbessertes-Schießen-Karte (Optional)



Ihr könnt 1 Verbessertes-Schießen-Karte spielen. Verbessertes-Schießen-Karten können verschiedene Schritte der Schießen-Aktion beeinflussen. Wendet ihre Effekte wie auf der Karte beschrieben an.

Hinweis: Sofort- Karten mit dem Effekt „Als Verbessertes Schießen“ spielen“ zählen gegen das Limit von 1 Verbessertes-Schießen.

2. Gegnerische Reaktion – vor dem Abfeuern



Jede gegnerische Legende kann auf jede Schießen-Aktion reagieren, sofern sie die entsprechenden Karten besitzt. Eine Legende kann also auf mehrere Schießen-Aktionen in einer Runde reagieren.

Das Ziel kann reagieren, indem es 1 **Reaktionskarte** (Fähigkeits- oder Aktionskarte) mit dem Schlüsselwort „Vor dem Abfeuern“ spielt (sie darf auch das Schlüsselwort „Squad“ haben). Jeder Squadkamerad des Ziels kann reagieren, indem er 1 einzige Karte spielt, die **sowohl** das Schlüsselwort „Vor dem Abfeuern“ **als auch** das Schlüsselwort „Squad“ hat.

Bevor ihr mit dem Ablauf der Schießen-Aktion fortfahrt, befolgt die Anweisungen auf den gespielten Reaktionskarten. Bei mehreren Reaktionen handelt ihr die Karten in der vom Ziel-Squad gewählten Reihenfolge ab. Alle gespielten Aktionskarten werden auf den Ablagestapel der Aktionskarten gelegt. **Beachtet, dass manche Effekte nicht sofort abgehandelt werden können.** Weitere Informationen dazu findet ihr im Abschnitt Karten (Seite 34).

3. Feuern

3.a. Decke die Zielkarten auf

Zieht eine Anzahl Zielkarten in Höhe der auf der Waffenkarte angegebenen Feuerrate vom Zielkartenstapel.

Berücksichtigt alle zusätzlichen Effekte, wie z. B. die von „Vor dem Abfeuern“-Reaktionskarten.

FEUERRATE

3x2

Die Feuerrate ist die Anzahl der Karten, die ihr für die Schießen-Aktion auf der Zielleiste aufdeckt.

Falls dort eine **einzelne Zahl** (z. B. „2“) steht, gibt diese die Anzahl der **Felder** auf der Zielleiste an. Ihr legt **1 Karte auf jedes Feld**.

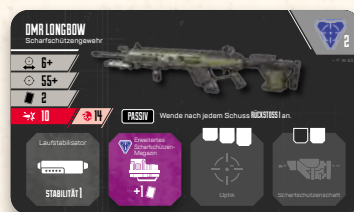
Falls dort ein **Zahlenpaar** steht (z. B. „1 x 3“), steht die **erste Zahl** für die Anzahl der zu verwendenden **Felder** auf der Zielleiste. Die **zweite Zahl** steht für die Anzahl der **Karten**, die ihr auf jeden Platz legt.

Die Karte(n), die ihr auf einen einzelnen Platz legt, werden manchmal von anderen Spieleffekten als „**Schuss**“ bezeichnet (z. B. wird eine Reaktionskarte mit dem Effekt „nach dem ersten Schuss“ abgehandelt, nachdem alle Zielkarten auf dem ersten Platz abgehandelt worden sind).

Legt die Zielkarten wie nachstehend beschrieben **offen** auf die Plätze der Zielleiste:

1. Bestimmt den **Startplatz** auf der Zielleiste, auf den ihr die erste Zielkarte legt. Der Standard-Startplatz ist durch die 0 gekennzeichnet. Für jeden Stabilitätspunkt eurer Waffe (inklusive Aufsätze und Karteneffekte) verschiebt ihr den Startplatz um 1 Feld nach links, bis zu einem Maximum von 3 Feldern. Stabilitätspunkte, die über 3 hinausgehen, haben keinen Effekt.
2. Zieht die durch die Feuerrate angegebene **Anzahl** von Karten und legt sie auf den Startplatz.
3. Wiederholt den vorherigen Schritt, bis zu der Anzahl an Feldern, die durch die Feuerrate angegeben ist. Legt jedes Mal die nächste(n) Zielkarte(n) 1 Feld rechts von der/den vorherigen Karte(n). Für jeden Rückstoßeffekt, der im Spiel ist, verschiebt ihr die nächste(n) Zielkarte(n) um 1 zusätzliches Feld nach rechts (überprüft dazu Waffen-, Fähigkeits- und Aktionskarten auf Rückstoßeffekte).

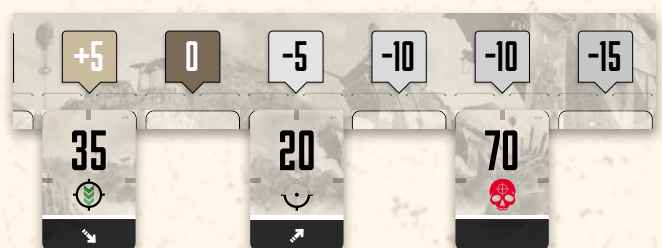
Alle gezogenen Zielkarten müssen auf einen Platz der Zielleiste gelegt werden. Jeder Platz hat einen Stabilitätsmodifikator. Falls eine Zielkarte über den rechten Platz der Zielleiste hinaus platziert werden müsste, wird sie stattdessen auf diesem Platz platziert.



Beispiel

Ihr schießt mit dem DMR Longbow auf ein Ziel im Abstand von 6 Feldern und auf einer niedrigeren Ebene. Die endgültige Trefferschwierigkeit beträgt

55+, da keine Modifikatoren den Basiswert beeinflussen. Ihr verwendet 3 Plätze auf der Zielleiste: Die üblichen



2 von der Waffenkarte, +1 vom Erweiterten Scharfschützenmagazin. Ihr deckt also insgesamt 3 Zielkarten auf. Legt 1 Karte auf jeden Platz, der durch die Feuerrate angegeben ist. Da an der Waffe ein Stabilisator angebracht ist, wird die erste Karte auf den ersten Platz links neben dem Wert 0 gelegt. Die zweite Karte wird zwei Plätze weiter rechts platziert (und nicht einen), da das DMR Longbow nach jedem Schuss einen Rückstoßeffekt von 1 hat (passiver Effekt). Das Gleiche gilt für die dritte Karte.

3.b. Ermittle Treffer und Kopfschüsse



Um die Anzahl der Treffer und Kopfschüsse zu ermitteln, überprüft ihr das Ergebnis jeder aufgedeckten Zielkarte, **eine nach der anderen** (auch wenn sich mehrere Karten auf einem Platz befinden), beginnend mit dem Platz ganz links und dann weiter nach rechts. Bestimmt zuerst die Anzahl der **regulären Treffer**. Dann ermittelt ihr die Anzahl der **Kopfschüsse**.

Bestimmt die Anzahl der regulären Treffer wie folgt:



1. Zählt die Anzahl der Halb-Treffer-Symbole, die auf allen aufgedeckten Zielkarten zu sehen sind. Für 2 Halb-Treffer-Symbole erzielt ihr 1 Treffer (z. B. erzielen 3 Halb-Treffer-Symbole 1 Treffer).
2. Überprüft jede Zielkarte auf automatische Ergebnissymbole (die Werte der Zielkarten werden zu diesem Zeitpunkt nicht berücksichtigt):
 - Falls sich das Ziel auf einer niedrigeren Ebene als der Schütze befindet, erzielt diese Karte einen Treffer.
 - Falls sich das Ziel auf einer höheren Ebene als der Schütze befindet, ist diese Karte ein Fehlschuss.
 - Falls sich das Ziel hinter einer Deckung befindet, ist diese Karte ein Fehlschuss.
3. Falls es kein automatisches Ergebnis gibt, addiert den Wert der Zielkarte zum Stabilitätsmodifikator ihres Platzes. Falls das Ergebnis gleich oder größer ist als die modifizierte Trefferschwierigkeit, habt ihr einen Treffer erzielt.

Um den Überblick über die Gesamttreffer zu behalten, **schiebt** ihr die Zielkarten, **die nicht getroffen haben, nach unten**.

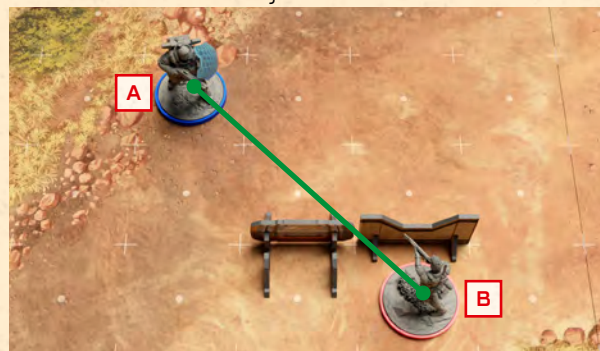
Hinweis: Bestimmte Aktionskarten und Fähigkeitskarten weisen euch an, Zielkarten mit einem bestimmten Symbol so zu behandeln, als hätten sie dieses Symbol nicht. Das bedeutet, dass alle Effekte, die mit diesem Symbol verbunden sind, ignoriert werden.

DECKUNG

Objekte mit dem Merkmal **DECKUNG** bieten Deckung. Auf der Crossroads-Karte sind dies zum Beispiel Halbmauern, Respawn-Sender und Versorgungsbehälter (siehe Objektrübersicht für Objekte, die **DECKUNG** bieten).

In den folgenden Situationen befindet sich das Ziel hinter einer Deckung:

- ✗ Die SL geht durch ein **DECKUNG**-Objekt **und** das Ziel ist angrenzend zu dem Objekt.
- ✗ Die SL geht durch einen Schnittpunkt von verbundenen Objekten, mindestens eines der Objekte bietet **DECKUNG** und das Ziel ist angrenzend zu diesem Objekt.



Gibraltar A zielt auf Bangalore B.

Die SL geht durch einen Schnittpunkt aus dem **verbundenen** Versorgungsbehälter und der Halbmauer. Die Halbmauer hat das Merkmal **DECKUNG** und Bangalore angrenzend zu ihr. Daher profitiert Bangalore vom **DECKUNG**-Effekt.



Als Nächstes bestimmt ihr, wie viele dieser Treffer Kopfschüsse erzielt haben.

Betrachtet die Zielkarten, **die einen Treffer erzielt haben und ein Kopfschuss-Symbol** zeigen. Vergleicht für jede dieser Karten ihren Wert (ohne Berücksichtigung etwaiger Modifikatoren) mit dem Schutz, den der Helm des Ziels bietet:



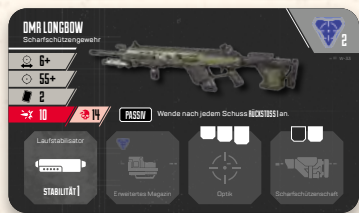
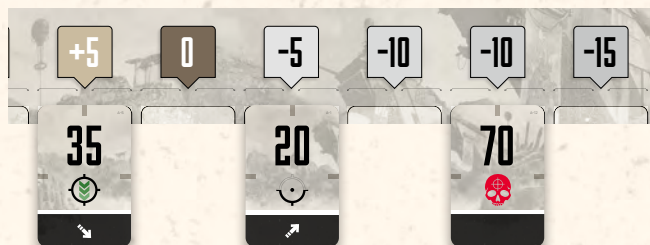
- ✗ Falls der Helm des Ziels einen Zielkartenwert hat, bietet der Helm Schutz gegen Zielkarten bis zu diesem Wert. Diese Karten erzielen keine Kopfschüsse.
- ✗ Der Schutz, den ein Helm bietet, ist auf die Anzahl der Karten begrenzt, die auf seinem Plättchen angegeben sind (z. B. bietet der obige Helm Schutz vor 2 Zielkarten mit einem Wert von bis zu 60). Alle weiteren Karten führen zu einem Kopfschuss, unabhängig von ihrem Wert.

Hinweis: Bei der Bewertung des Helmschutzes wird nur der Wert der Zielkarte berücksichtigt. Ignoriere den Stabilitätsmodifikator auf der Zielleiste.

Nun habt ihr die Anzahl der Treffer und der Kopfschüsse ermittelt.

Beispiel:

Wir gehen vom vorherigen Beispiel aus, bei dem die modifizierte Trefferschwierigkeit 55 beträgt. Bestimmt das Ergebnis für jede Zielkarte einzeln. Die erste Karte ist ein automatischer Treffer, da ihr auf eine niedrigere Ebene schießt (sonst wäre es ein Fehlschuss, $35 + 5 = 40$). Die zweite Karte ergibt $20 - 5 = 15$, also ein Fehlschuss. Die dritte Karte hat einen Wert von $70 - 10 = 60$, der höher ist als die Trefferschwierigkeit, also ein Treffer. Außerdem hat sie ein Kopfschuss-Symbol und erzielt damit einen Kopfschuss. Ihr erzielt also 2 Treffer und 1 Kopfschuss. Euer Ziel ist mit einem epischen Helm ausgerüstet: Dieser ignoriert bis zu 2 Kopfschüsse von Zielkarten mit einem Wert kleiner oder gleich 60. Das Kopfschuss-Symbol befindet sich auf einer Zielkarte mit einem Wert von 70



und daher verhindert der Helm den Kopfschuss nicht (beachtet, dass nur der Wert der Zielkarte bei der Bewertung des Helmschutzes berücksichtigt wird).

Daher erzielt ihr immer noch 2 Treffer und 1 Kopfschuss. Wäre der Wert der Zielkarte kleiner oder gleich 60, hätte der Schutz durch den Helm den Kopfschuss verhindert. In diesem Fall hättet ihr nur 2 Treffer und keinen Kopfschuss erzielt.

3.c. Schaden zufügen

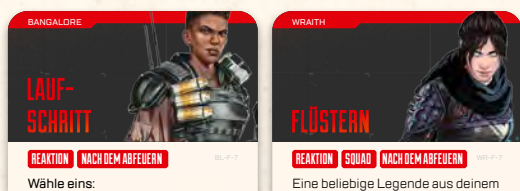
Bestimmt den Gesamtschaden, der dem Ziel zugefügt wird, indem ihr wie nachstehend addiert. Für jeden

- ✖ **Treffer:** Die regulären Schadenspunkte, die auf der Waffenkarte angegeben sind.
- ✖ **Kopfschuss:** Die zusätzlichen Kopfschuss-Schadenspunkte, die auf der Waffenkarte angegeben sind.

Berücksichtigt alle zusätzlichen Effekte, die sich auf die Höhe des zugefügten Schadens auswirken, wie z. B. die Effekte von ausgerüsteten Aufsätzen, „Verbessertes Schießen“-Karten und „Vor dem Abfeuern“-Reaktionskarten. Das Ziel nimmt Schaden, indem es den Schadenswert auf seinem Schild- und Lebenspunkte-Anzeiger abzieht (siehe Leben und Tod, Seite 30).

10 **14** Betrachtet das obige Beispiel, bei dem ihr 2 Treffer und 1 Kopfschuss erzielt habt. Der Schaden, den das DMR Longbow verursacht, beträgt 10 + 10 regulärer Schaden für die 2 Treffer und zusätzlich 14 Kopfschuss-Schaden. Der Gesamtschaden beträgt also 10 + 10 + 14 = 34. Der Schild der Legende steht auf 15 Punkten und ihre Lebenspunkte liegen bei 30. Fügt zuerst dem Schild Schaden zu, sodass er von 15 auf 0 sinkt. Die verbleibenden 19 Schadenspunkte werden von den Lebenspunkten der Legende abgezogen, die auf 30 - 19 = 11 Punkte sinken.

4. Gegnerische Reaktion – nach dem Abfeuern



Jede gegnerische Legende kann auf jede Schießen-Aktion reagieren, sofern sie die entsprechenden Karten besitzt. Eine einzelne Legende kann also in einer Runde auf mehrere Schießen-Aktionen reagieren. Falls das Ziel nicht eliminiert wurde, kann es reagieren, indem es 1 **Reaktionskarte** (Fähigkeits- oder Aktionskarte) mit dem Schlüsselwort „Nach dem Abfeuern“ spielt (sie darf auch

das Schlüsselwort „Squad“ enthalten). Jeder Squadkamerad des Ziels kann reagieren, indem er 1 Karte spielt, die **sowohl** das Schlüsselwort „Nach dem Abfeuern“ **als auch** das Schlüsselwort „Squad“ hat. Sie können auch dann reagieren, wenn das Ziel während der Schießen-Aktion eliminiert wird.

Handelt die Effekte aller Reaktionskarten sofort ab. Bei mehreren Reaktionen handelt ihr die Karten in der vom Ziel-Squad gewählten Reihenfolge ab. Alle gespielten Aktionskarten werden auf den Ablagestapel der Aktionskarten gelegt.

Weitere Informationen findet ihr im Abschnitt „Karten“ (Seite 34).

5. Setze den Zielstapel zurück

Mischt alle benutzten Zielkarten zurück in den Zielkartentapel und legt ihn verdeckt neben die Zielleiste.

LEBEN UND TOD

Schild- und Gesundheitszustand werden auf einer Doppelanzeige festgehalten, auf der sich je eine Skala für jede Eigenschaft befindet. Hinzugewinne und Verluste werden sofort auf diesen Skalen angepasst, indem die entsprechenden Werte erhöht oder verringert werden. Durch bestimmte Effekte könnt ihr Schild- oder Lebenspunkte wiederherstellen. Ihr dürft jedoch nie die Lebenspunkte- oder Schildlimits überschreiten. Alle überschüssigen Punkte gehen verloren.

Schild

- ✖ Der Schild-Startwert beträgt 20 Punkte und entspricht dem Schutz, den die Start-Ausrüstung bietet. Dies ist das anfängliche Schild-Limit. Jeder Schaden, den eine Legende erleidet, wirkt sich normalerweise zuerst auf ihren Schild aus.
- ✖ Immer wenn ihr einen neuen Körperschild ausrüstet, wird der Wert auf dem neuen Ausrüstungsplättchen zum neuen Schildlimit.
- ✖ Immer wenn ihr Schaden nehmt, zieht ihr die entsprechende Anzahl an Punkten von der Schild-Skala ab.
- ✖ Sollten die Schildpunkte 0 erreichen, bietet der Schild keinen Schutz mehr und jeder verbleibende oder zukünftige Schaden reduziert direkt die Lebenspunkte.

Lebenspunkte

- ✖ Der Lebenspunkte-Startwert beträgt 40 Punkte. Dies ist auch immer das Lebenspunkte-Limit.
- ✖ Immer wenn ihr Schaden nehmt, ohne mit einem Schild ausgerüstet zu sein, oder der Schildstatus 0 ist oder der Schaden den Schild umgeht, zieht ihr die entsprechende Anzahl an Punkten von der Lebenspunkte-Skala ab.
- ✖ Immer wenn ihr Schaden erleidet, der eure Lebenspunkte auf 0 reduzieren würde, und euer Knockdown-Schild aktiv ist (Todesbox-Symbol nach oben), verhindert er automatisch die Menge an Schaden, die auf dem Knockdown-Schild angezeigt wird. Wendet den restlichen Schaden an, falls vorhanden. Dann dreht ihr das Knockdown-Schild-Plättchen auf die „Erschöpft“-



Seite (es bietet keinen Schutz mehr), wie durch das  auf dem Plättchen angezeigt.

- ✗ Sobald die Lebenspunkte einer Legende 0 erreicht, wird sie eliminiert.

Hinweis: <MERKMALE> auf Schadensanweisungen liefern zusätzliche Informationen zur Abhandlung von Schaden:

- <SCHILD> gibt an, dass der zugefügte Schaden nur den Schild betrifft (ohne Auswirkungen auf die Lebenspunkte, selbst wenn der Schild zerstört ist oder wird).
- <GESUNDHEIT> zeigt an, dass der zugefügte Schaden den Schild der Legende umgeht und sich direkt auf die Lebenspunkte auswirkt.

Eliminierung

Immer wenn eine Legende eliminiert wird, werden sofort die folgenden Schritte durchgeführt:

1. Nehmt die Miniatur der Legende von der Karte und legt sie in euren Vorrat.
2. Falls ihr Knockdown-Schild „erschöpft“ ist, dreht ihn um (sodass er wieder aktiv wird).
3. Setzt die Schildpunkte auf 20 und die Lebenspunkte auf 40.

Als Nächstes nimmt sich der gegnerische Squad das Todeskisten-Plättchen der Legende, dreht es auf die Siegpunktseite und legt es neben sein Legendentableau. Jedes Siegpunktplättchen ist 1 Siegpunkt wert.

Solange sich eine Legende nicht auf dem Spielplan befindet, kann sie keine Aktion durchführen und keine Karte benutzen. Sie kann dennoch wieder ins Spiel zurückkehren, indem ihr eine Respawn-Aktion ausführt (siehe Seite 34).

BENUTZEN

Mit dieser Aktion könnt ihr von den Gegenständen in eurem Rucksack Gebrauch machen. Ihr könnt:

- ✗ Eine Granate benutzen
- ✗ Einen Verbrauchsgegenstand benutzen

Hinweis: Immer wenn eine Karte euch anweist, einen Gegenstand zu benutzen, könnt ihr entweder eine Granate oder einen Verbrauchsgegenstand benutzen.

Eine Granate benutzen

Um eine Granate aus eurem Rucksack zu benutzen, führt die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. Gebt das geplante Landefeld an
2. Bestimmt das tatsächliche Landefeld
3. Schaden zufügen

Geplanter Landeplatz

Nehmt ein Granaten-Plättchen aus eurem Rucksack, **dreht es um** und legt es auf ein Feld eurer Wahl, innerhalb der auf dem Plättchen angegebenen Reichweite und in der von euch gewählten Richtung.



Das gewählte Feld kann auf einer anderen Ebene liegen und von einer anderen Legende oder einer anderen Spielkomponente besetzt sein. **SL zu diesem Feld ist nicht erforderlich.**

Tatsächliches Landefeld

Um das tatsächliche Landefeld der Granate zu bestimmen, führt die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

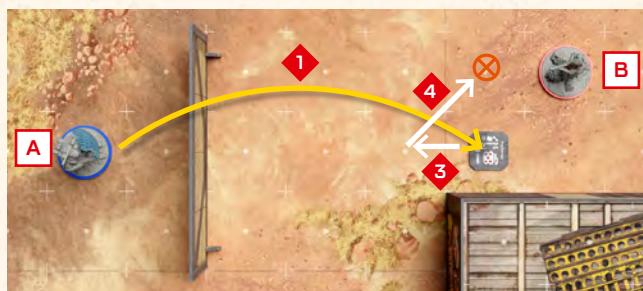
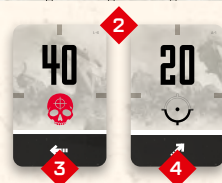
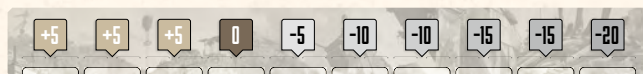
1. Zieht so viele Zielkarten, wie auf der Granate angegeben sind, und legt sie offen neben die Zielleiste (**rotiert die Karten nicht!**).
2. Beginnt mit der ersten gezogenen Zielkarte und positioniert die Granate um ein Feld auf dem Spielplan in die Richtung um, die der Pfeil auf der Karte angibt. Wenn kein Pfeil vorhanden ist, darf die Granate nicht umpositioniert werden.
3. Wiederholt den obigen Schritt für alle gezogenen Zielkarten. Das letzte Feld ist das Landefeld der Granate.

Falls die Granate auf einem Objekt landet, gilt sie als auf der Ebene des Objekts (z. B. gilt eine Granate, die auf einem auf dem Boden stehenden Versorgungsbauwerk (ein Ebene-1-Objekt) landet, als auf Ebene 1). Falls die Granate außerhalb des Spielplans landet, gilt sie für die Schadensberechnung als auf dem Boden.



Hinweis: Bei der Benutzung von Granaten, gilt nur der untere Teil der Zielkarten.

Beispiel:



Die SL zwischen Gibraltar **A** und Bangalore **B** wird durch die Mauer versperrt. Da Gibraltar nicht schießen kann, wirft er eine Splittergranate aus einem Abstand

von 5 Feldern (das ist das Maximum für diese Granate) mit dem Ziel, dass sie angrenzend zu Bangalore **1** landet. Für die Splittergranate müssen **2 Zielkarten** gezogen werden **2**. Das Granaten-Plättchen wird in die **Richtung umpositioniert, die durch die Pfeile unten auf der Karte angezeigt** werden, und zwar in der Reihenfolge, wie sie gezogen wurden (**3** - **4**). Die Granate landet ein Feld links von Bangalore.

Schaden zufügen



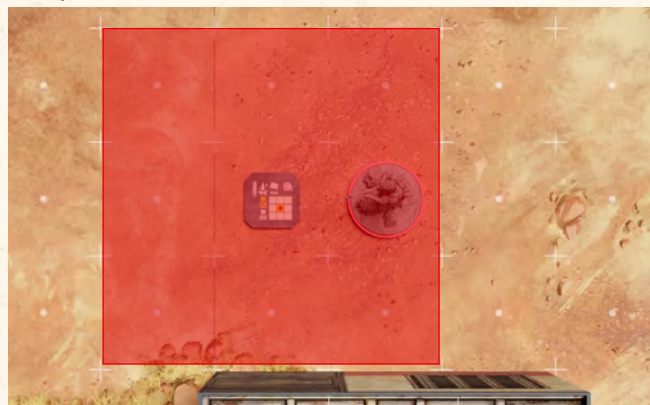
Das Granaten-Plättchen zeigt die Größe und Form des Flächeneffekts und den Schaden an, der Legenden in diesem Bereich zugefügt wird (siehe **Flächeneffekt** unten). Falls das Granaten-Plättchen

außerhalb des Spielplans landet, denkt daran, den Spielplan imaginär zu erweitern.

Wie auf dem Plättchen angegeben, kann die Höhe des Schadens für verschiedene Felder innerhalb des Effektbereichs der Granate unterschiedlich sein. Verringert die Schild- und/oder Lebenspunkt-Werte aller betroffenen Legenden entsprechend (siehe **Leben und Tod**, Seite 30).

Nehmt dann das Granaten-Plättchen aus dem Spiel und mischt alle benutzten Zielkarten zurück in den Zielkartenstapel.

Beispiel:



Der Flächeneffekt (ab hier als „AoE“ bezeichnet, engl. „Area of Effect“), der auf dem Granaten-Plättchen abgebildet ist, ist in der Abbildung rot markiert. Jede Legende in der Mitte dieses Bereichs (mit dem roten Diamanten auf dem Plättchen markiert) erleidet 20 Schaden. Jede Legende in den angrenzenden Feldern erleidet 10 Schaden. Bangalore erleidet also 10 Schaden.

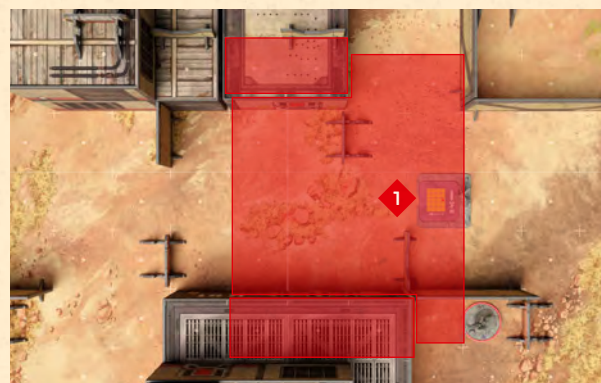
FLÄCHENEFFEKT (AoE,)

Granaten und bestimmte Effekte haben einen Flächeneffekt, der auf dem entsprechenden Plättchen oder der Karte abgebildet ist. Das Bild des Flächeneffekts zeigt ein durch einen roten Diamanten markiertes **Quellfeld**. Außerdem zeigt es ein Raster, das alle **potenziell betroffenen Zielfelder** einschließlich des Quellfeldes anzeigt. Ein AoE kann für verschiedene Felder unterschiedliche Schadenswerte haben.

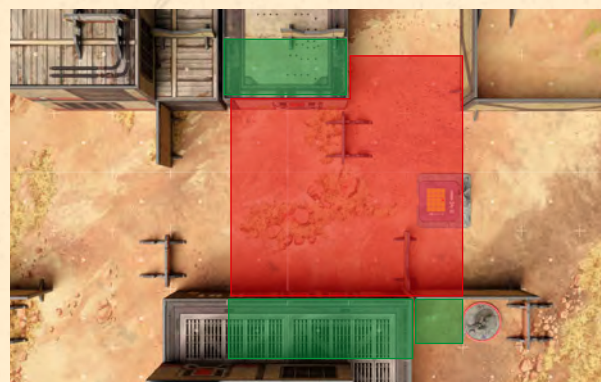
Falls der Marker, der den AoE erzeugt, das Merkmal **«FLIEGEND»** hat, ist der gesamte auf dem Plättchen oder der Karte gezeigte Bereich betroffen, unabhängig von **«BLOCKADEN»** und **«EBENEN»**.

Andernfalls reicht der AoE nicht über **«BLOCKADEN»** hinaus oder bis zu **«EBENEN»**, die höher oder niedriger sind als die der Quelle des AoE (siehe **SL-Regeln**, Seite 23). Es gelten die Regeln für verbundene Komponenten.

Beispiel:



Donnergrollen 1 hat einen AoE von 5 x 4 Feldern (der rote Diamant zeigt die Position der Donnergrollen-Miniatur an). Er hat das Merkmal **«FLIEGEND»** und wirkt daher auf Felder hinter Mauern und auf verschiedenen Ebenen. Sein AoE umfasst die rot markierten Felder.



Ohne das Merkmal **«FLIEGEND»** würde sich der AoE nicht auf die grün markierten Felder erstrecken, da sie sich hinter einer **«BLOCKADE»** (die Mauer in der rechten unteren Ecke) oder auf einer höheren Ebene als die Quelle des AoE befindet (Felder auf Ebene-1-Gebäuden).

Verbrauchsgegenstände benutzen

Nehmt einen Verbrauchsgegenstand aus eurem Rucksack, handelt sofort seinen Effekt ab und entfernt das Plättchen aus dem Spiel. Der Effekt wird auf dem Beuteplättchen beschrieben (ihr könnt auch in der Datenbank nachsehen, Seite 39).



Bei Verbrauchsgegenständen, die sich auf Schild oder Gesundheit auswirken, passt ihr die Skalen um die angegebenen Werte an. Sobald ihr Schild und/oder Lebenspunkte wiederherstellt, dürft ihr niemals das Lebenspunkte-Limit (40 Punkte) oder das Schild-Limit (hängt vom ausgerüsteten Körperschild ab) überschreiten. Alle überschüssigen Punkte gehen verloren.

NAHKAMPFANGRIFF

Dies ist eure Nahkampfangriffsoption, mit der ihr einem Gegner Schaden zufügen und ihn wegstoßen könnt. Eine Legende darf nur eine gegnerische Legende angreifen, die sich in einem **angrenzenden** Feld befindet.

Führt die Aktion wie folgt durch:

1. Wählt 1 angrenzende gegnerische Legende.
2. Deckt 1 Zielkarte auf.
3. Falls der Wert auf der Karte 40+ ist, fügt dem Gegner 4 Schadenspunkte zu (siehe *Leben und Tod*, Seite 30) und **stoßt** ihn 1 Feld weit weg. Andernfalls schlägt der Angriff fehl. Wenn der Stoßen-Effekt zu einem **Zusammenstoß** führt, fügt dem Gegner 4 zusätzliche Schadenspunkte zu (siehe *Stoßen-Regeln* unten).
4. Mischt die Zielkarte zurück in den Zielstapel.

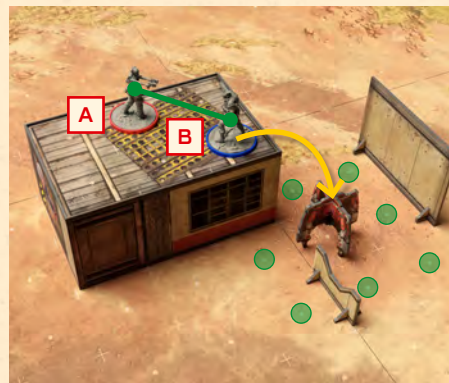
STOSSEN

Handelt den Stoßen-Effekt ab, indem ihr die folgenden Regeln anwendet:

- ✗ Der Stoßen-Effekt gibt die maximale Anzahl von Feldern an, um die der Gegner weggestoßen werden kann.
- ✗ Positioniert den Gegner in einer geraden Linie um jeweils ein Feld von der stoßenden Legende weg um und prüft, ob es zu einem Zusammenstoß gekommen ist. Falls es keinen Zusammenstoß gibt, geht ihr zum nächsten Feld und wiederholt den Vorgang bis zur maximalen Anzahl von Feldern, die bei dem Stoßen-Effekt angegeben ist.
- ✗ Ein Zusammenstoß findet statt, falls der Gegner:
 - vom Spielplan, auf eine höhere Ebene, auf ein besetztes Feld auf derselben Ebene (z. B. mit einer Legende), über besetzte Ränder (z. B. mit einem Versorgungsbehälter) oder über Schnittpunkte von verbundenen Komponenten auf derselben Ebene gestoßen werden würde. Positioniert den Feind nicht auf jenes Feld um.
 - auf ein besetztes Feld auf einer niedrigeren Ebene gestoßen werden würde. Der Spieler, der die gestoßene Legende kontrolliert, setzt sie auf ein freies Feld neben dem Landefeld.
- ✗ Bei einem Zusammenstoß erleidet die gegnerische Legende zusätzlichen Schaden: 4, falls es sich um einen Nahkampfangriff handelt, oder den spezifischen Schaden, der auf der Karte beschrieben ist, die den Stoßen-Effekt ausgelöst hat. Der Stoßen-Effekt endet sofort und es werden keine weiteren Felder überprüft.

Beispiel:

Lifeline **A** gibt 1 AP aus, um einen Nahkampfangriff auf Bloodhound **B** durchzuführen, der sich auf einem angrenzenden Feld befindet, und deckt eine Zielkarte mit einem Wert von 50 auf. Bloodhound erleidet durch den Nahkampfangriff **4 Schaden** (Kartenwert 40+) und wird **1 Feld** in einer geraden Linie **zurückgestoßen**. Das Feld, auf dem er landet, befindet sich auf einer niedrigeren Ebene und ist von einem Respawn-Sender besetzt, was einen Zusammenstoß auslöst. Bloodhound erleidet 4 zusätzlichen Schaden und muss sich ein freies zum Respawn-Sender angrenzendes Feld aussuchen (mögliche Felder sind grün markiert).



Der Stoßen-Effekt endet sofort und die Zielkarte wird zurück in den Zielstapel gemischt.

Beispiel:



Lifeline **A** gibt 1 AP aus, um einen Nahkampfangriff auf Bloodhound **B** durchzuführen, der sich auf einem angrenzenden Feld befindet. Sie deckt eine Zielkarte mit einem Wert von 75 auf. Bloodhound erleidet durch den Nahkampfangriff **4 Schaden** (Kartenwert 40+) und wird in einer geraden Linie über den Schnittpunkt der verbundenen **<HINDERNISSE>** (Halbmauer und Versorgungsbehälter) **1 Feld zurückgestoßen**. Dies löst einen Zusammenstoß aus: Bloodhound bleibt auf demselben Feld und erleidet **4 zusätzlichen Schaden**. Der Stoßen-Effekt endet sofort und die Zielkarte wird zurück in den Zielstapel gemischt.

ZERSTÖREN

Miniaturen mit dem Merkmal **<ZERSTÖRBAR>** können zerstört werden. Die maximale Anzahl Miniaturen, die mit einer einzigen Aktion zerstört werden können, wird durch die Zahl hinter Zerstören angegeben (z. B. Zerstören 2). Um die Aktion abzuhandeln, befolgt ihr diese Schritte:

1. Entscheidet euch zwischen einer **Waffe mit Munition** oder einem **Nahkampfangriff**. Falls ihr mehrere Ziele habt, müsst ihr **für alle Ziele denselben Angriff** verwenden.
2. Wählt eine Anzahl von **<ZERSTÖRBAREN>** Miniaturen als Ziele, bis zu der angegebenen Höchstzahl:
 - ✗ Wenn ihr eine Waffe benutzt, müssen sich alle Ziele **in SL** und in der **optimalen Reichweite** der Waffe befinden (**es wird keine Munition ausgegeben**).
 - ✗ Wenn ihr einen Nahkampfangriff verwendet, müssen sich alle Ziele **angrenzend zu deiner Legende** oder **auf dem Feld deiner Legende** befinden.

3. Handelt alle Effekte ab, die mit der Zerstörung des Ziels verbunden sind.
4. Legt die Miniaturen der zerstörten Ziele in die Vorräte ihrer Besitzer zurück.
5. Falls sich unter der Initiativeleiste Fähigkeitsplättchen befinden, die zu zerstörten Miniaturen gehören, legt sie sofort auf die Abklingleiste (siehe Abklingzeit, Seite 38).

RESPAWN

Wenn eine Legende eliminiert wird, kann sie 1 AP ausgeben, um eine Respawn-Aktion durchzuführen und auf den Spielplan zurückkehren. Bevor sie nicht respawn ist, kann sie keine andere Aktion durchführen (auch keine Kartenaktionen).

Falls ihr während eurer Aktivierung eliminiert werdet und noch AP übrig habt, könnt ihr sofort 1 AP ausgeben, um eine Respawn-Aktion durchzuführen. Andernfalls müsst ihr in eurer nächsten Aktivierung zuerst die Respawn-Aktion durchführen.

Es gelten die folgenden Regeln:

- ✗ Platziert die Legende auf einem freien Feld auf der Karte **angrenzend** zu dem Respawn-Sender, der einem Squadkameraden am nächsten ist. Falls es mehr als einen Respawn-Sender im selben Abstand gibt, dürft ihr euch aussuchen, an welchem dieser Respawn-Sender ihr respawnnt. Befindet sich kein Squadkamerad auf dem Spielplan, wählt einen beliebigen Respawn-Sender.
- ✗ Nach dem Respawn, dürft ihr alle verbleibenden AP wie gewohnt ausgeben.●

* KARTEN

Alle Legenden haben einzigartige Aktions- und Fähigkeitskarten. Diese können nur von Legenden ausgeführt werden, **die sich auf dem Spielplan befinden**. Diese Aktionen und Fähigkeiten werden auf den Aktions- und Fähigkeitskarten beschrieben und auf den Legenden-Infoblätter näher erläutert. Diese Karten können ein oder mehrere der folgenden Labels enthalten, die ihre Verwendung näher erläutern.

Hinweis: Bestimmte Kartenaktionen erlauben euch, eine Schießen-Aktion durchzuführen. **Erinnerung:** Ihr könnt eine Schießen-Aktion nur ein Mal pro Aktivierung durchführen (unabhängig davon, ob es sich um eine Basis-, freie oder Spezialaktion handelt).

FREIE, SPEZIAL UND VERBESSERTES-SCHIESSEN-AKTIONEN

Diese sind durch ein **schwarzes** Label markiert. Eine Legende kann freie, Spezial- und Verbessertes-Schießen-Aktionen **nur während ihrer Aktivierung** durchführen.

FREIE AKTION

Benötigt keine AP. Handelt die Effekte der Karte ab.

SPEZIALAKTION: 1 AP

Gebt die auf der Karte angegebenen Kosten aus (1 oder 2 AP) und führt die Effekte der Karte aus.

VERBESSERTES SCHIESSEN

Karten mit „verbessert“ können nur **zusätzlich** zu dem Effekt gespielt werden, der hinter dem Schlüsselwort angegeben ist (z. B. Schießen-Aktion). Ihr könnt nur 1 einzige „Verbessert“-Karte spielen, um eine Aktion zu verstärken.

REAKTIONEN

Diese sind durch das Label **REAKTION** gekennzeichnet.

Eine Legende kann nur Reaktionen durchführen, um auf eine **gegnerische Schießen-Aktion zu reagieren**. Eine Reaktion ist immer optional.

Karten mit Reaktionseffekten können eines oder mehrere der folgenden Schlüsselwörter enthalten: „Squad“, „Vor dem Abfeuern“ und „Nach dem Abfeuern“, mit den folgenden Effekten:

SQUAD

Die Reaktionskarte wird gespielt, sobald entweder auf eine Legende **oder** ein Squad-Kamerad der Legende gezielt wird. Falls „Squad“ nicht auf der Karte steht, darf diese Reaktion nur durchgeführt werden, wenn **die Legende selbst** das Ziel bist.

VOR DEM ABFEUERN

Die Reaktionskarte wird im Schritt „Gegnerische Reaktion – vor dem Abfeuern“ des Schießvorgangs gespielt (siehe Seite 28).

NACH DEM ABFEUERN

Die Reaktionskarte wird im Schritt „Gegnerische Reaktion – nach dem Abfeuern“ des Schießvorgangs gespielt (siehe Seite 30).

Jede Legende kann nur **eine „Vor dem Abfeuern“- und/oder eine „Nach dem Abfeuern“-Reaktion als Antwort auf eine Schießen-Aktion durchführen** (wenn man z. B. eine „Vor dem Abfeuern“-Reaktion mit einer Fähigkeitskarte durchführt, kann man keine weitere „Vor dem Abfeuern“-Reaktion mit einer Aktionskarte als Antwort auf dieselbe Schießen-Aktion durchführen).

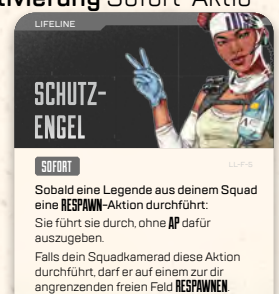
SOFORT-AKTIONEN

Diese sind durch das Label **SOFORT** gekennzeichnet.

Eine Legende kann **bei jeder Aktivierung** Sofort-Aktionen durchführen, **solange die auf der Karte beschriebene Bedingung erfüllt ist**.

Beispiel:

Der Squadkamerad von Lifeline führt eine Respawn-Aktion durch. Lifeline kann die Sofort-Aktionskarte „Schutzengel“ spielen, die dem Squad-Kameraden ermöglicht zu respawnen, ohne AP auszugeben. Nach dem Einsatz wird die



Aktionskarte auf den Aktionskarten-Ablagestapel gelegt.

AKTIONSKARTEN

Jede Legende verfügt über einen einzigartigen Stapel Aktionskarten. Die Aktionskarten enthalten die folgenden Informationen:

- 1 Name der Legende
- 2 Name der Aktionskarte
- 3 Typ und/oder Kosten
- 4 Aktionsbeschreibung
- 5 Eile-Aktion
- 6 Stimmungstext

Durchführen von Aktionen auf Aktionskarten

Um eine Aktion einer Aktionskarte durchzuführen, wählt ihr eine Aktionskarte aus eurer Hand und handelt die Aktion wie auf der Karte angegeben ab. Legt die Karte dann offen auf den Aktionskarten-Ablagestapel neben der Legende.

Eile

Ihr dürft **ein Mal pro Aktivierung** und ohne AP-Kosten eine Aktionskarte aus eurer Hand abwerfen, um:

- ✗ eine „Bewegen 1“-Aktion durchzuführen.
- ✗ den Bewegungswert von **1** Bewegungsaktion um 1 BP zu erhöhen (z. B. hat man 2 BP, wenn man eine „Bewegen 1“-Aktion durchführt; 3 BP, wenn man eine „Bewegen 2“-Aktion durchführt; usw.)

Nachdem ihr die Eile-Aktion durchgeführt habt, legt die Aktionskarte auf den Aktionskarten-Ablagestapel.



FÄHIGKEITSKARTEN

Jede Legende hat 2 einzigartige Legenden-Fähigkeitskarten: 1 Taktisch und 1 Ultimativ. Die Fähigkeiten können zusätzliche Marker und Miniaturen haben (diese werden den Spielern beim Draften der Legende zugeteilt). Die Fähigkeitskarten enthalten die folgenden Informationen:

- 1 Name der Legende
- 2 Name und Art der Fähigkeit (Taktisch oder Ultimativ)
- 3 Typ und/oder Kosten
- 4 Beschreibung der Fähigkeit
- 5 Bild des Fähigkeitsplättchens
- 6 Abklingzeit der Fähigkeit (in Runden)

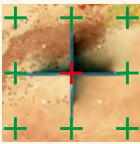


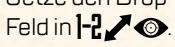
Durchführen von Fähigkeiten

Um eine Fähigkeit durchzuführen, müsst ihr **mindestens eines der Fähigkeitsplättchen in eurem Vorrat haben** (Fähigkeitsplättchen unterhalb der Initiativeleiste oder auf der Abklingleiste sind nicht verfügbar).

Platzieren von Fähigkeitsminiaturen und -markern auf dem Spielplan

Bestimmte Fähigkeiten weisen euch an, Miniaturen und/oder Marker auf dem Spielplan zu platzieren. Ihr müsst alle Bedingungen erfüllen, die auf der entsprechenden Fähigkeitskarte beschrieben sind. Andernfalls könnt ihr die Fähigkeit nicht durchführen. Falls ihr eine Miniatur mit dem Merkmal **DAUERHAFT** platzieren müsst und sie nicht in eurem Vorrat habt, nehmt die Miniatur stattdessen vom Spielplan. Befolgt die Platzierungsanweisungen auf der Karte, die eines oder mehrere der folgenden Schlüsselwörter und Symbole enthalten können:

Anweisung	Beschreibung	Beispiel
Platzieren auf einem Feld/Schnittpunkt	Platziert sie auf einem beliebigen Feld/Schnittpunkt, unabhängig davon, ob es besetzt ist.	Platziere Donnergrollen auf einem Feld in 0-5 .
Platzieren auf einem freiem Feld/einem freien Schnittpunkt	Platziert sie auf einem Feld/Schnittpunkt, das bzw. der nicht besetzt ist .	Stelle die Schutzkuppel auf einen freien Schnittpunkt in 0-2 . Sie erschafft eine Zone.  Die Schutzkuppel besetzt den zentralen Schnittpunkt, während alle anderen Schnittpunkte frei sind.
	Bei verbundenen Komponenten, die einen 180°-Winkel bilden, sind nur die äußeren Schnittpunkte frei.	 Die Mauer und die Halbmauer sind verbunden. Der mittlere Schnittpunkt ist besetzt, während die äußeren frei sind.
	Bei verbundenen Komponenten, die einen 90°-Winkel bilden, darf der gemeinsame Schnittpunkt nur dazu verwendet werden, Miniaturen außerhalb des Winkels zu platzieren, wie in der Abbildung ganz rechts gezeigt	

Anweisung	Beschreibung	Beispiel
Anfügen an	Stellt die Miniatur auf ein Feld, das von dem Ziel des Effekts besetzt ist. Die Miniatur ist nun mit dem Ziel verbunden und Ziel und Miniatur werden immer zusammen verschoben (z. B. bei Bewegungen-Aktionen, wenn eine Legende verschoben wird usw.). Miniaturen bleiben bei der Eliminierung mit dem Ziel verbunden und kehren mit ihm auf den Spielplan zurück.	FÜGE an bis zu 3 Gegner in 1-3 einen Raben an. 
In Reichweite	Das Zielfeld oder der Schnittpunkt muss sich im angegebenen Abstand (z. B. 3) oder innerhalb der angegebenen Reichweite (z. B. 0-2) zu der Legende befinden.	Platziere das Defensivbombardement auf ein Feld in 0-5 . 
In Sichtlinie	Die Legende muss eine nicht versperrte SL auf das Ziel haben.	Setze den Drop-Marker auf ein freies Feld in 1-2 . 

Informationen über die Effekte der einzelnen Komponenten auf Felder und Schnittpunkten findet ihr auf der Objektübersicht und/oder den Legenden-Infoblättern.

RAUCHWERFER
Taktische Fähigkeit

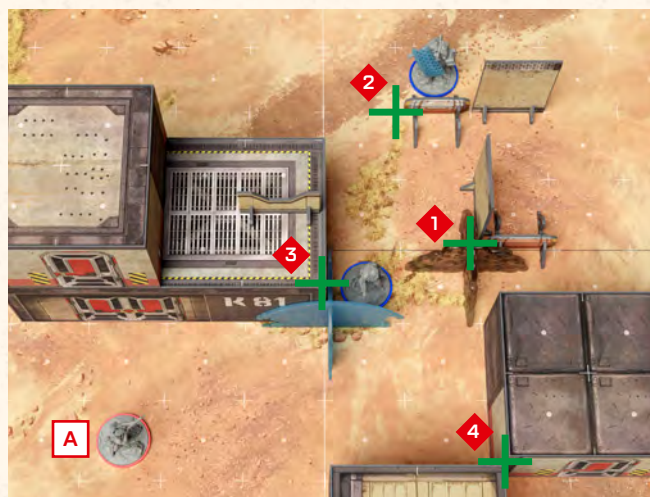
FREI-AKTION
Platziere die Rauch-Miniatur auf einem freien Schnittpunkt in **0-5** (zusammen mit dem Nummernmarker für Rauch, der mit der Nummer des Fähigkeitsplättchens übereinstimmt). Sie erschafft eine Zone.

BAUER-3
Falls eine Legende die **SCHÜSS**-Aktion von, in oder durch die Rauchzone durchführt: Sie erhält einen Malus von **-1**.

ABWINGIG-2

Beispiel: Bangalore möchte eine Rauch-Miniatur mit der Taktik-Fähigkeit des Rauchwerfers platzieren. Dies ist eine freie Aktion (sie kostet keine AP). Die Rauch-Miniatur muss auf einem freien Schnittpunkt platziert werden, in

Reichweite von 0 bis 5 Feldern von der Legende entfernt und ohne Ebenen-Einschränkung. SL zum Ziel-Schnittpunkt ist nicht erforderlich.



- Der Versorgungsbehälter und die Mauer sind in einem 90°-Winkel miteinander verbunden. Der gemeinsame Schnittpunkt ist frei und die Rauch-Miniatur muss so platziert werden, dass sie nicht durch das verbundene Objekt geht.
- Der Versorgungsbehälter und die Mauer sind miteinander verbunden und bilden einen 180°-Winkel. Die Rauch-Miniatur kann auf dem äußeren Schnittpunkt des verbundenen Objekts platziert werden.

- Die Ecke des Ebene-1-Gebäudes ist frei. Bangalore kann dort eine Rauch-Miniatur platzieren, auch wenn zwei ihrer Ränder nicht auf dem Gebäude liegen. Außerdem befindet sich die Rauch-Miniatur zwar direkt über der Schutzkuppel am Boden, aber sie wird nicht auf dieser platziert.
- Der Ebene-1-Schnittpunkt, den sich die beiden Gebäude teilen, ist frei.



- Der Schnittpunkt gilt als besetzt, da er Teil des mit der Mauer verbundenen Versorgungsbehälters ist.
- Die Rauch-Miniatur kann nicht „innerhalb“ des 90°-Winkels platziert werden, da sie durch den mit der Mauer verbundenen Versorgungsbehälter gehen würde.
- Der Ebene-0-Schnittpunkt ist durch die Schutzkuppel besetzt.
- Der Ebene-0-Schnittpunkt, der die beiden Gebäude verbindet, ist nicht frei. Eine Rauch-Miniatur kann dort nicht platziert werden, ohne durch die verbundenen Gebäude zu gehen.

ZONEN



Bestimmte Fähigkeiten erschaffen eine Zone um die entsprechenden Miniaturen (z. B. Rauchwerfer und Schutzkuppel) auf dem Spielplan. Die Zone hat die **Form eines Diamanten**, dessen Ränder alle vier Eckpunkte der Fähigkeiten-Miniatur verbinden, und befindet sich auf **derselben Ebene** wie die Miniatur (die Zone erstreckt sich nicht auf andere Ebenen).

Miniatur verbinden, und befindet sich auf **derselben Ebene** wie die Miniatur (die Zone erstreckt sich nicht auf andere Ebenen).

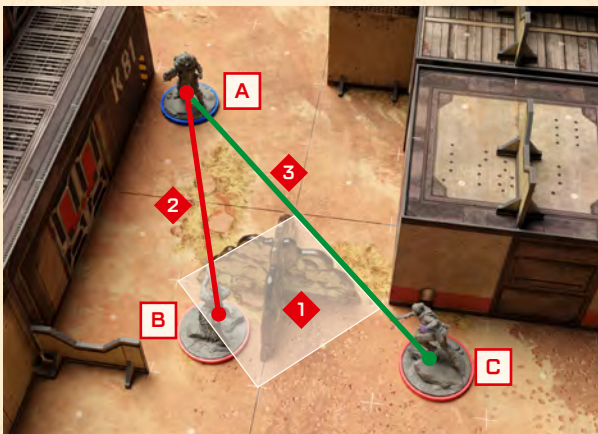
Alle Legenden oder Objekte, die sich auf **Feldern** befinden, durch die der Rand der Zone geht, gelten als in der Zone befindlich (Schnittpunkte werden von der Zone nicht beeinflusst). Ein Feld kann gleichzeitig von mehr als einer Zone betroffen sein.

Eine Zone ändert die Regeln innerhalb ihres Bereichs, wie auf der entsprechenden Fähigkeitenkarte angegeben. Die mit bestimmten Zonen verbundenen Effekte gelten **nur, wenn**:

- ✗ sich mindestens eine Legende in der Zone befindet, **oder**
- ✗ die SL durch eine der Ränder der Zone geht und sich das obere Feld der SL auf derselben Ebene wie die Zone befindet – in diesem Fall wird die Aktion „durch die Zone“ durchgeführt. (Für SL Oberes Feld, siehe S. 24).

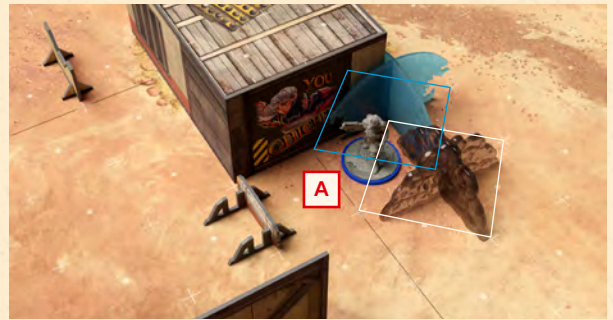
In der obigen Beschreibung wird der Begriff „Legenden“ verwendet, um die Regeln zu vereinfachen, aber sie gelten auch für Objekte.

Beispiel:



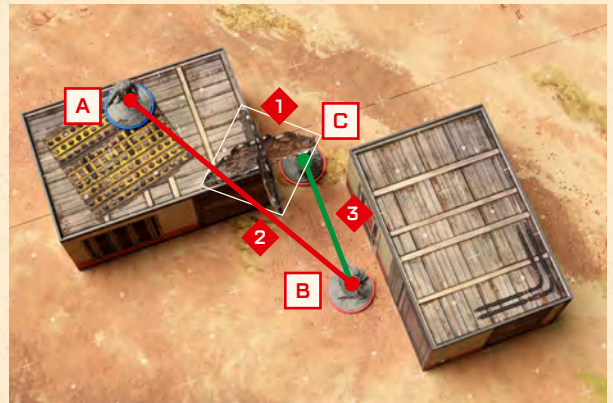
- 1 Bangalore (B) hat zuvor eine Rauch-Miniatur platziert, indem sie ihre Fähigkeit „Rauchwerfer“ benutzt hat. Dadurch entsteht eine **diamant-förmige Zone** um die Miniatur.
- 2 Die Sichtlinie zwischen Bloodhound (A) und Bangalore (B) **geht durch den Rand der Zone**, daher gilt der Rauch-Effekt: Jede Schießen-Aktion von Bloodhound, die auf Bangalore zielt (oder umgekehrt), hat einen Malus von +10 auf die Trefferschwierigkeit.
- 3 Die SL zwischen Bloodhound (A) und Wraith (C) **geht nicht durch den Rand** (sondern nur am Rand entlang). Daher wird kein Malus angewandt.

Beispiel:



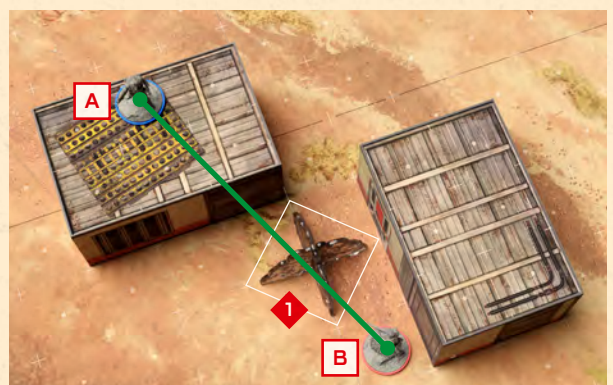
Bloodhound (A) befindet sich sowohl in der Zone der Rauch-Miniatur als auch in der Zone der Schutzkuppel-Miniatur. Es werden die Effekte **beider Zonen** angewendet, wenn auf Bloodhound gezielt wird.

Beispiel:



Bloodhound (A) will auf Bangalore (B) schießen, aber es befindet sich eine Rauch-Miniatur auf dem Dach des Ebene-1-Gebäudes (1). Die Rauch-Miniatur befindet sich auf derselben Ebene wie Bloodhound (2), und die SL geht durch ihren Rand – daher wird der Rauch-Effekt angewendet. Bangalore (B) hat eine nicht versperre SL zu (C) Pathfinder (3). Der Rauch-Effekt wird nicht angewendet, da sich Zonen nicht auf höhere oder niedrigere Ebenen erstrecken.

Beispiel:



Bloodhound (A) zielt auf Bangalore (B). Es befindet sich eine Rauch-Miniatur auf Ebene 0, durch die eine Zone (1) erschaffen wird. Die Zone befindet sich auf einer niedrigeren Ebene als das obere Feld der SL und Bangalore befindet sich nicht in der Zone. Daher wird der Zonen-Effekt nicht angewendet.

Zeitliche Eigenschaften

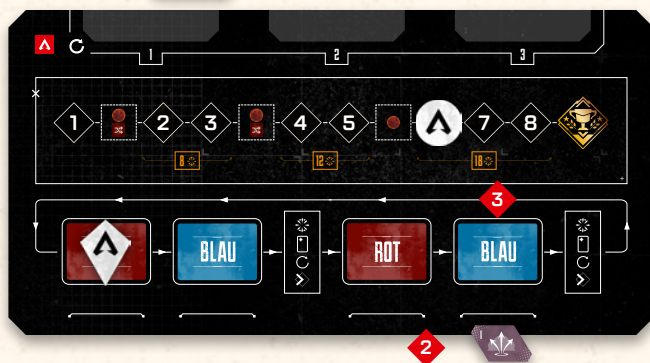
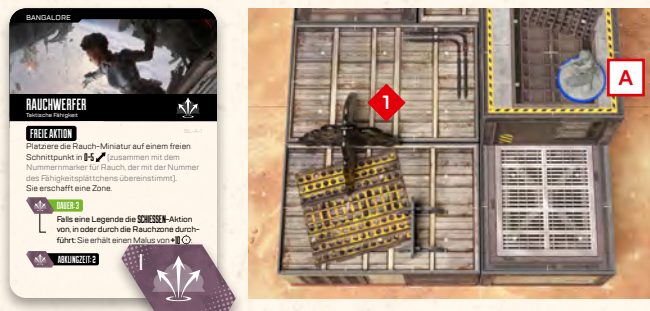
Fähigkeitseffekte können zu verschiedenen Zeitpunkten ausgelöst werden und unterschiedlich lange andauern. Dies wird durch eine oder mehrere **grüne** Labels gekennzeichnet. Ein Effekt, der **kein solches Label hat**, wird **sofort abgehandelt**.

DAUER: 3

Dauer X: Der Effekt, der unter dem Label „Dauer“ beschrieben ist, wird sofort aktiv und ist für X Runden aktiv.

Legt das Fähigkeitsplättchen unter die Initiativeleiste, X Runden vor den Initiativemarker und unter evtl. dort bereits platzierte Plättchen. Die Fähigkeit bleibt so viele Runden aktiv. Sobald der Initiativemarker in der Phase „Abhandeln der Effekte des Initiativemarkers“ einer Runde über dem Fähigkeitsplättchen liegt, endet der Effekt.

Beispiel:



Bangalore **A** beschließt, ihre Fähigkeit Rauchwerfer einzusetzen.

- 1 Sie platziert die entsprechende Miniatur auf einen Schnittpunkt innerhalb der angegebenen Reichweite. Es wird eine Zone erschaffen.
- 2 Dies ist eine Fähigkeit mit der Dauer 3. Daher wird das Fähigkeitsplättchen auf den Platz unterhalb der Initiativeleiste gelegt, 3 Runden vor dem Initiativemarker.
- 3 3 Runden später befindet sich der Initiativemarker über dem Fähigkeitsplättchen und der Effekt des Rauchwerfers endet im Schritt „Auflösen der Effekte des Initiativemarkers“. Die Rauch-Miniatur kommt zurück zu Bangalore und das Fähigkeitsplättchen wird auf die Abklingleiste gelegt.

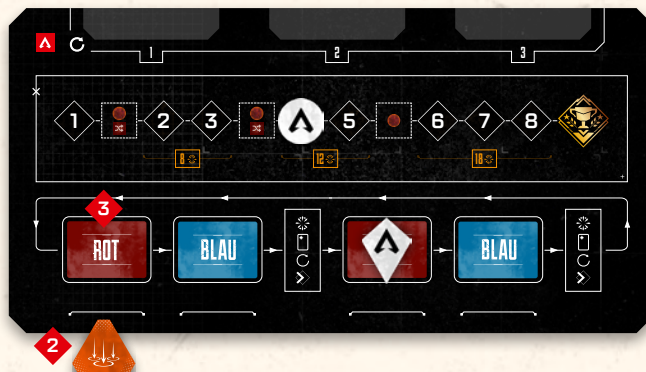
VERZÖGERUNG: 2

Verzögerung X: Der unter dem Label „Verzögerung“ beschriebene Effekt wird X Runden nach Durchführung der Aktion abgehandelt.

Legt das Fähigkeitsplättchen unter die Initiativeleiste, X Runden vor den Initiativemarker und unter evtl. dort bereits platzierte Plättchen. Immer wenn der Initiativemarker über dem Fähigkeitsplättchen liegt, wird

der Effekt in der Phase „Abhandeln der Effekte des Initiativemarkers“ einer Runde ausgelöst.

Beispiel:



Gibraltar **A** beschließt, seine Fähigkeit „Verteidigungsbombardement“ einzusetzen.

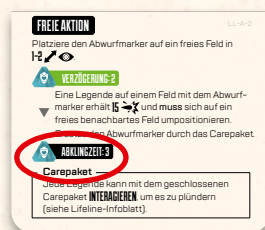
- 1 Er platziert die entsprechende Miniatur auf ein Feld innerhalb der angegebenen Reichweite (0-5).
- 2 Diese Fähigkeit hat eine Verzögerung von 2. Daher wird das Fähigkeitsplättchen auf den Platz unterhalb der Initiativeleiste gelegt, 2 Runden vor dem Initiativemarker.
- 3 2 Runden später befindet sich der Initiativemarker über dem Fähigkeitsplättchen und das Verteidigungsbombardement wird im Schritt „Abhandeln der Effekte des Initiativemarkers“ ausgelöst und fügt allen Legenden in seiner AoE Schaden zu. Danach kommt die Verteidigungsbombardement-Miniatur zurück zu Gibraltar und das Fähigkeitsplättchen wird auf die Abklingleiste gelegt.

Abklingzeit

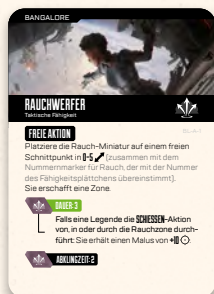
Das Fähigkeitsplättchen, das zur Durchführung einer Fähigkeit verwendet wird, unterliegt einer Abklingzeit, bevor die Fähigkeit erneut eingesetzt werden kann. Auf der Fähigkeitskarte ist angegeben, wann die Abklingzeit beginnt und wie lange sie andauert. Die Abklingleiste dient dazu, die Abklingzeit für alle Fähigkeitsplättchen zu verfolgen. Am Ende der Abklingzeit legt ihr eure Fähigkeitsplättchen zurück in euren Vorrat. Ihr könnt die Fähigkeit dann erneut einsetzen.

Geht bei der Abklingzeit wie folgt vor:

1. Legt alle zu der Fähigkeit gehörenden Marker oder Miniaturen vom Spielplan zurück in euren Vorrat, es sei denn, die Miniatur ist **DAUERHAFT** (in diesem Fall bleibt die Miniatur auf dem Spielplan).

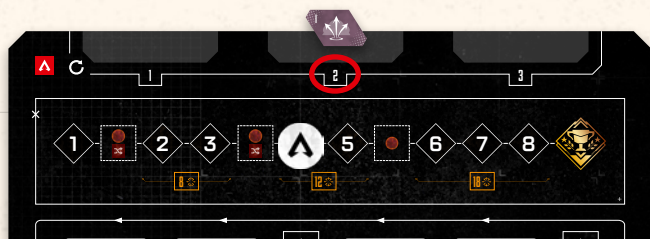


2. Legt das entsprechende Fähigkeitsplättchen auf die Position der Abklingleiste, die auf der Fähigkeitskarte angegeben ist.
3. Bewegt in jeder Übergangsphase alle Fähigkeitsplättchen auf der Abklingleiste um 1 Feld nach links.
4. Sobald sich das Fähigkeitsplättchen von der Abklingleiste herunterbewegt, ist die Abklingzeit abgeschlossen. Legt das Fähigkeitsplättchen auf die entsprechende Fähigkeitskarte. Ihr dürft sie jetzt wieder einsetzen.



Beispiel:
Wenn der Effekt des Rauchwerfers aufhört, wird das Fähigkeitsplättchen von der Initiativeleiste entfernt und auf die Abklingleiste oberhalb der Rundenleiste auf dem Rundentableau gelegt. Die Abklingzeit des Rauchwerfers beträgt 2 Runden, daher wird sein Plättchen auf die mit der 2 markierte Position auf der Abklingleiste

gelegt. In jeder Übergangsphase wird das Plättchen auf der Abklingleiste um 1 Position nach links verschoben. Sobald das Plättchen die Abklingleiste verlässt, kommt es zurück neben die Fähigkeitskarte ihrer Legende und kann nun wieder eingesetzt werden.



DIE DATENBANK

TERMINOLOGIE

Eine beliebige Legende aus deinem Squad

Bezieht sich auf eine einzelne Legende aus deinem Squad, einschließlich deiner.

Jede Legende deines Squads

Bezieht sich auf alle Legenden deines Squads, einschließlich deiner.

Eine Miniatur auf einem freien Feld/Rand/Schnittpunkt platzieren

Eine Miniatur mit dem Merkmal <FELD BESETZEN>/<RAND BESETZEN>/<SCHNITTPUNKT BESETZEN> besetzt das angegebene Rastermerkmal, das heißt, dieses ist nicht mehr frei.

In der Zone

Miniaturen mit dem Merkmal <ZONE> erschaffen eine diamantförmige Zone, deren Ränder alle vier Eckpunkte des Feldes verbinden, auf dem die Miniatur platziert wird. Alle Legenden oder Objekte, die sich auf Feldern befinden, durch die der Rand der Zone geht, gelten als in der Zone (Schnittpunkte werden von der Zone nicht beeinflusst). Ein Feld kann gleichzeitig von mehr als einer Zone betroffen sein.

Schütze

Die Legende, die eine Schießen-Aktion durchführt.

Ziel

Die Legende, gegen die eine Schießen-Aktion oder ein Nahkampfangriff durchgeführt wird, oder das Objekt, das als Ziel für eine Zerstören-Aktion bestimmt ist.

Feuerrate

Die Anzahl der Karten, die du auf der Zielleiste für die Schießen-Aktion aufdeckst. Sie kann dargestellt werden durch:

- ✗ Eine einzelne Zahl (z. B. „2“): Sie gibt die Anzahl der Plätze an, die auf der Zielleiste verwendet werden. Lege eine Zielkarte auf jeden Platz.
- ✗ Ein Zahlenpaar (z. B. „1 × 3“): Die erste Zahl gibt die Anzahl der Plätze auf der Zielleiste an; die zweite Zahl steht für die Anzahl der Zielkarten, die auf jeden Platz gelegt werden.

Schuss/Erster Schuss

Ein Schuss umfasst alle Zielkarten, die beim Abhandeln der Schießen-Aktion auf einen einzelnen Platz der Zielleiste gelegt werden. Der erste Schuss umfasst alle Zielkarten, die beim Abhandeln der Schießen-Aktion auf den ersten Platz der Zielleiste gelegt werden.

Rückstoß X

Bei einer Schießen-Aktion legst du die Zielkarten für den ersten Schuss wie üblich ab. Dann verschiebst du für jeden Rückstoß die nächste(n) Zielkarte(n) um einen zusätzlichen Platz nach rechts (z. B. bedeutet Rückstoß 2, dass die Zielkarte(n) um 2 zusätzliche Plätze nach rechts verschoben werden).

Jede Zielkarte mit [Symbol] zählt, als hätte sie dieses Symbol nicht.

Behandle die entsprechenden Zielkarten so, als ob sie das Symbol nicht hätten (d. h. alle durch das Symbol ausgelösten Effekte werden nicht angewendet).

Jede Zielkarte mit [Symbol] zählt als Treffer/Fehlschuss

Behandle die entsprechenden Zielkarten als automatischen Treffer/Fehlschlag. Falls ein Effekt im Spiel ist, der den Effekt des Symbols ignoriert, gilt der automatische Treffer/Fehlschuss-Effekt nicht.

Nach dem Schritt „Schaden zufügen“

Der Effekt wird unmittelbar nach dem Schritt „Schaden zufügen“ beim Ablauf der Aktion „Schießen“ aktiviert. Falls mehrere Effekte gleichzeitig aktiviert werden würden, aktiviere sie immer in der Spielreihenfolge – zuerst die passiven Effekte und dann alle anderen Effekte.

Einen Feind eliminieren

Ein Feind wird eliminiert, wenn seine Lebenspunkte 0 erreichen.

Sobald eine Legende ein Feld betritt

Der Effekt wird aktiviert, sobald eine Legende ein Feld betritt. Dies kann während einer Bewegungsaktion geschehen, sobald sie auf ein Feld umpositioniert wird oder sobald sie durch einen Effekt (Stoßen, Respawn usw.) dort platziert wird. Bei einer Bewegen-Aktion wird der Effekt sofort aktiviert, sobald die Legende das Feld betritt, auch wenn das Feld besetzt ist und sie ihre Bewegung dort nicht beenden kann.

Karten

Die Fähigkeitskarten, Aktionskarten und Waffenkarten enthalten kurze Beschreibungen, wie sie verwendet werden, einschließlich Labels, Schlüsselwörtern und kurzen Sätzen. Im Folgenden findest du eine Übersicht über die gängigsten Karten.

FREIE AKTION

SPEZIALAKTION: 1 AP

SPEZIALAKTION: 2 AP

Gibt die Anzahl der Aktionspunkte an, die du während deiner Aktivierung ausgeben musst, um die Aktion durchzuführen:

- ✗ Freie Aktion: 0 AP
- ✗ Spezialaktion: 1 oder 2 AP

VERBESSERTES SCHIESSEN

Diese Karte kann während einer Schießen-Aktion gespielt werden, um deren Effekt zu verbessern (z. B. indem die Schadenspunkte jedes Treffers erhöht werden). Du kannst nur 1 Verbessertes-Schießen-Karte spielen, um eine Schießen-Aktion zu verstärken.

Hinweis: Sofort-Karten mit dem Effekt „Als Verbessertes Schießen spielen“ zählen ebenfalls gegen das Limit von 1 Verbessertes Schießen.

EILE BEWEGUNG 1 / +1BP

Ein Mal pro Aktivierung darfst du ohne AP-Kosten eine Aktionskarte von deiner Hand ablegen, um eine „Bewegen 1“-Aktion durchzuführen oder um 1 zusätzlichen Bewegungspunkt zu erhalten, sobald du eine „Bewegen“-Aktion durchführst. Sobald du eine Eile-Aktion durchführst, wird der Haupteffekt der Aktionskarte ignoriert.

REAKTION

NACH DEM ABFEUERN

VOR DEM ABFEUERN

SQUAD

Du darfst nur Reaktionen durchführen, um auf eine gegnerische Schießen-Aktion zu reagieren. Eine Reaktion ist immer optional. Reaktionskarten können eines oder mehrere der folgenden Schlüsselwörter enthalten:

- ✗ **Squad:** Die Karte wird gespielt, wenn **entweder auf dich oder auf einen Squadkamerad** gezielt wird. Falls „Squad“ nicht auf der Karte steht, darfst du diese Reaktion nur durchführen, falls du selbst das Ziel bist.
- ✗ **Vor dem Abfeuern:** Die Karte wird im Schritt „Gegnerische Reaktion – vor dem Abfeuern“ des Schießvorgangs gespielt.
- ✗ **Nach dem Abfeuern:** Die Karte wird im Schritt „Gegnerische Reaktion – nach dem Abfeuern“ des Schießvorgangs gespielt.

Hinweis: Jede Legende kann nur **eine „Vor dem Abfeuern“- und/oder eine „Nach dem Abfeuern“-Reaktion als Antwort auf eine Schießen-Aktion** durchführen (wenn du z. B. eine „Vor dem Abfeuern“-Reaktion mit einer Fähigkeitskarte ausführst, kannst du keine weitere „Vor dem Abfeuern“-Reaktion mit einer Aktionskarte als Reaktion auf dieselbe Schießen-Aktion durchführen).

SOFORT

Diese Karte kann nur gespielt werden, falls die auf der Karte beschriebene Bedingung erfüllt ist. Du kannst eine Sofort-Karte während der Aktivierung einer **beliebigen** Legende verwenden (d. h. deiner Legende, einer verbundenen Legende oder einer gegnerischen Legende).

DAUER: 3

VERZÖGERUNG: 2

Legt fest, wann der Effekt einer Fähigkeit in Bezug auf den Zug, in dem die Fähigkeit durchgeführt wird, beginnt und endet. Manche Fähigkeitskarten haben mehrere Labels und eine Reihenfolge, in der sie abgehandelt werden.

- ✗ **Dauer „X“:** Der Effekt, der unter dem Label „Dauer“ beschrieben ist, wird sofort aktiv und ist für X Runden aktiv.
- ✗ **Verzögerung „X“:** Der Effekt, der unter der Bezeichnung „Verzögerung“ beschrieben ist, wird X Runden nach der Ausführung der Fähigkeit ausgeführt.

Hinweis: Das Timing der Effekte wird verfolgt, indem du das Fähigkeitsplättchen unter die Initiativleiste legst, X Runden vor der aktuellen Runde.

ABKLINGZEIT: 3

Gibt das Feld auf der Abklingleiste an, auf das ein Fähigkeitsplättchen gelegt wird, sobald der Effekt ihrer Fähigkeitskarte vollständig abgehandelt ist.

PASSIV

Gibt es nur auf Waffenkarten. Es beschreibt einen permanenten Effekt einer Waffe, den du nutzen kannst, sobald du eine Schießen-Aktion mit dieser Waffe durchführst. Wenn du mehrere Karten innerhalb einer Schießen-Aktion abhandelst, werden die passiven Effekte zuerst abgehandelt.

BEUTEPLÄTTCHEN

Ausrüstung



Helm

- Start:** Kein Effekt.
- Selten:** Ignoriere 1 Kopfschuss auf einer Zielkarte mit einem Wert ≤ 50 .
- Episch:** Ignoriere bis zu 2 Kopfschüsse auf Zielkarten mit einem Wert ≤ 60 .
- Legendär:** Ignoriere bis zu 2 Kopfschüsse auf Zielkarten mit Werten ≤ 60 . Du hast eine neue SPEZIALAKTION zur Verfügung: Interagieren und Benutzen.

Berücksichtige nur den Wert auf den Zielkarten, ohne Modifikatoren.



Körperschild

- Start:** Das Körperschild-Limit ist 20 Schildpunkte.
- Selten:** Das Körperschild-Limit ist 30 Schildpunkte. Sobald du einen nicht erschöpften Körperschild ausrüstest, stellst du sofort 10 Schildpunkte wieder her und drehst ihn auf die „Erschöpft“-Seite.
- Episch:** Das Körperschild-Limit ist 40 Schildpunkte. Sobald du einen nicht erschöpften Körperschild ausrüstest, stellst du sofort 10 Schildpunkte wieder her und drehst ihn auf die „Erschöpft“-Seite.
- Legendär:** Das Körperschild-Limit ist 40 Schildpunkte. Sobald du einen nicht erschöpften Körperschild ausrüstest, stellst du sofort 20 Schildpunkte wieder her und drehst ihn auf die „Erschöpft“-Seite.

Sobald du einen Körperschild fallenlässt, drehst du das Plättchen nicht um und legst es so auf den Spielplan, wie es ist.



Knockdown-Schild

- Start:** Kein Effekt.
- Selten:** Immer wenn du Schaden erleidest, der dich ausschalten würde, wird stattdessen der Knockdown-Schild aktiviert: Verhindere bis zu 10 Schadenspunkte und drehe das Plättchen auf die „Erschöpft“-Seite.
- Episch:** Immer wenn du Schaden erleidest, der dich ausschalten würde, wird stattdessen der Knockdown-Schild aktiviert: Verhindere bis zu 15 Schadenspunkte und drehe das Plättchen auf die „Erschöpft“-Seite.
- Legendär:** Immer wenn du Schaden erleidest, der dich ausschalten würde, wird stattdessen der Knockdown-Schild aktiviert: Verhindere bis zu 10 Schadenspunkte und drehe das Plättchen auf die „Erschöpft“-Seite. Immer wenn du durch den Ring Schaden erleidest, reduziere diesen auf 6.

Verbrauchsgüter



Spritze (Gewöhnlich): Stellt bis zu 12 Lebenspunkte wieder her.
Medizinkoffer (Selten): Stellt bis zu 20 Lebenspunkte wieder her.
Alle Punkte, die über 40 Lebenspunkte hinausgehen, gehen verloren.



Schildzelle (Gewöhnlich): Stellt bis zu 12 Schildpunkte wieder her.
Schildbatterie (Selten): Stellt bis zu 20 Schildpunkte wieder her.
Alle Punkte, die über dein Schildlimit hinausgehen, gehen verloren.



Phoenix-Kit (Episch): Stellt bis zu 15 Lebenspunkte und bis zu 15 Schildpunkte wieder her.
Alle Punkte, die über dein Lebenspunkte- und Schildlimit hinausgehen, gehen verloren.



Beschleuniger (Selten): Verringere die Abklingzeit jeder deiner Fähigkeiten um 2. Falls die Abklingzeit endet, hole dir das entsprechende Fähigkeitsplättchen zurück (siehe Abklingzeit, Seite 38).

Granaten



Thermitgranate (Gewöhnlich): Wähle ein Ziellandefeld in Reichweite 2-5. Ziehe 1 Zielkarte und positioniere das Granaten-Plättchen entsprechend um. Der AoE ist 5x1 Felder groß. Legenden innerhalb des AoE erleiden 15 Schadenspunkte.



Splittergranate (Gewöhnlich): Wähle ein Ziellandefeld in Reichweite 2-5. Ziehe 2 Zielkarten und positioniere das Granaten-Plättchen entsprechend um. Der AoE ist 3x3 Felder groß. Sie fügt Legenden auf dem zentralen Feld des AoE 20 Schadenspunkte zu und 10 Schadenspunkte den Legenden auf den anderen Feldern des AoE.

Aufsätze



Laufstabilisator

Gewöhnlich: Verschiebe beim Schießen die Startposition auf der Zielleiste um 1 Platz nach links.

Selten: Verschiebe beim Schießen die Startposition auf der Zielleiste um 2 Plätze nach links.

Episch: Verschiebe beim Schießen die Startposition auf der Zielleiste um 3 Plätze nach links.



Erweitertes Magazin

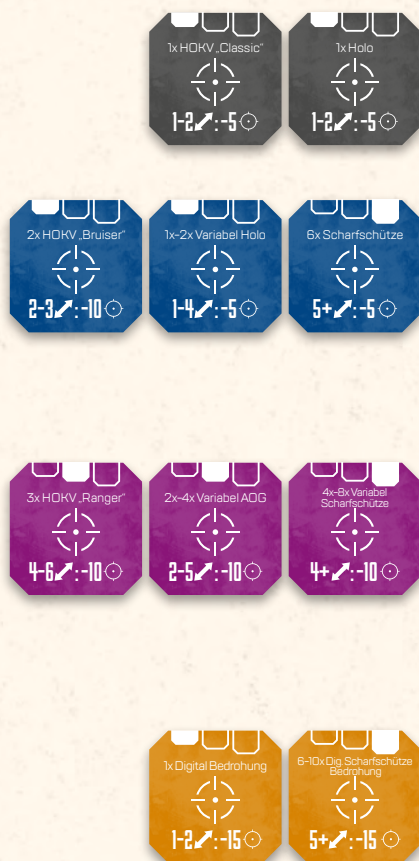
Selten und Episch: Erhöhe die Feuerrate der Waffe um 1.



Schrotflintenverschluss

Episch: Erhöhe die erste Zahl der Feuerrate der Waffe um 1. Die zweite Zahl der Feuerrate der Waffe wird nicht verändert.

Optiken



1x HOKV „Classic“ (Gewöhnlich): Falls sich das Ziel innerhalb Reichweite 1-2 befindet, wende einen Modifikator von -5 auf die Trefferschwierigkeit an.

*** 1x Holo (Gewöhnlich):** Falls sich das Ziel innerhalb Reichweite 1-2 befindet, wende einen Modifikator von -5 auf die Trefferschwierigkeit an.

2x HOKV „Bruiser“ (Selten): Falls sich das Ziel innerhalb Reichweite 2-3 befindet, wende einen Modifikator von -10 auf die Trefferschwierigkeit an.

1x-2x Variabel Holo (Selten): Falls sich das Ziel innerhalb Reichweite 1-4 befindet, wende einen Modifikator von -5 auf die Trefferschwierigkeit an.

6x Scharfschütze (Selten): Falls sich das Ziel in Reichweite 5 oder mehr befindet, wende einen Modifikator von -5 auf die Trefferschwierigkeit an.

3x HOKV „Ranger“ (Episch): Falls sich das Ziel innerhalb Reichweite 4-6 befindet, wende einen Modifikator von -10 auf die Trefferschwierigkeit an.

2x-4x Variabel AOG (Episch): Falls sich das Ziel innerhalb Reichweite 2-5 befindet, wende einen Modifikator von -10 auf die Trefferschwierigkeit an.

4x-8x Variabel Scharfschütze (Episch): Falls sich das Ziel in Reichweite 4 oder mehr befindet, wende einen Modifikator von -10 auf die Trefferschwierigkeit an.

*** 1x Digital Bedrohung (Legendär):** Falls sich das Ziel innerhalb Reichweite 1-2 befindet, wende einen Modifikator von -15 auf die Trefferschwierigkeit an.

*** 6x-10x Digital Scharfschütze Bedrohung (Legendär):** Falls sich das Ziel in Reichweite 5 oder mehr befindet, wende einen Modifikator von -15 auf die Trefferschwierigkeit an.

Standardschaft



Gewöhnlich: Jeder Treffer verursacht 1 zusätzlichen Schadenspunkt.

Selten: Jeder Treffer verursacht 2 zusätzliche Schadenspunkte.

Episch: Jeder Treffer verursacht 3 zusätzliche Schadenspunkte.



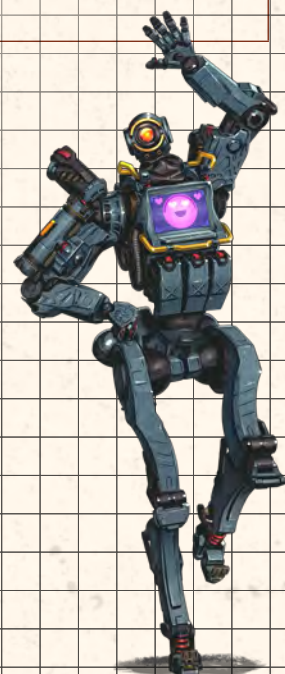
Scharfschützenschaft

***Gewöhnlich:** Der erste Treffer fügt 3 zusätzliche Schadenspunkte zu.

Selten: Der erste Treffer fügt 6 zusätzliche Schadenspunkte zu.

Episch: Der erste Treffer fügt 9 zusätzliche Schadenspunkte zu.

* Diese Plättchen werden nur auf den Karten angezeigt und sind nicht physisch im Spiel als Spielsteine dargestellt.



SYMBOLE



Ziehe ein Beuteplättchen aus dem gewöhnlichen Beutel.



Ziehe ein Beuteplättchen aus dem seltenen Beutel.



Ziehe ein Beuteplättchen aus dem epischen Beutel.



Ziehe eine Waffenkarte aus dem Waffenstapel.



Munition. Das Symbol zeigt die Art der Munition an. Die Zahl gibt die initiale Menge an Munition in der Waffe an.



Energie-Munition



Leichte Munition



Schwere Munition



Schrotflinten-Munition



Scharfschützen-Munition



Mythische Munition



Beliebige Munition



Optimale Reichweite. Das Abstandsintervall, in dem die Waffe am effektivsten ist. Für jedes Feld außerhalb der optimalen Reichweite wird ein Malus von +10 auf die Trefferschwierigkeit angewendet.



Trefferschwierigkeit. Je höher die Zahl, desto schwieriger ist es, einen Treffer zu erzielen.



Feuerrate. Die Anzahl der Karten, die du während der Schießen-Aktion auf der Zielleiste aufdeckst.



Regulärer Schaden. Die Menge an Schaden, die dem Ziel bei jedem erzielten Treffer zugefügt wird.



Kopfschuss-Schaden. Zusätzlicher Schaden, der für jeden erzielten Kopfschuss zugefügt wird.



Automatischer Treffer, wenn sich das Ziel auf einer niedrigeren Ebene als du,



Automatischer Fehlschuss, wenn sich das Ziel auf einer höheren Ebene befindet als du.



Automatischer Fehlschuss, wenn sich das Ziel hinter einer Deckung befindet.



Zusätzlicher Treffer, für je 2 dieser Symbole auf den aufgedeckten Zielkarten.



Kopfschuss. Erziele einen Kopfschuss, falls die Karte ein Treffer ist und das Ziel keinen Helm hat, der dies verhindert.



Reichweite. Beschreibt die gültige Reichweite.



Sichtlinie. Der Effekt erfordert, dass du eine Sichtlinie zum Ziel/Zielfeld hast.



Schildpunkte.



Lebenspunkte.



Flächeneffekt (AoE). Der Effekt wird auf die angegebenen Felder angewendet.



Anpassung. Die Waffenkarte mit diesem Symbol hat eine vorinstallierte Anpassung, die ihre Werte verändert oder einen passiven Effekt hinzufügt.



Bedeutet eine Verbesserung der Werte.



Bedeutet eine Herabstufung der Werte.



Ringrand-Miniatur.



Pfeile, die für die Ringbewegung und das Spawnen von Objekten verwendet werden.



Boss-Symbol. Legt fest, dass diese Seite des Ausrüstungstableaus nur im Boss-Spielmodus verwendet wird.



Sobald der Rundenmarker auf ein Feld mit diesem Symbol bewegt wird, wird die Ringbewegung abgehandelt (nur beim Spielen mit der Ring-Sonderregel). Kann verschiedene Effekte auslösen, je nachdem, welchen Spielmodus du spielst und/oder welche Sonderregeln du hinzugefügt hast.



Wenn sich der Rundenmarker auf ein Feld mit diesem Symbol bewegt, nimmst du alle Ringbewegungskarten und mischst sie zurück in den Stapel. Dann deckst du eine neue Ringbewegungskarte auf (nur wenn du mit der Ring-Sonderregel spielst).



Der Wert des Ring-Schadens, der in der Übergangsphase erlitten wird (nur wenn du mit der Ring-Sonderregel spielst). Kann für verschiedene Effekte verwendet werden, je nachdem, welchen Spielmodus du spielst und/oder welche Sonderregeln du hinzugefügt hast.



Der Effekt wird angewendet, sobald deine Lebenspunkte auf 0 sinken.



Drehe das Plättchen um, nachdem der Effekt abgehandelt wurde.



Abklingzeit-Platz
(auf dem Rundentableau).



Sobald sich der Rundenmarker auf ein Diamant-Feld bewegt, werden alle Effekte der Plättchen unterhalb des Rundenmarkers abgehandelt.



Sobald sich der Rundenmarker auf ein gepunktetes Feld bewegt, handle alle Effekte auf den Symbolen unterhalb des Rundenmarkers ab. Dann rückst du den Rundenmarker um 1 Feld vor.



Sobald sich der Rundenmarker auf ein Feld mit einer Trophäe bewegt, endet das Spiel.



Rundenfeld
(auf dem Rundentableau).

Feld für die Übergangsphase. Handelt die folgenden Effekte von oben nach unten ab:



Fügt jeder Legende außerhalb des Rings <LEBENS-PUNKTE> Schaden zu.



Jede Legende zieht 1 Aktionskarte von ihrem Aktionskartenstapel auf ihre Hand.



Bewegt alle Fähigkeitsplättchen auf der Abklingleiste um 1 Position nach links.



Rückt den Rundenmarker um 1 Position nach rechts.



Rückseite der Startausrüstungsplättchen.



Todeskiste-/Siegpunkt-Plättchen. Jedes Siegpunktplättchen auf der Seite mit der Trophäe zählt als 1 Siegpunkt.



Der Bereich (in Feldern) des Flächeneffekts (AoE). Der rote Diamant markiert das Feld mit dem Objekt, das den Effekt ausgelöst hat.



Pfeile auf Zielkarten. Werden für verschiedene Spieleffekte verwendet.



Handwerksmaterialien (werden für die Replikator-Sonderregel verwendet).



Legendäres Beuteplättchen. Nimm das legendäre Beuteplättchen des angegebenen Typs (wird für die Sonderregel „Versorgungsabwurf“ verwendet).



Einzigartige Waffe. Ziehe eine einzigartige Waffenkarte aus dem Stapel mit den einzigartigen Waffen (wird für die Sonderregel „Versorgungsabwurf“ verwendet).

Solo- und Co-Op-Erweiterung:



Die Karte mit diesem Symbol gehört zu einem Automa.



Ladungsmarker. Werden verwendet, um verschiedene Effekte auf Automa-Aktions-, Fähigkeits- und Waffenkarten zu aktivieren.



Jede Bewegung-Aktion wird mit einem Symbolpaar beschrieben, das durch einen „/“ getrennt ist:



Das Symbol auf der linken Seite wird angewendet, falls der Automa in der aktuellen Runde **noch keine** Schießen-Aktion durchgeführt hat.



Das Symbol auf der rechten Seite wird angewendet, falls der Automa in der aktuellen Runde **bereits** eine Schießen-Aktion **durchgeführt hat**.

Die Bedeutung der verschiedenen Symbole ist wie folgt:



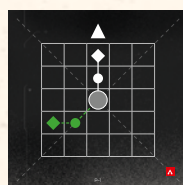
Der Automa bewegt sich entlang des weißen Pfades, der auf der Musterkarte angegeben ist.



Der Automa bewegt sich entlang des grünen Pfades, der auf der Musterkarte angegeben ist.



Der Automa bewegt sich nicht.



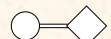
Jede Musterkarte enthält die folgenden Symbole:



Die initiale Position der Legenden-Miniatur des Automa.



Die Richtung, in welche die Karte zeigt.



Der weiße Pfad.



Ein Feld auf dem weißen Pfad.



Das letzte Feld des weißen Pfades.



Der grüne Pfad.



Ein Feld auf dem grünen Pfad.



Das letzte Feld des grünen Pfades.

* KURZÜBERSICHT *

AUSSTATTUNG DER LEGENDEN

Stattet eure Legendен gemäß den Anweisungen für den gewählten Spielmodus aus.

ABWURF AUF DEN SPIELPLAN

Betretet den Spielplan und befolgt die Anweisungen für den gewählten Spielmodus.

BEGEGNUNG

Jede RUNDE besteht aus

- ✗ Zug des roten Squads
- ✗ Zug des blauen Squads
- ✗ Übergangsphase

Jeder ZUG besteht aus:

- ✗ Schritt „Abhandeln der Effekte des Initiativmarkers“: Handelt alle Effekte unterhalb des Initiativmarkers ab.

- ✗ Schritt „Aktivierung der Legendен“: Jede Legende des Squads (in beliebiger Reihenfolge) führt ihre Aktivierung durch.
- ✗ Schritt „Den Initiativmarker vorrücken“: Rückt den Initiativmarker auf der Initiativeleiste 1 Position nach rechts. Falls er auf dem Feld für die Übergangsphase landet, wird diese abgehandelt.

Übergangsphase



Fügt jeder Legende außerhalb des Rings <LEBENS-PUNKTE> Schaden zu. Die Anzahl der Schadenspunkte hängt von der Position des Rundenmarkers ab und wird unterhalb der Rundenleiste angezeigt.



Jede Legende zieht 1 Aktionskarte von ihrem Aktionskartenstapel auf ihre Hand.



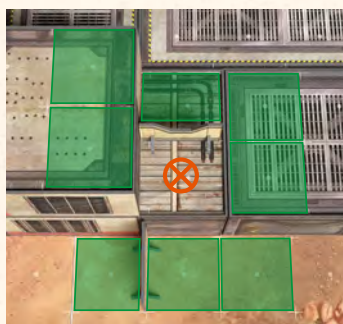
Bewegt alle Fähigkeitsplättchen auf der Abklingleiste um 1 Position nach links. Falls die Abklingzeit beendet ist, geht das Plättchen an seinen Besitzer zurück.



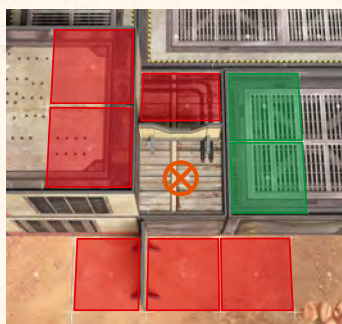
Rückt den Rundenmarker um 1 Position nach rechts vor und führt die Effekte aus, die der neuen Position des Rundenmarkers entsprechen:

- ✗ Dreht alle Legende-Draftkarten auf ihre Vorderseite.
- ✗ Rückt den Initiativmarker auf das Feld für den nächsten Squad-Zug, indem ihr den Pfeilen auf der Initiativeleiste folgt.

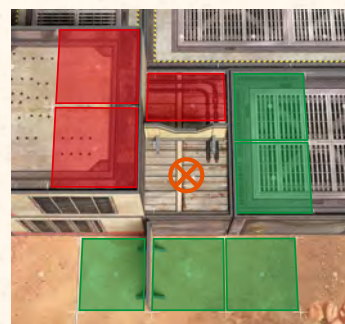
NACHBARSCHAFT



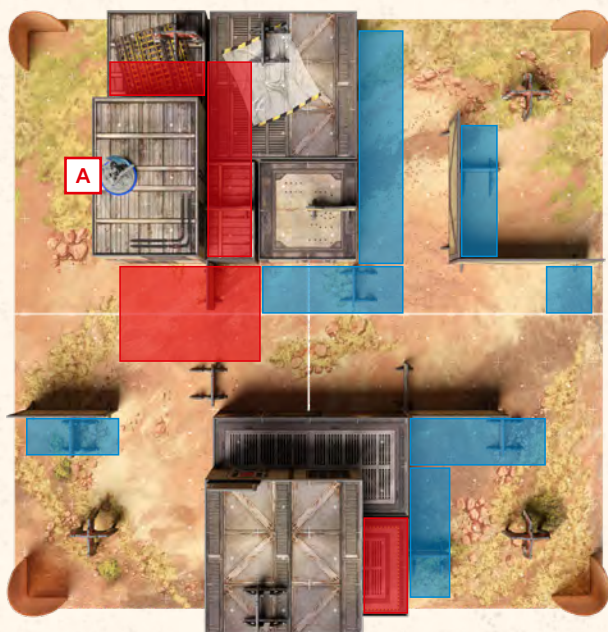
Felder in Abstand 1



Angrenzende Felder



Benachbarte Felder



SICHTLINIE

Das Bild veranschaulicht allgemeine SL-Situationen:

Gibraltar **A** steht auf einem Ebene-2-Gebäude.

Die rot markierten Felder sind aufgrund ihres Abstands zum Rand des Gebäudes (er ist eine <BLOCKADE>) für Gibraltors Sichtlinie versperrt.

Die blau markierten Felder sind aufgrund der Ebene-2-auf-Ebene-0-<BLOCKADE>-Regeln für Gibraltors SL versperrt.

Erinnerung: Wenn ihr auf einem Feld auf Ebene 2 steht, ist die SL nur für die Felder unmittelbar hinter einer <BLOCKADE> auf Ebene 1 versperrt, durch welche die SL geht.

CREDITS

Herausgeber: **Glass Cannon Unplugged**

Spielauteurs: **Thanos Argyris, Michalis Nikolaou**

Spieleentwicklung: **Rafał Pieczyński, Grzegorz Przytarski**

Inhaltserstellung: **Rafał Pieczyński, Grzegorz Przytarski, Krzysztof Politowski, Maciej Drowing and Joanna Kijanka**

Projektmanagement: **Michał Ozon**

Grafikdesign: **Krzysztof 'Klema' Klemiński, Rafał Pieczyński**

Illustrationen: **Respawn Entertainment, Electronic Arts, Agnieszka Dąbrowiecka, Natalia Albecka-Eikmann**

Spielregel: **Miguel Conceição**

Lektorat: **Ryszard Chytrowski, Derek Allgire, Łukasz Potoczny**

3D-Skulpturen: **ORZOL Studio, Agnieszka Pogan**

Marketing: **Dawid Tadel, Natalia Albecka-Eikmann, Marek Spychalski**

Pledge Manager, Kundenservice und Logistik:
Kamil Stępień, Maciej Kurzawa, Karolina Pietluch

Spieler: Krzysztof Politowski, Maciej Drowing, Marek Spychalski, Joanna Kijanka, Marcin Żelubowski, Bartosz Tomala, Przemysław Zub, Dawid Anioł, Michał Duda, GCU Discord Community

Besonderer Dank an: Joe LeFavi, Sebastien Lemay, Evia Beqiraj, Liesa Dornan, Christy Oh, Sam Billinghamurst Brown, Thomas Dimech, Audrey Wojtowick, Paul Grogan, Michał Zwierzyński, Tomasz Bar, Fabien Delarue, Maciej Topolnicki, Maria Włodarz, Mariusz Sztraf, Adam Zielonka, Krzysztof Kobalczyk, Marius Colomer, Łukasz Włodarczyk, Jasiek Łuszczki, Robert Plesowicz, Łukasz 'Kleryk' Jankowski, Bolter Hobby store, Awaria Prądu, Ludiversum

Thanos und Michalis danken insbesondere: Maria Georgiou, Yoma, Giorgo Egglezos, Christos Zannetos und unserem Apex-Squad (Vlasis, Teo, Lampros, Kostas, Distervios)

All unseren Kickstarter-Unterstützern, ohne die dieses Spiel nie das Licht der Welt erblickt hätte, all den Leuten, die es persönlich und im Tabletop Simulator getestet haben, und allen anderen, die dazu beigetragen haben: Wir können euch nicht genug danken!

Deutsche Ausgabe

Vorab-Übersetzung: **Julian Linke**

Weitere Übersetzung & Redaktion: **Marco Reinartz**

Layout und grafische Bearbeitung: **Marco Reinartz und Fiona Carey**

Unter Mitarbeit von: **Christian Benecke, Luis Hofstetter, Jasmin Lichius und Dominik Sliwa**



Electronic Arts



©2024 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, das Electronic-Arts-Logo, Respawn, das Respawn-Logo und Apex Legends sind Warenzeichen von Electronic Arts Inc. Glass Cannon Unplugged ist ein autorisierter Lizenznehmer von Electronic Arts © 2024 Glass Cannon Unplugged Sp. z o.o. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Ausgabe von Elznir Games. Elznir Games ist eine eingetragene Marke von JoeKas World GmbH.

