

A

ABDUCKEN (X) — Wird diese Einheit Ziel eines Angriffs, verschiebe durch Ansturm oder KRITISCHER TREFFER X Würfel weniger (mindestens 0) vom Panzerungspool in den Schadenspool. Gilt im Schritt Ansturm abhandeln.

ABGESCHIRMT — Steht auf einer Einheitenkarte ein Schildwert, addiere ihn zu den Trefferpunkten (TP) des ersten Modells. Die Einheit ist abgeschirmt. Sie verliert den Status Abgeschirmt, sobald der zugewiesene Gesamtschaden ihren Schildwert übersteigt oder ihr erstes Modell entfernt wird. Der Status Abgeschirmt wird von anderen Fähigkeiten genutzt. Sein Verlust entfernt keine verbleibenden Trefferpunkte, sondern beendet nur Effekte, die eine abgeschirmte Einheit voraussetzen. Der Status Abgeschirmt ist durch HEILEN nicht wiederherstellbar.

AKTIVER SPIELER — Der Spieler, der am Zug ist.

AKTUELLER VERSORGUNGSWERT — Der aktuelle Versorgungswert einer Einheit ist ihr Versorgungswert in diesem Moment, nach der Zahl der verbliebenen Modelle der Einheit laut Versorgungsprofil (Teil 6.1). Aktualisiere den aktuellen Versorgungswert sofort, sobald ein Verlust die Modellzahl in eine niedrigere Stufe senkt. Der aktuelle Versorgungswert wird herangezogen bei der Prüfung, ob eine Einheit aus den Reserven aufgestellt werden darf (Teil 8.3.2), bei der Bestimmung der Missionsmarken-Kontrolle (Teil 8.9.1), beim Prüfen der Taktischen Masse für Loslösen (Teil 8.5.4) und bei Siegpunkten aus versorgungsbasierten Wertungsbedingungen.

ANTI-AUSWEICHEN (X) — Bei einem Angriff mit dieser Waffe gegen gegnerische Einheiten erleidet die Zieleinheit einen -X-Modifikator auf ihren Ausweichwurf für diesen Angriff (Teil 8.7.4, Schritt 4).

ARMEESLOT: — Armeeslots bestimmen, wie viele Einheiten welcher Typen eine Armee enthalten darf. Jeder Armeeslot hat einen festen Typ: Kern, Elite, Unterstützung, Luft oder Held. Jede Einheit belegt so viele Armeeslots ihres Typs wie ihr Start-Versorgungswert. Die Fraktionskarte liefert den Startvorrat an Armeeslots. Weitere Armeeslots schaltet der Kauf von Taktikkarten mit Vespingas beim Armeeaufbau (Teil 9.1.5) frei. Ungenutzte Armeeslots verfallen – sie sind nicht umwandelbar, tauschbar oder übertragbar.

AUF KRIECHER — Eine befreundete oder gegnerische Zerg-Bodeneinheit gilt als AUF KRIECHER, solange sie innerhalb von 6" eines Kriechertumor-Tokens oder eines als Kriecherquelle bestimmten Modells ist. Solange diese Bedingung erfüllt ist, erhält die Einheit das Schlüsselwort AUF KRIECHER. So kann die Einheit bestimmte Spezialfähigkeiten oder Upgrades auslösen, die diesen Zustand erfordern.

AUTOMATISCHE TREFFER X (Y) — Die betroffene Einheit erleidet X automatische Treffer. Lege X Würfel direkt in den Panzerungspool und fahre sofort mit den Panzerungswürfen fort (Teil 8.7.4, Schritte 3–4). Behandle den Schadenswert als Y. Diese Treffer erzeugen keinen Ansturm.

B

BEFREUNDET — Alle Einheiten, Token und Karten des kontrollierenden Spielers sind einander befreundet. In Teamspielen sind auch Einheiten, Token und Karten aller Teamkameraden befreundet. Die eigenen Modelle einer Einheit sind ihr immer befreundet. Befreundet ist das Gegenteil von Gegnerisch und dient in den Regeln durchgehend dazu, Zielbeschränkungen, Bewegungsinteraktionen und Fähigkeitsvoraussetzungen zu bestimmen.

BELAGERUNGSMODUS — Hat eine Einheit den Status BELAGERUNGSMODUS, gelten folgende Regeln: Diese Einheit kann die Aktionen Bewegen, Loslösen, Laufen, Sturmangriff oder Reihen schließen nicht ausführen. Ein Waffenprofil mit Status Belagerungsmodus ist nur nutzbar, solange sie den Status BELAGERUNGSMODUS hat. Mit Status Belagerungsmodus sind alle anderen Waffen unbrauchbar. Kehrt sie in die Reserven zurück, verliert sie den Status BELAGERUNGSMODUS.

BEREIT — Der Standardzustand einer Taktikkarte oder Fraktionskarte. Eine bereite Karte liegt offen, ihre Fähigkeiten stehen zur Verfügung und sie kann erschöpft werden, um Ressourcenkosten zu zahlen oder ihre Spezialfähigkeiten zu aktivieren. Alle Taktikkarten und Fraktionskarten beginnen jede Runde bereit. Erschöpfte Karten werden beim Aufräumen & Auffrischen (Teil 8.9.5) wieder bereit.

BINDUNGSREICHWEITE — Die Bindungsreichweite reicht 1" waagerecht vom Sockel jedes Modells. Sind zwei gegnerische Boden-Modelle Innerhalb der Bindungsreichweite des jeweils anderen, sind sie Gebunden (Teil 7.2). Die Bindungsreichweite wird waagerecht aus der Draufsicht gemessen, ohne die Höhe (Teil 4.1). Auf sie verweisen Beschränkungen für Bewegen (Teil 8.5.3), Loslösen (Teil 8.5.4), Sturmangriff (Teil 8.6.2), die Kampfreiheit (Teil 8.8.1) und PLATZIEREN-Effekte. Nahkampfwaffen führen E als Reichweite und dürfen nur Ziele innerhalb der Bindungsreichweite treffen.

BLEIBT IM SPIEL — Dieses Token, diese Marke oder dieser Fähigkeitseffekt übersteht Aufräumen & Auffrischen (überschreibt Teil 8.9.5). Es bleibt, bis eine bestimmte Bedingung es entfernt (z. B. Zerstörung oder Ablauf der Dauer).

BLOCKIERENDES TERRAIN — Jedes Terrainstück mit Effektiver Größe 1 oder mehr. Blockierendes Terrain behindert die Sichtlinie gemäß den Deckungsregeln (Teil 7.1.1). Ob ein Modell dieses Terrain durchqueren darf, regeln gesondert die Bewegungsregeln, die Größe des Terrains, ZUGANGSPUNKTE, Lückenbreite und alle relevanten Terrain-Schlüsselwörter.

BODENEBENE — Eine der Höhenstufen. Ein Modell ist auf der BODENEBENE, wenn es direkt auf der Spielmatte steht. Modelle auf BODENEBENE können keine Modelle auf HOCHBENE binden, und umgekehrt. Modelle auf BODENEBENE können Modelle auf MITTELEBENE nur binden, wenn beide Modelle an denselben ZUGANGSPUNKT angrenzen, der ihre jeweiligen Höhenstufen verbindet. Ein Modell auf BODENEBENE hat als Effektive Größe nur seine eigene Größe.

D

DURCHSCHLAG [TAG] X — Beim Angriff auf eine Einheit mit dem angegebenen Kampfmerkmal gilt der Schadenswert dieser Waffe als X.

E

EFFEKTIVE GRÖSSE — Die Effektive Größe eines Modells ist sein Größenwert plus die Größe des Terrains, auf dem es steht (Teil 7.1.2). Ein Modell auf BODENEBENE hat eine Effektive Größe, die nur seiner eigenen Größe entspricht. Ein Modell auf HOCHBENE (Größe 3+) oder MITTELEBENE (Größe 1–2) addiert die Größe des Terrains zur eigenen. Terrainterteile auf erhöhten Flächen stapeln sich ebenso – die Effektive Größe eines Terrainterteils ist seine eigene Größe plus die Größe des Terrains, auf dem es steht. Die Effektive Größe bestimmt, welches Terrain die Sichtlinie durch Volle Deckung und Direkte Deckung blockiert (Teil 7.1.1). Fliegende Modelle gelten für Deckung, als hätten sie eine höhere Effektive Größe als jedes Terrainstück auf dem Tisch (Teil 7.1.4).

EINFLUSSZONE — Ein Sperrbereich des Schlachtfelds, der sich laut Aufstellungskarte 6" von der Eintrittskante eines Spielers nach innen erstreckt. Verläuft die Eintrittskante nicht über die volle Länge einer Tischkante, wird die Einflusszone mit Einflusszonen-Marken an den Ecken der Eintrittskante markiert. Einheiten, die aus Reserven eintreffen, dürfen ihre Aufstellung nicht innerhalb der Einflusszone des Gegners beenden. Diese Einschränkung gilt für jede Form des Eintreffens – ob Standardaufstellung, Transport oder HERBEIRUFEN (Teil 8.3.3). Die Einflusszone wirkt nicht auf Einheiten, die schon auf dem Schlachtfeld sind. Sie behindert Bewegung nicht, blockiert keine Sichtlinie und wirkt auf keine Regel, sobald die Einheit angekommen ist.

INGEGRABEN — INGEGRABEN gilt als Status. Erhält eine Einheit den Status INGEGRABEN, erhält sie auch den STATUS VERSTECKT. Zu Rundenbeginn erhalten INGEGRABENE Einheiten den Status VERSTECKT. Wird INGEGRABEN entfernt, verliert die Einheit auch VERSTECKT. Ihre Größe gilt für alle Zwecke als 0. Ihr aktueller Versorgungswert gilt bei Loslösen-Proben als 0. Eine INGEGRABENE Einheit kann keine Missionsmarken kontrollieren oder umkämpfen (ersetzt die Teile 6.2 und 8.9.1). Solange INGEGRABEN, darf die Einheit nur die Aktionen Aufstellen, Bewegen, Loslösen, Laufen, Halten und Reihen schließen ausführen. Jede davon (außer Halten) entfernt sofort den Status INGEGRABEN. INGEGRABENE Einheiten dürfen Spezialfähigkeiten nutzen, sofern nicht anders angegeben. INGEGRABENE Einheiten dürfen gegen jeden Angriff auf sie einen Ausweichwurf machen. Andere Modelle dürfen durch die Modelle einer INGEGRABENEN Einheit ziehen, sofern sie nicht innerhalb der Bindungsreichweite der INGEGRABENEN Einheit enden (ersetzt Teil 8.5.3). Ist eine INGEGRABENE Einheit zu Beginn der Kampfphase Gebunden, muss sie Aktiviert werden, kann im Zustand INGEGRABEN aber keinen Nahkampfangriff ausführen. Sie darf als ersten Schritt Reihen schließen ausführen, was INGEGRABEN sofort entfernt. Danach schließt die Einheit die übrigen Schritte des Nahkampfangriffs normal ab. Führt sie Reihen schließen nicht aus oder kann es nicht, greift sie nicht an. Gegnerische Einheiten, die mit einer INGEGRABENEN Einheit Gebunden sind, dürfen sie unabhängig von ihrem Zustand normal angreifen.

EINTRITTSKANTE — Die Tischkante, die die Aufstellungskarte einem Spieler zuweist. Einheiten aus den Reserven betreten das Schlachtfeld an dieser Kante.

ERSTSPIELERMARKE — Ein physisches Token, das festhält, welcher Spieler die Initiative hat. Zu Spielbeginn weist der Gewinner des Stichwurfs (Teil 3.2) die Erstspielermarke für Runde 1 einem beliebigen Spieler zu. Der Inhaber der Erstspielermarke bestimmt, welcher Spieler zu Beginn jeder Phase zuerst aktiviert. Die Marke wechselt auf zwei Wegen den Besitzer: Der erste Spieler, der in Phase 1 oder Phase 2 passt, nimmt die Erstspielermarke für die folgende Phase, und am Ende von Phase 4 geht die Marke an den Spieler mit weniger Siegpunkten (Teil 8.9.6). Bei Gleichstand der Siegpunkte machen beide Spieler einen Stichwurf, und der Gewinner nimmt die Marke.

F

FEUERSTOSS Y" (X) — Bei einem Fernkampfangriff auf ein Ziel innerhalb von Y" um das angreifende Modell erhöhe die AR dieser Waffe um X für den Angriff.

Fliegend — Fliegende Einheiten tauschen Brettkontrolle (keine Missionsmarken, kein Nahkampf) gegen Mobilität und Terrain-Immunität. Eine Fliegende Einheit ignoriert bei der Bewegung jedes Terrain. Das Führungsmodell zieht Punkt zu Punkt, waagerecht gemessen. Andere Modelle dürfen den Sockel eines Fliegenden Modells durchqueren, als wäre er nicht da, und umgekehrt. Eine Fliegende Einheit ist nie Gebunden. Bodenmodelle können Fliegende Modelle nicht binden, und Fliegende Modelle können keine anderen Fliegenden Modelle binden. Eine Fliegende Einheit muss ihre Bewegung mindestens 1" von allen gegnerischen Fliegenden Einheiten entfernt beenden. Fliegende Modelle ignorieren die Regel Volle Deckung. Direkte Deckung und Höhen-Totzone gelten weiter. Nimm an, die Effektive Größe Fliegender Einheiten sei höher als die jedes Terrainelements auf dem Tisch. Eine Fliegende Einheit profitiert nicht von HOCHEBENE-Deckung (Teil 7.1.3). Eine Fliegende Einheit kann Missionsmarken weder kontrollieren noch umkämpfen (ersetzt die Teile 6.2 und 8.9.1). Eine Fliegende Einheit kann keinen Sturmangriff ausführen und nicht Ziel eines Sturmangriffs sein. Eine Fliegende Einheit kann nicht an der Kampfphase teilnehmen (Teil 8.8). Eine Fliegende Einheit ignoriert Höhenstufen. Sie nutzt keine Zugangspunkte. Für Deckung und Sichtlinie behandle die Effektive Größe einer fliegenden Einheit als höher als die Effektive Größe jedes Terrainstücks auf dem Tisch (Teil 7.1.4). Terrain trägt nicht zur Effektiven Größe eines fliegenden Modells bei. Eine fliegende Einheit über Gras zerstört das Gras-Terrainstück nicht. Endet eine fliegende Einheit auf einem Gras-Terrainstück, wird es normal entfernt.

FRAKTIONSMERKMALE — Fraktionsmerkmale sind Schlüsselwörter auf Einheitenkarten, Taktikkarten und Fraktionskarten, die die Zugehörigkeit angeben. Speziesmerkmale: Terraner, Zerg, Protoss. Unterfraktionsmerkmale: Bestimmte Bruten oder Organisationen, z. B. Kerrigans Schwarm, Raynor's Raiders. Funktion: Im Armeeaufbau darf ein Spieler nur Einheiten und Taktikkarten nehmen, deren Fraktionsmerkmale alle auf der gewählten Fraktionskarte stehen. Wenn auch nur ein Merkmal auf Einheit oder Taktikkarte nicht auf der Fraktionskarte steht, ist diese Karte unzulässig. Eine Einheit mit weniger Merkmalen als die Fraktionskarte ist erlaubt – es genügen ihre eigenen Merkmale (Teil 9.1.2).

FÜHRUNGSMODELL — Das Führungsmodell ist ein zeitweiliger Bezugspunkt für die Bewegung einer Einheit. Führt eine Einheit Bewegungen, Aufstellen, Laufen, Sturmangriff, Loslösen, Reihen schließen oder eine Aktion aus, die ein Führungsmodell verlangt, wählt der kontrollierende Spieler ein Modell der Einheit. Bewege zuerst das Führungsmodell und miss seinen genauen Weg. Setze dann die übrigen Modelle in gültiger Kohärenz um die neue Position des Führungsmodells (Teil 4.4). Die Benennung des Führungsmodells endet, sobald die Aktion abgehandelt ist. Das Führungsmodell bestimmt die Lückenbreite-Kategorie der Einheit und interagiert mit Terrainbeschränkungen (Teil 4.6).

G

GANZ INNERHALB — Ein Modell ist nur dann ganz innerhalb einer Entfernung, wenn sein gesamter Sockel in diesem Bereich liegt – kein Teil des Sockels darf über den Rand hinausragen. Eine Einheit ist nur dann ganz innerhalb einer Entfernung, wenn jedes Modell der Einheit diese Bedingung erfüllt. Ganz innerhalb ist eine strengere Anforderung als innerhalb und gilt für Kohärenzprüfungen (Teil 4.4), bestimmte Wirkungsbereiche von Fähigkeiten sowie die Eignung für Missionsmarken. Verlangt eine Regel ganz innerhalb, genügt teilweises Überlappen nicht.

GEBUNDEN — Eine Bodeneinheit ist gebunden, wenn eines ihrer Modelle innerhalb 1" (Bindungsreichweite) eines Modells einer gegnerischen Bodeneinheit ist, sofern die folgenden Bedingungen erfüllt sind (Teil 7.2.1): Kampfmerkmale passen: Boden-Modelle binden nur Boden-Modelle. Fliegende Modelle können von keinem Modell gebunden werden. Terrain blockiert nicht: Terrain der Größe 2+ zwischen den Modellen verhindert die Bindung, selbst wenn sie Innerhalb 1" sind. Modelle auf HOCHEBENE können keine Modelle auf BODENEBENE binden und umgekehrt. Ist ein Modell einer Einheit Gebunden, gilt die gesamte Einheit als Gebunden. Eine Gebundene Einheit kann keine Standardbewegung ausführen – sie muss sich Loslösen (Teil 8.5.4) oder Halten. Gebundene Einheiten unterliegen zudem Beschränkungen bei Fernkampfangriffen (Teil 8.7.3).

GEGNER — Alle Einheiten, Token und Karten des Gegenspielers sind Gegner. In Teampspielen sind Einheiten, Token und Karten aller gegnerischen Spieler Gegner. Eine Einheit darf nie eine befreundete Einheit zum Ziel eines Angriffs machen, sofern eine Regel nicht ausdrücklich etwas anderes bestimmt. Gegner ist das Gegenteil von Befreundet und dient in den Regeln durchgehend dazu, gültige Ziele, Bindung und das Umkämpfen von Missionsmarken zu bestimmen.

GRAS — Ein Terrainstück der Größe 2, für das Sonderregeln gelten. Anders als anderes Terrain der Größe 2 blockiert Gras keine Bewegung, blockiert aber die Sichtlinie, gemäß den Standard-Deckungsregeln (Teil 7.1.1). Gras wird vom Kriegszug zerstört. Führt der Weg eines Führungsmodells durch ein Gras-Terrainstück oder endet ein Modell der Einheit darauf – bei jeder Bewegungsaktion (Bewegen, Aufstellen, Laufen, Sturmangriff, Loslösen oder Reihen schließen) –, wird dieses Gras-Terrainstück sofort aus dem Spiel entfernt. Es kehrt beim Aufräumen & Auffrischen nicht zurück und ist durch nichts ersetzbar. Eine Fliegende Einheit, die sich über Gras bewegt, zerstört das Terrainstück Gras nicht. Fliegende Modelle ziehen über das Terrain hinweg, nicht hindurch. Endet ein Modell einer Fliegenden Einheit auf einem Terrainstück Gras, wird dieses normal entfernt.

H

HEILEN (X) — Entferne X Punkte angesammelten Schadens von der Einheit (senke ihre Schadensmarke entsprechend). HEILEN kann nicht zerstörte Modelle zurückholen – es senkt nur vorhandenen Schaden. Siehe auch: WIEDERBELEBEN.

HERBEIRUFEN (Einheitenname) — Setze das Führungsmodell der benannten Einheit in Sockel-an-Sockel-Kontakt zur übergeordneten Einheit. Setze den Rest in Kohärenz. Setze nie Modelle innerhalb der Bindungsreichweite einer gegnerischen Einheit. Lege eine Aktivierungsmarke neben die herbeigerufene Einheit – in der Phase ihrer Herbeirufung kann sie nicht aktiviert werden. In den folgenden Phasen muss diese Einheit sofort nach Ende der Aktivierung ihrer übergeordneten Einheit aktiviert, vor der nächsten Aktivierung des Gegners. Setze die herbeigerufene Einheit nie innerhalb der Einflusszone des Gegners. Der Spieler braucht ausreichend verfügbare Versorgung. Würde die gesamte aktuelle Versorgung durch den aktuellen Versorgungswert der Einheit den Versorgungspool überschreiten, kann die Einheit nicht herbeigerufen werden. Ist die übergeordnete Einheit nicht auf dem Schlachtfeld, kann diese Einheit normal aktiviert werden.

HOCHEBENE — Eine der Höhenstufen. Ein Modell ist auf der HOCHEBENE, wenn es auf waagerechtem Terrain der Größe 3 oder größer steht. Modelle auf HOCHEBENE können keine Modelle auf BODENEBENE binden, und umgekehrt. Modelle auf HOCHEBENE können Modelle auf MITTELEBENE nur binden, wenn beide Modelle an denselben ZUGANGSPUNKT angrenzen, der ihre jeweiligen Höhenstufen verbindet. Ein Modell auf HOCHEBENE hat eine Effektive Größe gleich seiner Größe plus der Größe des Terrains.

HÖHENSTUFE — Modelle können auf einer von drei Höhenstufen stehen: BODENEBENE: Steht direkt auf der Spielmatte. MITTELEBENE: Steht auf waagerechtem Terrain der Größe 1 oder 2. HOCHEBENE: Steht auf waagerechtem Terrain der Größe 3 oder größer. Ein Modell steht auf einer Höhenstufe, wenn sein Sockel auf dieser Höhe liegt. Liegt der Sockel auf mehreren Höhenstufen, gilt es als auf der höchsten davon stehend.

I

INDIREKTES FEUER — Fernkampfangriffe mit dieser Waffe dürfen beim Zielwählen und beim Abhandeln von Schaden die Sichtlinie ignorieren. Das Ziel muss dennoch in Reichweite sein. Liegt es nicht in Sichtlinie, darf es einen Ausweichwurf gegen diesen Angriff machen.

INNERHALB — Ein Modell ist innerhalb einer Distanz, wenn ein beliebiger Teil seines Sockels diese Reichweite berührt oder in sie hineinragt. Eine Einheit ist innerhalb einer Distanz, wenn mindestens ein Modell der Einheit diese Bedingung erfüllt. Innerhalb ist eine weniger strenge Anforderung als ganz innerhalb. Nennt eine Regel innerhalb ohne das Wort „ganz“, genügt teilweise Überlappung.

K

KAMPFMERKMALE: — Kampfmerkmale sind Schlüsselwörter auf einer Einheitenkarte, die physische Natur und taktische Klasse einer Einheit angeben. Typmerkmale: Gepanzert, Biologisch, Leicht, Mechanisch, Psionisch, Fliegend und Boden. Zielwahl: Manche Waffen können nur auf bestimmte Kampfmerkmale feuern (z. B. „Ziel: Fliegend“). Ansturm: Die Ansturmwirkung einer Waffe löst nur aus, wenn das Ziel das im Ansturmtyp der Waffe genannte Kampfmerkmal hat (Teil 8.7.4). Boni: Fähigkeiten wie ANTI-AUSWEICHEN (X) oder DURCHSCHLAG (X) gelten oft nur gegen bestimmte Kampfmerkmale. Hinweis: Das Kampfmerkmal Boden und die Höhenstufe BODENEBENE (Teil 8.5.3) sind verschiedene Begriffe. Eine Fliegende Einheit auf der Spielmatte steht auf BODENEBENE, hat aber nicht das Kampfmerkmal Boden. In diesen Regeln meint fett gesetztes Boden immer das Kampfmerkmal. BODENEBENE meint immer die Höhenstufe.

KAMPFREIHE — Ein Modell steht in der Kampfreihe, wenn es innerhalb der Bindungsreichweite (1") eines gegnerischen Modells ist. Es darf mit Waffen der Kampfphase zuschlagen. Siehe Teil 8.8.1, Schritt 2.

KONTROLLIERENDER SPIELER — Der Spieler, der eine bestimmte Einheit, ein Modell oder ein Token befehligt. Er trifft alle Entscheidungen und würfelt. Bestimmte Fähigkeiten (z. B. Neuralparasit) können die Kontrolle übertragen; der neue Spieler handelt dann in jeder Hinsicht, als wäre die Einheit seine eigene.

K

KONZENTRIERTES FEUER (X) — Angriffe mit dieser Waffe dürfen höchstens X Modelle als Verluste entfernen. Sind X Modelle entfernt, verfällt der übrige Gesamtschaden. Er wird nicht als Schadensmarke festgehalten und geht nicht über.

KRITISCHER TREFFER (X) — Verschiebe X Würfel vom Panzerungspool direkt in den Schadenspool, unter Umgehung der Panzerung. KRITISCHER TREFFER verschiebt nie mehr Würfel, als im Panzerungspool sind.

M

METAMORPHOSE (Einheitenname) X — Für diese Fähigkeit braucht der kontrollierende Spieler genug verfügbare Versorgung. Setze ein (Name)-Modell in Sockel-an-Sockel-Kontakt mit einem Modell der aktiven Einheit, entferne dann X Modelle dieser Einheit vom Schlachtfeld. Das (Name)-Modell bildet eine neue Einheit und darf nicht innerhalb 1" einer gegnerischen Einheit stehen. Lege eine Aktivierungsmarke neben die neue Einheit; sie kann diese Runde nicht mehr aktiviert werden.

MISSIONSMARKEN — Nummerierte Marken kommen beim Aufbau an den auf der Aufstellungskarte genannten Koordinaten auf das Schlachtfeld. Jede Marke hat 32 mm Durchmesser und zwei Seiten: Aktiviert oder Deaktiviert. Marken 1 & 3 sind Rot, Marken 2 & 4 Blau, Marke 5 Neutral. Missionsmarken sind der Hauptweg zu Punkten. Am Ende jeder Runde bestimmen die Spieler die Kontrolle über jede Marke, indem sie den gesamten aktuellen Versorgungswert ihrer berechtigten umkämpfenden Einheiten vergleichen (Teil 8.9.1). Eine Einheit darf eine Missionsmarke nur umkämpfen, wenn sie auf dem Schlachtfeld steht, in Kohärenz ist und mindestens ein Modell innerhalb 3" mit Sichtlinie zur Marke auf derselben Höhenstufe hat. Fliegende und EINGEGRABENE Einheiten können Missionsmarken weder umkämpfen noch kontrollieren. Kontrolle ist Dauerhaft – sobald ein Spieler eine Marke kontrolliert, bleibt sie bei ihm, bis der Gegner sie zurückerobert sie mit einer höheren umkämpfenden Versorgungssumme. Ein Gleichstand überträgt nie die Kontrolle.

MITTELEBENE — Eine der Höhenstufen. Ein Modell ist auf der MITTELEBENE, wenn es auf waagrechttem Terrain der Größe 1 oder 2 steht. Modelle auf MITTELEBENE können Modelle auf HOCHEBENE oder BODENEbene nur binden, wenn beide Modelle an denselben ZUGANGSPUNKT angrenzen, der ihre jeweiligen Höhenstufen verbindet. Ein Modell auf MITTELEBENE hat eine Effektive Größe gleich seiner Größe plus der Größe des Terrains.

MODIFIKATOR — Ein Modifikator ändert den Zielwert eines Wurfs. Wende alle Modifikatoren vor dem Wurf an (Teil 3.4). +X-Modifikator: Erleichtert den Wurf, senkt den Zielwert um X. -X-Modifikator: Erschwert den Wurf, erhöht den Zielwert um X. Modifikatoren verschiedener benannter Quellen kumulieren, sofern nicht anders angegeben. Ein Zielwert kann nie unter 2+ oder über 6+ verändert werden. Modifikatoren ändern den Zielwert, nicht das Würfelergebnis. Eine natürliche 6 gelingt immer, eine natürliche 1 misslingt immer, unabhängig von Modifikatoren (Teil 3.6). Ein Modifikator unterscheidet sich vom Festen Zusatz (Teil 3.5), der einen Wert erzeugt, statt einen Zielwert zu ändern.

N

NICHTTÖDLICHER SCHADEN (X) — Die Einheit erleidet X Punkte Schaden. Addiere ihn effektiv auf ihre Schadensmarke. Entferne keine Modelle, auch wenn der Gesamtschaden die TP eines Modells übersteigt. Erleidet die Einheit danach normalen Schaden, löst der kombinierte Gesamtschaden die Verlustentfernung normal aus.

P

PLATZIEREN (X) — Wähle ein Führungsmodell. Entferne es und setze es ganz innerhalb X" seiner Ausgangsposition. Entferne und setze dann alle übrigen Modelle der Einheit neu, wobei die Kohärenz gewahrt bleibt (Teil 4.4). PLATZIEREN ignoriert Lückenbreite und Höhenvorgaben. Das Führungsmodell wird entfernt und direkt gesetzt, nicht entlang eines Pfades bewegt. Es muss jedoch in einer zulässigen Position enden und nicht innerhalb der Bindungsbereichweite eines gegnerischen Modells. Modelle, die den PLATZIEREN-Effekt in der Sturmphase nutzen, dürfen innerhalb der Bindungsbereichweite gegnerischer Modelle gesetzt werden (die Einheit wird gebunden).

PRÄZISION (X) — Verschiebe nach dem Wurf auf Treffer bis zu X fehlgeschlagene Angriffswürfel direkt in den Panzerungspool. Sie gelten für alle Zwecke als Treffer, auch für Ansturm.

PUNKTGENAU — Fernkampfangriffe dieser Waffe dürfen gebundene gegnerische Einheiten anvisieren und ignorieren die Bindungsstatus-Beschränkung (überschreibt Teil 8.7.3, Schritt 1).

R

RESERVEN — Ein Bereich außerhalb des Schlachtfelds, in dem Einheiten bis zur Aufstellung bleiben. Alle Einheiten starten in den Reserven. Eine Einheit in den Reserven: Kann nicht von Angriffen oder Fähigkeiten anvisiert werden, sofern eine Fähigkeit nicht ausdrücklich Einheiten in den Reserven betrifft. Kann keine aktiven, passiven oder Reaktionsfähigkeiten nutzen, sofern nichts anderes angegeben ist. Kann Missionsmarken weder kontrollieren noch umkämpfen. Steuert ihren aktuellen Versorgungswert nicht zur gesamten aktuellen Versorgung des Spielers auf dem Schlachtfeld bei. Behält alle Ausrüstung, Upgrades und Waffenwahlen, die ihr beim Armeeaufbau zugewiesen wurden. Eine Einheit verlässt die Reserven, sobald sie per Aktion Aufstellen auf Schlachtfeld gebracht wird (Teil 8.5.5). Manche Regeln bringen eine Einheit im Spiel in die Reserven zurück – siehe Teil 8.5.5 zur Behandlung von Schaden, Effekten und Versorgung. In der letzten Runde gelten alle nicht aufgestellten Einheiten in den Reserven für die Wertung als zerstört (Teil 8.10).

S

SCHWÄCHUNG [Eigenschaft] (X) — Die Einheit erhält X Abzug auf die genannte Eigenschaft bis zum Ende der Runde. Zielwert-Merkmal: erhöhe den Wert um X (schwerer zu würfeln). Wert-Merkmal: senke den Wert um X (mindestens 0).

SICHTBAR — Ein Modell ist für ein anderes sichtbar, wenn sich zwischen ihnen eine gültige Sichtlinie ziehen lässt (Teil 7.1). Verläuft die Linie durch kein blockierendes Terrain, ist das Ziel ohne weitere Prüfung sichtbar. Verläuft sie durch blockierendes Terrain, wende die Deckungsregeln an (Teil 7.1.1) – das Ziel bleibt sichtbar, sofern nicht Volle Deckung oder Direkte Deckung die Sichtlinie blockiert. Ein Modell mit dem Schlüsselwort VERSTECKT ist für Modelle über 4" Entfernung nicht sichtbar, unabhängig von der Sichtlinie.

SICHTLINIE (LoS) — Die Sichtlinie bestimmt, was ein Modell sieht und damit als Ziel für Angriffe und Fähigkeiten wählen kann. Alle Sichtlinien-Prüfungen erfolgen aus 2D-Perspektive von oben, Blick senkrecht aufs Schlachtfeld. Um zu prüfen, ob ein Modell ein Ziel sieht, ziehe eine gedachte Gerade von einem beliebigen Punkt des Sockels des handelnden Modells zu einem beliebigen Punkt des Sockels des Zielmodells. Die vertikale Höhe fließt nie in die Linie ein. Verläuft die Linie durch kein Blockierendes Terrain (ein Terrainelement mit Effektiver Größe 1 oder höher), ist das Ziel Sichtbar. Weitere Prüfungen entfallen. Verläuft die Linie durch blockierendes Terrain, ist das Ziel nicht automatisch versteckt. Prüfe mit den Deckungsregeln (Teil 7.1.1), ob das Terrain die Sichtlinie wirklich blockiert: Volle Deckung: Die Effektive Größe des Terrains ist gleich oder größer als die Effektive Größe von Angreifer und Ziel. Die Sichtlinie ist blockiert. Direkte Deckung: Die Linie kreuzt ein Terrainelement, und Angreifer oder Ziel steht innerhalb von 1" um dieses Terrain, sofern die Effektive Größe des Terrains gleich oder größer ist als die Effektive Größe des Modells innerhalb von 1". Die Sichtlinie ist blockiert. Ausnahme: Stehen Angreifer und Ziel innerhalb von 1" desselben Terrainelements und innerhalb von 3" voneinander, ermittle die Sichtlinie normal. Höhen-Totzone: Ein Modell auf HOCHEBENE (Größe 3+) sieht kein Modell auf BODENEbene, das innerhalb von 1" vom Fuß desselben Terrainelements steht, und umgekehrt. Es gilt dieselbe Nahbereich-Ausnahme. Jedes Terrainstück wird eigenständig bewertet. Terrainstücke summieren weder ihre Effektive Größe noch ihre Nähe. Erfüllt kein einzelnes Terrainstück die Anforderungen für Volle Deckung oder Direkte Deckung, ist die Sichtlinie nicht blockiert, unabhängig davon, durch wie viele Terrainstücke die Linie führt. Die Grundfläche eines Terrainelements ist sein physischer Sockel oder seine äußersten Kanten von oben gesehen. Lücken, Fenster, Türöffnungen und offene Innenräume darin blockieren die Sichtlinie, sofern die Spieler beim Schlachtfeldaufbau (Teil 7.1) nichts anderes vereinbaren. Fliegende Modelle ignorieren die Regel Volle Deckung. Direkte Deckung und Höhen-Totzone gelten weiter. Behandle die Effektive Größe eines Fliegenden Modells als höher als die Effektive Größe jedes Terrainstücks auf dem Tisch (Teil 7.1.4). Die Sichtlinie ist wechselseitig: Sieht Modell A Modell B, sieht Modell B Modell A über dieselbe Linie.

SOFORT — Gegnerische Einheiten können auf Angriffe mit dieser Waffe keine Reaktionsfähigkeiten ansagen oder abhandeln.

SPERRIG — Diese Waffe kann nicht für einen Fernkampfangriff genutzt werden, solange die Einheit gebunden ist (Teil 8.7.3).

SPEZIALFÄHIGKEIT — Eine Spezialfähigkeit ist jede benannte Fähigkeit, die auf einer Einheitenkarte, Taktikkarte oder Fraktionskarte abgedruckt ist. Jede Spezialfähigkeit fällt in eine von drei Kategorien: aktive Fähigkeit, passive Fähigkeit oder Reaktionsfähigkeit (Teil 2.7). Aktive Fähigkeiten erfordern eine aktivierte Einheit und werden unmittelbar vor oder nach einer Aktion ausgelöst. Jede benannte aktive Fähigkeit ist einmal pro Runde je Einheit nutzbar, außer sie hat das Schlüsselwort WIEDERHOLBAR. Passive Fähigkeiten wirken immer, solange die Einheit auf dem Schlachtfeld ist. Reaktionsfähigkeiten lösen bei einem bestimmten Auslöser aus. Jeder Spieler darf nur eine Reaktion je Aktivierung abhandeln, und jede benannte Reaktionsfähigkeit ist nur einmal pro Runde je Einheit nutzbar. Alle drei Arten sind inaktiv, solange die Einheit in den Reserven ist, sofern die Fähigkeit nichts anderes angibt. Eine Einheit kann nicht mehreren Instanzen einer gleichnamigen Spezialfähigkeit zugleich unterliegen.

S

SPEZIALIST — Eine Einheit darf nur ein Modell mit dieser Waffe enthalten. Mehrere Upgrades, die mehr als eine Instanz dieser Waffe konfigurieren, sind unzulässig (Teil 9.1.7).

STÄRKUNG [Eigenschaft] (X) — Einheit erhält bis Ende der Runde X Bonus auf Eigenschaft. Zielwert-Merkmal (z. B. Panzerung, Treffer): senke den Wert um X (leichter zu würfeln). Wert-Merkmal (z. B. Geschwindigkeit, AR): erhöhe den Wert um X.

STATIONÄR — Zu Beginn der Runde erhalten alle Einheiten diesen Status. Eine Einheit verliert diesen Status sofort, wenn ein Modell dieser Einheit sich bewegt, bewegt wird oder aus irgendeinem Grund PLATZIERT wird.

STATIONÄRES ZIEL (X) — Bei einem Fernkampfangriff mit dieser Waffe addiere X zu ihrer AR, wenn die Zieleinheit den Status Stationär hat.

STATUS — Eine Schlüsselwortkategorie für einen zeitweiligen oder dauerhaften Einsatzmodus, Zustand oder Wertemodifikator einer Einheit (z. B. EINGEGRABEN, BELAGERUNGSMODUS). Sofern nicht anders angegeben, werden Status in der Wertungs- und Aufräumphase nicht entfernt. Sie bleiben auf der Einheit, bis sie anders entfernt werden. Der aktive Status einer Einheit wird mit Statusmarken neben der Einheit sichtbar verfolgt: Modi: Nutze Plastikmarken, um operative Wechsel festzuhalten (z. B. BELAGERUNGSMODUS, EINGEGRABEN). Diese Statusmarken haben BLEIBT IM SPIEL. Andere Status: Nutze Marken, um weitere Effekte auf die Einheit festzuhalten. Positive Effekte hältst du mit Stärkungsmarken (blau) fest, negative mit Schwächungsmarken (rot). Diese Statusmarken haben BLEIBT IM SPIEL.

T

TAKTISCHE MASSE — Eine Einheit hat Taktische Masse, wenn ihr aktueller Versorgungswert den summierten aktuellen Versorgungswert aller gegnerischen Einheiten übersteigt, mit denen sie gebunden ist. Sie ignoriert dann die Loslösen-Strafe (Teil 8.5.4): Nach dem Loslösen darf sie in der folgenden Sturmphase normal Fernkampfangriff und Sturmangriff ausführen.

U

ÜBERLAUF — Zusätzliche Treffer einer Schablonenwaffe, die Modelle außerhalb der Haupt-Zieleinheit treffen. Wenn eine Sprengschablone (BT) oder Flammenschablone (FT) Modelle von Einheiten außerhalb des Hauptziels abdeckt, werden diese Modelle als Überlauf abgehandelt. Jede betroffene Einheit wird als eigener Batch abgehandelt. Überlauf-Batches wenden keine Angriffsraten-Modifikatoren an und erzeugen keinen Ansturm. Überlauf kann befreundete wie gegnerische Einheiten treffen. Das vollständige Verfahren für Schablonenwaffen steht in Teil 8.7.6.

UNGEBUNDEN — Eine Bodeneinheit ist ungebunden, wenn keines ihrer Modelle innerhalb von 1" eines gegnerischen Bodenmodells steht oder wenn Terrainbeschränkungen (Teil 7.2.1) trotz Nähe eine gültige Bindung verhindern. Fliegende Einheiten sind immer ungebunden. Eine ungebundene Einheit darf normale Bewegung, Lauf, Fernkampfangriff oder Sturmangriff uneingeschränkt ausführen. Nur ungebundene Einheiten dürfen für eine Bewegungsaktion gewählt werden (Teil 8.5.2).

UNPASSIERBARES TERRAIN — Ein Terraintück ist unpassierbar, wenn kein Zugangspunkt es mit einer angrenzenden Höhenstufe verbindet. Modelle können nicht durch, auf oder über UNPASSIERBARES TERRAIN ziehen, und kein Modell darf seine Bewegung darauf überlappend beenden. Modelle können Terrain der Größen 0 und 1 durchqueren.

UNTERSTÜTZUNGSREIHE — Ein Modell steht in der Unterstützungsreihe, wenn es in Sockel-an-Sockel-Kontakt mit einem befreundeten Modell derselben Einheit in der Kampfreihe steht, selbst aber nicht innerhalb der Bindungsreichweite eines gegnerischen Modells. Modelle in der Unterstützungsreihe dürfen mit ihren Waffen der Kampfphase zuschlagen, als stünden sie im Kampf. Siehe Teil 8.8.1, Schritt 2.

V

VERDRÄNGUNG — Das Führungsmodell darf überlappend mit dem Token oder der Einheit enden (ersetzt Teil 7.3.1). Beendet das Führungsmodell eine Bewegung durch Bewegen, Aufstellen, Laufen, Sturmangriff, Loslösen, Reihen schließen oder Spezialfähigkeit, überlappend mit diesem Token oder Modell, der kontrollierende Spieler des Führungsmodells setzt es sofort in Sockel-an-Sockel-Kontakt mit dem Führungsmodell. Ist Sockel-an-Sockel nicht möglich, setzt er es so nah wie möglich.

VERFÜGBARE VERSORGUNG — Verfügbare Versorgung ist die restliche Versorgungskapazität für neue Aufstellungen. Sie entspricht dem aktuellen Versorgungspool abzüglich des gesamten aktuellen Versorgungswerts aller befreundeten Einheiten auf dem Schlachtfeld (Teil 8.3.2). Eine Einheit darf nur dann aus den Reserven aufgestellt werden, wenn ihr aktueller Versorgungswert kleiner oder gleich der verfügbaren Versorgung ist. Die gesamte aktuelle Versorgung der Einheiten eines Spielers auf dem Tisch darf den Versorgungspool nie übersteigen. Zerstörte oder durch Verluste geschwächte Einheiten geben verfügbare Versorgung für Nachrücker frei. In der letzten Runde wird der Versorgungspool unbegrenzt und die Beschränkungen der verfügbaren Versorgung entfallen.

VERSORGUNGSWERT — Der Versorgungswert einer Einheit ist der Wert im Versorgungsprofil der Einheitenkarte, der ihrer aktuellen Modellzahl entspricht. Der Start-Versorgungswert einer Einheit ergibt sich beim Armeeaufbau aus der gewählten Zusammenstellungsoption (Teil 9.1.6) und legt fest, wie viele Armeeslots die Einheit belegt. Der Versorgungswert ist eine dynamische Eigenschaft – sinkt die Modellzahl durch Verluste in eine niedrigere Stufe des Versorgungsprofils, fällt der Versorgungswert. Aktualisiere ihn sofort, sobald ein Verlust die Einheit tiefer einstuft. Versorgung dient Aufstellung, Kontrolle von Missionsmarken, Taktischer Masse und Wertung.

VERSTECKT — Diese Einheit kann nicht als Ziel eines Fernkampfangriffs oder einer LoS erfordernden Spezialfähigkeit gewählt werden, außer das handelnde Modell ist innerhalb 4" von ihr. Eine VERSTECKTE Einheit ist immun gegen das Schlüsselwort WUCHT. Eine VERSTECKTE Einheit darf gegen jeden Angriff auf sie einen Ausweichwurf ablegen. VERSTECKT gilt als Status.

W

WEITREICHEND (X) — Die maximale Reichweite dieser Waffe steigt auf X". Miss die Distanz jedes angreifenden Modells zum Ziel einzeln: Innerhalb der normalen Profil-Reichweite: Der Angriff wird normal abgehandelt. Jenseits davon, aber innerhalb X": Das Modell erhält einen -1-Modifikator auf seinen Trefferwurf. Enthält ein Batch Modelle auf Standardreichweite und auf WEITREICHEND-Distanz, erzeuge alle Würfel, würfle die beiden Gruppen aber getrennt, um unterschiedliche Trefferwerte zu berücksichtigen.

WIEDERBELEBEN (X) — Gib dieser Einheit bis zu X Zerstörte Modelle zurück. Die Rückkehr darf den aktuellen Versorgungswert der Einheit nicht erhöhen. Führe kein Modell zurück, das die Einheit in eine höhere Versorgungsstufe hebt. Setze jedes zurückgeführte Modell in Sockel-an-Sockel-Kontakt mit einem Modell der Einheit. Zurückgeführte Modelle dürfen nicht innerhalb der Bindungsreichweite einer gegnerischen Einheit stehen. Kann ein Modell nicht regelkonform gesetzt werden, kann es nicht zurückkehren.

WIEDERHOLBAR — Diese Fähigkeit unterliegt nicht der Begrenzung Einmal pro Runde (Teil 2.7.1). Sie darf in einer Runde mehrfach genutzt werden, sofern jeweils alle Kosten und Auslösebedingungen erfüllt sind. Eine Reaktion mit WIEDERHOLBAR darf weiterhin nur einmal je Aktivierung und, ganz außerhalb einer Aktivierung, einmal je Auslöser genutzt werden.

WUCHT (X) Y — Unmittelbar nachdem diese Einheit einen erfolgreichen Sturmangriff abgeschlossen hat, prüfe jedes Modell in der Kampfreihe oder Unterstützungsreihe. Erzeuge für jedes zulässige Modell X Wuchtwürfel: Steht das Modell in der Kampfreihe oder Unterstützungsreihe nur einer gegnerischen Einheit gegenüber, gehen alle X Würfel an diese Einheit. Steht das Modell in der Kampfreihe oder Unterstützungsreihe mehreren gegnerischen Einheiten gegenüber, darf der kontrollierende Spieler die Würfel auf diese Einheiten aufteilen. Wirf die zugeteilten Würfel für jede Zieleinheit getrennt (das ist der Wucht-Trefferwurf). Lege je Ergebnis von Y oder höher 1 Würfel in den Panzerungspool des Ziels. Fahre sofort mit den Panzerungswürfen fort. Diese Treffer erzeugen keinen Ansturm und behandeln Schaden als 1.

Z

ZÄH (X) — Handelt diese Einheit einen Panzerungswurf ab, ändere bis zu X Fehlschläge in Erfolge. Behandle sie als erfüllend oder übertreffend die Panzerung – lege sie ab, statt in den Schadenspool.

ZUGANGSPUNKT — Teil eines Terrains, der verschiedene Höhenstufen verbindet. Modelle können über einen ZUGANGSPUNKT die Stufe wechseln.

ZWEITWAFFE — Führt diese Einheit einen Fernkampfangriff oder Nahkampfangriff aus, dürfen mit dieser Waffe ausgerüstete Modelle sie nutzen und dabei die Beschränkung auf eine Waffe je Modell ignorieren (Teil 8.7.3). Hat ein Modell mehrere ZWEITWAFFEN, darf es alle in derselben Aktivierung nutzen. Angriffe mit jeder ZWEITWAFFE müssen in getrennten Batches abgehandelt werden. Da es getrennte Batches sind, dürfen ZWEITWAFFE-Angriffe eine andere gegnerische Einheit zum Ziel haben als die übrigen Waffen der Einheit, vorbehaltlich aller Standardregeln zur Zielwahl.