

STARCRAFT®

TABLETOP MINIATURES GAME

[FAQ V1.0]

Dieses Dokument beantwortet häufig gestellte Spielerfragen.

EINHEITEN UND EIGENSCHAFTEN	2
MESSEN UND BEWEGUNG	2
DAS SCHLACHTFELD	2
AUFSTELLUNG, EINTRITTSKANTEN UND EINFLUSSZONE	3
ANGRIFFSSEQUENZ	3
FÄHIGKEITEN UND TAKTIKKARTEN	3
SCHLÜSSELWÖRTER	4
SCHABLONEN UND ÜBERLAUF	5

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, StarCraft and the Blizzard Entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. or other countries.

Manufactured in the EU and distributed by Archon Sp. z o.o. Starcraft™ and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from Blizzard Entertainment, Inc. ©2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon.



ARCHON
STUDIO

Einheiten und Eigenschaften

F: Wie wirken Schilde, und sind sie heilbar?

A: Schildwert einer Einheit + **Trefferpunkte (TP)** des **ersten Modells** = gemeinsamer Pool. Z. B.: **Berserker** (4 TP) + **Schild 3** = **erstes Modell** mit 7 TP. Verlorene TP daraus sind normal heilbar.

F: Wann erlischt Status Abgeschirmt?

A: **Status Abgeschirmt** endet in einem von zwei Fällen:

- Der Einheit zugewiesener **Gesamtschaden** übersteigt ihren **Schildwert**. So verliert sie mit **Schild 3** den Status erst ab 4 Schaden, nicht bei 3. Da nach der Schadensabhandlung geprüft wird, können Fähigkeiten, die Schaden vor der Zuweisung senken, den Verlust des **Status Abgeschirmt** verhindern.
 - Ihr **erstes Modell** wird entfernt.
- Status Abgeschirmt** kehrt durch Heilen nicht zurück.

F: Wirkung nichttödlichen Schadens auf Status Abgeschirmt?

A: Nichttödlicher Schaden wird zum **Gesamtschaden** der Einheit addiert und entfernt den **Status Abgeschirmt** genau wie normaler Schaden.

F: Kehrt eine zerstörte Einheit zurück?

A: Nein. Ist ihr letztes Modell entfernt und die Einheit **zerstört**, kehrt sie nur zurück, wenn Missions- oder andere Regeln es erlauben.

Messen und Bewegung

F: Wie prüft man beim Umkämpfen von Zielen, ob eine Einheit ohne Kohärenz ist?

A: **Einheitenkohärenz** wird nur am Ende einer Bewegung geprüft. Bestand die Einheit ihre letzte Prüfung, bleibt sie zur Zielkontrolle in **Kohärenz**, ungeachtet seitheriger Verluste.

F: Gelten die Lückenbreite-Regeln für Lücken zwischen Modellen oder nur in bzw. zwischen Terrainstücken?

A: Sie gelten für beides. Lücke: jeder physische Raum zwischen Terrainstücken oder Modellen, den der Sockel eines bewegten Modells durchqueren muss.

F: Kann man Modelle bei der Aktion Sturmangriff oder Reihen schließen auch ohne Lücken hinter die Gegnereinheit setzen?

A: Ja. **Kohärenzverbindungen** dürfen durch gegnerische Modelle verlaufen, mit denen deine Einheit **gebunden** ist. Gibt es auf der anderen Seite genug freien Platz, um die Sockel in **Kohärenz** zu setzen, dürfen Modelle dort aufgestellt werden.

F: Darf eine Kohärenzverbindung Terrain, Modelle und Lücken queren, sofern das Führungsmodell sie durchqueren könnte, oder nur Lücken?

A: Sie darf überall verlaufen, wo das **Führungsmodell** legal passieren darf. Da **Zerg-Raptoren** z. B. laut Sonderbewegungsregeln **UNPASSIERBARES TERRAIN** durchqueren dürfen, können übrige Einheitsmodelle ihre **Kohärenzverbindungen** direkt hindurchziehen und verbunden bleiben.

F: Kann ich ein Modell vom Zugangspunkt per Kohärenz auf Hochebene setzen, oder ist die Aktion Bewegen nötig?

A: Das geht über **Kohärenz**; keine separate Aktion **Bewegen** ist nötig. Beim Bewegen misst und bewegt sich nur das bestimmte **Führungsmodell** entlang eines physischen Wegs. Alle anderen Modelle der Einheit werden aufs Schlachtfeld gesetzt; **Kohärenzverbindungen** dürfen ausdrücklich durch **Zugangspunkte** führen, um Modelle auf verschiedenen Höhenstufen zu verbinden.

F: Darf ich bei den Aktionen Bewegen oder Laufen 0" weit ziehen?

A: Nein. Bei **Bewegen** oder **Laufen** muss eine Einheit ihre Position auf dem Schlachtfeld tatsächlich ändern. Sonst gilt die Aktion **Halten** als ausgeführt.

F: Muss das Führungsmodell bei „Direkt hin“ oder „Direkt weg“ maximal weit ziehen?

A: Ja. Das **Führungsmodell** muss so weit wie möglich **Direkt hin** zum bzw. **Direkt weg** vom Ziel ziehen.

F: Was, wenn ein Modellsockel nicht auf die Hochebene passt?

A: Nutze das **Wackelmodell-Syndrom**. Die Sockelmitte muss auf dem Terrain der **Hochebene** bleiben; der Sockel darf nur so weit über die Kante ragen, wie zum Stehen nötig.

F: Wie wird die Lückenbreite an Hochebenen geprüft, und darf man ein Modell passieren, das weniger als einen Zoll von deren Rand entfernt ist?

A: Die Kante einer **Hochebene** gilt als **Unpassierbares Terrain** für die **Lückenbreite**. Daher muss jeder physische Zwischenraum der **Größe** des bewegten Modells entsprechen (1" breit für **Größe 2** oder kleiner und 3" breit für Einheiten der **Größe 3** oder größer). Beispiel: Ein **Größe-3-Belagerungspanzer** kann eine Rampe hinauffahren, wenn die Lücke zwischen den Rampenkanten mindestens 3" breit ist. Passt sein Sockel dort nicht vollständig, darf er oben nach den Regeln für das **Wackelmodell-Syndrom** gesetzt werden.

F: Kann eine Bodeneinheit direkt zwischen unverbundenen Hochebenen wechseln?

A: Nein. Bodeneinheiten dürfen sich nur zwischen verbundenen **Hochebenen** bewegen.

Das Schlachtfeld

F: Erhält ein Modell Direkte Deckung innerhalb 1" eines beliebigen Teils eines Terrainstücks, auch wenn dieser nicht zwischen Modell und Angreifer liegt, solange die Sichtlinie durch das Terrain führt?

A: Ja. **Direkte Deckung** besteht, wenn die **Sichtlinie** durch ein Terrainstück läuft und das Modell **Innerhalb 1"** eines Teils desselben Stücks ist. Ob genau dieser Abschnitt **Innerhalb 1"** die Linie physisch blockiert, ist unerheblich.

F: Kann eine deaktivierte Missionsmarke kontrolliert werden?

A: Ja. **Deaktivierte Missionsmarken** können normal kontrolliert werden. Die Kontrollregeln gelten für alle **Missionsmarken** auf dem Schlachtfeld, egal ob sie auf **Aktiviert** oder **Deaktiviert** gedreht sind.

F: Entferne ich im Missions- und Aufstellungsdraft, wenn beide Spieler dieselbe Karte haben, eine bestimmte Karte oder den Kartennamen?

A: Du blockierst nur die physische Karte, nicht ihren Namen. Bei identischen Karten wird durch Entfernen eines Exemplars vom Tisch das andere nicht abgeworfen; es bleibt wählbar.

F: Sind die langen Mauern offizieller Kartenlayouts ein Terrainstück oder mehrere unabhängige Terrainstücke?

A: Sie gelten als mehrere separate Terrainstücke.

F: Kann eine Fliegende/EINGEGRABENE Einheit eine kontrollierte Missionsmarke in „Artefaktsuche“ beanspruchen?

A: Ja. Dass Fliegende oder EINGEGRABENE Einheiten **Missionsmarken** weder kontrollieren noch umkämpfen dürfen, hindert sie nicht daran, diese Marken in der „**Artefaktsuche**“ zu beanspruchen.

AUFSTELLUNG, EINTRITTSKANTEN UND EINFLUSSZONE

F: Berührt eine Hochebene den Spielfeldrand, darf man eine Einheit direkt darauf aufstellen?

A: Ja. Modelle sind direkt auf **Hochebene** aufstellbar, wenn die **Eintrittskante** des Spielers dieses Terrain berührt. Alle üblichen Aufstellungsregeln gelten; die Einheit muss regelkonform in **Kohärenz** stehen.

F: Zählt die Omeganetzwerk-Fähigkeit für Regeln wie Photonenüberladung als Spieler-Eintrittskante?

A: Ja. **Omegawurm**- und **Pylon**-Sockel sind befreundete **Eintrittskanten** des platzierenden Spielers.

- Von **befreundeten Eintrittskanten** aus kannst du z. B. Eingraben-Hinterhalt auslösen; gegnerische Sperren wie Photonenüberladung wirken dort nicht.
- Standard-Vorverlegungskarten und Transporter, etwa Kaserne (Proxy) oder Warpprisma, erzeugen keine **Eintrittskanten**. Sie erlauben nur vorübergehend eine Aufstellung ohne Eintrittskante.

F: Darf eine über einen Pylon als Eintrittskante aufgestellte Einheit weitere Aktionen ausführen oder Fähigkeiten abhandeln?

A: Nein. Das Aufstellen einer Einheit auf diese Weise verbraucht ihre gesamte **Aktivierung**, die unmittelbar nach dem Aufstellen endet. Sobald die Einheit auf dem Schlachtfeld steht, musst du eine **Aktivierungsmarke** neben sie legen. Dadurch kann sie in dieser **Phase** keine weiteren Aktionen ausführen oder weitere aktive Fähigkeiten abhandeln.

F: Erzeugt die Omeganetzwerk-Fähigkeit eine Einflusszone (Sperrbereich 6" ab Spieler-Eintrittskante)?

A: Nein. **Einflusszonen** entstehen **nur** an den primären **Eintrittskanten** deiner **Aufstellungskarte** und werden nur beim Aufbau des Schlachtfelds markiert.

F: Wie stellen Fähigkeiten am Rundenende (Bauchbeutel, „Es kann losgehen“, Warpverbindung) eine Einheit von einer Marke aus auf?

A: Setze das Führungsmodell in Sockel-an-Sockel-Kontakt mit der Marke und die übrigen Modelle unter Wahrung der **Einheitenkohärenz** vollständig außerhalb der gegnerischen **Bindungsreichweite**. Kannst du das Führungsmodell nicht in Sockel-an-Sockel-Kontakt mit der Marke und zugleich außerhalb der gegnerischen **Bindungsreichweite** setzen, kann die Einheit nicht aufgestellt werden und die Fähigkeit verfällt.

F: Spezialfähigkeit vor Einheitenaufrstellung nutzbar (z. B. Stimpack für mehr Geschwindigkeit auslösen)?

A: Nein. Fähigkeiten wirken nicht, solange eine Einheit in den **Reserven** ist. Vor der Aufstellung können nur Fähigkeiten abgehandelt werden, die ausdrücklich in den **Reserven** wirken (wie „**Raiders rocken!**“), oder die Einheit tatsächlich aufstellen (wie „**Durchgeladen und entschert**“ oder „**Phasenprisma**“).

F: Was heißt „zum Aufstellen bestimmt“?

A: Der Begriff bezeichnet eine Einheit, die aktiv die **Aktion Aufstellen** ausführt. Bewirkt ein Karteneffekt, eine Spezialfähigkeit oder eine Kernregel, dass eine Einheit die **Aktion Aufstellen** ausführt, gilt diese Einheit als zum Aufstellen bestimmt.

F: Nutzen Einheiten beim Aufstellen den Kriecher-Geschwindigkeitsbonus?

A: Nein. Einheiten in den **Reserven** können weder Fähigkeiten nutzen noch Reichweite messen, bis sie auf dem Schlachtfeld aufgestellt sind. Da die passiven Fähigkeiten einer Einheit in den **Reserven** nicht wirken und die Einheit nicht „**Auf Kriecher**“ sein kann, bevor sie das Schlachtfeld tatsächlich betritt, muss das **Aufstellen** mit dem normalen **Geschwindigkeitswert** der Einheit abgehandelt werden.

ANGRIFFSSEQUENZ

F: Wirken Ausweichwürfe bei Ansturm?

A: Ja. **Ausweichwürfe** werden für den endgültigen **Schadenspool** abgehandelt, der auch **Ansturm** umfasst. **Ansturm** umgeht nur den **Panzerungswurf** und überführt erfolgreiche Treffer direkt in den **Schadenspool**.

F: Kann ANTI-AUSWEICHEN (oder irgendein anderer Modifikator) jemals einen Ausweichwurf (oder eine andere Prüfung) vollständig aufheben?

A: Nein. Zielwerte können nie unter 2+ oder über 6+ modifiziert werden. Da Fähigkeiten wie **ANTI-AUSWEICHEN** Modifikatoren anwenden, können sie Proben höchstens auf 6+ verschlechtern.

F: Können Fernkampfangriffe Zielmodelle außer Waffenreichweite zerstören, wenn sie in Sichtlinie sind?

A: Ja. Nur Sichtbarkeit beschränkt Verluste, nicht Reichweite. Jedes für mindestens ein angreifendes Modell sichtbare Modell der Zieleinheit darf als Verlust entfernt werden, auch wenn es selbst physisch außerhalb der Waffenreichweite liegt.

F: Kann eine gebundene Einheit mit allen Modellen in Sockel-an-Sockel-Kontakt die Aktion Reihen schließen nutzen?

A: Nein. Für die Aktion muss das **Führungsmodell** am Ende näher am Gegner sein als zu Beginn. Sind alle Modelle in Sockel-an-Sockel-Kontakt, kann die Einheit **Reihen schließen** nicht ausführen.

F: Wie werden Modelle im Blutbad entfernt, wenn eine Einheit gleichzeitig gegen mehrere gegnerische Einheiten kämpft?

A: Wahre vorrangig die Bindung mit **ALLEN** gegnerischen Einheiten. Bei Priorität 2 oder 3 kein Modell auswählen, dessen Entfernung die Bindung mit einer bestimmten gegnerischen Einheit löst, solange in irgendeiner Stufe ein anderer zulässiger Verlust bleibt.

F: Muss eine Einheit mit verschiedenen Fernkampfwaffen alle Ziele ansagen, bevor die Trefferwürfe beginnen?

A: Nein. Je **Waffen-Batch** wird ein Ziel angesagt und abgehandelt. Wähle ein Ziel für den ersten Waffentyp aus, handle seine Angriffe komplett ab und sage erst dann das Ziel für den nächsten an.

FÄHIGKEITEN UND TAKTIKKARTEN

F: Wie funktionieren KP, BM und PE beim Bezahlen von Spezialfähigkeiten?

A: Erschöpfe (verdecke) mindestens eine **bereite** Karte passenden Ressourcentyps, um zu zahlen. Überschuss verfällt; weder speichern noch für eine andere Fähigkeit ausgeben. Beispiel: Die erschöpfte Karte erzeugt 2 KP für eine 1-KP-Fähigkeit; der übrige 1 KP verfällt sofort.

F: Ist eine Einheit für eigene Fähigkeiten in Reichweite?

A: Ja. Eine Einheit ist innerhalb eigener Reichweite, außer ausdrücklich anders geregelt.

F: Braucht das Nutzen einer Taktikkarten-Fähigkeit eine aktive Einheit auf dem Schlachtfeld, auch wenn die Karte sie nicht direkt betrifft?

A: Ja. Karten brauchen für **Aktive Fähigkeiten** stets eine aktive Einheit auf dem Schlachtfeld.

F: Darf eine Einheit je Aktivierung unbegrenzt Aktive Fähigkeiten/ Taktikkarten nutzen?

A: Ja. Je **Aktivierung** darf die Einheit beliebig viele anders benannte **Aktive Fähigkeiten** oder **Taktikkarten** abhandeln, wenn du die Ressourcenkosten zahlst. **Reaktionen:** eine je **Aktivierung**. Benannte **Aktive Fähigkeiten:** je Einheit höchstens **Einmal pro Runde**, außer ausdrücklich anders geregelt (z. B. löst eine **Space-Marine**-Einheit „**Los! Los! Los!**“ nicht zweimal in derselben **Runde** aus).

F: Benötigt man beim Abhandeln der Marodeur-Reaktion Schockmunition Sichtlinie zur gegnerischen Einheit beim Sturmangriff oder zur befreundeten Einheit, die das Ziel dieses Sturmangriffs ist?

A: Du brauchst nur **Sichtlinie** zur **befreundeten** Einheit. Die Fähigkeit wird an einer **befreundeten** Einheit **innerhalb 8"** gemessen und wählt sie als Ziel; nur sie wird auf Reichweite und Sicht geprüft.

F: Kumulieren Raptoren WUCHT-Modifikatoren aus Bösartigem Kriecher, Evolutionskammer und Adrenalin-sättigung?

A: Ja. Diese Fähigkeiten geben Zahlenmodifikatoren statt Schlüsselwörtern und kumulieren. Modifikatoren verschieden benannter Quellen addieren sich; die drei Effekte ergeben zusammen bis zu **+3**.

F: Ist „Beschleunigender Kriecher“ mit „Königin-Kriecher-Geschwindigkeit“, „Wilde Mutation“ oder „Schaben-Glia-Neubildung“ kumulativ?

A: Bewegungsmodifikatoren anders benannter Quellen addieren sich außer bei gemeinsamer **STÄRKUNG**. Beschleunigender Kriecher und das **Kriecher-Geschwindigkeitsupgrade** der Königin geben feste Boni ohne Schlüsselwort und addieren sich zu anderen Geschwindigkeitsboni. **Wilde Mutation** und **Glia-Neubildung** geben **STÄRKUNG Geschwindigkeit**; sie sind nicht kumulativ.

F: Darf der Gegner eigene Modelle auf einen Fraktionsanzeiger setzen (Bauchbeutel, „Es kann losgehen“ oder Warpverbindung)?

A: Ja. Gegner dürfen einen **Fraktionsanzeiger** frei betreten und blockieren. Wird er so blockiert, dass kein aufstellendes Modell in Sockel-an-Sockel-Kontakt mit ihm gesetzt werden kann, bleibt er dort bis zum **Ende der Runde** und wird dann entfernt, ohne die Einheit aufzustellen.

F: Wie wird PLATZIEREN (0) von Artanis' Phasenprisma abgehandelt?

A: Setze **Artanis** direkt in Sockel-an-Sockel-Kontakt mit einem Modell der ausgewählten Zieleinheit.

F: Lässt sich schon zugewiesener Schaden entfernen?

A: Ja. Schadensreduktion gilt für den **Gesamtschaden** einer Einheit (bestehender plus neuer Schaden). Erhält z. B. eine **Marodeur**-Einheit mit 2 Schaden 1 weiteren, kann ein **Sanitäter** mit „**Lebenserhaltung**“ alle 3 entfernen.

F: Kommen Schaben dank Gräberklauen durchs Kraftfeld?

A: Nein. Mit **Gräberklauen** zieht eine Einheit durch gegnerische Einheiten, nicht durch **Terrain**. Ein **Kraftfeld** ist **Terrain**; die Fähigkeit kann es weder umgehen noch durchqueren.

F: Entfernt eine im Kraftfeld PLATZIERTE Größe-3-Einheit es von selbst?

A: Nein. Da **PLATZIEREN** keine Bewegung ist, kann es kein **Kraftfeld** entfernen.

F: Können Raptoren Kraftfelder überqueren, da sie Terrain sonst umgehen?

A: Nein. **Kraftfelder** sind für Einheiten der **Größe 2** oder kleiner unpassierbar. **Raptoren** haben **Größe 1** und ignorieren diese Terrainbeschränkung daher nicht.

F: Beschleunigender Kriecher: Wann gilt AUF KRIECHER beim Bewegungsbonus?

A: Zu Beginn der Bewegung. Ist eine Einheit dann **AUF KRIECHER**, erhält sie den Bonus für die ganze Bewegung, auch wenn sie dabei den **Kriecher** verlässt.

F: Kann die Akademie-Reaktion Erweiterte Ausbildung bei schon erschöpfter Karte genutzt werden?

A: Nein. Ist eine **Taktikkarte erschöpft**, kann keine ihrer gedruckten Fähigkeiten abgehandelt oder genutzt werden, bis sie beim **Aufräumen der Phase 4 aufgefrischt** wird.

F: Reaktionsfähigkeiten außerhalb einer Aktivierung?

A: Ja. **Reaktionen** sind jederzeit möglich, sobald ihr jeweiliger Auslöser erfüllt ist, auch ohne aktuell aktivierte Einheit.

- Außerhalb von Aktivierungen ist je Auslöser nur eine **Reaktion** erlaubt, sofern die beteiligte Einheit sie in dieser Runde noch nicht genutzt hat.
- Reagieren beide außerhalb einer Aktivierung auf denselben Auslöser, handelt der Inhaber der **Erstspielermarke** zuerst ab.

F: Wann gilt ein Gebäude als Ziel?

A: Fähigkeiten können ein **Gebäude** betreffen, wenn sie ein Gebiet oder die Einheit selbst statt eines bestimmten Modells als Ziel wählen.

Gebäude sind von den Effekten einer Fähigkeit nur ausgenommen, wenn die Zielvorgaben, Schlüsselwörter oder Beschränkungen dieser Fähigkeit sie ausschließen.

F: Unterschied: „auswählen“/„als Ziel wählen“?

A: Mechanisch und regeltechnisch gibt es keinen Unterschied. Beide gelten als Synonyme.

F: Kann eine Adept-Einheit per Psi-Transfer mit beanspruchter Missionsmarke in „Artefaktsuche“ „teleportieren“?

A: Nein.

SCHLÜSSELWÖRTER

F: Erlaubt PUNKTGENAU einer gebundenen Einheit Beschuss nach außen, oder darf sie nur gebundene Gegner als Ziel wählen?

A: Es erlaubt nur Schüsse in einen Kampf, nicht heraus. Das Schlüsselwort hebt die Zielbeschränkung der Zieleinheit auf, sodass Modelle auf **gebundene** Gegner schießen dürfen.

F: Kann PLATZIEREN ein Kriecher-Token entfernen?

A: Nein. Kriecherentfernung wird nur ausgelöst, wenn eine gegnerische Einheit eine Aktion **Bewegen, Aufstellen, Laufen, Sturmangriff** oder **Loslösen** innerhalb 1" eines **Kriechertumors** beendet. **PLATZIEREN** ist keine davon; eine **PLATZIEREN**-Bewegung nahe einem **Kriechertumor** entfernt ihn nicht.

F: Muss für das Schlüsselwort STATIONÄRES ZIEL das angreifende Modell stationär sein, oder braucht das Ziel den Status Stationär?

A: Ziel benötigt **Status Stationär**.

F: Wie wirkt INDIREKTES FEUER, wenn nur einige Modelle der Zieleinheit sichtbar sind?

A: Die Zieleinheit erhält keinen **Ausweichwurf**; auch nicht sichtbare Modelle dürfen als Verluste entfernt werden. Da mindestens ein Modell sichtbar ist, gilt die Zieleinheit selbst als innerhalb der **Sichtlinie** liegend und kommt daher nicht für den **Ausweichwurf** infrage, der Zielen außerhalb der Sichtlinie gewährt wird.

F: VERSTECKTE Einheiten können jenseits 4" nicht als Ziel gewählt werden. Wie wirken „Aufdeckungs“-Fähigkeiten (Scannersuche, Überwachungsmodus oder Überwachung) auf 6"?

A: Die Fähigkeiten wählen einen Ort auf dem Schlachtfeld statt Einheiten als Ziel. Sie setzen einen **Fraktionsanzeiger**; so entsteht ein 6"-Wirkungsbereich. Da sie die Einheit nicht als Ziel auswählen, gilt die 4"-Zielbeschränkung nicht.

F: Wann prüft man „solange innerhalb“ bei Fähigkeiten/Effekten?

A: Prüfe diese Effekte in der Spielrunde zu Beginn und Ende jeder Aktion oder Fähigkeit. Ist eine Einheit in der angegebenen Reichweite und erfüllt sonst alle Anforderungen, wirkt der Effekt sofort.

F: Kann eine Reaktionsfähigkeit mit WIEDERHOLBAR je Aktivierung mehrfach genutzt werden?

A: Nein. Das Standardlimit bleibt: eine **Reaktion** je **Aktivierung**. **WIEDERHOLBAR** erlaubt die Nutzung in verschiedenen **Aktivierungen** der Runde, aber nicht mehrfach in derselben **Aktivierung**. Bei Auslösern ganz außerhalb einer **Aktivierung** ist sie nur einmal je Auslöser nutzbar.

F: Betreffen Schlüsselwörter PRÄZISION, ANSTURM oder KRITISCHER TREFFER Einzelmodelle oder die ganze Einheit?

A: Sie gelten für den Waffen-**Batch** (Einheitenangriffs-Würfelpool), nicht für Einzelmodelle. Modelle einer Einheit mit gleichem Waffenprofil bündeln ihre **Angriffsrate (AR)**-Würfel in einem Pool; die Schlüsselwörter wirken darin. Einzelmodelle zählen separat nur für Reichweite, Sichtbarkeit und eigene Wurfmodifikatoren (z. B. -1 auf Treffer für **Weitreichend**).

F: Wie wirken Fähigkeiten wie PRÄZISION bei geteilten Angriffen gegen mehrere Gegnereinheiten?

A: Geteilte Angriffe sind ein **Batch**; Schlüsselworteffekte weist du beim Abhandeln zu. Da die Angriffe auf beide Einheiten gleichzeitig erfolgen, kannst du Schlüsselwörter wie **PRÄZISION** ganz dem Pool eines Ziels zuweisen oder auf beide Pools verteilen.

F: Gibt die METAMORPHOSE dem Gegner Siegpunkte (SPs), wenn sie den Versorgungswert der Ursprungseinheit senkt?

A: Ja. Immer wenn der **aktuelle Versorgungswert** einer Einheit sinkt, auch während einer **METAMORPHOSE**, erhält der Gegner **Siegpunkte (SPs)** in Höhe der verlorenen Versorgung.

F: Gibt eine Einheit nach der METAMORPHOSE dem Gegner Siegpunkte (SPs), wenn ihr Versorgungswert sinkt?

A: Ja. Eine Einheit **nach der METAMORPHOSE** gibt wie jede Schlachtfeldeinheit **Siegpunkte (SPs)** pro verlorener Versorgung.

F: Wird ein Spezialistenmodell (wie AGG-12 Space-Marine) entfernt, bleibt die Waffe im Spiel, wenn ein anderes Modell ohne sie ersetzt wird?

A: Nein. **Spezialistenmodelle** sind nicht auf andere Modelle übertragbar; ersetzt du eines durch ein Modell ohne die Waffe, geht der **Spezialist** verloren.

SCHABLONEN UND ÜBERLAUF

F: Wie werden Fähigkeiten mit Sprengschablone (wie Psi-Sturm oder Seuche) ohne physisches „Primärziel“ abgehandelt, das Zielpunkt, Höhenstufe oder Kampfmerkmale festlegt?

A: Handle sie nach den Schablonenregeln mit diesen Kernanpassungen ab:

- Fähigkeitsnutzende Einheit gilt als **angreifendes Modell**.
- Der Punkt direkt unter der Schablonenmitte gilt als **Zielpunkt** und **Primärziel**.
- Da dieser **Zielpunkt** keine **Kampfmerkmale** hat, müssen Überlaufziele keine Zielmerkmale erfüllen, um betroffen zu sein.
- Betroffene Modelle müssen noch auf derselben **Höhenstufe** wie der **Zielpunkt** sein. Bei diesen Angriffen gelten **fliegende** Einheiten als auf der **Höhenstufe** ihrer physischen Sockel auf dem Schlachtfeld.

F: Verhindert die Überlauf-Regel „dasselbe Kampfmerkmal wie das Primärziel teilen“, dass eine Schablone auf Modelle mit anderen Merkmalen überläuft (z. B. von leichten Zerglingen auf gepanzerte Schaben), oder prüft sie nur den Boden-/Fliegend-Status?

A: Überlaufziele brauchen nur ein gemeinsames **Kampfmerkmal** und die Höhenstufe des **Primärziels**. Da **Zerglinge** und **Schaben** das **Boden-Kampfmerkmal** teilen, kann eine Schablone bei gleicher Höhe zwischen ihnen überlaufen. **Mutalisk** können von Schablonen auf **Bodenebene** nicht betroffen werden, obwohl sie das Merkmal **Biologisch** teilen, weil **fliegende** Einheiten für Schablonen keine normale **Höhenstufe** belegen.

F: Wie wirkt Wächterschild auf Überlauf?

A: Da Überlauf-Treffer als getrennte Angriffs-Batches abgehandelt werden, gilt der **Wächterschild**-Modifikator für jeden Batch einzeln. Jeder **Fernkampfangriff**, der eine befreundete Einheit unter dem **Wächterschild-Effekt** zum Ziel hat, wird mit 1 Würfel weniger in seinem **Angriffspool** ausgeführt; dies gilt sowohl für den Angriff gegen das Hauptziel als auch für jeden Überlauf-Batch.

F: Wie wirken PRÄZISION (X) oder KRITISCHER TREFFER (X) beim Überlauf?

A: Nur der **Angriffspool** gegen das **Hauptziel** nutzt Waffenschlüsselwörter. Überlauf-Batches sind eigene, einfache Angriffs-Batches ohne Modifikatoren; dort gelten sie nicht.

EIN BESONDERER DANK

Herzlichen Dank an alle Beta-Tester, deren unschätzbare Feedback, Engagement und Unterstützung maßgeblich zur Erstellung und Verbesserung dieser FAQ beitragen.

Eure Fragen, Vorschläge und zahllosen Teststunden haben uns geholfen, das Spiel für alle klarer und leichter verständlich zu machen.

Danke, dass ihr ein wesentlicher Teil unserer Reise seid!