



STAR WARS


SHATTERPOINT


SYMBOLÜBERSICHT


FÄHIGKEITSSYMBOL

 **Aktiv** – Aktive Fähigkeiten (☉) kannst du jederzeit während der Aktivierung der Einheit verwenden. Falls die Fähigkeit mit „Aktion:“ beginnt, muss die Einheit eine Aktion dafür ausgeben. Aktive Fähigkeiten haben immer Machtkosten (⊕). Wenn dieses Symbol in einer gewählten Kampfbaum-Option auftaucht und dies die Aktivierung der angreifenden Einheit ist, darf sie eine ihrer aktiven Fähigkeiten verwenden, ohne deren Machtkosten zu bezahlen.


 **Reaktiv** – Reaktive Fähigkeiten (☉) kannst du nur als Reaktion auf einen bestimmten Auslöser verwenden. In ihrem Regeltext steht, wann genau du sie verwenden darfst. Das ist immer freiwillig, sofern nichts anderes angegeben ist. Reaktive Fähigkeiten haben immer Machtkosten (⊕). Pro Auslöser darf jede:r Spieler:in maximal eine reaktive Fähigkeit verwenden.


 **Passiv** – Passive Fähigkeiten (☉) sind immer in Kraft und haben niemals Machtkosten (⊕). Manche Einheiten haben neben ihren normalen passiven Fähigkeiten noch spezielle passive Fähigkeiten: Taktik-Fähigkeiten (⊕) oder Identität-Fähigkeiten (⊕).


 **Taktik** – Taktik-Fähigkeiten (⊕) sind spezielle passive Fähigkeiten. Durch sie können Einheiten besser zusammenarbeiten. Du handelst Taktik-Fähigkeiten immer zu Beginn der Aktivierung der Einheit ab.


 **Identität** – Identität-Fähigkeiten (⊕) sind spezielle passive Fähigkeiten. Nur Primär-Einheiten haben sie. In ihrem Regeltext steht, wie sie ausgelöst und verwendet werden. Identität-Fähigkeiten reagieren oft auf einen Auslöser. Trotzdem sind es passive Fähigkeiten. Das heißt, du kannst auf denselben Auslöser auch weiterhin mit einer reaktiven Fähigkeit (☉) reagieren.

EFFEKTSYMBOL


 **Schaden** – Die betroffene Einheit nimmt 1 Schaden (⚡). Wenn dieses Symbol in einer Kampfbaum-Option oder Angriffskompetenz-Tabelle auftaucht, lege sofort 1 Schadensmarker in den Schadenspool, bevor du deine nächste Option wählst.


 **Stoß** – Du darfst den betroffenen Charakter um Reichweite 1 vom stoßenden Charakter wegschieben. Sofort danach darfst du den stoßenden Charakter um Reichweite 1 zum betroffenen Charakter hinziehen.


 **Heilen** – Der betroffene Charakter darf 1 Zustand oder 1 Schaden (⚡) von seiner Einheit oder einer anderen verbündeten Einheit in Reichweite 2 entfernen.


 **Ducken** – Jeder Ducken-Marker (☑) einer Einheit gibt allen Charakteren der Einheit Deckung [1]. Eine Einheit verliert alle ihre Ducken-Marker zu Beginn ihrer Aktivierung oder sobald ein Charakter der Einheit ins Handgemenge gerät. Einheiten im Handgemenge können keine Ducken-Marker haben oder erhalten.

ZUSTANDSSYMBOL


 **Gestresst** – Die Einheit nimmt 3 Schaden (⚡), nachdem einer ihrer Charaktere eins der folgenden Dinge gemacht hat: Laufen (→), Klettern (↑), Spurten (⚡), Springen (↗), Aktion, Angriff, aktive Fähigkeit (☉) oder reaktive Fähigkeit (☉). Die Einheit nimmt den Schaden am Ende des Effekts. Danach verliert sie den Zustand Gestresst (♠).


 **Entwaffnet** – Die Charaktere der Einheit können beim Angreifen keine Angriffskompetenz (⚔) verwenden. Entferne beim nächsten Angriffswurf eines Charakters dieser Einheit vor dem Schritt „Würfelwürfe modifizieren“ alle Angriffskompetenz-Ergebnisse aus dem Angriffswurf. Nach dem Schritt „Ergebnisse bestimmen“ verliert die Einheit den Zustand Entwaffnet (⚔).


 **Ungeschützt** – Die Charaktere der Einheit können beim Verteidigen keine Verteidigungskompetenz (⚔) verwenden. Entferne beim nächsten Verteidigungswurf eines Charakters dieser Einheit vor dem Schritt „Würfelwürfe modifizieren“ alle Verteidigungskompetenz-Ergebnisse aus dem Verteidigungswurf. Nach dem Schritt „Ergebnisse bestimmen“ verliert die Einheit den Zustand Ungeschützt (!).


 **Fixiert** – Das nächste Mal, wenn ein Charakter der Einheit laufen (→), spurten (⚡), klettern (↑) oder springen (↗) würde, bewegt er sich stattdessen nicht. Danach verliert die Einheit den Zustand Fixiert (↔).


BEWEGUNGSSYMBOL

 **Laufen** – Wenn ein Charakter läuft (→), bewegt er sich mit der Laufschaablone. Es muss die Bewegung auf derselben oder einer tieferen Höhenebene beenden. Falls der Charakter im Handgemenge mit einem Charakter aus einer nicht angeschlagenen Einheit ist, spurtet (⚡) er, wenn er normalerweise laufen würde.

 **Klettern** – Wenn ein Charakter klettert (↑), bewegt er sich mit der Spurtschaablone. Dabei darf die Spurtschaablone unpassierbare Geländeteile auf beliebigen Höhenebenen überlagern. Der Charakter darf die Bewegung auf einer beliebigen Höhenebene beenden. Falls der Charakter im Handgemenge mit einem Charakter aus einer nicht angeschlagenen Einheit ist, darf er nicht klettern.

 **Spurten** – Wenn ein Charakter spurtet (⚡), bewegt er sich mit der Spurtschaablone. Der Charakter muss die Bewegung auf derselben oder einer tieferen Höhenebene beenden.

 **Springen** – Wenn ein Charakter springt (↗), bewegt er sich mit der Spurtschaablone. Dabei darf die Spurtschaablone unpassierbare Geländeteile auf beliebigen Höhenebenen überlagern. Der Charakter darf die Bewegung auf einer beliebigen Höhenebene beenden.

 **Positionswechsel** – Der betroffene Charakter darf laufen (→), auch wenn er im Handgemenge mit einem Charakter aus einer nicht angeschlagenen Einheit ist.