STAR WARS™ LEGION

SPIELREGEL

EINLEITUNG

Es herrscht Bürgerkrieg. Mit erbarmungsloser Gewalt und militärischer Übermacht schließt das Imperium seine eiserne Faust um die Galaxis. Nur die tapferen Soldaten der Rebellenallianz, die von einem geheimen Stützpunkt aus angreifen, wehren sich gegen die Unterdrückung und wagen verzweifelte Schläge gegen die imperiale Kriegsmaschinerie. Jede Schlacht in diesem epischen Konflikt könnte über Sieg und Niederlage entscheiden ...

ÜBERBLICK

STAR WARS: LEGION ist ein kompetitives Spiel, bei dem jeder Spieler eine Armee von Trupplern, Fahrzeugen und Helden in erbitterten Feuergefechten quer durch die vom Krieg zerrüttete Galaxis führt. Um ihre Einsatzziele zu erreichen, rücken die Armeen in zerbombte Kriegsgebiete vor, lassen Blasterfeuer auf den Feind niederregnen, stellen sich ihren Widersachern in tödlichen Lichtschwertduellen und noch vieles mehr.

WIE VERWENDE ICH DIESES REGELHEFT?

Das vorliegende Heft ist eine Einführung in die Spielwelt von ***STAR WARS: LEGION***. Um euch den Einstieg zu erleichtern, werden Ausnahmeregeln und spezielle Karteninteraktionen vorerst ausgelassen.

Sollten während des Spiels Fragen auftauchen, die nicht mithilfe dieses Heftes beantwortet werden können, hilft das Online-Referenzhandbuch weiter. Es ist ein Nachschlagewerk für alle Regelfragen und kann unter www.asmodee.de/SWLegion heruntergeladen werden.

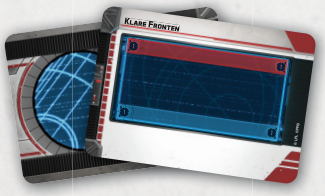
INHALT

33 Miniaturen

8 Einheitenkarten

35 Aufwertungskarten

14 Kommandokarten



12 Gefechtskarten

10 Niederhalten-Marker

12 Wundenmarker

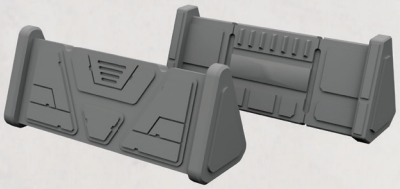
2 Ionenmarker

4 Panikmarker

6 Zielmarker

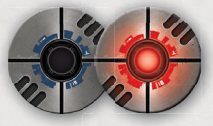
6 Bereitschaftsmarker

6 Ausweichmarker



8 Barrikaden

8 Befehlsmarker

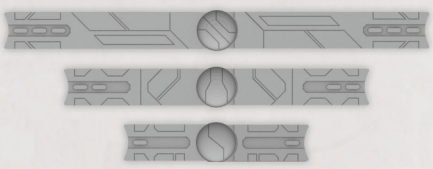


6 Einsatzzielmarker

15 Würfel

18 ID-Marker für Einheiten

6 Bedingungsmarker



3 Bewegungshilfen

1 Rundenzähler

3 Schadensmarker für Fahrzeuge

12 Siegmarker

1 vierteiliger Maßstab

6 Aufstellungsmarker

2 Commander-Marker

ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN

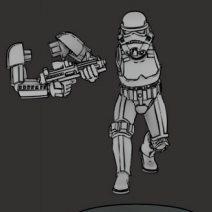
Vor dem Spiel müssen die Miniaturen von ***STAR WARS: LEGION*** zusammengebaut werden. Zuerst müssen alle Miniaturen auf ihren Basen und alle Einzelteile an der Miniatur befestigt werden. Für den schnellen Zusammenbau empfehlen wir die Verwendung von Sekundenkleber. Bitte beachtet die Sicherheits- und Gebrauchshinweise des Klebstoffs und aller anderen Bastelmaterialien, die ihr für den Zusammenbau verwendet. Weitere Tipps und Anleitungen findet ihr auf S. 28.

Die Miniaturen werden in folgenden Schritten zusammengebaut:

1. Einzelteile sortieren.
2. Miniaturen zusammenkleben.
3. Klebstoff trocknen lassen.

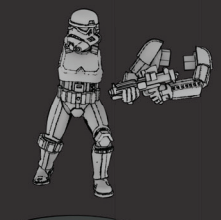
LUKE SKYWALKER
SWL_0001

DARTH VADER
SWL_0002



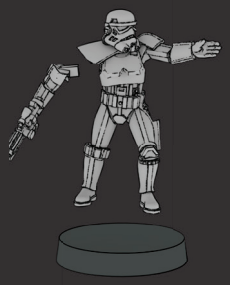
STURMTRUPPLER
SWL_0003

STURMTRUPPLER
SWL_0004

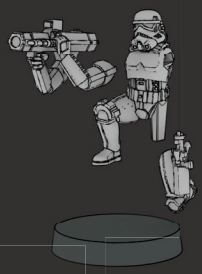


STURMTRUPPLER
SWL_0005

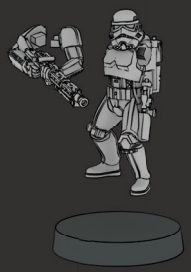
STURMTRUPPLER
SWL_0006



STURMTRUPPEN-EINHEITENFÜHRER
SWL_0007



HH-12-STURMTRUPPLER
SWL_0008



DLT-19-STURMTRUPPLER
SWL_0009

REBELLENTRUPPLER
SWL_0010

REBELLENTRUPPLER
SWL_0011

REBELLENTRUPPLER
SWL_0012

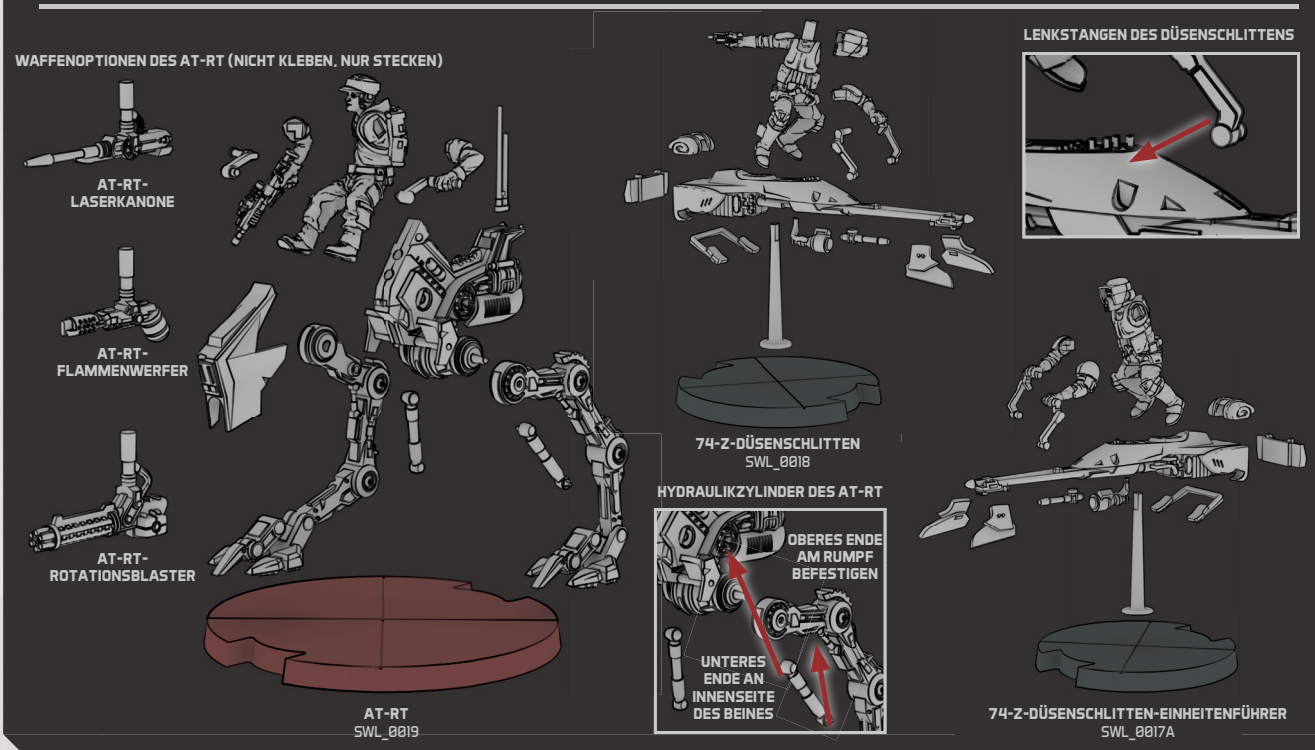
REBELLENTRUPPLER
SWL_0013

REBELLENTRUPPEN-EINHEITENFÜHRER
SWL_0014

MPL-57-IONENTRUPPLER
SWL_0015

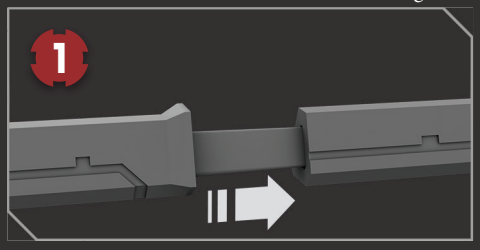
Z-6-TRUPPLER
SWL_0016

ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN (FORTSETZUNG)

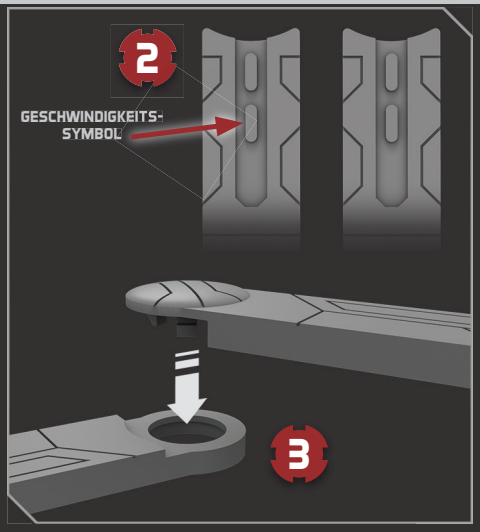


ZUSAMMENBAU VON MASSSTAB UND BEWEGUNGSHILFEN

1. Die vier Teile des Maßstabs werden ineinandergesteckt.



2. Für den Zusammenbau der Bewegungshilfen müssen zuerst die Paare mit den passenden Geschwindigkeitssymbolen zueinander gelegt werden. Dies sind die hervorgehobenen Ovale am konkaven Ende jedes Teils einer Bewegungshilfe.
3. Anschließend werden die beiden Hälften jeder Bewegungshilfe zusammengesteckt.



EINSTIEG INS SPIEL

Wir empfehlen euch eure Reise in die Spielwelt von ***STAR WARS: LEGION*** mit einem Trainingsgefecht zu beginnen. Diese kurze Partie ist schnell aufgebaut und bringt euch die wichtigsten Spielregeln näher.

Bevor ihr mit dem Trainingsgefecht beginnt, solltet ihr euch die Basisregeln in diesem Heft durchlesen. Anschließend könnt ihr das Trainingsgefecht nach den folgenden Anweisungen aufbauen und spielen.

Nach dem Trainingsgefecht kennt ihr die wichtigsten Spielregeln und seid dafür bereit, eigene Armeen zusammenzustellen und euch die erweiterten Spielregeln auf S. 17 ff. durchzulesen.

AUFBAU DES TRAININGSGEFECHTS

1. **Schlachtfeld abstecken:** Auf einem flachen Untergrund wird ein ca. 90 x 90 cm (3' x 3') großes Schlachtfeld abgesteckt. Daneben sollte noch genügend Platz für die Miniaturen, Karten und Marker der Spieler sein.

2. **Fraktion wählen:** Jeder Spieler wählt eine Fraktion: das gut ausgerüstete Imperium (imperialer Spieler) oder die zusammengewürfelte Rebellenallianz (Rebellenspieler).

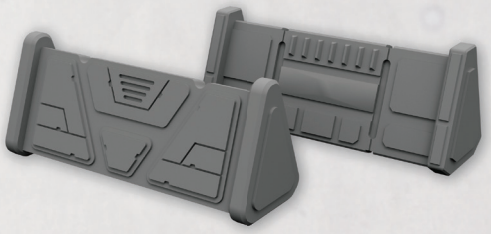
3. **Rundenzähler vorbereiten:** Der Rebellenspieler nimmt den Rundenzähler, stellt ihn auf 1 und legt ihn neben den Schlachtfeldrand der Rebellen.

4. **Einheitenkarten und Befehlsmarker vorbereiten:** Jeder Spieler nimmt sich alle Einheitenkarten und Befehlsmarker für die Einheiten seiner Fraktion und legt sie neben das Schlachtfeld an seinen Rand des Spieltischs. **Dann legt der Rebellenspieler die Aufwertungskarte „AT-RT-Laserkanone“ neben die Einheitenkarte „AT-RT“.** Sobald der AT-RT angreift, darf er diese Waffe statt der Waffen auf seiner Einheitenkarte verwenden.

5. **Kommandokarten vorbereiten :** Jeder Spieler nimmt je 1 Kopie der Kommandokarten „Hinterhalt“, „Vorstoß“, „Offensive“ und „Bereitschaft“ auf seine Hand.

6. **Einheiten vorbereiten:** Jeder Spieler nimmt seine Miniaturen und platziert sie neben den passenden Einheitenkarten. Im Trainingsgefecht besteht jede Rebellentruppen- und jede Sturmtruppen-Einheit aus 4 Rebellentrupplern bzw. Sturmtrupplern und 1 Einheitenführer. Die Z-6-Truppler, MPL-57-Ionentruppler, DLT-19-Sturmtruppler und HH-12-Sturmtruppler kommen im Trainingsgefecht nicht zum Einsatz.

7. **Einheiten platzieren:** Der imperiale Spieler platziert die Barrikaden ungefähr so, wie in der Aufbauskizze gezeigt. Dann platziert jeder Spieler seine Einheiten ungefähr so, wie in der Aufbauskizze gezeigt. Die Einheitenführer von Sturmtruppen, Rebellentruppen und 74-Z-Düsenschlitten sind in der Aufbauskizze rot markiert.



8. **Vorrat vorbereiten:** Alle Ziel-, Ausweich- und Wundenmarker werden sortiert und als Vorrat neben dem Schlachtfeld bereitgelegt. Bewegungshilfen, Maßstab und Würfel werden für beide Spieler griffbereit neben dem Schlachtfeld platziert.

Zielmarker | Ausweichmarker | Wundenmarker

AUFBAUSKIZZE DES TRAININGSGEFECHTS

1. Befehlsmarker des Imperiums
2. Einheitenkarten des Imperiums
3. Kommandokarten des Imperiums (auf der Hand)
4. Maßstab und Bewegungshilfen
5. Vorrat und Würfel
6. Kommandokarten der Rebellen (auf der Hand)
7. Befehlsmarker der Rebellen und Rundenzähler
8. Einheiten- und Aufwertungskarten der Rebellen
9. Einheiten der Rebellen (Miniaturen)
10. Einheiten des Imperiums (Miniaturen)

SPIELZIEL

STAR WARS: LEGION ist ein kompetitives Spiel, bei dem Armeen gegeneinander kämpfen, um Einsatzziele zu erreichen. Das Spiel endet nach sechs Runden oder falls alle Einheiten eines Spielers besiegt worden sind. Die Siegbedingungen werden später genauer erläutert.

GRUNDKONZEPTE

Im Folgenden werden die wichtigsten Spielkonzepte im Zusammenhang mit den Miniaturen erklärt.

EINHEITEN

Die Armeen von *STAR WARS: LEGION* bestehen aus Einheiten von Trupplern oder Fahrzeugen. **Truppler** sind Menschen, Aliens und Droiden, die das Rückgrat jeder militärischen Streitmacht in der Galaxis bilden. Leicht gerüstet und mobil, spielen sie eine entscheidende Rolle beim Erreichen von Einsatzzielen. **Fahrzeuge** sind Kampfläufer, Luftgleiter, Repulsorpanzer und Düsenschlitten, welche die Armeen verstärken. Sie sind größer, widerstandsfähiger und schwerfälliger als Truppler und verleihen einer Armee entscheidende Feuerkraft.

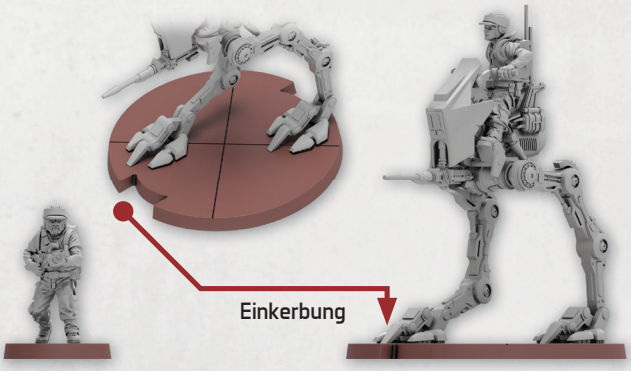
Jede Armee eines Spielers besteht aus mehreren Einheiten. Eine **Einheit** ist eine Ansammlung von Miniaturen, die als eine einzelne Kampfgruppe agiert. Manche Einheiten, wie z. B. berühmte Persönlichkeiten und große Fahrzeuge, bestehen aus nur einer einzelnen Miniatur. Jede Einheit verfügt über eine passende Einheitenkarte sowie einen Befehlsmarker, der ihrem Rang entspricht.

Einheitenkarte

Befehls-marker

Miniaturen

Jeder Truppler wird durch eine Miniatur auf einer kleinen runden Basis dargestellt. Für jedes Fahrzeug gibt es eine Miniatur auf einer größeren Basis mit Einkerbungen an der vorderen und hinteren Seite. Zudem unterteilen sich Fahrzeuge in **Bodenfahrzeuge** und **Repulsorfahrzeuge**. Mehr dazu später.



Die Zahl oben rechts auf der Einheitenkarte gibt an, aus wie vielen Miniaturen die Einheit besteht. In jeder Einheit gibt es 1 Miniatur, die als **Einheitenführer** fungiert. Der Einheitenführer wird durch eine Miniatur mit Rangabzeichen, Schulterklappen oder anderen Symbolen eines höheren Dienstgrades dargestellt. Auf den Abbildungen in diesem Heft sind die Einheitenführer von Einheiten mit mehreren Miniaturen stets rot markiert. Bei Einheiten mit nur einer einzigen Miniatur ist diese Miniatur gleichzeitig der Einheitenführer. **Für das Trainingsgefecht wurde jeder Sturmtruppen- und Rebellentruppen-Einheit eine fünfte Miniatur hinzugefügt.**

Truppler

Einheitenführer

Anzahl der Miniaturen in der Einheit

Befreundete Einheiten sind die Einheiten, die man selbst kontrolliert. Vom Gegner kontrollierte Einheiten werden **feindliche** Einheiten genannt.

RÄNGE

Jede Einheit hat einen **Rang**, der beim Erteilen von Befehlen in der Kommandophase eine Rolle spielt. Erkennbar ist der Rang einer Einheit an dem Symbol oben rechts auf der Einheitenkarte:

- Commander
- Agent
- Korps
- Spezialeinsatzkräfte
- Unterstützung
- Schwer

SPIELABLAUF

STAR WARS: LEGION wird über sechs Runden gespielt. Jede Runde besteht aus drei Phasen, die in folgender Reihenfolge abgehandelt werden: Kommandophase, Aktivierungsphase und Endphase.

KOMMANDOPHASE

In der Kommandophase versuchen die Spieler Ordnung in das Chaos des Krieges zu bringen und lassen ihre Commander nahegelegene Einheiten befehligen. Jede Spielerarmee wird von einem **Commander** angeführt, einem mächtigen Charakter, der dabei hilft, die Einheiten des Spielers zu kommandieren. Jeder Commander bringt ein Arsenal an mächtigen Strategien mit, dargestellt durch die Kommandokarten auf der Hand des Spielers. In der Kommandophase nutzt jeder Spieler 1 dieser Karten, um seinen Einheiten auf dem Schlachtfeld Befehle zu erteilen. **Bei einer Standardpartie hat jeder Spieler 7 Kommandokarten auf der Hand; für das Trainingsgefecht beschränken wir uns auf die 4 Karten, die sich jeder Spieler beim Aufbau genommen hat.**

Die Kommandophase wird in folgenden Schritten abgehandelt:

1. **Kommandokarte auswählen:** Jeder Spieler wählt im Geheimen eine Kommandokarte von seiner Hand aus und platziert sie verdeckt vor sich auf dem Tisch. Dann decken beide Spieler gleichzeitig ihre Karten auf.
2. **Priorität bestimmen:** Die aufgedeckten Karten bestimmen, welcher Spieler die Priorität hat, d. h. wer als Erster zum Zug kommt und Aktionen abhandelt. Die Priorität wird anhand der Kreise oben links auf den Kommandokarten bestimmt. Der Spieler, dessen Karte die **wenigsten** Kreise hat, hat Priorität.

   Falls beide Karten gleich viele Kreise haben, wirft der Spieler, der den Rundenzähler hat, einen roten Verteidigungswürfel (einen roten sechsseitigen Würfel). Ist das Ergebnis ein Abwehr-Symbol (▼), hat dieser Spieler Priorität. Andernfalls hat sein Gegner die Priorität.
3. **Befehle erteilen:** Beginnend mit dem Spieler, der Priorität hat, benennt jeder Spieler einen befreundeten Commander und lässt ihn Befehle erteilen. Die Anzahl der Befehle, die erteilt werden können, ist in der Befehlsleiste der gewählten Kommandokarte angegeben. Befehle können nur an zulässige Einheiten erteilt werden.
4. **Befehlspool bilden:** Zuletzt bildet jeder Spieler einen Befehlspool, wofür er seine verbleibenden Befehlsmarker mischt, indem er sie in einen Beutel steckt oder verdeckt neben dem Schlachtfeld mischt. Dann geht es mit der Aktivierungsphase weiter.

BEFEHLE ERTEILEN

Der Commander erteilt einer zulässigen Einheit einen Befehl, indem er einen Befehlsmarker, der dem Rang der Einheit entspricht, offen (mit dem Rangsymbol nach oben) auf das Schlachtfeld neben den Einheitenführer legt. **Die Aktivierung der Einheit erfolgt nicht sofort; der offen ausliegende Befehlsmarker zeigt an, dass die Einheit in der nächsten Spielphase aktiviert werden kann.**

Nachdem die Kommandokarten abgehandelt worden sind, werden sie offen neben das Schlachtfeld gelegt. Manche Kommandokarten verfügen über Textfähigkeiten, die zusätzliche Effekte haben. Solange eine Kommandokarte offen neben dem Schlachtfeld liegt, sind ihre Effekte aktiv.

Zuletzt bildet jeder Spieler einen **Befehlspool**, indem er seine übrigen Befehlsmarker in einem Beutel oder verdeckt neben dem Schlachtfeld mischt. Anschließend geht es weiter mit der Aktivierungsphase.

ZULÄSSIGE EINHEITEN BESTIMMEN

Um einen Befehl empfangen zu können, muss eine Einheit alle folgenden Voraussetzungen erfüllen:

- Die Einheit darf während der aktuellen Kommandophase noch keinen Befehl empfangen haben.
- Die Einheit muss in Reichweite 1–3 zum benannten Commander sein.

REICHWEITE ABMESSEN

Reichweite ist die Distanz zwischen zwei Miniaturen und wird mit dem Maßstab abgemessen. Dieser ist in vier Segmente unterteilt. Um die Reichweite abzumessen, legt man den Maßstab bündig an die Basis der Ausgangsminiatur und richtet ihn auf die Zielminiatur. Die Anzahl der Maßstabsegmente zwischen Ausgangs- und Zielminiatur ist die Reichweite. Bei Angriffen ist die Anzahl der Maßstabsegmente zwischen dem Einheitenführer des Angreifers und der nächsten Miniatur des Verteidigers die Reichweite des Angriffs.

PROBEMESSUNGEN

Mit dem Maßstab und der Bewegungshilfe können jederzeit Probemessungen durchgeführt werden. Falls jedoch eine Miniatur hochgehoben wird, muss mit ihr eine Bewegung durchgeführt werden, falls möglich.

BEFEHLE ERTEILEN

1. Der imperiale Spieler deckt „Vorstoß“ auf und benennt Darth Vader.
2. Die Karte „Vorstoß“ erlaubt Darth Vader zwei Einheiten Befehle zu erteilen. Es sind drei Einheiten in Reichweite 1–3 zu Darth Vader, inklusive ihm selbst.
3. Darth Vader beschließt dem 74-Z-Düsenschlitten und sich selbst einen Befehl zu erteilen und legt die entsprechenden Befehlsmarker offen neben die jeweiligen Einheitenführer.

AKTIVIERUNGSPHASE

Die Spieler kommen abwechselnd zum Zug, beginnend mit dem Spieler, der Priorität hat. Der Spieler, der am Zug ist, aktiviert eine seiner Einheiten. Es werden so viele Züge durchgeführt, bis jede Einheit auf dem Schlachtfeld aktiviert worden ist.

1. **Einheit wählen:** Der Spieler wählt entweder eine Einheit mit einem offen ausliegenden Befehlsmarker oder er zieht einen zufälligen Marker aus seinem Befehlspool und wählt eine Einheit mit entsprechendem Rang, die keinen offen ausliegenden Befehlsmarker hat.

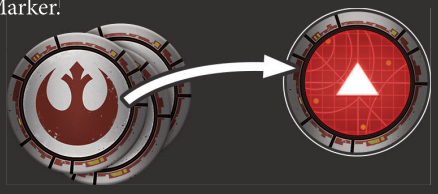
   Falls er einen zufälligen Befehlsmarker zieht, der keiner aktivierbaren Einheit entspricht — z. B. weil diese Einheit bereits besiegt und vom Schlachtfeld entfernt wurde — legt er den Befehlsmarker beiseite und zieht einen neuen Befehlsmarker aus dem Befehlspool.

2. **Einheit aktivieren:** Der Spieler aktiviert die gewählte Einheit und führt bis zu 2 Aktionen und beliebig viele freie Aktionen mit ihr durch. Freie Aktionen werden später erklärt.

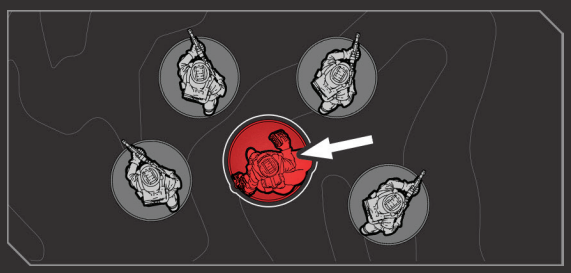
3. **Befehlsmarker platzieren:** Der Spieler legt den Befehlsmarker der Einheit verdeckt (mit dem Rangsymbol nach unten) auf das Schlachtfeld neben den Einheitenführer. Dadurch wird angezeigt, dass die Einheit ihre Aktivierung abgeschlossen hat und in dieser Runde nicht mehr aktiviert werden kann.

EINHEITEN AKTIVIEREN

1. Der Rebellenspieler entscheidet sich für einen zufälligen Marker aus seinem Befehlspool und zieht einen Korps-Marker.



2. Anschließend wählt der Rebellenspieler 1 seiner Korps-Einheiten und aktiviert sie.



3. Nach der Aktivierung der Einheit legt der Rebellenspieler den Befehlsmarker verdeckt neben den Einheitenführer.

ENDPHASE

Nachdem alle Einheiten in der Aktivierungsphase aktiviert worden sind, wird die Endphase abgehandelt, um die nächste Runde vorzubereiten. Jeder Spieler legt seine offen ausliegenden Kommandokarten ab; sie können in dieser Partie nicht mehr verwendet werden.

Dann legt jeder Spieler seine Befehlsmarker auf die Einheitenkarten seiner verbliebenen Einheiten zurück; überschüssige Marker werden abgelegt. Anschließend entfernen die Spieler alle Ziel-, Ausweich- und Bereitschaftsmarker von ihren Einheiten. Außerdem wird von jeder Einheit 1 Niederhalten-Marker entfernt (falls vorhanden). Niederhalten- und Bereitschaftsmarker kommen im Trainingsgefecht noch nicht zum Einsatz; alle anderen Marker werden später erklärt.

Commander-Marker

Falls alle Commander eines Spielers besiegt wurden, muss er den Einheitenführer einer seiner Truppler-Einheiten zum neuen Commander **BEFÖRDERN** und den Commander-Marker neben diese Miniatur legen. Der ursprüngliche Befehlsmarker der Einheit wird abgelegt und durch einen Commander-Befehlsmarker ersetzt. Ab jetzt hat diese Einheit den Rang eines Commanders und wird mit einem Commander-Befehlsmarker aktiviert. Falls ein Spieler nach dem Verlust seines letzten Commanders keine Truppler-Einheiten mehr hat, kann er keinen neuen Commander wählen und keine Kommandokarten mehr spielen.

Zu guter Letzt stellt der Spieler, der den Rundenzähler hat, diesen um 1 vor und gibt ihn an seinen Gegner weiter.

SIEGBEDINGUNGEN

Falls alle Einheiten eines Spielers besiegt sind, ist dieser Spieler aus dem Spiel eliminiert und sein Gegner ist der Gewinner. Falls nach sechs Runden keiner der Spieler eliminiert ist, endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Siegmarkern ist der Gewinner.

Im Trainingsgefecht erhalten die Spieler jedes Mal 1 Siegmarker, wenn sie eine feindliche Einheit zerstören.

Falls am Ende des Spiels beide Spieler gleich viele Siegmarker haben, addieren sie die Punktekosten aller zerstörten gegnerischen Einheiten. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt das Spiel.

AKTIONEN

Einheiten dürfen während ihrer Aktivierung zwei der folgenden Aktionen durchführen:

- **Bewegen**
- **Angreifen**
- **Zielen**
- **Ausweichen**

Gewährt ein Spieleffekt freie Aktionen (z. B. das Schlüsselwort **UNERBITTLICH** von Darth Vader), kann eine Einheit auch mehr als zwei Aktionen durchführen; die Anzahl der freien Aktionen pro Aktivierung ist unbegrenzt. **Mit Ausnahme der Aktion Bewegen kann jede Aktion nur ein Mal pro Aktivierung durchgeführt werden, egal ob es sich um reguläre oder freie Aktionen handelt.**

AKTION: BEWEGEN

Mit **Bewegungen** überqueren Einheiten das Schlachtfeld. Diese Aktion erlaubt die Durchführung von 1 Bewegung. Jede Einheit hat eine Geschwindigkeit von 1, 2 oder 3, dargestellt durch die roten Balken auf der Einheitenkarte.

TRUPPLER BEWEGEN

Truppler haben Basen ohne Einkerbungen, d. h. ihre Mobilität ist durch nichts eingeschränkt. Um mit einer Truppler-Einheit eine Bewegung durchzuführen, wählt man eine Bewegungshilfe, deren Geschwindigkeit in Höhe oder unter der Geschwindigkeit der Einheit liegt, und legt die Bewegungshilfe an eine beliebige Seite der Basis des Einheitenführers an.

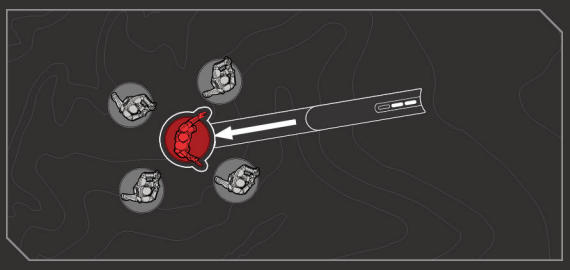
Der Spieler kann die Richtung der Bewegungshilfe durch Verstellen des Gelenks nach Belieben anpassen. Dann nimmt man den Einheitenführer und setzt ihn bündig ans andere Ende der Bewegungshilfe. Dies wird als **volle Bewegung** bezeichnet.

Gemäß denselben Regeln kann eine **Teilbewegung** durchgeführt werden. Bei dieser setzt man den Einheitenführer nicht ans Ende der Bewegungshilfe, sondern an einen beliebigen Punkt auf der Bewegungshilfe und zieht diese unter seiner Basis heraus.

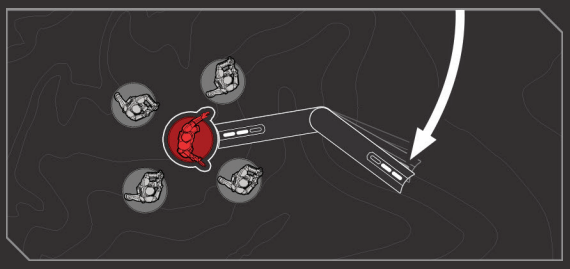
Nach der Bewegung des Einheitenführers bewegt man jede andere Miniatur der Einheit so, dass sie in **Formation** mit dem Einheitenführer ist. Eine Miniatur ist in Formation mit ihrem Einheitenführer, falls der Abstand zwischen ihren Basen maximal der Länge der Geschwindigkeit-1-Bewegungshilfe entspricht.

BEWEGUNG (TRUPPLER)

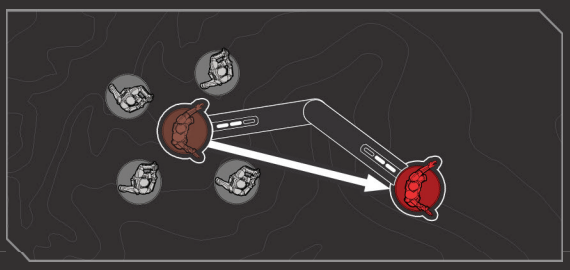
1. Der imperiale Spieler legt die Geschwindigkeit-2-Bewegungshilfe an die Basis des Einheitenführers der Sturmtruppen an.



2. Er passt die Richtung der Bewegungshilfe nach Belieben an.



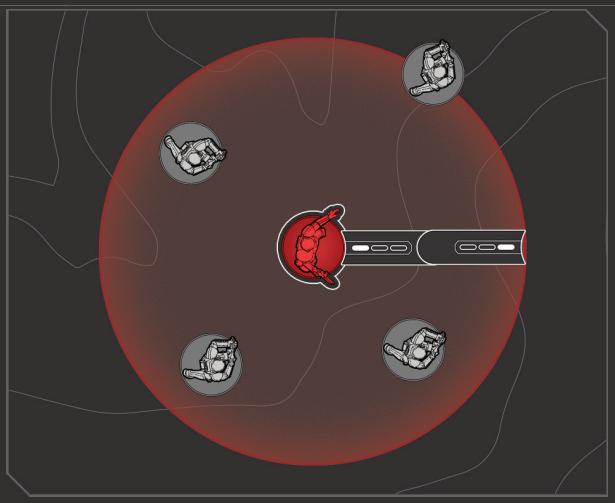
3. Der imperiale Spieler nimmt den Einheitenführer der Sturmtruppen und platziert ihn so, dass seine Basis bündig am Ende der Bewegungshilfe anliegt. Dann platziert er die anderen Miniaturen der Einheit in Formation mit ihrem Einheitenführer (siehe unten).



EINHEITENFORMATION

Die Miniaturen einer Einheit müssen stets in Formation mit ihrem Einheitenführer sein. Das heißt, dass jede Miniatur der Einheit so platziert werden muss, dass ein Teil ihrer Basis innerhalb eines bestimmten Radius zur Basis des Einheitenführers ist. Dieser Radius entspricht der Länge der Geschwindigkeit-1-Bewegungshilfe. In der Abbildung rechts sind alle vier Sturmtruppler in Formation mit ihrem Einheitenführer.

Werden innerhalb einer Aktivierung mehrere Bewegungen durchgeführt, kann man der Einfachheit halber zuerst alle Bewegungen abschließen und dann die Formation wiederherstellen. Miniaturen aus der bewegten Einheit dürfen auch beiseite gerückt werden, um Platz für die Bewegungshilfe zu schaffen, da sie am Ende der Bewegung ohnehin neu platziert werden, um die Formation wiederherzustellen.



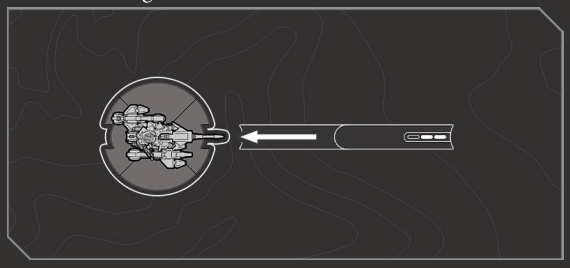
FAHRZEUGE BEWEGEN

Fahrzeuge können sich nur eingeschränkt und schwerfällig fortbewegen, was durch die Einkerbungen in ihren Basen dargestellt wird. Um mit einer Fahrzeug-Einheit eine Bewegung abzuhandeln, wählt man eine Bewegungshilfe, deren Geschwindigkeit in Höhe oder unter der Geschwindigkeit der Einheit liegt, und steckt das eine Ende der Bewegungshilfe in die vordere Einkerbung der Basis des Einheitenführers. Der Spieler kann die Richtung der Bewegungshilfe durch Verstellen des Gelenks nach Belieben anpassen. Danach kann man entweder eine volle Bewegung oder eine Teilbewegung durchführen. Für die volle Bewegung nimmt man den Einheitenführer und platziert ihn so ans andere Ende der Bewegungshilfe, dass die hintere Einkerbung der Basis das Ende der Bewegungshilfe umschließt.

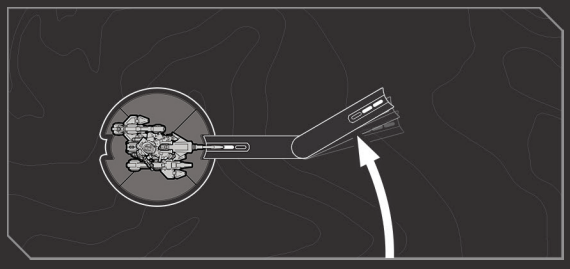
Für eine Teilbewegung schiebt man den Einheitenführer auf der Bewegungshilfe entlang, wobei die Einkerbungen der Basis stets die Bewegungshilfe umschließen müssen.

BEWEGUNG (FAHRZEUGE)

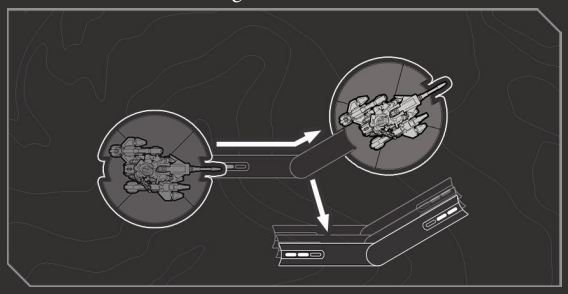
1. Der Rebellenspieler steckt die Vorderseite der Geschwindigkeit-2-Bewegungshilfe in die vordere Einkerbung der Basis des AT-RT.



2. Er passt die Richtung der Bewegungshilfe nach Belieben an.



3. Der Rebellenspieler führt eine Teilbewegung durch, d. h. er schiebt den AT-RT auf der Bewegungshilfe entlang, bis er die gewünschte Position erreicht hat; dann zieht er die Bewegungshilfe unter der Basis des AT-RT hervor und legt sie beiseite.



Anstatt das Ende der Bewegungshilfe in die hinteren Kerben der Basis des Einheitenführers zu stecken, beendet man die Bewegung an einem beliebigen Punkt und zieht die Bewegungshilfe unter der Basis der Miniatur hervor.

Anschließend bewegt man jede andere Miniatur der Einheit so, dass die Formation mit dem Einheitenführer wiederhergestellt ist. Alle Miniaturen der Einheit müssen exakt die gleiche Blickrichtung wie der Einheitenführer haben.

BEWEGUNGSEINSCHRÄNKUNGEN

Folgende Bewegungseinschränkungen können während des Trainingsgefechts zum Tragen kommen. Weitere Einschränkungen werden unter „Erweiterte Regeln“ in diesem Heft erläutert.

KONTAKT ZUR BASIS

Miniaturen, die zur gleichen Einheit gehören, können so platziert werden, dass sich ihre Basen berühren. Miniaturen, die zu unterschiedlichen befreundeten Einheiten gehören, können nicht unter Kontakt ihrer Basen platziert werden.

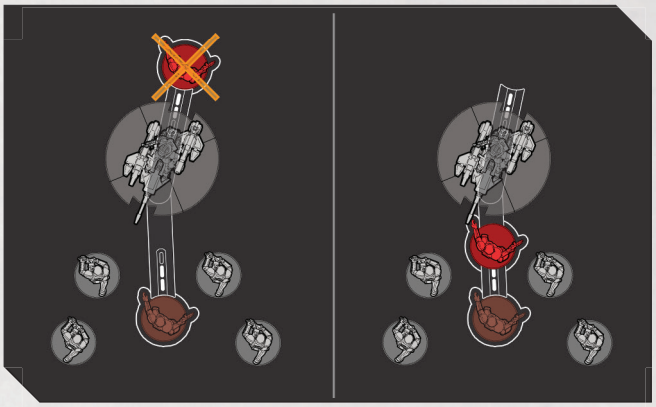
Falls ein Einheitenführer eine Nahkampfwaffe hat, kann er in Kontakt zur Basis einer Miniatur einer feindlichen Einheit platziert werden. Sobald das passiert, befinden sich diese Einheiten im **Nahkampf**, was später erklärt wird.

HINDERNISSE FÜR DIE BEWEGUNGSHILFE

Manchmal lässt sich die Bewegungshilfe nicht flach auf das Schlachtfeld legen, weil Landschaftselemente oder andere Miniaturen im Weg sind. In diesem Fall darf man die Bewegungshilfe über die Hindernisse halten und den Einheitenführer darunter entlangbewegen oder man darf die Positionen der Hindernisse markieren und sie vorübergehend entfernen.

ÜBERSCHNEIDUNGEN

Einheitenführer **dürfen nicht** durch Miniaturen von Bodenfahrzeugen hindurchbewegt werden. Die Bewegungshilfe kann sich jedoch mit einen Bodenfahrzeug überschneiden, solange eine Teilbewegung in der Nähe, aber nicht durch das Fahrzeug hindurch, durchgeführt wird. Ein Spieler kann seinen Einheitenführer frei durch Truppler- und Repulsorfahrzeug-Miniaturen bewegen. Repulsorfahrzeug-Einheitenführer ignorieren diese Einschränkung und können sich durch alle Arten von Miniaturen bewegen.



AKTION: ANGRIFF

Diese Aktion erlaubt einer Einheit 1 Angriff durchzuführen. Es gibt zwei Arten von Angriffen: **Fernkampf** und **Nahkampf**. Dieser Abschnitt beschreibt die Regeln für Fernkampfangriffe, die häufiger vorkommen; Nahkampfangriffe werden später erklärt.

Während einer Angriffsaktion gilt die Einheit, die den Angriff durchführt als **Angreifer** und das Ziel des Angriffs als **Verteidiger**. Um einen Angriff durchzuführen, werden folgende Schritte der Reihe nach abgehandelt:

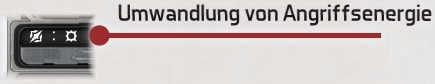
- **Verteidiger deklarieren:** Der angreifende Spieler wählt 1 feindliche Einheit, die er angreifen will; diese feindliche Einheit ist nun der Verteidiger.

  Dann misst der angreifende Spieler die Reichweite vom Einheitenführer des Angreifers zur nächsten Miniatur des Verteidigers (siehe „Reichweite abmessen“ auf S. 9), um die Angriffsreichweite zu bestimmen.

- **Angriffspool bilden:** Der angreifende Spieler wählt 1 Waffe für jede Miniatur der angreifenden Einheit (unten auf der Einheitenkarte aufgelistet). Eine Waffe kann nur dann gewählt werden, wenn ihre Reichweite die Angriffsreichweite beinhaltet. Waffen werden auf S. 15 genauer erklärt.

  Dann nimmt der Angreifer die Würfel, die auf der gewählten Waffe abgebildet sind. Beispiel: Falls eine Einheit aus 5 Sturmtrupplern mit E-11-Blastergewehren angreift, würde der Angreifer 5 weiße Würfel nehmen – für jedes Gewehr 1. Diese Würfel sind der Angriffspool.

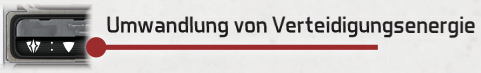
- **Angriffswürfel werfen:** Folgende Schritte werden der Reihe nach abgehandelt:
  a. *Würfeln:* Der Angreifer würfelt die Würfel im Angriffspool.
  b. *Neu würfeln:* Der Angreifer kann Fähigkeiten abhandeln, die ihm erlauben neu zu würfeln.
  c. *Angriffsenergie umwandeln:* Der Angreifer ändert seine gewürfelte Angriffsenergie (▨) in das auf der Einheitenkarte angegebene Ergebnis. Ist dort kein Ergebnis angegeben, dreht er das Ergebnis auf die Leerseite.



- **Ausweichen und Deckung anwenden:** Falls der Verteidiger einen Ausweichmarker hat oder in Deckung ist, darf er jetzt Ausweichmarker ausgeben und Deckung anwenden, um Treffer (✸) zu negieren. Ausweichmarker und Deckung können nicht verwendet werden, um kritische Treffer (✵) zu negieren. Mehr dazu später.

- **Angriffswürfel modifizieren:** Der **Angreifer** kann Kartenfähigkeiten abhandeln, mit denen Angriffswürfel modifiziert werden. Dann kann der **Verteidiger** Kartenfähigkeiten abhandeln, mit denen Angriffswürfel modifiziert werden.

- **Verteidigungswürfel werfen:** Folgende Schritte werden der Reihe nach abgehandelt:
  a. *Würfeln:* Für jeden Treffer (✸) und kritischen Treffer (✵) auf den Würfeln des Angreifers wirft der Verteidiger 1 Würfel der Farbe, die auf der Einheitenkarte des Verteidigers angegeben ist.
  b. *Neu würfeln*: Der Verteidiger kann Fähigkeiten abhandeln, die ihm erlauben neu zu würfeln.
  c. *Verteidigungsenergie umwandeln:* Der Verteidiger ändert seine gewürfelte Verteidigungsenergie (▼) in das auf der Einheitenkarte genannte Ergebnis. Ist dort kein Ergebnis genannt, dreht er die Würfel auf die Leerseite.



- **Verteidigungswürfel modifizieren:** Der **Verteidiger** kann Kartenfähigkeiten abhandeln, mit denen Verteidigungswürfel modifiziert werden. Dann kann der **Angreifer** Kartenfähigkeiten abhandeln, mit denen Verteidigungswürfel modifiziert werden.

- **Ergebnisse vergleichen:** Der Angreifer zählt seine gewürfelten Treffer (✸) und kritischen Treffer (✵) und der Verteidiger zählt seine Abwehr (▼). Die Summe des Verteidigers wird von der des Angreifers abgezogen. Falls die Summe des Angreifers größer ist als die des Verteidigers erleidet der Verteidiger eine Anzahl Wunden in Höhe der Differenz. Kritische Treffer (✵) haben keinen zusätzlichen Effekt.

WUNDEN ERLEIDEN

Jede Miniatur hat eine **Wundschwelle**, die auf ihrer Einheitenkarte angegeben ist. Die Wundschwelle zeigt an, wie viele Wunden jede einzelne Miniatur der Einheit erleiden kann. Hat eine Miniatur Wunden in Höhe ihrer Wundschwelle erlitten, ist sie **besiegt** und wird vom Schlachtfeld entfernt.

Wunden-marker

Sobald eine Einheit Wunden erleidet, wählt der kontrollierende Spieler eine Miniatur dieser Einheit und teilt ihr Wunden zu, indem er Wundenmarker neben sie auf das Schlachtfeld legt, bis alle Wunden zugeteilt sind oder die Miniatur besiegt ist. Falls es nach dem Entfernen der Miniatur noch nicht-zugeteilte Wunden gibt, muss der Spieler eine weitere Miniatur aus derselben Einheit wählen und den Vorgang wiederholen, bis alle Miniaturen der Einheit besiegt sind oder alle Wunden erlitten worden sind.

Eine Miniatur, der Wunden zugeteilt sind, gilt als **verwundet**. Sobald Wunden zugeteilt werden, müssen verwundete Miniaturen zuerst gewählt werden, um Wunden zu erleiden. Dem Einheitenführer können keine Wunden zugeteilt werden, bis alle anderen Miniaturen der Einheit besiegt sind.

AKTION: ZIELEN

Die Aktion Zielen erlaubt Einheiten sich besser auf ihre Feinde konzentrieren zu können. Um eine Ziel-Aktion durchzuführen, platziert man einen Zielmarker auf dem Schlachtfeld neben dem Einheitenführer der Einheit, welche die Ziel-Aktion durchführt. Beim Angreifen darf eine Einheit Zielmarker ausgeben, um für jeden ausgegebenen Marker bis zu 2 Angriffswürfel neu zu würfeln.

Zielmarker

AKTION: AUSWEICHEN

Die Aktion Ausweichen erlaubt Einheiten sich auf das Überleben in der Schlacht zu konzentrieren. Um eine Ausweich-Aktion durchzuführen, legt man einen Ausweichmarker auf das Schlachtfeld neben den Einheitenführer der Einheit, welche die Ausweich-Aktion durchführt. Beim Verteidigen darf eine Einheit beliebig viele Ausweichmarker ausgeben, um für jeden ausgegebenen Marker 1 Treffer (✸) zu negieren.

Ausweich-marker

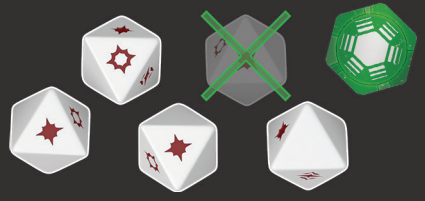
BEISPIEL FÜR EINEN FERNKAMPFANGRIFF

1. Der imperiale Spieler will eine Einheit Rebellentruppen angreifen. Dazu misst er die Reichweite vom Einheitenführer seiner Sturmtruppen bis zum nächsten Rebellentruppler der feindlichen Einheit und stellt fest, dass diese feindliche Einheit in Reichweite 2 ist.

2. Jeder Sturmtruppler kann 1 seiner Waffen zum Angriffspool hinzufügen. Sturmtruppen haben zwei Waffen zur Auswahl: eine Nahkampfwaffe (✕) und eine Waffe mit Reichweite 1–3. Da die feindliche Einheit in Reichweite 2 ist, müssen sich die Sturmtruppen für Waffen entscheiden, die Waffenreichweite 2 beinhalten. Die 4 Sturmtruppler und der Einheitenführer der Sturmtruppen fügen je 1 weißen Angriffswürfel zum Angriffspool hinzu. Der imperiale Spieler nimmt alle Würfel aus seinem Angriffspool und würfelt sie. Das Ergebnis lautet: 1 Treffer (✸) und 1 kritischer Treffer (✸).

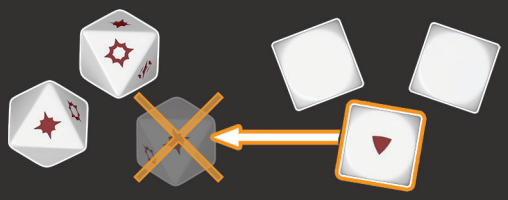
3. Anschließend gibt der imperiale Spieler den Zielmarker der Sturmtruppen aus, um 2 Würfel neu zu würfeln; 1 weiteren darf er aufgrund des Schlüsselworts **Präzise 1** neu würfeln. Damit erzielt er 2 zusätzliche Treffer (✸) und hat nun insgesamt 3 Treffer (✸) und 1 kritischen Treffer (✸).

4. Die Rebellentruppen-Einheit hat einen Ausweichmarker. Diesen gibt der Rebellenspieler aus, um 1 Treffer (✸) zu negieren.



5. Es bleiben noch 2 Treffer (✸) und 1 kritischer Treffer (✸) übrig. Der Rebellenspieler wirft 3 weiße Verteidigungswürfel und erzielt damit 1 Verteidigungsenergie (⚡) und 2 Leerseiten. Rebellentruppen wandeln Verteidigungsenergie (⚡) in Abwehr (▼) um, d. h. der Rebellenspieler dreht den Würfel mit dem Ergebnis Verteidigungsenergie (⚡) auf das Ergebnis Abwehr (▼).

6. Der Verteidiger zieht 1 Abwehr (▼) von den 3 Treffern (✸) und kritischen Treffern (✸) des Angreifers ab und stellt fest, dass seine Rebellentruppen-Einheit noch 2 Wunden erleidet.



7. Die Wundschwelle der Rebellentruppen ist 1, d. h. der Rebellenspieler wählt 2 Rebellentruppler-Miniaturen, die besiegt werden.

WAFFEN

Jede Einheit verfügt über 1 oder mehrere Waffen, die unten auf ihrer Einheitenkarte aufgeführt sind. Jede Waffe hat einen Namen und ein Symbol, das angibt, ob es sich um eine Nahkampf- oder eine Fernkampfwaffe handelt. Zudem besitzt jede Waffe eine Reichweitenspanne, welche die minimale und maximale Reichweite angibt, in der diese Waffe verwendet werden kann:

- 1 2 3 4 5 Eine Waffe mit diesem Symbol ist eine Fernkampfwaffe und kann in den angegebenen Reichweiten, nicht aber im direkten Basiskontakt verwendet werden.
- Eine Waffe mit diesem Symbol ist eine Nahkampfwaffe und kann nur während eines Nahkampfs im direkten Basiskontakt verwendet werden. Dies wird später erklärt.

Außerdem ist unter jeder Waffe eine Anzahl farbiger Würfel abgebildet. Sobald während eines Angriffs ein Angriffspool gebildet wird, fügt jede Waffe, die von einer Miniatur der angreifenden Einheit gewählt wurde, diese Würfel zum Angriffspool hinzu.

WAFFENSCHLÜSSELWÖRTER

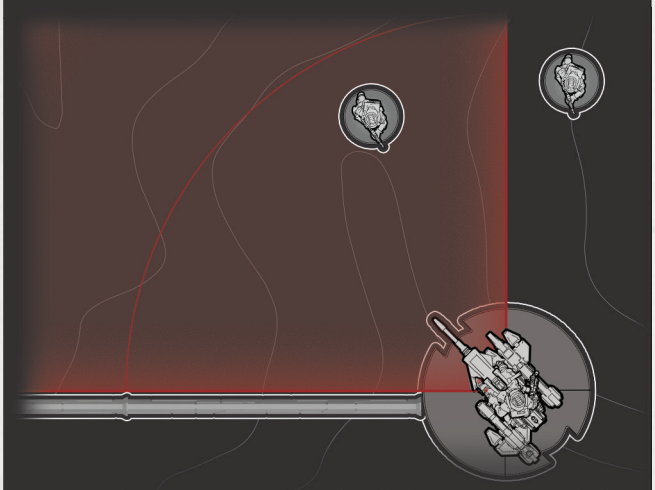
Manche Waffen haben Schlüsselwörter, die am unteren Rand der Einheitenkarte aufgeführt sind und auf der Kartenrückseite näher erläutert werden. Ein Waffenschlüsselwort modifiziert jeden Angriff, in dem die Waffe zum Einsatz kommt. **Waffenschlüsselwörter sind kumulativ. Führt man z. B. einen Angriff durch, bei dem zwei Waffen mit dem Schlüsselwort Wucht 1 genutzt werden, addieren sich diese Schlüsselwörter zu Wucht 2.**

Folgende Schlüsselwörter sind für das Trainingsgefecht relevant. Alle anderen Schlüsselwörter können vorerst ignoriert werden. Jedes Waffenschlüsselwort hat einen der folgenden Effekte:

Wucht X

Eine Einheit, die einen Angriff durchführt und dabei eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Wucht X** verwendet, kann während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren" bis zu X Treffer (✱) in kritische Treffer (✱) ändern, solange sie eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Panzerung** angreift.

BEISPIEL: FEUERWINKEL



Da mindestens 1 Miniatur der feindlichen Einheit innerhalb des Front-Feuerwinkels des AT-RT ist, darf die gesamte Einheit mit der AT-RT-Laserkanone (die das Schlüsselwort **Fester Feuerwinkel: Front** hat) angegriffen werden.

Fester Feuerwinkel: Front

Um eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Fester Feuerwinkel: Front** zum Angriffspool hinzufügen zu können, muss der Verteidiger innerhalb des Front-Feuerwinkels der angreifenden Miniatur mit dieser Waffe sein. Ein **Feuerwinkel** ist ein kegelförmiger Bereich, ausgehend von den Feuerwinkellinien, die auf der Basis der Fahrzeugminiatur aufgeprägt sind. Der Feuerwinkel einer Miniatur erstreckt sich zwischen diesen Linien über das gesamte Schlachtfeld. Um die Ränder des Feuerwinkels einer Miniatur zu bestimmen, legt man die Kante des Maßstabs an die Feuerwinkellinien der Basis an und verlängert sie damit. Falls irgendein Teil der Basis einer Miniatur aus der verteidigenden Einheit zwischen diesen beiden verlängerten Linien liegt, ist die verteidigende Einheit innerhalb des Feuerwinkels.

Durchschlagen X

Eine Einheit, die einen Angriff durchführt und dabei eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Durchschlagen X** verwendet, kann während des Schrittes „Verteidigungswürfel modifizieren" bis zu X Abwehr (▼) negieren.

NAHKAMPF

Sobald eine Einheit Basiskontakt zu einer feindlichen Einheit hat, befindet sie sich im **Nahkampf**. Sobald eine Einheit einen Angriff gegen eine Einheit durchführt, mit der sie sich im Nahkampf befindet, handelt es sich um einen Nahkampfangriff. Für Nahkampfangriffe gelten dieselben Regeln wie für Fernkampfangriffe mit folgenden Ausnahmen:

- Der Angreifer kann nur Waffen mit Nahkampfsymbol (✱) nutzen.
- Der Verteidiger muss sich im selben Nahkampf befinden wie der Angreifer.

EINEN NAHKAMPF BEGINNEN

Verfügt eine Einheit über Nahkampfwaffen, kann sie einen Nahkampf beginnen, indem sie sich in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur bewegt. Um einen Nahkampf zu beginnen, führt man folgende Schritte der Reihe nach aus:

1. **Einheitenführer bewegen:** Man führt eine Bewegung durch und bewegt den Einheitenführer in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur.

   Verfügt die Einheit nicht über Nahkampfwaffen, kann sie sich nicht in Basiskontakt mit feindlichen Miniaturen bewegen und keinen Nahkampf beginnen.

2. **Andere Miniaturen bewegen:** Alle anderen Miniaturen der Einheit, die den Nahkampf begonnen hat, werden ebenfalls in Basiskontakt mit Miniaturen der gegnerischen Einheit platziert. Dabei muss auf das Einhalten der Formation der Einheit geachtet werden.

3. **Gegner bewegt Miniaturen:** Dann bewegt der Gegner seine Miniaturen, die noch nicht in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur sind, in Basiskontakt mit Miniaturen der Einheit, die den Nahkampf begonnen hat. Dabei muss auf das Einhalten der Formation der Einheit geachtet werden.

   Hat die Einheit des Gegners keine Nahkampfwaffen, bewegt der Gegner seine Miniaturen nicht in Basiskontakt mit der Einheit, die den Nahkampf begonnen hat.

Eine Einheit kann einen Nahkampf nur mit 1 feindlichen Einheit beginnen, wobei sich weitere Einheiten später an dem Nahkampf beteiligen können.

HANDGEMENGE

Solange eine **Truppler-Einheit** mit einer anderen **Truppler-Einheit** im Nahkampf ist, sind sie in ein **Handgemenge** verwickelt. Nur Truppler können in ein Handgemenge verwickelt sein; Fahrzeuge können im Nahkampf sein, aber niemals in einem Handgemenge. Eine Einheit, die in ein Handgemenge verwickelt ist, kann keine Fernkampfangriffe durchführen, **kann nicht zum Ziel von Fernkampfangriffen werden** und kann keine Bewegungen (außer einem **Rückzug**) durchführen. Um ein Handgemenge zu verlassen, muss sich die Einheit zurückziehen, d. h. ihre komplette Aktivierung nutzen, um eine Bewegung mit Geschwindigkeit 1 durchzuführen. Eine Einheit, die sich zurückzieht, kann in ihrer Aktivierung nichts anderes tun.

GELÄNDE

Gelände repräsentiert die Wälder, Häuser, Ruinen, Barrikaden und anderen Umgebungsmerkmale, die Auswirkungen auf das Gefecht haben. Gelände kann Deckung bieten, die Sichtlinie versperren und Bewegung behindern. Die Geländeregeln in diesem Heft befassen sich in erster Linie mit den im Grundspiel enthaltenen Barrikaden. Weitere Geländearten werden im Online-Referenzhandbuch behandelt.

DECKUNG

Während eines Angriffs kann Gelände, das sich zwischen zwei Einheiten befindet, dem Verteidiger Schutz gewähren, indem er dahinter in **Deckung** geht.

Um zu bestimmen, ob eine Einheit Deckung hat, zieht der Angreifer eine imaginäre Linie vom Mittelpunkt der Basis seines Einheitenführers zum Mittelpunkt der Basis jeder Miniatur des Verteidigers. Überschneidet sich die Linie mit Gelände, ist die Miniatur **verborgen**. Falls mindestens die Hälfte der Miniaturen des Verteidigers verborgen ist, gilt die ganze Einheit als verborgen und hat Deckung hinter dem Gelände, durch das die imaginäre Linie gezogen wurde.

Hat der Einheitenführer des Angreifers Basiskontakt mit einem Geländeteil, wird dieses Geländeteil ignoriert, sobald bestimmt wird, ob Miniaturen verborgen sind.

VORTEILE VON DECKUNG

Jedes Geländeteil bietet entweder **leichte Deckung** oder **starke Deckung**:

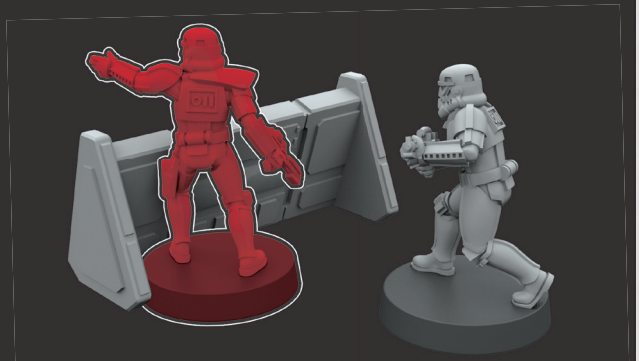
- Falls das Gelände, das die Einheit verbirgt, leichte Deckung bietet, kann die Einheit während des Schrittes „Ausweichen und Deckung anwenden" eines Angriffs 1 Treffer (✸) negieren.
- Falls das Gelände starke Deckung bietet, kann die Einheit bis zu 2 Treffer (✸) negieren.

Spieleffekte können die Deckung verbessern. Eine Einheit ohne Deckung, die ihre Deckung um 1 verbessert, erhält die Vorteile von leichter Deckung. Verbessert eine Einheit mit leichter Deckung ihre Deckung um 1, erhält sie die Vorteile von starker Deckung. Starke Deckung kann nicht weiter verbessert werden.

BARRIKADEN

Das im Grundspiel enthaltene Gelände umfasst 8 imperiale Barrikaden. Diese bieten starke Deckung für Truppler, jedoch keine Deckung für Fahrzeuge. Im Trainingsgefecht können sich alle Einheiten frei über die Barrikaden bewegen.

EINHEITENFÜHRER UND DECKUNG



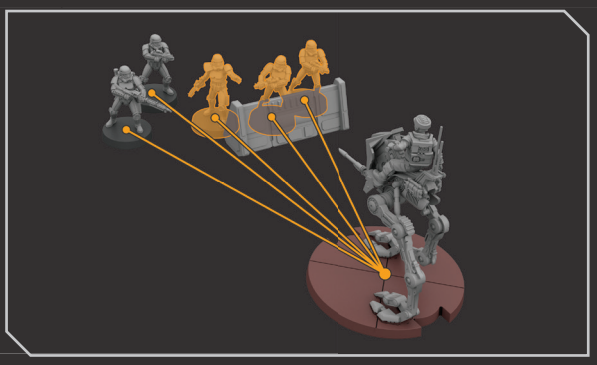
Dieser Einheitenführer hat Basiskontakt mit der Barrikade vor ihm. Sobald seine Einheit angreift und überprüft, ob der Verteidiger verborgen ist, wird diese Barrikade ignoriert.

GELÄNDE UND DECKUNG

Der angreifende AT-RT zieht eine Linie von seinem Basismittelpunkt zum Basismittelpunkt jeder Miniatur der verteidigenden Sturmtruppen-Einheit.

Drei der fünf Sturmtruppler sind durch die Barrikade verborgen, zwei sind es nicht. Da mindestens die Hälfte der Miniaturen verborgen ist, profitiert die ganze Einheit von der Deckung.

Da die Barrikade starke Deckung für Truppler-Einheiten bietet, haben die Sturmtruppen starke Deckung.



EINHEITEN-SCHLÜSSELWÖRTER

Eine Einheitenkarte kann über diverse Einheitenschlüsselwörter verfügen. Diese stehen auf der Einheitenkarte direkt unter dem Namen der Einheit. Im Trainingsgefecht sind nur folgende Schlüsselwörter relevant. Die übrigen (**Gebirgsfahrzeug**, **Geübter Kletterer**, **Meister der Macht X** und **Springen X**) können vorerst ignoriert werden und sind im Online-Referenzhandbuch beschrieben. Jedes Einheitenschlüsselwort hat einen der folgenden Effekte, der die gesamte Einheit betrifft:

Ablenken
Falls eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Ablenken** einen Ausweichmarker ausgibt, solange sie sich verteidigt, erhält ihre Energieumwandlungstabelle: „ : “. Handelt es sich um einen Fernkampfangriff, erleidet der Angreifer 1 Wunde für jede Verteidigungsenergie ( ), die im Schritt „Verteidigungswürfel werfen“ gewürfelt wurde.

Deckung X
Sobald sich eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Deckung X** gegen einen Fernkampfangriff verteidigt, verbessert sie während des Schrittes „Ausweichen und Deckung anwenden“ ihre Deckung um X.

Flink
Nachdem sie sich gegen einen Angriff verteidigt hat, während dem sie 1 oder mehrere Ausweichmarker ausgegeben hat, erhält eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Flink** 1 Ausweichmarker.

Gleiter X
Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Gleiter X** eine Bewegung durchführt, ignoriert sie Gelände mit einer Höhe von X oder niedriger. Beim Trainingsgefecht spielt Höhe keine Rolle.

Entweder zu Beginn oder am Ende der Aktivierung einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Gleiter X** muss sie eine Zwangsbewegung durchführen. Dabei handelt es sich um eine Bewegung, nicht aber um eine Bewegungsaktion, d. h. sie zählt nicht zu den 2 Aktionen, welche die Einheit während der Aktivierungsphase durchführen kann. **Um eine Zwangsbewegung durchzuführen, führt die Einheit eine volle Bewegung mit ihrer Maximalgeschwindigkeit durch**. Falls das nicht möglich ist, muss die Einheit stattdessen eine Teilbewegung durchführen und sich dabei so weit wie möglich bewegen. Falls die Einheit eine solche Teilbewegung durchführt, erleidet sie Wunden in Höhe ihrer Geschwindigkeit. Ragt am Ende dieser Bewegung ein Teil der Basis des Einheitenführers über das Schlachtfeld hinaus, ist die gesamte Einheit besiegt.

Immunität: Durchschlagen
Solange sich eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Immunität: Durchschlagen** verteidigt, kann der Angreifer das Schlüsselwort **Durchschlagen** nicht nutzen, um Abwehr ( ) zu negieren.

Panzerung
Während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ eines Angriffs negiert eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Panzerung** alle Treffer ( ).

Präzise X
Während des Schrittes „Angriffswürfel neu würfeln“ eines Angriffs darf eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Präzise X**, die einen Zielmarker ausgibt, bis zu X weiteren Angriffswürfel neu würfeln.

Sturmangriff
Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Sturmangriff** eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, darf sie, falls sie sich im Nahkampf befindet, eine freie Angriffsaktion durchführen.

Unerbittlich
Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Unerbittlich** eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, darf sie eine freie Angriffsaktion durchführen.

STOPP!

Jetzt kennt ihr alle Basisregeln und seid bereit für das Trainingsgefecht. Nach diesem Spiel könnt ihr euch den „Erweiterten Regeln“ widmen.

ERWEITERTE REGELN

Nach Abschluss des Trainingsgefechts seid ihr bereit für die restlichen Regeln, die für alle Standardpartien von *STAR WARS: LEGION* gelten. Das folgende Kapitel enthält zusätzliche Regeln für Angriffe, Bewegungen, Niederhalten, Gefechtskarten, die Armeezusammenstellung und den Spielaufbau.

KOMMANDOKARTEN

Manche Kommandokarten können ausschließlich von bestimmten Charakteren verwendet werden. Man erkennt sie an dem Charakterporträt in der oberen rechten Kartenecke. Dieses entspricht der Illustration der zugehörigen Einheitenkarte. Sobald in der Kommandophase eine solche Karte gespielt wird, muss der zugehörige Charakter benannt werden und die Befehle erteilen. Wurde dieser Charakter bereits besiegt, können seine Kommandokarten nicht mehr gespielt werden.

Die Befehlsleisten mancher Kommandokarten geben eine bestimmte Einheit (z. B. Darth Vader oder Luke Skywalker) oder einen bestimmten Einheitentyp (Truppler-Einheit oder Fahrzeug-Einheit) an. In diesem Fall müssen die Befehle den angegebenen Einheiten erteilt werden.

AKTIONEN

In diesem Abschnitt werden die restlichen Aktionen erklärt, die beim Trainingsgefecht ausgelassen wurden. Diese sind: Erholung, Karte und Bereitschaft.

AKTION: ERHOLUNG

Mit dieser Aktion können sich Einheiten von den Schrecken der Schlacht erholen und wieder zu Kräften kommen. Dabei werden alle Niederhalten-Marker von der Einheit entfernt (siehe S. 20) und alle erschöpften Aufwertungskarten der Einheit wieder spielbereit gemacht (siehe S. 22).

AKTION: KARTE

Manche Einheiten- und Aufwertungskarten verfügen über spezielle Aktionen, welche die besonderen Talente der Einheit in den Vordergrund rücken, wie z. B. die Fähigkeit **SPRINGEN 1** von Luke Skywalker. Diese Aktionen sind auf den Einheiten- und Aufwertungskarten aufgedruckt und durch ein vorangestelltes Aktionssymbol (➡) gekennzeichnet.

Um eine Kartenaktion durchzuführen, handelt man einfach den auf der Karte beschriebenen Effekt hinter dem ➡-Symbol ab. Jede Kartenaktion kann nur ein Mal pro Aktivierung der Einheit durchgeführt werden.

AKTION: BEREITSCHAFT

Mit dieser Aktion kann eine Einheit eine Aktion zurückhalten. Falls die Einheit keinen Angriff durchgeführt hat, darf sie eine Bereitschaftsaktion durchführen. Dazu legt man einen Bereitschaftsmarker neben den Einheitenführer der aktiven Einheit auf das Schlachtfeld. Falls die Einheit während dieser Aktivierung einen Angriff durchgeführt hat, kann sie keine Bereitschaftsaktion durchführen. **Repulsorfahrzeug-Einheiten können diese Aktion nicht durchführen.**

BEREITSCHAFTSMARKER

Bereitschafts-marker

Nachdem eine feindliche Einheit in Reichweite 1–2 angegriffen, sich bewegt oder eine Aktion durchgeführt hat, darf eine Einheit mit einem Bereitschaftsmarker diesen Marker ausgeben, um einen Angriff oder eine Bewegung durchzuführen. Falls eine Einheit einen Niederhalten-Marker erhält oder eine Bewegung, einen Angriff oder eine andere Aktion durchführt, legt sie ihren Bereitschaftsmarker ab. Eine Einheit kann nicht mehr als 1 Bereitschaftsmarker haben. **Fahrzeug-Einheiten können keine Niederhalten-Marker erhalten.**

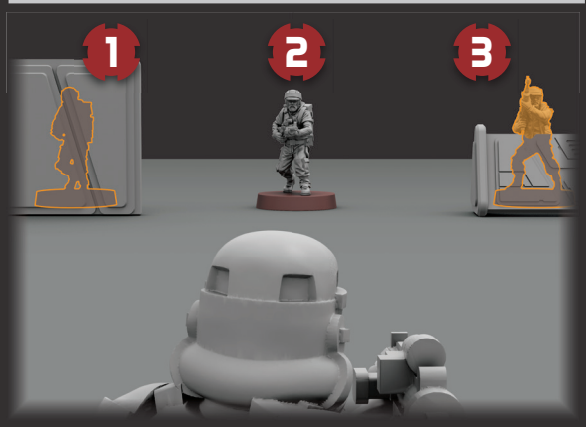
ANGRIFFE

Der folgende Abschnitt befasst sich mit zusätzlichen Angriffsregeln, der Sichtlinie und dem Angreifen mehrerer Einheiten.

SICHTLINIE

Bei *STAR WARS: LEGION* gilt der Grundsatz der realen Sichtlinie. Das heißt, dass die Sichtlinie aus dem Blickwinkel der Miniatur bestimmt wird. Dieser geht vom höchsten Punkt der Plastikfigur direkt über ihrem Basismittelpunkt aus. Kann der Spieler aus diesem Blickwinkel irgendeinen Teil einer gegnerischen Miniatur (oder deren Basis) sehen, hat seine Miniatur Sichtlinie zu der gegnerischen Miniatur.

SICHTLINIE



1. Dieser Rebellentruppler steht hinter einer Mauer, d. h. die Sichtlinie ist versperrt.
2. Dieser Rebellentruppler steht auf freiem Feld und ist in Sichtlinie.
3. Dieser Rebellentruppler hat starke Deckung und ist in Sichtlinie.

VERSPERRTE SICHTLINIE

Die Sichtlinie einer Miniatur zu einer anderen kann durch Gelände und Fahrzeuge **VERSPERRT** werden. Ist beim Bestimmen der Sichtlinie kein Teil der Miniatur sichtbar, weil sie hinter einem Geländeteil oder Fahrzeug steht, ist die Sichtlinie versperrt.

Truppler können die Sichtlinie nicht versperren. Ist beim Bestimmen der Sichtlinie kein Teil der Miniatur sichtbar, weil sie hinter anderen Trupplern steht, gilt die Sichtlinie nicht als versperrt.

WUNDEN UND SICHTLINIE

Eine Miniatur in der verteidigenden Einheit kann nur Wunden erleiden, falls mindestens 1 Miniatur der angreifenden Einheit Sichtlinie zu ihr hat. Ist die Sichtlinie aller angreifenden Miniaturen zu einer verteidigenden Miniatur versperrt, kann diese verteidigende Miniatur keine Wunden erleiden. Dadurch kann es zu Situationen kommen, in denen der Einheitenführer Wunden erleidet und besiegt wird, obwohl andere Miniaturen seiner Einheit noch auf dem Schlachtfeld sind. In diesem Fall wird eine der verbleibenden Miniaturen zum neuen Einheitenführer befördert — die Miniatur wird gegen die des Einheitenführers ausgetauscht.

DER ANGRIFFSPOOL

In einer Standardpartie können nur Miniaturen, die Sichtlinie zum Verteidiger haben, eine Waffe nutzen und Würfel beisteuern. Sobald der Angriffspool gebildet wird, werden folgende Schritte der Reihe nach ausgeführt:

1. **Zulässige Miniaturen bestimmen**: Zulässig ist jede Miniatur des Angreifers (d. h. in der Einheit, die den Angriff durchführt, s. S. 13), die Sichtlinie zu irgendeiner Miniatur des Verteidigers hat.
2. **Waffen wählen:** Der Angreifer kann von jeder zulässigen Miniatur 1 Waffe wählen und sie zum Angriffspool hinzufügen. Um eine Waffe wählen zu können, muss der Angreifer die Voraussetzungen aller Schlüsselwörter der Waffe erfüllen.

Zudem muss die Reichweite der Waffe die Angriffsreichweite beinhalten. Diese wird vom Einheitenführer des Angreifers bis zur nächsten Miniatur des Verteidigers bestimmt.

3. **Würfel nehmen:** Der Angreifer nimmt für jede gewählte Waffe die passenden Würfel und platziert sie in der Nähe des Verteidigers auf dem Schlachtfeld.

MEHRERE EINHEITEN ANGREIFEN

Während eines Angriffs dürfen auch mehrere Einheiten angegriffen werden, sofern die angreifende Einheit über verschiedene Waffen mit unterschiedlichen Namen verfügt und alle Voraussetzungen erfüllt sind. Dazu schiebt man nach dem regulären Schritt 2 eines Angriffs folgenden Schritt ein:

- **Zusätzlichen Verteidiger deklarieren:** Falls noch Waffen übrig sind, die noch nicht zum Angriffspool hinzugefügt wurden, darf man die Schritte 1–2 wiederholen und einen separaten Angriffspool mit den anderen Waffen bilden.

Nach Schritt 8 wird eingeschoben:

- **Zusätzlichen Angriffspool wählen:** Die Schritte 4–9 werden wiederholt, dabei wählt man einen neuen Angriffspool.

Beispiel: Eine Einheit aus 6 Sturmtrupplern hat die Aufwertungskarte DLT-19-Sturmtruppler ausgerüstet. 5 Sturmtruppler greifen eine Einheit Rebellentruppen an und bilden einen Angriffspool aus 5 E-11-Blastergewehren.

Der Sturmtruppler mit dem DLT-19-Blastergewehr will eine andere Einheit angreifen. Es gibt ein weiteres zulässiges Ziel, einen AT-RT, in Reichweite des ungenutzten DLT-19; der Spieler beschließt einen weiteren Angriff mit dem DLT-19 gegen den AT-RT durchzuführen. Das Schlüsselwort **Wucht 1** *des DLT-19 wird* ***nur*** *auf den Angriffspool angewendet, mit dem der DLT-19-Sturmtruppler angreift.*

FAHRZEUGE BEWEGEN

Sobald ein Fahrzeug eine Bewegung durchführt, kann es statt einer normalen Bewegung auch eine **Drehung** durchführen. Dazu dreht man den Einheitenführer und alle weiteren Miniaturen der Einheit um bis zu 90°. Am Ende müssen alle Miniaturen der Einheit exakt die gleiche Blickrichtung wie der Einheitenführer haben.

Außerdem gibt es zwei unterschiedliche Klassen von Fahrzeugen, für die verschiedene Sonderregeln und Bewegungseinschränkungen gelten: Bodenfahrzeuge und Repulsorfahrzeuge. Ein Repulsorfahrzeug erkennt man daran, dass es an einer Haltestange befestigt ist, während Bodenfahrzeuge direkt auf ihrer Basis befestigt sind.

BODENFAHRZEUGE

Sobald ein Bodenfahrzeug eine Bewegung durchführt, kann es sich auch für eine **Rückwärtsbewegung** entscheiden. Dazu führt man wie gewohnt eine volle Bewegung oder Teilbewegung durch; der einzige Unterschied ist, dass die Bewegungshilfe in die hintere Einkerbung der Basis des Einheitenführers gesteckt wird. Solange sich ein Fahrzeug rückwärts bewegt, ist seine Maximalgeschwindigkeit um 1 reduziert.

Während einer Bewegung kann sich ein Bodenfahrzeug durch ein Repulsorfahrzeug hindurchbewegen, aber es kann seine Bewegung nicht auf diesem beenden. Ebenso kann sich ein Bodenfahrzeug durch Truppler hindurchbewegen, falls sich diese nicht in einem Handgemenge befinden. Überschneidet sich ein Bodenfahrzeug auf seinem Weg entlang der Bewegungshilfe mit einem oder mehreren Trupplern, werden diese Truppler **verdrängt**.

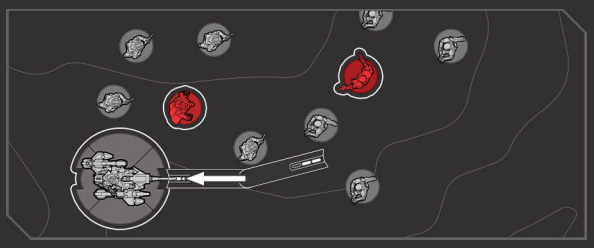
Verdrängte Miniaturen werden beiseite gestellt, damit das Fahrzeug seine Bewegung durchführen und beenden kann. Anschließend platziert der Spieler, der die Bewegung nicht durchgeführt hat, alle verdrängten Miniaturen wieder auf dem Schlachtfeld.

Beim Platzieren der verdrängten Miniaturen müssen die normalen Formationsregeln beachtet werden, zudem ist es nicht erlaubt, sie in Basiskontakt mit feindlichen Miniaturen zu platzieren. Wird ein Einheitenführer verdrängt, muss er in Geschwindigkeit 1 zu seiner ursprünglichen Position platziert werden.

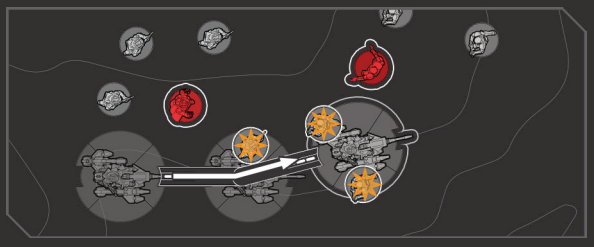
Sobald 1 oder mehrere Miniaturen einer Einheit verdrängt werden, erhält die Einheit 1 Niederhalten-Marker.

TRUPPLER VERDRÄNGEN

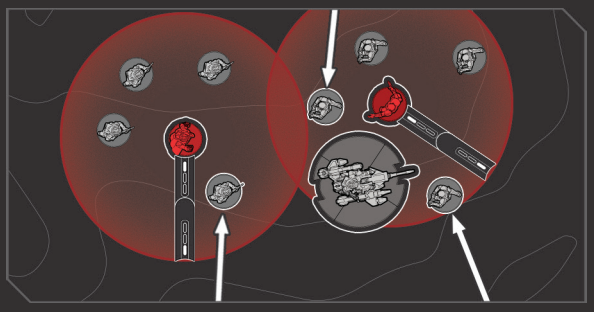
1. Der Rebellenspieler steckt die Geschwindigkeit-2-Bewegungshilfe in die vordere Einkerbung des AT-RT.



2. Auf seinem Weg entlang der Bewegungshilfe überschneidet sich der AT-RT mit 2 Sturmtrupplern und 1 Rebellentruppler.



3. Der imperiale Spieler platziert die verdrängten Miniaturen zurück in Formation.



REPULSORFAHRZEUGE

Während einer Bewegungsaktion kann sich ein Repulsorfahrzeug durch alle anderen Miniaturen hindurchbewegen, **auch durch Bodenfahrzeuge**. Überschneidet sich ein Repulsorfahrzeug auf seinem Weg entlang der Bewegungshilfe mit Miniaturen aus anderen Einheiten, kann man die Bewegungshilfe über diese Miniaturen halten.

In seiner finalen Position, nachdem es eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, darf sich das Repulsorfahrzeug nicht mehr mit anderen Miniaturen überschneiden, es sei denn, es führt eine Zwangsbewegung durch. Falls es eine Zwangsbewegung durchführt, kann es sich am Ende seiner Bewegung mit Trupplern überschneiden. Falls es dies tut, werden die Truppler verdrängt.

FAHRZEUGSCHADEN

Fahrzeuge können nicht niedergehalten werden, allerdings kann ihre Effektiviät durch Schaden drastisch abnehmen. Jede Fahrzeug-Einheit hat einen Robustheitswert auf ihrer Einheitenkarte.

Robustheit

Nachdem einer Fahrzeugminiatur Wunden in Höhe ihrer Robustheit zugeteilt worden sind, wirft der kontrollierende Spieler einen roten Verteidigungswürfel und erleidet eines der folgenden Ergebnisse:

- Falls das Ergebnis Abwehr (▼) ist, wird die Miniatur **beschädigt** und erhält einen Beschädigungsmarker. Sobald man eine beschädigte Einheit aktiviert, muss man einen weißen Verteidigungswürfel werfen. Falls das Ergebnis eine Leerseite ist, führt die Einheit während ihrer Aktivierung eine Aktion weniger durch.

Beschädigungs-marker

- Falls das Ergebnis eine Leerseite ist, wird die Miniatur **deaktiviert** und erhält einen Deaktivierungsmarker. Eine deaktivierte Einheit kann keine Rückwärtsbewegung durchführen und muss zwei Aktionen ausgeben, um eine einzelne Bewegung durchzuführen.

Deaktivierungs-marker

- Falls das Ergebnis Verteidigungsenergie (⯭) ist, wird eine **Waffe beschädigt**. Der Gegenspieler wählt eine Waffe der Miniatur und legt einen Waffe-beschädigt-Marker auf die entsprechende Karte. Sobald diese Waffe zum Angriffspool hinzugefügt wird, kann nur die Hälfte ihrer Würfel (egal von welcher Farbe, aufgerundet) hinzugefügt werden.

Waffe-beschädigt-Marker

Eine Einheit mit einer Robustheit von „–“ erleidet diese Effekte nicht.

NIEDERHALTEN

Selbst hartgesottene Veteranen halten den Kopf unten, wenn ihnen die Blasterschüsse um die Ohren fliegen. Niederhalten ist ein wichtiges Mittel zur Senkung der gegnerischen Kampfmoral und kann einen Feind in Deckung zwingen oder in Panik versetzen.

NIEDERHALTEN-MARKER

Niederhalten-Marker zeigen an, dass eine Einheit in Deckung gegangen ist. Hat eine Truppler-Einheit 1 oder mehrere Niederhalten-Marker, verbessert sie ihre Deckung um 1, sobald sie sich gegen Fernkampfangriffe verteidigt.

Niederhalten-Marker

TAPFERKEIT

Jede Truppler-Einheit hat einen Tapferkeitswert, der auf ihrer Einheitenkarte angegeben ist. Sobald die Einheit mindestens so viele Niederhalten-Marker wie Tapferkeit hat, ist sie **niedergehalten**. Eine niedergehaltene Einheit führt während ihrer Aktivierung eine Aktion weniger durch. Sie verliert immer 1 Aktion, unabhängig von der Anzahl ihrer Niederhalten-Marker. Eine Einheit mit einer Tapferkeit von „–“ kann keine Niederhalten-Marker erhalten und nicht niedergehalten werden.

NIEDERHALTEN-MARKER ERHALTEN

Am häufigsten erhalten Einheiten Niederhalten-Marker, wenn sie Ziel eines Fernkampfangriffs werden. Falls die Angriffswürfel bei einem Fernkampfangriff 1 oder mehrere Treffer (✸) oder kritische Treffer (✲) erzielen, erhält der Verteidiger nach dem Angriff 1 Niederhalten-Marker, auch wenn die Treffer/kritischen Treffer negiert wurden. Sobald eine Einheit einen Niederhalten-Marker erhält, legt man ihn neben den Einheitenführer, wo er bis zu seiner Entfernung liegenbleibt.

Tapferkeit

NIEDERHALTEN-MARKER ENTFERNEN

Nachdem eine Einheit mit Niederhalten-Markern aktiviert worden ist, muss sie sich **sammeln**, bevor sie Aktionen durchführt. Dazu wirft man für jeden Niederhalten-Marker der Einheit 1 weißen Verteidigungswürfel. Für jede gewürfelte Abwehr (▼) und Verteidigungsenergie (⯭) wird 1 Niederhalten-Marker von der Einheit entfernt. Falls sie nach diesem Wurf weniger Niederhalten-Marker als Tapferkeit hat, ist sie nicht mehr niedergehalten und kann wie gewohnt zwei Aktionen durchführen.

Außerdem wird während der Endphase 1 Niederhalten-Marker von jeder Einheit entfernt.

PANIK

Panik-marker

Unter besonders starkem Beschuss können Truppler die Nerven verlieren und **IN PANIK VERFALLEN**. Nachdem sich eine Einheit gesammelt hat, verfällt sie in Panik, falls sie mindestens doppelt so viele Niederhalten-Marker wie ihr Tapferkeitswert hat.

Sobald eine Einheit in Panik verfällt, erhält sie einen Panikmarker, der neben den Einheitenführer platziert wird. Eine in Panik verfallene Einheit ist immer noch niedergehalten und erleidet die entsprechenden Effekte.

Eine in Panik verfallene Einheit kann während ihrer Aktivierung nur eine einzige Bewegungsaktion durchführen. Sie darf keine freien Aktionen durchführen. Die Bewegung muss mit maximaler Geschwindigkeit auf möglichst geradem Weg auf den nächsten Rand des Schlachtfeldes zusteuern. Ragt am Ende der Bewegung ein Teil der Basis des Einheitenführers über das Schlachtfeld hinaus, ist die gesamte Einheit besiegt. Verfällt eine im Nahkampf befindliche Einheit in Panik, muss sie sich zurückziehen.

Falls die Anzahl der Niederhalten-Marker einer Einheit unter ihren doppelten Tapferkeitswert sinkt, ist sie nicht mehr in Panik und ihr Panikmarker wird entfernt.

Sobald die Panik überprüft wird, darf eine Einheit, die in Reichweite 1–3 zu einem befreundeten Commander ist, den Tapferkeitswert dieses Commanders anstatt ihres eigenen verwenden. Eine Tapferkeit von „–“ ist unendlich hoch.

ZUSAMMENSTELLUNG VON ARMEEN

Bei einer Standardpartie von *STAR WARS: LEGION* bringt jeder Spieler seine eigene, individuell zusammengestellte Armee mit und spielt mit seinen Lieblingscharakteren, bevorzugten Strategien und seinen ganz persönlichen Tricks.

Beim Zusammenstellen einer Armee formiert man eine Streitmacht, die gezielt den eigenen Spielstil und die persönlichen Stärken unterstützt. Der eine entscheidet sich für eine vielseitige, anpassungsfähige Truppe, während der andere eine Armee bevorzugt, die mit gnadenloser Effizienz eine einzelne Strategie verfolgt.

Um eine ausreichend große Armee für eine Standardpartie zusammenstellen zu können, benötigt man weitere Produkte aus der Spielwelt von *STAR WARS: LEGION*, in denen zusätzliche Miniaturen und Aufwertungen enthalten sind.

PUNKTE

Jede Armee besteht aus Einheiten, Aufwertungskarten und Kommandokarten. Einheiten und Aufwertungen kosten Punkte, wobei der Punktewert der Armee 800 Punkte nicht überschreiten darf.

FRAKTIONEN

Es gibt einige Spielfraktionen in *STAR WARS: LEGION*. In diesem Grundspiel sind das Galaktische Imperium und die Rebellenallianz enthalten. Eine Armee darf nur Einheiten derselben Fraktion enthalten. Welcher Fraktion eine Einheit angehört, ist oben links auf der Einheitenkarte angegeben.

RÄNGE

Für die Zusammenstellung der Armee sind die Ränge der Einheiten relevant. Jede Armee muss Folgendes beinhalten:

- **Commander:** 1–2 Einheiten
- **Agent:** Bis zu 2 Agenten-Einheiten.
- **Korps**: 3–6 Einheiten
- **Spezialeinsatzkräfte**: 0–3 Einheiten
- **Unterstützung:** 0–3 Einheiten
- **Schwer:** 0–2 Einheiten

AUFWERTUNGEN

Die Einheiten einer Armee können mit Aufwertungskarten ausgerüstet werden. Eine Aufwertung kostet so viele Punkte, wie unten rechts auf der Karte angegeben. Jede Einheit verfügt über eine Aufwertungsleiste. Für jedes Symbol in dieser Leiste kann sie eine Aufwertung mit demselben Symbol ausrüsten. Eine Einheit kann nicht mehr als 1 Kopie derselben Aufwertungskarte ausrüsten.

Manche Aufwertungen haben Beschränkungen in ihrem Kartentext. Zum Beispiel kann eine Aufwertung mit der Beschränkung „Nur Sturmtruppen“ ausschließlich von Sturmtruppen-Einheiten ausgerüstet werden. Des Weiteren verfügen manche Aufwertungen über die Beschränkung „Nur helle Seite“ oder „Nur dunkle Seite“. Das galaktische Imperium ist mit der dunklen Seite assoziiert und kann seine Einheiten mit „Nur dunkle Seite“-Aufwertungen ausrüsten, während die Rebellenallianz auf der hellen Seite steht.

EINZIGARTIGE KARTEN

Manche Einheiten und Aufwertungen stellen spezielle Charaktere, einzigartige Waffen oder berühmte Kampfverbände dar, die in der ganzen Galaxis ihresgleichen suchen. Man erkennt sie an dem schwarzen Punkt vor ihrem einzigartigen Namen auf der Karte. Ein Spieler kann nicht mehrere Karten mit demselben einzigartigen Namen in seine Armee aufnehmen.

KOMMANDOKARTEN

Im Zuge der Armeezusammenstellung wählt man 6 Kommandokarten. Diese müssen 2 Karten mit 1 Kreis, 2 Karten mit 2 Kreisen und 2 Karten mit 3 Kreisen beinhalten. Jede Kommandokarte darf nur ein Mal gewählt werden. Die Kommandokarten eines einzigartigen Charakters (wie z. B. Darth Vader) können nur dann gewählt werden, wenn dieser Charakter Teil der Armee ist. Nachdem man 6 Kommandokarten gewählt hat, nimmt man die Karte „Bereitschaft“ hinzu und hat nun eine Hand aus 7 Kommandokarten.

ID-MARKER

Falls sich mehrere Einheiten desselben Typs aber mit verschiedenen Aufwertungen in einer Armee befinden, kann es unter Umständen schwierig werden, den Überblick zu behalten. Um gleichartige Einheiten besser auseinanderhalten zu können, werden beim Aufstellen dieser Einheiten verschiedene ID-Marker neben den Basen der jeweiligen Einheitenführer platziert. Dann werden passende ID-Marker auf den Karten der Einheiten platziert.

ID-Marker

AUFWERTUNGSKARTEN

Aufwertungskarten stellen Ausrüstung, Waffen und Unterstützungstruppen dar, die eine bestehende Einheit verstärken können. Jede Aufwertung verfügt über ein Aufwertungssymbol, das den Typ der Aufwertung angibt.

- **: Schwere Waffe**
- **: Mannschaft**
- **: Macht**
- **: Kommando**
- **: Training**
- **: Kommunikation**
- **: Ausrüstung**
- **: Bewaffnung**
- **: Granate**
- **: Pilot**
- **: Besatzung**
- **: Waffenaufhängung**
- **: Generator**

Jede Einheitenkarte hat eine Aufwertungsleiste mit mehreren Aufwertungssymbolen. Für jedes dieser Symbole kann die Einheit 1 Aufwertung mit demselben Symbol ausrüsten. Jede Aufwertung kann nur ein Mal pro Einheit ausgerüstet werden.

Aufwertungsleiste

TRUPPLER-AUFWERTUNGEN

Manche Aufwertungskarten haben das Symbol für schwere Waffen () oder Mannschaft (). Dabei handelt es sich um Truppler-Aufwertungen, die spezielle Miniaturen zu einer Einheit hinzufügen. Diese Miniaturen unterscheiden sich optisch, haben aber dieselben Verteidigungswerte, Wundschwellen und Waffen wie der Rest der Einheit.

SCHWERE WAFFE

Truppler mit schweren Waffen haben Miniaturen, die diese Waffen tatsächlich in der Hand halten. Nur diese Miniaturen können während eines Angriffs die jeweilige schwere Waffe verwenden, wobei sie auch auf die regulären Waffen der Einheit zurückgreifen dürfen.

MANNSCHAFT

Diese Aufwertungen können genutzt werden, um eine Einheit mit Spezialisten wie Sanitätern oder Technikern zu verstärken, oder eine weitere Standardminiatur zur Einheit hinzuzufügen.

WAFFENAUFWERTUNGEN

Manche Aufwertungskarten haben das Symbol für Waffenaufhängung () oder Granaten (). Dabei handelt es sich um Waffenaufwertungen. Jede Miniatur der Einheit darf die ausgerüstete Waffenaufwertung verwenden, sobald sie den Feind angreift.

FREIE KARTENAKTIONEN

Manche Aufwertungskarten enthalten freie Kartenaktionen, gekennzeichnet durch ein vorangestelltes -Symbol. Eine freie Kartenaktion ist eine Kartenaktion, die als freie Aktion durchgeführt wird. Dazu handelt man einfach den Effekt hinter dem -Symbol ab. Jede freie Kartenaktion kann nur ein Mal pro Aktivierung einer Einheit durchgeführt werden.

AUFWERTUNGEN ERSCHÖPFEN

Manche Aufwertungskarten haben ein Erschöpfungssymbol (). Um den Effekt einer solchen Karte verwenden zu können, muss man die Karte **ERSCHÖPFEN**, d. h. um 90° drehen. Erschöpfte Karten können nicht verwendet werden, bis sie wieder spielbereit sind. Wird eine erschöpfte Karte **SPIELBEREIT** gemacht, bringt man sie wieder in eine aufrechte Position. Eine Einheit kann eine Erholungsaktion durchführen, um alle ihre erschöpften Aufwertungen spielbereit zu machen.

IONENMARKER

Manche Armeen benutzen spezielle Ionenwaffen, um die Systeme gegnerischer Droiden und Fahrzeuge zu überladen. Diese Waffen sorgen dafür, dass Droiden und Fahrzeuge Ionenmarker erhalten. Sobald eine Einheit mit 1 oder mehreren Ionenmarkern aktiviert wird, verliert sie für jeden Ionenmarker 1 Aktion (bis zu zwei). Am Ende ihrer Aktivierung legt eine Einheit alle ihre Ionenmarker ab.

Ionen-marker

DIE GEFECHTSSTAPEL

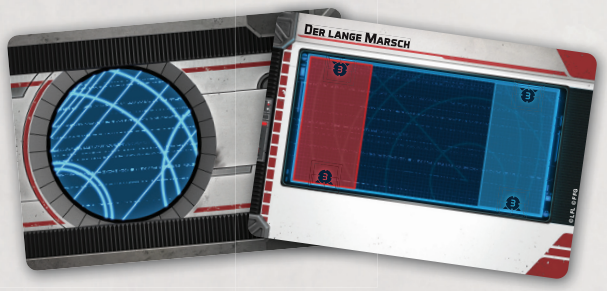
Wer das Spiel gewinnen will, muss Einsatzziele erreichen, seine Truppenaufstellung an die lokalen Gegebenheiten anpassen und mit unerwarteten Umweltbedingungen zurechtkommen. Jedes dieser drei Gefechtselemente — Einsatzziel, Aufstellung und Bedingung — wird durch einen der drei Gefechtsstapel bestimmt. Nach dem Aufbau des Schlachtfeldes werden von jedem der drei Gefechtsstapel 3 zufällige Karten gezogen, die von den Spielern gemeinsam auf 1 Karte pro Kategorie reduziert werden (siehe „Spielaufbau“ auf S. 24).

Auf diesen drei Karten ist angegeben, wo die Spieler ihre Armeen aufstellen können, was die Siegbedingungen sind und welche besonderen Umgebungseffekte sich auf das Gefecht auswirken.

AUFSTELLUNG

Ein erfahrener Commander weiß, wo er dem Feind am besten entgegentritt, doch das Chaos des Krieges und die Dringlichkeit der Mission bringen oftmals auch die raffiniertesten Pläne durcheinander. Aus diesem Grund können die Aufstellungszonen je nach Gefecht stark variieren.

Auf jeder Aufstellungskarte sind die Bereiche des Schlachtfeldes, in denen Truppen aufgestellt werden können, farblich markiert. Vor dem Aufstellen sollte jeder Spieler seine Aufstellungszone (wie auf der Karte gezeigt) ausmessen und mit Aufstellungsmarkern abstecken.



EINSATZZIELE

Der Krieg zwischen dem galaktischen Imperium und der Allianz zur Wiederherstellung der Republik verläuft nicht auf Augenhöhe – für die Rebellen ist ein Sieg durch militärische Überlegenheit so gut wie unerreichbar, weswegen sie das Imperium nur attackieren, wenn sich günstige Gelegenheiten bieten oder wichtige Missionen zu erfüllen sind. Ebenso weiß das Imperium, dass eine gewonnene Schlacht noch lange kein gewonnener Krieg ist; die geheimen Stützpunkte der Rebellen müssen gefunden und ausgemerzt werden, wo auch immer sie in Erscheinung treten. In einem Gefecht geht es also nie in erster Linie um die Vernichtung feindlicher Streitkräfte.

Jede Einsatzzielkarte beschreibt, wie man in diesem Gefecht Siegpunkte sammeln kann. Manche Einsatzzielkarten verfügen zudem über Anweisungen zum Spielaufbau, die vor Spielbeginn gelesen und ausgeführt werden müssen.

EINSATZZIELMARKER

Viele Einsatzzielkarten verlangen, dass Einsatzzielmarker auf das Schlachtfeld gelegt werden. Jeder Einsatzzielmarker hat zwei Seiten: eine beanspruchte und eine nicht-beanspruchte. Für sie gelten folgende Regeln:

beanspruchter Einsatzzielmarker

Sobald ein Einheitenführer einen Einsatzzielmarker **BEANSPRUCHT**, dreht sein kontrollierender Spieler den Marker von der nicht-beanspruchten auf die beanspruchte Seite und platziert ihn in Basiskontakt mit dem Einheitenführer. Dort bleibt der Marker liegen und bewegt sich mit dem Einheitenführer über das Schlachtfeld, es sein denn, dieser verfällt in Panik oder wird besiegt.

Wenn das passiert, wird der Marker auf die nicht-beanspruchte Seite gedreht und wieder in Basiskontakt mit dem besiegten oder in Panik verfallenen Einheitenführer gelegt, bevor dieser wegbewegt oder entfernt wird. Der Einsatzzielmarker bleibt, wo er ist, und kann regulär wieder beansprucht werden.

Miniaturen können sich nicht mit Einsatzzielmarkern überschneiden. Nur nicht-beanspruchte Einsatzzielmarker können beansprucht werden.

BEDINGUNG

Die Größe und Vielfalt der Galaxis ist unermesslich. Dadurch sind die Bedingungen, unter denen Gefechte stattfinden, alles andere als berechenbar. Was das Wetter, die Landschaft, die Besonderheiten der planetaren Atmosphäre oder die heimische Tier- und Pflanzenwelt anbelangt, empfiehlt es sich für alle Eventualitäten gewappnet zu sein.

Bedingungsmarker

Auf jeder Bedingungskarte sind spezielle Regeln angegeben, welche die aktuelle Partie beeinflussen. Beide Spieler sollten sie vor Spielbeginn aufmerksam durchlesen.

Manche Bedingungskarten verwenden Bedingungsmarker, deren Regeln auf der jeweiligen Karte erklärt werden.

SPIELAUFBAU

Eine Standardpartie von *STAR WARS: LEGION* wird in folgenden Schritten aufgebaut:

1. **Schlachtfeld abstecken und Spielmaterial bereitlegen:** Auf einem flachen Untergrund wird ein ca. 90 x 180 cm (3' x 6') großes Schlachtfeld abgesteckt. Die Spieler sitzen sich an den langen Spielflächenrändern gegenüber und legen ihre Einheiten, Karten, Befehlsmarker, Bewegungshilfen und anderen Spielkomponenten außerhalb der Spielfläche bereit. Bei Bedarf teilen sie ihren Einheiten ID-Marker zu.
2. **Gelände festlegen:** Es ist wichtig, vor Spielbeginn festzulegen, welche Effekte das verwendete Gelände hat. Die Spieler sollten sich ein für die Schlacht zur Verfügung stehendes Geländeteil nach dem anderen vornehmen und einvernehmlich entscheiden, welche Art von Deckung es bietet und welche anderen Merkmale es hat.
3. **Gelände platzieren:** Das Gelände wird von den Spielern gemeinsam und einvernehmlich platziert. Kommen die Spieler nicht zu einer Einigung, kann die Regel „Kompetitive Geländeplatzierung" aus dem Online-Referenzhandbuch verwendet werden.
4. **Spielerfarben und Seiten bestimmen:** Der Spieler, dessen Armee die niedrigeren Gesamtkosten hat, entscheidet, ob er der rote oder der blaue Spieler sein will. Anschließend wählt der blaue Spieler eine der langen Tischseiten und breitet seine Armee an diesem Rand des Tischs aus. Der rote Spieler setzt sich an die gegenüberliegende Tischseite. Sind die Kosten beider Armeen identisch, wird zufällig entschieden, welcher Spieler seine Farbe wählen darf.
5. **Gefechtskarten aufdecken:** Einsatzziel-, Aufstellungs- und Bedingungskarten werden separat gemischt, dann werden von jedem Stapel drei Karten gezogen und auf der Tischseite des blauen Spielers offen in drei Reihen ausgelegt.
6. **Schlachtfeld definieren:** Beginnend mit dem blauen Spieler wählen die Spieler abwechselnd eine Kategorie und legen die am weitesten links liegende Karte dieser Kategorie ab (vom blauen Spieler aus gesehen). Man darf auch passen und keine Karte ablegen. Nachdem jeder Spieler zwei Mal die Gelegenheit hatte, eine Karte abzulegen, wird die am weitesten links liegende Karte jeder Kategorie für das Gefecht verwendet. Wurden die ersten beiden Karten einer Kategorie bereits abgelegt, kann die letzte Karte nicht abgelegt werden.
7. **Einsatzziel- und Bedingungskarten abhandeln:** Alle Anweisungen zum Spielaufbau der verwendeten Einsatzzielkarte werden abgehandelt; dann werden alle Anweisungen zum Spielaufbau der Bedingungskarte abgehandelt.
8. **Einheiten aufstellen:** Beginnend mit dem blauen Spieler stellen die Spieler abwechselnd 1 Einheit ihrer Armee in ihrer jeweiligen Aufstellungszone auf. Die Spieler wechseln sich so lange ab, bis alle Einheiten aufgestellt sind.
9. **Vorrat vorbereiten:** Alle Wunden-, Niederhalten-, Panik- und Schadensmarker kommen in einen Vorrat neben dem Schlachtfeld. Dann nimmt der blaue Spieler den Rundenzähler und stellt ihn auf 1. Jetzt kann das Spiel beginnen!

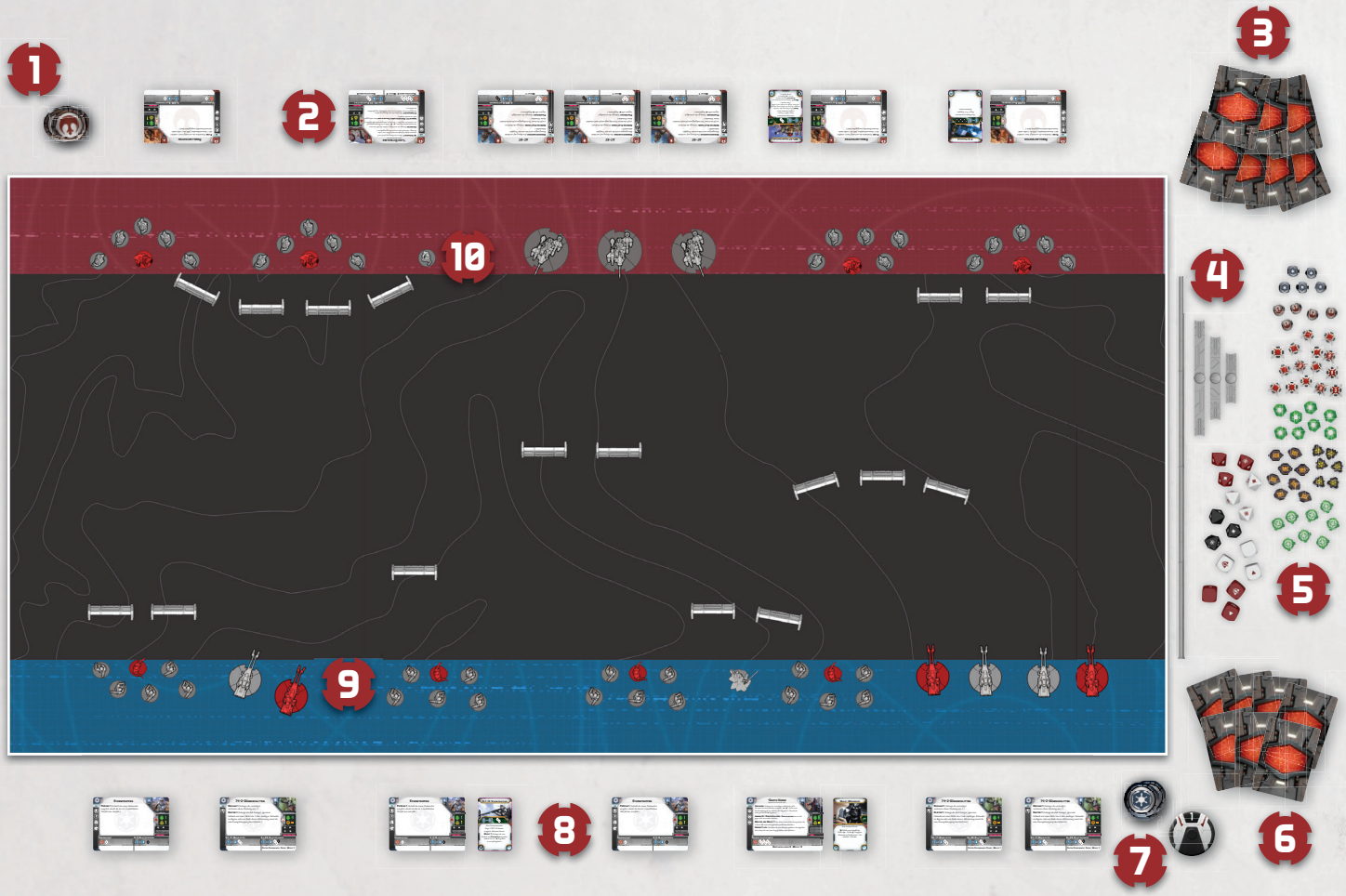
GELÄNDE UND HÖHE

STAR WARS: LEGION kann und sollte mit allerlei selbstgebautem Gelände gespielt werden. Die Regeln dafür kann man im Online-Referenzhandbuch nachlesen. Außerdem befinden sich dort spezielle Bewegungsregeln für den Auf- und Abstieg bei erhöhtem Gelände. Die Schlüsselwörter **Gebirgsfahrzeug** und **Geübter Kletterer** des AT-RT sind speziell für Spieler, die mit selbstgebautem erhöhtem Gelände spielen wollen.

SCHLACHTFELD DEFINIEREN

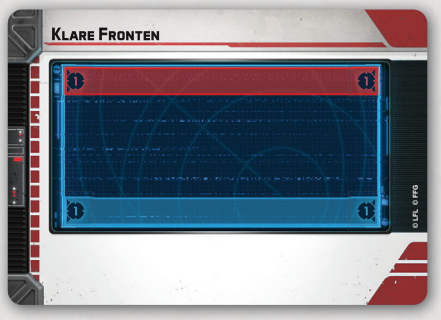
1. Der blaue Spieler wählt die Kategorie Aufstellung und legt die ganz links liegende Karte dieser Kategorie ab.
2. Der rote Spieler wählt die Kategorie Bedingung und legt die ganz links liegende Karte dieser Kategorie ab.
3. Der blaue Spieler wählt die Kategorie Bedingung und legt die ganz links liegende Karte dieser Kategorie ab.
4. Die letzte Karte in der Kategorie Bedingung kann nicht abgelegt werden. Daher wählt der rote Spieler die Kategorie Einsatzziel und legt die ganz links liegende Karte dieser Kategorie ab.
5. Die drei am weitesten links liegenden Karten werden für das Spiel verwendet.

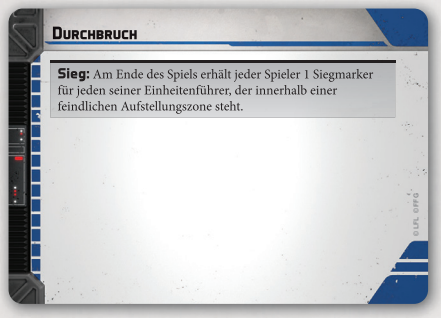
AUFBAUSKIZZE FÜR EINE STANDARDPARTIE



1. Befehlsmarker der Rebellen
2. Einheiten- und Aufwertungskarten der Rebellen
3. Kommandokarten der Rebellen (auf der Hand)
4. Maßstab und Bewegungshilfen
5. Vorrat und Würfel
6. Kommandokarten des Imperiums (auf der Hand)
7. Befehlsmarker des Imperiums und Rundenzähler
8. Einheiten- und Aufwertungskarten des Imperiums
9. Einheiten des Imperiums (Miniaturen)
10. Einheiten der Rebellen (Miniaturen)

VERWENDETE GEFECHTSKARTEN IN DIESER PARTIE





STAR WARS: LEGION ALS HOBBY

Die Welt von *STAR WARS: LEGION* geht weit über das eigentliche Spiel hinaus. Ebenso wichtig wie das Austragen von Gefechten ist die Zusammenstellung einer schönen, stimmungsvollen Armee, die für unvergessliche Spielerlebnisse im Kreise eurer Freunde sorgt. Durch Sammeln, Bemalen und Basteln erschafft ihr eure eigene, lebendige Spielwelt, die mit keiner anderen zu vergleichen ist.

SAMMELN

Nachdem ihr euch entschieden habt, ob ihr eine Rebellenarmee oder eine imperiale Armee (oder beide!) aufbauen wollt, habt ihr verschiedene Möglichkeiten, sie zu erweitern. Neue Einheiten, Charaktere und Aufwertungen lassen euch eine vielfältige und einzigartige Streitmacht kreieren, die all das beinhaltet, was euch im *Star Wars*-Universum am besten gefällt. Die Regeln für das Zusammenstellen eigener Armeen sind auf S. 22 dieses Hefts beschrieben. Eine gute Sammlung umfasst möglichst viele verschiedene Miniaturen, damit man jedes Mal neue Zusammensetzungen und Strategien ausprobieren kann.

Inspiration und Anregungen für eure Sammlung und Armeen findet ihr zuhauf in Filmen, Büchern, Comics und Spielen. Wollt ihr eine Streitmacht aus eurem Lieblingsfilm nachbauen oder eurer Kreativität freien Lauf lassen und euch ein eigenes Thema und eine Geschichte für eure Kampftruppe überlegen? Mit jedem Erweiterungspack von *STAR WARS: LEGION* könnt ihr eure Sammlung vergrößern und neue taktische Optionen hinzugewinnen.

DIE COMMUNITY

Ein Miniaturenspiel ist meist aufwendiger als andere Arten von Brettspielen, hauptsächlich weil es eine so große Spielfläche benötigt. Zum Glück stellen viele Fachgeschäfte eigens dafür Spieltische und eine Auswahl an modelliertem Gelände bereit. Besucht einen Spieleladen in eurer Nähe, um andere Spieler kennenzulernen, Bemal-Abende zu veranstalten (damit eure Truppen so richtig glänzen können) oder Kampagnen und Turniere zu organisieren. Im Forum von Asmodee könnt ihr euch jederzeit mit anderen Spielern über *STAR WARS: LEGION* austauschen:

forum.asmodee.de

Obwohl es im Internet unzählige Möglichkeiten zum Austauschen von Taktiken, Bemaltipps, Kampagnenideen etc. gibt, möchten wir euch bitten, euren lokalen Spieleladen zu unterstützen, denn am meisten Spaß macht *STAR WARS: LEGION*, wenn man es in der heimischen Community mit Gleichgesinnten spielt. Fragt euren Spielehändler, wie man den Laden zu einem Treffpunkt für alle Fans von *STAR WARS: LEGION* ausbauen kann, an dem Taktiken besprochen, Bemaltipps ausgetauscht und Turniere veranstaltet werden.

TURNIERSPIEL

Viele Fachgeschäfte nehmen an unserem Organized-Play-Programm für *STAR WARS: LEGION* teil und bieten großartige Events an. Diese Veranstaltungen richten sich an Spieler aller Erfahrungsgrade und Spielniveaus und geben euch die Gelegenheit, andere Spieler kennenzulernen, eure bemalten Miniaturen zu präsentieren und euer Können unter Beweis zu stellen, sei es in einer lockeren Spielrunde oder in einem wettkampforientierten Turnier. Die besten Spieler können an unseren Meisterschaften teilnehmen und sich für die Weltmeisterschaft qualifizieren, die jährlich in der Firmenzentrale von FFG in Roseville, USA, ausgetragen wird. Mehr über unser Organized-Play-Programm und Teilnahmemöglichkeiten für euren Spieleladen findet ihr unter:

www.asmodee.de/SWLegion

BAUANLEITUNG FÜR DIE MINIATUREN

Die Miniaturen aus dem Grundspiel sind nach Posen sortiert in verschiedenen Beuteln verpackt. Da die Arme der Miniaturen nur an ganz bestimmte Körper passen, sollten sie auch nach Posen getrennt zusammengebaut werden, damit keine Bauteile durcheinandergeraten. Die Basen werden nach Farben (rot und grau) sortiert. Imperiale Miniaturen kommen auf graue Basen, Rebellenminiaturen auf rote.

Als Nächstes werden alle Bauteile mit einem Bastelmesser entgratet und von Gussgraten und überschüssigem Plastik befreit. Mit einer scharfen Klinge lässt sich der Kunststoff am besten schneiden. Durch vorsichtiges Entlangfahren mit der Klinge wird der Grat vollständig entfernt. Um Verletzungen zu vermeiden, sollte stets vom Körper weg gearbeitet und auf die eigenen Finger geachtet werden.

Vor dem Zusammenkleben wird überprüft, ob die Teile gut zusammenpassen. Falls nötig, können sie mit dem Messer zurechtgestutzt werden. Dann wird ein Tropfen Sekundenkleber auf das zu befestigende Teil gegeben.

Die Teile werden fest zusammengedrückt und etwa 10 Sekunden lang gehalten. Anschließend wird die Miniatur mit Sekundenkleber auf der Basis befestigt und zum Trocknen beiseite gestellt.

Verbogene oder deformierte Teile können mithilfe von heißem Wasser wieder in Form gebracht werden. Dazu wird das verbogene Teil für etwa 10 Sekunden in heißes Wasser getaucht.

Anschließend nimmt man das Teil aus dem Wasser und bringt es mit den Fingern in die gewünschte Form. Nach dem Erkalten wird das Plastik diese Form beibehalten. Es empfiehlt sich, einen zweiten Becher mit kaltem Wasser bereitzustellen und die Figur nach dem Formen abzuschrecken.

VORBEREITUNG FÜR DIE BEMALUNG

Um den Miniaturen das gewisse Etwas zu verleihen, kann man ihre Basen mit Textur versehen, damit es aussieht, als würden sie tatsächlich auf „Erdboden“ stehen. Dieser Schritt wird „Basing“ genannt. Das Basing sollte vor der Grundierung erfolgen, da diese das Material zusätzlich fixiert. Zuerst wird die Basis mit Bastelleim bestrichen und dann in einen Behälter mit Basing-Material getaucht. Am besten eignet sich dafür eine Mischung aus Sand und feinem Kies.

Vor dem Bemalen müssen die Miniaturen grundiert werden, damit die Farbe besser an ihnen haftet. Dabei sollte ein mattes Grundierungsspray gewählt werden. Seidenmatte und glänzende Grundierungen sind nicht zu empfehlen. Zuerst wird der Arbeitsbereich großzügig mit Papier oder Karton abgedeckt, dann wird die Miniatur aus etwa 25 cm Entfernung besprüht. Nach dem Trocknen wird die Figur gedreht und erneut besprüht, um auch schwer zugängliche Stellen zu erreichen. Dieser Vorgang wird so oft wiederholt, bis die gesamte Figur mit einer dünnen Grundierungsschicht überzogen ist.

BEMALUNG DER MINIATUREN

Neueinsteiger haben oft Scheu vor dem Bemalen ihrer Miniaturen. Aber keine Sorge, im Internet gibt es jede Menge Informationen über Farben, Techniken und Methoden, die den Weg zur ersten selbstbemalten Figur erleichtern. Anleitungen und Video-Tutorials können eine große Hilfe sein, am meisten lernt man jedoch, wenn man sich im Spieleladen um die Ecke mit erfahrenen Miniaturen-Bemalern zusammensetzt und sich Tipps aus erster Hand geben lässt. Schlagt eurem Spielehändler vor, einen regelmäßigen Bemal-Abend zu veranstalten, an dem alle Spieler zusammenkommen und gemeinsam ihre Miniaturen bemalen. In einer solchen Atmosphäre macht es besonders viel Spaß, die eigenen Maltechniken zu verbessern und seine Miniaturen in Topform zu bringen.

Die unten stehenden Bilder zeigen die einzelnen Schritte der gängigsten Maltechnik, die von vielen Miniaturenspielern angewendet wird. Dabei wird die Miniatur zuerst grundiert, dann werden mit Acrylfarbe die Grundfarben aufgetragen. Anschließend betont man mit stark verdünnter Farbe (Washes) die Schatten, gefolgt von Highlights, die den Kontrast erhöhen. Zuletzt werden einzelne Details hervorgehoben, um der Miniatur den letzten Schliff zu verleihen.

Jeder muss für sich selbst entscheiden, ob er sich bei der Farbwahl exakt an die Filmvorlage halten oder eigene Farbschemata entwickeln will. In jedem Fall gibt es im Internet genügend Referenzmaterial. Gerne könnt ihr eure Fortschritte im Forum von Asmodee posten und mit gleichgesinnten Spielern Ideen, Techniken und Tipps austauschen.

Grundieren | Grundfarben auftragen | Schattieren | Highlighten | Akzentuieren

GELÄNDE MODELLIEREN

STAR WARS: LEGION macht noch mehr Spaß, wenn es mit selbstgebautem Gelände gespielt wird. Gelände sorgt für Stimmung, macht das Spiel optisch ansprechender und bietet eine Kulisse für die Geschichte, die sich im Laufe des Spiels entwickelt.

Geländeteile können aus verschiedensten Bastelmaterialien wie Holz und Isolierschaum oder aus Modellbahnzubehör hergestellt werden. Erkundigt euch im Fachhandel für Bastelbedarf und Modellbau. Eine kurze Internetsuche liefert unzählige Tipps und Anleitungen, die euch dabei helfen können, das Spielfeld eurer Träume zu erschaffen.

Es gibt auch fertige Geländesets aus Plastik oder lasergesägtem Holz zu kaufen. Lasst euch von folgenden Beispielen für typische Geländeteile inspirieren und baut eure eigenen.

Aus dünner Pappe und Modellbahn-Bäumen können Wälder entstehen. Wenn die Bäume nicht fest auf dem Waldboden verankert sind, lassen sie sich später leichter platzieren.

Barrikaden und andere niedrige Hindernisse sorgen auf simple Art für Deckung auf dem Schlachtfeld. Neben den im Grundspiel enthaltenen Barrikaden könnt ihr leicht weitere niedrige Hindernisse, z. B. umgestürzte Baumstämme oder Steinmauern, aus gängigen Materialien basteln.

Landschaftsmerkmale wie diese Felsen können aus Baumrinde, Isolierschaum, Spachtelmasse und Sand hergestellt werden.

WÜSTENGEBÄUDE BASTELN

Dieses Wüstengebäude besteht aus Pappe und Isolierschaum, zusammengeklebt mit Heißkleber. Rosa Isolierschaum eignet sich hervorragend als Bastelmaterial, da es günstig und leicht zu schneiden ist. Sobald die Wände ausgeschnitten sind, wird das gesamte Gebäude zusammengeklebt und dann mit einer Mischung aus Farbe und Spachtelmasse mit Textur versehen, wodurch die gewünschte Lehmziegeloptik entsteht. Anschließend muss es nur noch bemalt werden.

Beim Bemalen von Geländemodellen aus Isolierschaum ist es wichtig, vor der Verwendung von Grundierungsspray alle freiliegenden Isolierschaumflächen abzudecken, da die Sprühfarbe den Schaum auflösen und das Modell beschädigen kann. Entweder grundiert man das Gebäude von Hand mit Acrylfarbe oder man trägt eine Schutzschicht, z. B. aus Holzleim, auf den freiliegenden Schaum auf.

CREDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Autor und Entwickler: Alex Davy

Weitere Entwicklung: Luke Eddy

Technische Redaktion: Adam Baker

Produzent: Derrick Fuchs

Editing: Autumn Collier

Proofreading: Tina Fox und Allan Kennedy

Abteilungsleiter Miniaturenspiele: John Shaffer

Grafikdesign: Evan Simonet

Abteilungsleiter Grafikdesign: Brian Schomburg

Schachtelillustration: Alex Kim

Illustration des Spielmaterials: Jacob Atienza, Matt Bradbury, Tony Foti, Nasrul Hakim, Lukasz Jaskolski, Mark Molnar, Vlad Ricean und Ryan Valle

Künstlerische Leitung: Crystal Chang und Andy Christensen

Modellierung: Bexley Andrajack, Robert Brantseg, Cory DeVore und David Ferreira

Koordination Modellierung: Niklas Norman

Abteilungsleiterin Kunst: Melissa Shetler

Bemalung der Miniaturen: Bexley Andrajack, Tim Flanders, Mercedes Opheim und John Shaffer

Fotografie: Ryan Thompson

Koordination Qualitätssicherung: Zach Tewalthomas

Leitender Projektmanager: John Franz-Wichlacz

Leitender Produktentwicklungsmanager: Chris Gerber

Ausführender Spielautor: Corey Konieczka

Kreativdirektor: Andrew Navaro

ASMODEE NORDAMERIKA

Lizenzkoordination: Sherry Anisi

Lizenzmanagement: Simone Elliott

Produktionsmanagement: Jason Beaudoin und Megan Duehn

Herausgeber: Christian T. Petersen

LUCASFILM LIMITED

Lizenzfreigabe: Brian Merten

TESTSPIELER

Brad Bettger, Alex Birt, Andrew Brown, Joel Brygger, Josiah Burkhardsmeier, Daniel Casslasy, Federico Castelo, Lachlan Conley, Ian Cross, Sean Darby, Andrea Dell'Agnese, Mike Dennis, James Dowdall, Julia Faeta, Lindsey Ferrante, Mike Ferrante, Brooks Flugaur-Leavitt, Jaren Foss, Travis Foss, Jason Gemmell, Dan Grothe, Oskar Grothe, Iain Hamp, Jesper Hills, Cory Hynes-Cernia, Harvie Jarriell, Chris Langland, Greg Larson, David Light, Daniel Lupo, Daniel Mahony, Erik Miller, Riley Mullins, Matthew Nott, Spencer Palmer, Andrew Pattison, Sean Poeschl, Daniel Poppe, Jared Porter, James Reijo, David Robison, Anthony Rossi, Chuck Sedor, Darron Tong, Dan Topczewski, Sean Vayda, Ryan Voigt, Chris Wheeler, Kelly Yuhas und Andrea Dell'Agnese

Vielen Dank an Matrim Charlebois, Nick Kingery, Ryan McClanahan und AJ Swanson!

ASMODEE GERMANY

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Susanne Kraft

Layout & Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Christian Schepers, Niklas Bungardt, Oliver Kutsch, Jan Fehrenberg, Tim Leuftink und Martin Becker

EMPFOHLENE KARTENHÜLLEN
1 PACK GRAY
1 PACK YELLOW
GAMEGENIC

© & TM Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 Essen. Hergestellt in China.

KURZÜBERSICHT

SPIELRUNDE

Das Spiel wird über 6 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 3 Phasen.

KOMMANDOPHASE

Folgende Schritte werden ausgeführt:

1. **Kommandokarte auswählen:** Jeder Spieler wählt im Geheimen eine Kommandokarte von seiner Hand und legt sie verdeckt auf den Tisch. Dann werden beide Karten gleichzeitig aufgedeckt.
2. **Priorität bestimmen:** Priorität hat der Spieler, dessen Karte die wenigsten Kreise hat.
3. **Befehle erteilen:** Beginnend mit dem Spieler, der Priorität hat, benennt jeder Spieler einen befreundeten Commander und lässt ihn Befehle erteilen. Befehle werden an zulässige Einheiten erteilt, die in Anzahl und Typ mit dem Inhalt der Befehlsleiste der gewählten Kommandokarte übereinstimmen.
4. **Befehlspool zusammenstellen:** Jeder Spieler bildet einen Befehlspool, der aus allen seinen Befehlsmarkern besteht, die er nicht als Befehle erteilt hat. Diese Marker werden gemischt und verdeckt gehalten.

AKTIVIERUNGSPHASE

Beginnend mit dem Spieler, der Priorität hat, aktivieren die Spieler abwechselnd je 1 ihrer nicht-aktivierten Einheiten, indem sie folgende Schritte ausführen:

1. **Einheit wählen:** Der Spieler wählt entweder eine Einheit mit einem offen ausliegenden Befehlsmarker oder er zieht einen zufälligen Befehlsmarker aus seinem Befehlspool und wählt eine Einheit mit entsprechendem Rang, die keinen offen ausliegenden Befehlsmarker hat.
2. **Einheit aktivieren:** Die gewählte Einheit wird aktiviert, es wird gewürfelt, um Niederhalten-Marker zu entfernen, und die Panik wird überprüft. Dann führt die Einheit bis zu zwei Aktionen sowie ihre freien Aktionen durch, falls möglich.
3. **Befehlsmarker platzieren:** Der Spieler legt den Befehlsmarker der Einheit verdeckt auf das Schlachtfeld neben den Einheitenführer.

ENDPHASE

In folgenden Schritten wird die nächste Runde vorbereitet:

1. **Kommandokarten ablegen:** Jeder Spieler legt seine aufgedeckte Kommandokarte ab; sie kann in dieser Partie nicht erneut verwendet werden.
2. **Marker entfernen:** Alle Ziel-, Ausweich-, und Bereitschafts-marker werden vom Schlachtfeld entfernt und von jeder Einheit wird 1 Niederhalten-Marker entfernt.
3. **Befehlspool aktualisieren und Einheiten befördern:** Jeder Spieler platziert auf jeder seiner nicht besiegten Einheitenkarten einen passenden Befehlsmarker. Wurden alle Commander-Einheiten eines Spielers besiegt, muss er eine Truppler-Einheit zu einem Einheitenführer befördern.
4. **Rundenzähler vorstellen:** Der Spieler, der den Rundenzähler hat, stellt ihn auf die nächsthöhere Zahl und gibt ihn an seinen Gegner weiter.

ANGRIFFE ABHANDELN

Ein Angriff wird in folgenden Schritten durchgeführt:

1. **Verteidiger deklarieren:** Der angreifende Spieler wählt 1 feindliche Einheit, die er angreifen will, und misst die Reichweite zu dieser Einheit. Ab jetzt gilt diese Einheit als Verteidiger.
2. **Angriffspool bilden:** Jede Miniatur der angreifenden Einheit, die Sichtlinie zum Verteidiger hat, kann 1 zulässige Waffe zum Angriffspool hinzufügen.
3. **Zusätzlichen Verteidiger deklarieren:** Falls noch Waffen übrig sind, die noch nicht zum Angriffspool hinzugefügt wurden, darf der angreifende Spieler die Schritte 1–2 wiederholen und einen separaten Angriffspool mit den anderen Waffen bilden.
4. **Angriffswürfel werfen:** Der angreifende Spieler wählt einen Angriffspool und würfelt ihn. Bei Bedarf würfelt er neu und wandelt Angriffsenergie (✧) in andere Ergebnisse um.
5. **Ausweichen und Deckung anwenden:** Ausweichmarker und Deckung negieren Treffer (✸).
6. **Angriffswürfel modifizieren:** Effekte, die Angriffswürfel modifizieren, abhandeln.
7. **Verteidigungswürfel werfen:** Für jeden Treffer (✸) und kritischem Treffer (✸) wirft der verteidigende Spieler 1 Verteidigungswürfel, der dem Verteidigungswert der verteidigenden Einheit entspricht. Dann würfelt er Würfel neu und wandelt Verteidigungsenergie (✧) um, falls nötig.
8. **Verteidigungswürfel modifizieren:** Effekte, die Verteidigungswürfel modifizieren, abhandeln.
9. **Ergebnisse vergleichen:** Der Angreifer addiert seine Treffer (✸) und kritischen Treffer (✸). Davon zieht der Verteidiger die Summe seiner Abwehr (⛊) ab. Die Differenz erleidet er als Wunden.
10. **Zusätzlichen Angriffspool wählen:** Falls der Angreifer mehrere Verteidiger deklariert hat, wiederholt er die Schritte 4–9 mit einem anderen Angriffspool.

FAHRZEUGSCHADEN

Nachdem einem Fahrzeug Wunden in Höhe seiner Robustheit zugeteilt worden sind, wirft der kontrollierende Spieler einen roten Verteidigungswürfel:

- Ist das Ergebnis Abwehr (⛊), wird die Miniatur **BESCHÄDIGT** und erhält einen Beschädigungsmarker. Sobald man eine beschädigte Einheit aktiviert, muss man einen weißen Verteidigungswürfel werfen. Falls das Ergebnis eine Leerseite ist, führt die Einheit während dieser Aktivierung eine Aktion weniger durch.
- Falls das Ergebnis eine Leerseite ist, ist die Miniatur **DEAKTIVIERT** und erhält einen Deaktivierungsmarker. Eine deaktivierte Einheit kann keine Rückwärtsbewegung durchführen und muss zwei Aktionen ausgeben, um eine einzelne Bewegung durchzuführen.
- Falls das Ergebnis eine Verteidigungsenergie (✧) ist, wird eine **WAFFE BESCHÄDIGT**. Der Gegenspieler wählt eine Waffe der Miniatur und legt einen Waffe-beschädigt-Marker auf die zugehörige Karte. Sobald diese Waffe zum Angriffspool hinzugefügt wird, kann nur die Hälfte ihrer Würfel (egal von welcher Farbe, aufgerundet) hinzugefügt werden.