



GEFÄHRLICHE SCHLACHTFELDER:

Commander sehen sich manchmal kurzfristig in eine Schlacht geworfen und müssen ihre Truppen unter nicht gerade idealen Bedingungen einsetzen. Die Schlachtfelder, auf denen Armeen kämpfen, sind oft ebenso entscheidend für den Ausgang der Schlacht wie die Armeen selbst, wenn nicht sogar noch entscheidender. Ganz gleich, ob sie sich auf einem glühenden Lavafeld befinden, von einem Erdbeben überrascht werden oder von schweren Stürmen bedeckt werden, die Soldaten müssen einen Weg zum Sieg finden.



ARMEEZUSAMMENSTELLUNG:

Die Armeezusammenstellung findet nach den üblichen Regeln von *Star Wars™: Legion* statt.

Für ein atmosphärisches Spiel sollten die Spieler bei der Armeezusammenstellung zusammenarbeiten, um eine bestimmte Geschichte zu erzählen.

SPIELAUFBAU:

Folgt dem gewohnten Spielaufbau aus dem Grundregelwerk mit den folgenden Ausnahmen:

- Während des Schrittes „Schlachtfeld abstecken und Spielmaterial bereitlegen“ müssen sich beide Spieler auf eine Umgebungskarte für das Spiel einigen.
- Vorteilskarten werden nicht verwendet. Während des Schrittes „Mission zusammenstellen“ werden keine Vorteilskarten aufgedeckt. Beim Modifizieren der Mission können keine Optionen gewählt werden, die Vorteilskarten aufdecken würden.
- Sobald beim Zusammenstellen der Mission üblicherweise die Vorteilskarten vorbereitet werden würden, platziert jeder Spieler abwechselnd, beginnend mit dem blauen Spieler, einen Vorteilsmarker auf dem Schlachtfeld, bis beide Spieler je 2 Vorteilsmarker platziert haben. Ein Vorteilsmarker kann nicht in  zum Rand des Schlachtfelds oder in  zu einem anderen Vorteilsmarker platziert werden.

SONDERREGELN:

Zu Beginn jeder Runde wirft einer der Spieler einen roten Verteidigungswürfel und schaut auf der ausliegenden Umgebungskarte nach, welcher Effekt in dieser Runde gilt und wendet den Effekt passend zum Würfelergebnis an.

