



**STAR
WARS**[™]
LEGION[™]

SPIELREGEL



EINLEITUNG

Krieg erschüttert die Galaxis. Die unermesslichen Streitmächte der Separatistenallianz, gestützt von einer gewaltigen Kampfdroidenarmee, haben die Galaktische Republik an den Rand der Auslöschung und Niederlage getrieben. Die einzige Hoffnung der Republik ruht auf ihren Klontruppen, einer Armee aus Elitesoldaten, die von noblen, machtbegabten Jedi-Rittern in die Schlacht geführt werden. Es ist ein verzweifertes Kräftemessen, bei dem jede Schlacht über Triumph und Untergang entscheiden könnte....

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



39 Miniaturen

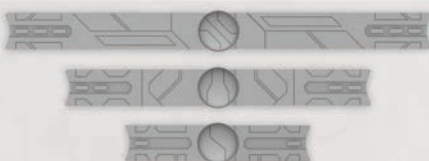


8 Barrikaden



9 Angriffswürfel

6 Verteidigungswürfel



3 Bewegungshilfen



1 vierteiliger Maßstab



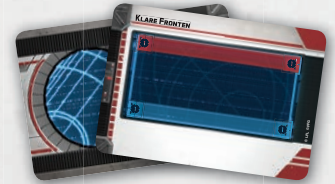
8 Einheitenkarten



40 Aufwertungskarten



14 Kommandokarten



12 Gefechtskarten



8 Niederhalten-Marker



9 Wundenmarker



11 Ionenmarker



2 Panikmarker



4 Zielmarker



2 Bereitschaftsmarker



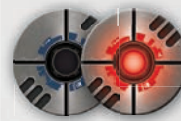
4 Ausweichmarker



11 Energie-marker



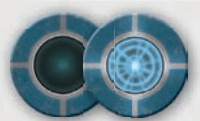
8 Befehlsmarker



6 Einsatzzielmarker



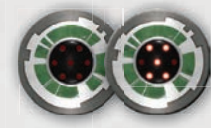
1 Radmodus-Marker



4 Schildmarker



18 ID-Marker für Einheiten



6 Bedingungsmarker



1 Rundenzähler



3 Schadensmarker für Fahrzeuge



12 Siegmarker



6 Aufstellungsmarker



2 Commander-Marker

ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN

Vor dem Spiel müssen die Miniaturen von **STAR WARS: LEGION** zusammengebaut werden. Zuerst werden alle Miniaturen auf ihren Basen und alle Einzelteile an der Miniatur befestigt. Für die Truppler-Miniaturen der Republik empfehlen wir Sekundenkleber. Der BARC-Gleiter sowie die Separatisten-Miniaturen aus diesem Set sind aus einem härteren Kunststoff gefertigt und können auch mit Kunststoffkleber befestigt werden. Kunststoffkleber bietet besseren Halt auf dieser Art von Kunststoff und härtet zudem nicht so schnell aus, was euch mehr Zeit zum Justieren der Komponenten lässt. Bitte beachtet die Sicherheits- und Gebrauchshinweise aller Klebstoffe und anderer 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. Bei den Separatisten-Miniaturen müssen die Einzelteile zuerst aus dem Gussrahmen gelöst werden.
2. Miniaturen zusammenstecken. Bei den Separatisten-Miniaturen entsprechen die Teilnummern in der untenstehenden Bauanleitung den Nummern auf dem Gussrahmen.
3. Miniaturen mit Sekundenkleber zusammenkleben. Bei den Separatisten-Miniaturen kann auch Kunststoffkleber verwendet werden.
4. Klebstoff trocknen lassen.



OBI-WAN KENOBI
SWL_0181



PHASE-I-KLONTRUPPLER
SWL_0191



PHASE-I-KLONTRUPPLER
SWL_0188



PHASE-I-KLONTRUPPLER
SWL_0189



PHASE-I-KLONTRUPPLER
SWL_0190



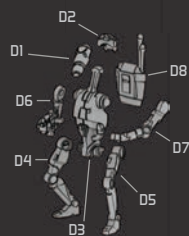
DC-15-PHASE-I-KLONTRUPPLER
SWL_0192



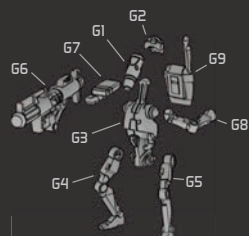
PHASE-I-KLONTRUPPEN-EINHEITENFÜHRER
SWL_018



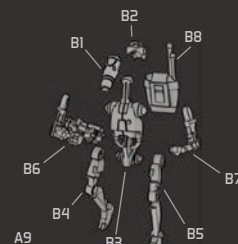
Z-6-PHASE-I-KLONTRUPPLER
SWL_0193



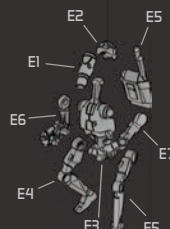
B1-KAMPFDROIDEN-TRUPPLER (2X)
SWL_0199



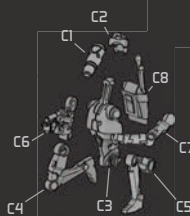
E-60R-TRUPPLER
SWL_0204



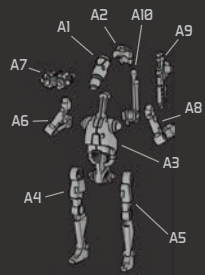
B1-KAMPFDROIDEN-TRUPPLER (2X)
SWL_0197



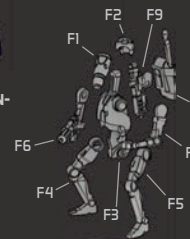
B1-KAMPFDROIDEN-TRUPPLER (2X)
SWL_0200



B1-KAMPFDROIDEN-TRUPPLER
SWL_0198



B1-KAMPFDROIDEN-EINHEITENFÜHRER
SWL_0196



E-5C-TRUPPLER
SWL_0203

BAUANLEITUNG - DROIDEKAS

1.

In den Gussrahmen sind die Bauteile der Droidekas beschriftet. Droideka 1 besteht aus den Teilen A1–A17, Droideka 2 aus den Teilen C1–C17 und die Droidekas 3 und 4 bestehen aus den Teilen B1–B16. Im Folgenden wird der Zusammenbau von Droideka 1 erklärt, allerdings ist der Zusammenbau von Droideka 2 identisch (nur mit „C“ statt „A“). Die obere Hälfte des Droidekas wird zusammengesetzt, indem die Einzelteile gemäß der Abbildung rechts sortiert und wie gezeigt zusammengesetzt werden.

Im ersten Schritt werden die Torso-Hälften (A7 und A8) aneinandergeklebt, um den oberen Torso zu bilden. Dann wird die untere Platte (A6) an die Rückseite des unteren Torsos (A5) geklebt. Nach dem Trocknen muss der obere auf den unteren Torso geklebt werden. Nun wird das Stäbchen am hinteren Ende des Kopfstücks (A16) in die Einbuchtung auf der Unterseite der Rückenschale (A17) geklebt. Abschließend werden Kopf und Rückenschale an den Torso geklebt, wobei die beiden rechteckigen Verbindungsstücke am Torso in die beiden Vertiefungen auf der Innenseite der Rückenschale eingepasst werden.

2.

Die Mittelsektionen beider Arme (A10, A11) werden am Schulterstück (A9) festgeklebt. Dazu wird der kleine Stift in die Öffnung des Schulterstückes gesteckt und so lange hineingedrückt, bis jede Mittelsektion sauber zwischen den beiden Streben am Ellenbogen des Armes ruht.

Als Nächstes wird je eine Blasterkanone (A12–A15) probeweise an die Seiten der Arm-Mittelsektionen gehalten. Die Schläuche am hinteren Ende der Blasterkanonen sollten zurückgebogen und in die kreisförmigen Vertiefungen auf der Rückseite des Schulterstücks eingepasst werden.

Nun wird die untere Hälfte zusammengesetzt, beginnend mit den Vorderbeinen (A2), die in die Vertiefung des halbkugelförmigen Unterkörpers (A1) gesteckt werden. Als Nächstes wird die obere Hälfte des Unterkörpers (A3) auf die untere Hälfte geklebt. Abschließend wird das Hinterbein (A4) in die Vertiefung an der Rückseite des Unterkörpers geklebt.

3.

Oberkörper, Arme und Beine des Droidekas werden zusammengesetzt. Dazu wird das Verbindungsstück an der Unterseite des Oberkörpers in die Vertiefung des Unterkörpers eingepasst. Bei korrekter Montage sollte der Droideka ein Hinterbein und zwei Vorderbeine haben.

Zum Anfügen der Arme wird die Vertiefung in der Mitte der Armkonstruktion zunächst probeweise direkt unter dem kleinen rechteckigen Vorsprung an der Brust des Torsos platziert und später festgeklebt. Um die schwer zugänglichen Details besser bemalen zu können, empfiehlt es sich, die Armkonstruktion erst nach dem Bemalen festzukleben.

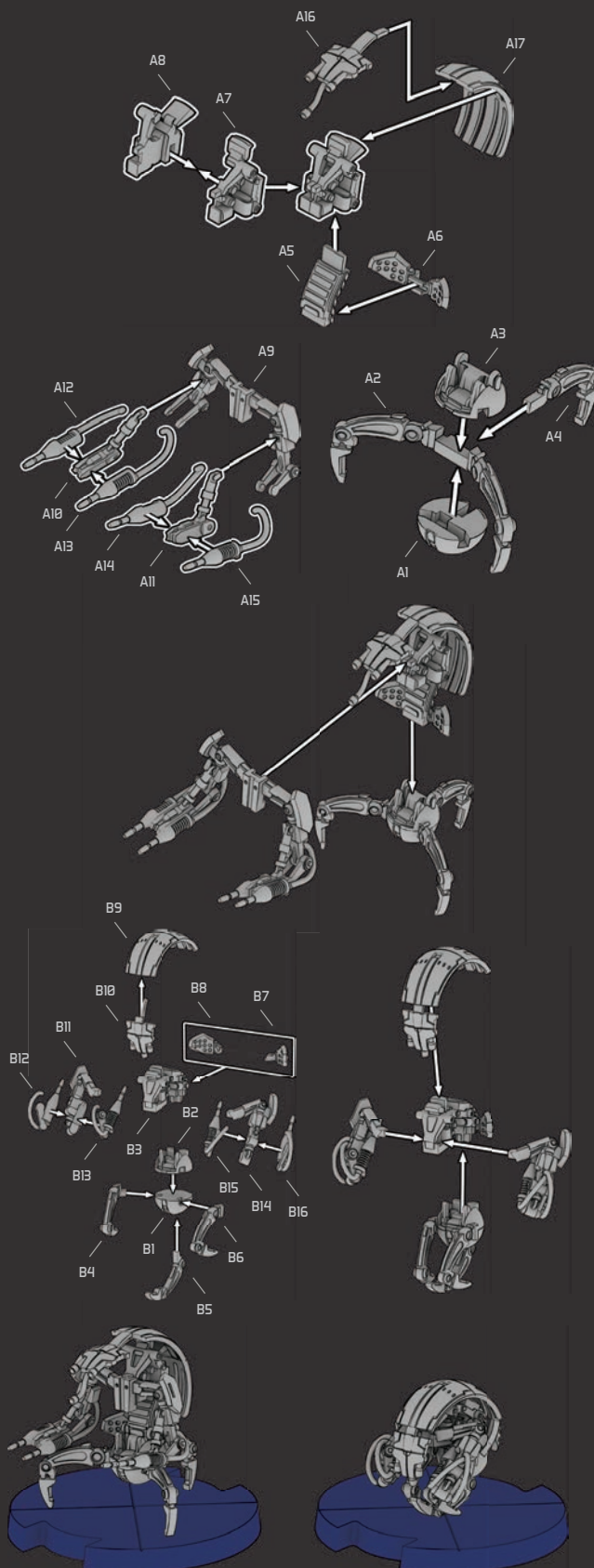
4.

Die Droidekas im Radmodus werden auf ähnliche Weise zusammengesetzt. Zuerst werden die Bauteile jedes Droidekas im Radmodus gemäß der Abbildung rechts sortiert.

Im ersten Schritt werden Rückenschale/Kopf, Unterkörper, Beine und beide Arme zusammengesetzt. Die beiden unteren Platten (B7, B8) werden in die Vertiefungen am hinteren Torso geklebt. Vor dem Festkleben sollten alle Bauteile probeweise zusammengesteckt werden. Sobald alle Baugruppen getrocknet sind, werden sie wie in der Abbildung rechts zusammengesetzt, um einen Droideka im Radmodus zu bilden.

5.

Zu guter Letzt werden die Droidekas auf ihre Basen geklebt. Vor dem Festkleben sollten mehrere Positionen ausprobiert werden, um die gewünschte zu finden. Dabei ist zu beachten, dass die Einkerbungen an Front und Heck der Miniaturen sein müssen.



DROIDEKA 1
SWL_0175

DROIDEKA 2
SWL_0177

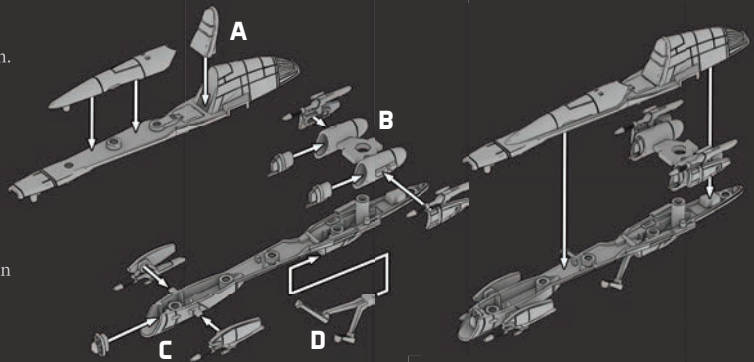
DROIDEKA 3
SWL_0176

DROIDEKA 4
SWL_0176

BAUANLEITUNG - BARC-GLEITER

1.

Der BARC-Gleiter kann mit oder ohne Beiwagen montiert werden. Für den einfachen BARC-Gleiter werden die Bauteile gemäß der Abbildung rechts sortiert und wie gezeigt zusammengesetzt. Es gibt drei Baugruppen, die obere Hälfte (A), die zentralen Triebwerke (B) und die untere Hälfte (C). Haube und Sitz werden auf die obere Hälfte des BARC-Gleiters geklebt. In die Triebwerksöffnungen sowie an die Nase des Gleiters werden Turbinen geklebt. Zu beiden Seiten der Triebwerke und der Nase werden Waffenaufhängungen befestigt. Die Fußpedale (D) werden in die Öffnung an der Unterseite der unteren Hälfte eingefügt. Die zentralen Triebwerke werden zwischen der oberen und der unteren Hälfte platziert, bevor die beiden Hälften zusammengeklebt werden. Wir empfehlen, die Besatzung vorerst nicht einzubauen und erst nach dem Bemalen des BARC-Gleiters einzukleben.

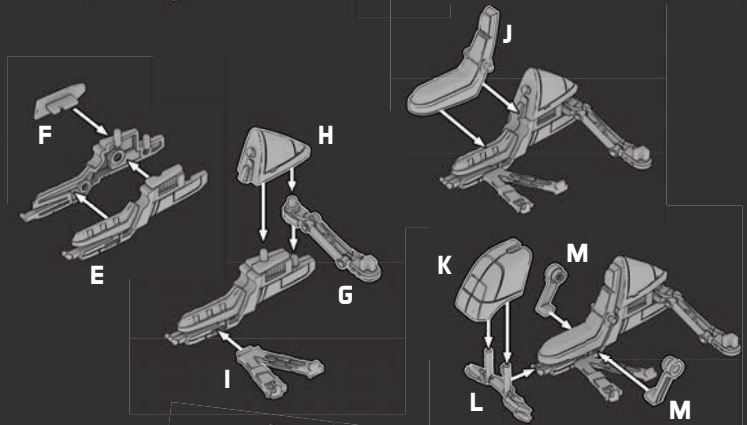


2.

Für den Beiwagen werden die Bauteile gemäß der Abbildung rechts sortiert und wie gezeigt zusammengesetzt. Zuerst müssen die beiden Hälften des Unterbaus (E) zusammengeklebt werden. Die Außenverkleidung (F) wird an die Außenseite des Beiwagens geklebt.

Das hintere Gelenk des Beiwagens (G) wird über dem Stäbchen am Heck des Unterbaus platziert. Über dem hinteren Gelenk wird die Heckverkleidung (H) festgeklebt, wobei das Stäbchen auf dem Gelenk an der Öffnung an der Unterseite der Verkleidung ausgerichtet werden muss. Sofern der Beiwagen schwenkbar bleiben soll, darf kein Klebstoff auf das Stäbchen am hinteren Gelenk des Beiwagens gelangen und der v-förmige Träger (I) darf nicht am Unterbau festgeklebt werden.

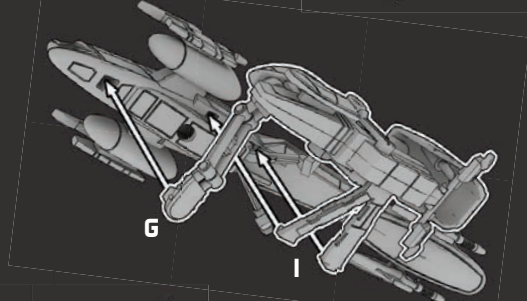
Der Sitz (J) wird auf den Unterbau des Beiwagens geklebt. Die Front des Beiwagens (K) wird zuerst auf die Stäbchen an den Fußpedalen (L) geklebt, dann werden die Pedale an der Vorderseite des Unterbaus festgeklebt. Abschließend werden zu beiden Seiten des Sitzes Stützen (M) festgeklebt, wobei die Verbindungsstücke an der Unterseite der Stützen in die Öffnungen des Unterbaus eingepasst werden müssen.



3.

Damit der Beiwagen schwenkbar bleibt, darf der v-förmige Träger (I) nicht am Beiwagen festgeklebt werden. Stattdessen wird dieser Träger an der Unterseite des BARC-Gleiters festgeklebt, wobei die Stäbchen in die Öffnungen am Rumpf eingepasst werden. Das Verbindungsstück, das in den Beiwagen passt, dient als Stütze, solange der Beiwagen in vorderer Position ist.

Das Stäbchen am hinteren Trägergelenk (G) wird an der Unterseite des BARC-Gleiters, nahe dem Heck des Fahrzeugs, festgeklebt. Der v-förmige Träger wird in das Loch an der Unterseite des BARC-Gleiters geklebt.



4.

Die Bauteile der Besatzung werden gemäß der Abbildung rechts sortiert. Für einen BARC-Gleiter mit Beiwagen gibt es zwei verschiedene Torsos und drei Waffen zur Auswahl.

Vor dem Zusammenkleben sollten die Miniaturen probeweise in den Sitzen platziert werden, um die richtige Position und Blickrichtung zu finden.

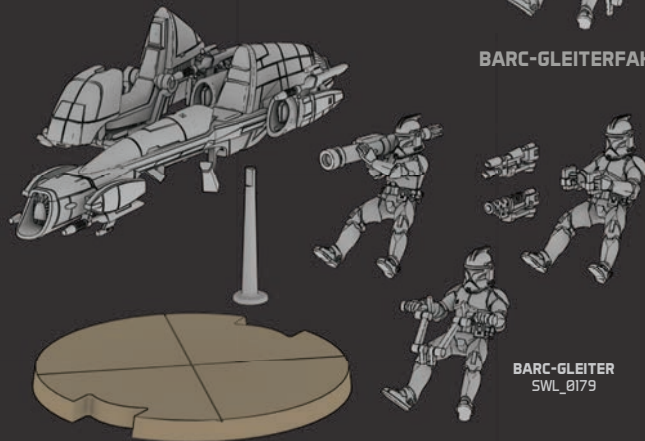


BORDSCHÜTZENOPTIONEN FÜR DEN BARC-GLEITER

BARC-GLEITERFAHRER

5.

Sobald der BARC-Gleiter und seine Besatzung fertig montiert sind, wird das transparente Haltestäbchen auf der Basis festgeklebt. Um die richtige Position für das Haltestäbchen auf der Basis zu finden, wird es zuerst in die Öffnung an der Unterseite des BARC-Gleiters gesteckt, dann wird der Gleiter probeweise auf die Basis gestellt, bis die gewünschte Position gefunden ist. Vor dem Festkleben sollte sichergestellt werden, dass die Einkerbungen der Basis an Front und Heck des Fahrzeugs ausgerichtet sind.

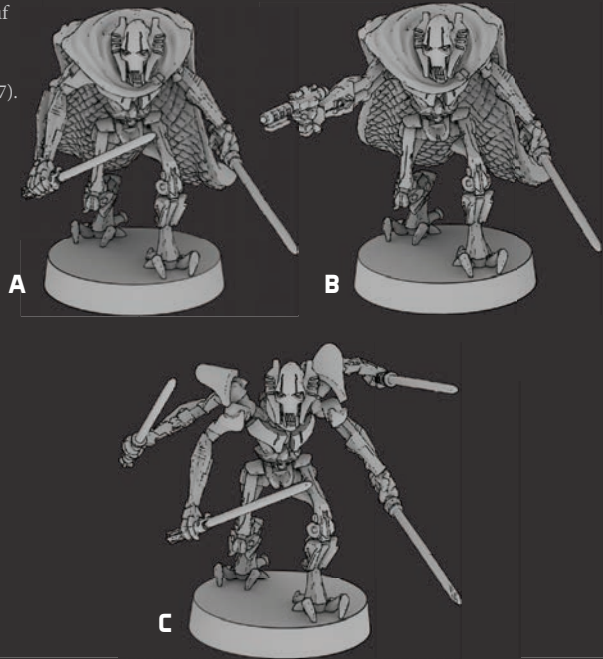
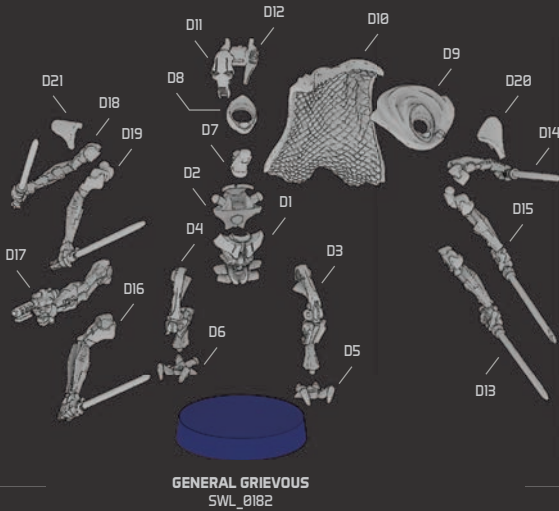


BARC-GLEITER SWL_0179

BAUANLEITUNG - GENERAL GRIEVOUS

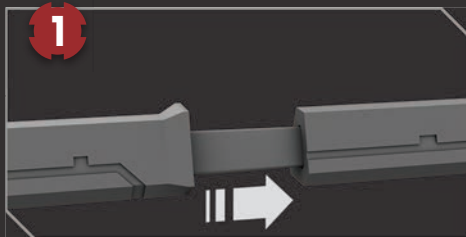
General Grievous hat eine große Auswahl an Armkonfigurationen und kann daher auf verschiedene Weisen zusammengesetzt werden. Möglich sind:

- A. Zwei Lichtschwerter und ein Umhang (Teile D9, D10, D13, D16).
- B. Ein Lichtschwert, ein DT-57 „Annihilator“ und ein Umhang (Teile D9, D10, D13, D17).
- C. Vier Lichtschwerter (Teile D8, D14, D15, D18, D19).

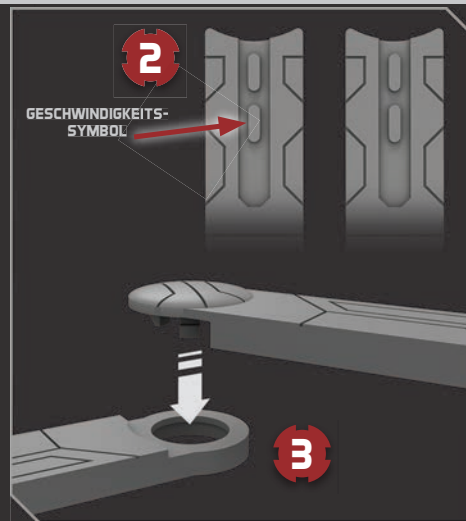


ZUSAMMENBAU VON MASSSTAB UND BEWEGUNGSHILFEN

1. Die vier Teile des Maßstabs werden ineinandergesteckt.



2. Für den Zusammenbau der Bewegungshilfen müssen zuerst die Paare mit den passenden Geschwindigkeitssymbolen zueinandergelegt werden. Dies sind die hervorgehobenen Ovale am gewölbten 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 bereit, eigene Armeen zusammenzustellen und euch die erweiterten Spielregeln auf S. 19 ff. durchzulesen.

AUFBAU DES TRAININGSGEFECHTS

- 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.
- Fraktion wählen:** Jeder Spieler wählt eine Fraktion: die zahlenmäßig überlegene Separatistenallianz (Separatistenspieler) oder die Elitetruppen der Galaktischen Republik (Republikspieler).
- Rundenzähler vorbereiten:** Der Republikspieler nimmt den Rundenzähler, stellt ihn auf 1 und legt ihn neben den Schlachtfeldrand der Republik.
- 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 Spieltisches.



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



- Einheiten vorbereiten:** Jeder Spieler nimmt seine Miniaturen und platziert sie neben den passenden Einheitenkarten. Im Trainingsgefecht besteht jede Phase-I-Klontruppen-Einheit aus 4 Klontrupplern und 1 Einheitenführer. Jede B1-Kampfdroiden-Einheit besteht aus 6 Kampfdroiden und 1 Einheitenführer. Die Z-6-Phase-I-Truppler, DC-15-Phase-I-Truppler, EC-5-B1-Truppler und E60-R-B1-Truppler kommen im Trainingsgefecht nicht zum Einsatz.



- Einheiten platzieren:** Der Separatistenspieler 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 Phase-I-Klontruppen, B1-Kampfdroiden und Droidekas sind in der Aufbauskizze rot markiert.



- 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.



AUFBAUSKIZZE DES TRAININGSGEFECHTS



- | | |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Befehlsmarker der Separatisten 2. Einheitenkarten der Separatisten 3. Kommandokarten der Separatisten (auf der Hand) 4. Maßstab und Bewegungshilfen 5. Vorrat und Würfel | <ol style="list-style-type: none"> 6. Kommandokarten der Republik (auf der Hand) 7. Befehlsmarker der Republik und Rundenzähler 8. Einheiten- und Aufwertungskarten der Republik 9. Einheiten der Republik (Miniaturen) 10. Einheiten der Separatisten (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 Einsatzziele. **FAHRZEUGE** sind Kampfäufer, Luftgleiter, Repulsorpanzer und Düsenschlitten, welche die Armeen verstärken. Sie sind größer, widerstandsfähiger und schwerfälliger als Truppler und verleihen einer Armee die entscheidende Feuerkraft.

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



Einheitenkarte

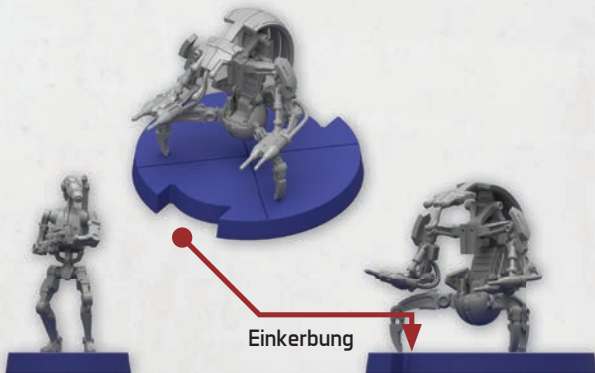


Befehlsmarker



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.



Truppler

Fahrzeug

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 Phase-I-Klontruppen-Einheit eine fünfte und jeder B1-Kampfdroiden-Einheit eine siebte Miniatur hinzugefügt.**



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



Rang der Einheit

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 befehlen. Jede Spielerarmee wird von einem **COMMANDER** angeführt, einem mächtigen Charakter, der beim Kommandieren der Einheiten des Spielers hilft. 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 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.

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 Reichweite ist die Anzahl der Maßstabsegmente (und Teilsegmente) zwischen den Basen von Ausgangs- und Zielminiatur.

Die Reichweite zwischen zwei Einheiten wird zwischen den beiden Miniaturen abgemessen, die einander am nächsten sind, außer während eines Angriffs. Bei Angriffen wird die Reichweite zwischen dem **Einheitenführer** des Angreifers und der nächsten Miniatur des Verteidigers gemessen.



PROBEMESSUNGEN

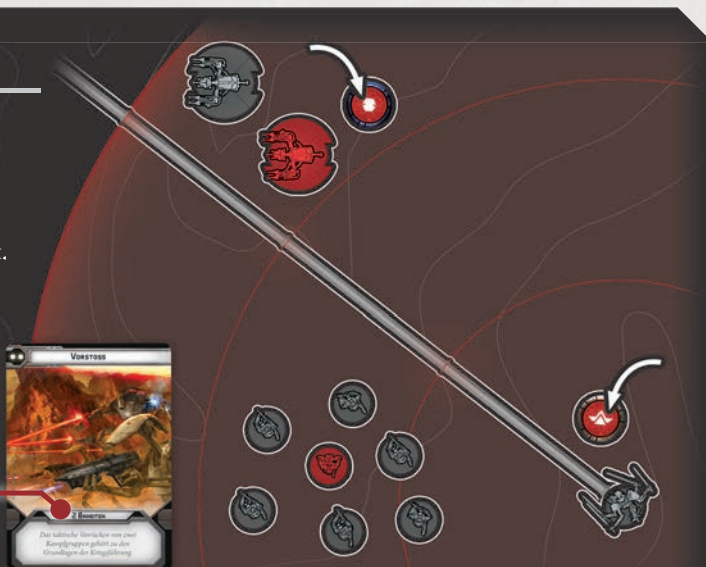
Mit dem Maßstab können jederzeit Probemessungen durchgeführt werden. Die Bewegungshilfen können **nur während der Aktivierung einer Einheit** an deren Einheitenführer angelegt und nach Belieben ausgerichtet werden.

BEFEHLE ERTEILEN

1. Der Separatistenspieler deckt „Vorstoß“ auf und benennt General Grievous.
2. Die Karte „Vorstoß“ erlaubt General Grievous, zwei Einheiten Befehle zu erteilen. Es sind drei Einheiten in Reichweite 1–3 zu General Grievous, inklusive ihm selbst.
3. General Grievous beschließt, den beiden Droidekas und sich selbst einen Befehl zu erteilen und legt die entsprechenden Befehlsmarker offen neben die jeweiligen Einheitenführer.

2 EINHEITEN

Anzahl der Einheiten, die einen Befehlsmarker empfangen können.



AKTIVIERUNGSPHASE

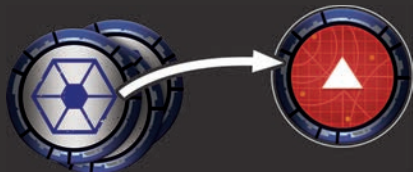
Die Spieler kommen abwechselnd zum Zug, beginnend mit dem Spieler, der Priorität hat. Der Spieler, der am Zug ist, aktiviert eine seiner Einheiten. Es werden so viele Züge durchgeführt, bis jede Einheit auf dem Schlachtfeld aktiviert worden ist.

- 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.

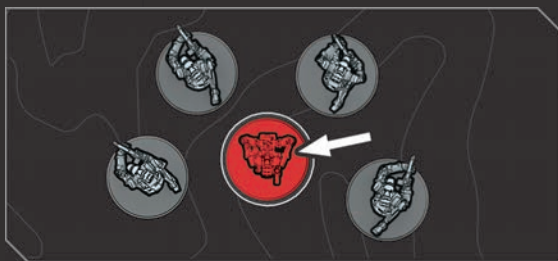
Falls er einen zufälligen Befehlsmarker zieht, der keiner aktivierbaren Einheit entspricht — z. B. weil diese Einheit bereits besiegt und vom Schlachtfeld entfernt wurde — legt er den Befehlsmarker beiseite und zieht einen neuen Befehlsmarker aus dem Befehlspool.
- Einheit aktivieren:** Der Spieler aktiviert die gewählte Einheit und führt bis zu 2 Aktionen und beliebig viele freie Aktionen mit ihr durch. Freie Aktionen werden später erklärt.
- 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

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



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



- Nach der Aktivierung der Einheit legt der Separatistenspieler 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-, Energie- und Bereitschaftsmarker von ihren Einheiten. Außerdem wird von jeder Einheit 1 Niederhalten-Marker entfernt (falls vorhanden). Niederhalten-, Energie- und Bereitschaftsmarker kommen im Trainingsgefecht noch nicht zum Einsatz; alle anderen Marker werden später erklärt.

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.



Commander-Marker

SIEGBEDINGUNGEN

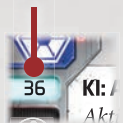
Falls alle Einheiten eines Spielers besiegt sind, ist dieser Spieler aus dem Spiel eliminiert und sein Gegner ist der Gewinner. Falls nach sechs Runden keiner der Spieler eliminiert ist, endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Siegmarkern ist der Gewinner. **Im Trainingsgefecht erhalten die Spieler jedes Mal 1 Siegmarker, wenn sie eine feindliche Einheit zerstören.**



Siegmarker

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.

Punktekosten



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 General Grievous), 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)

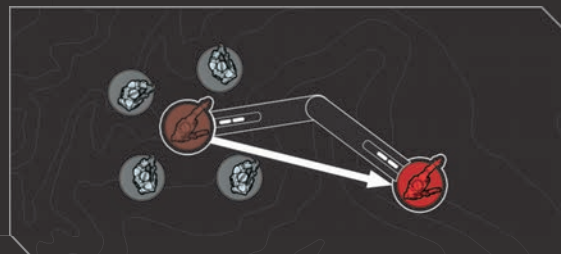
1. Der Republikspieler legt die Geschwindigkeit-2-Bewegungshilfe an die Basis des Einheitenführers der Phase-I-Klontruppen an.



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



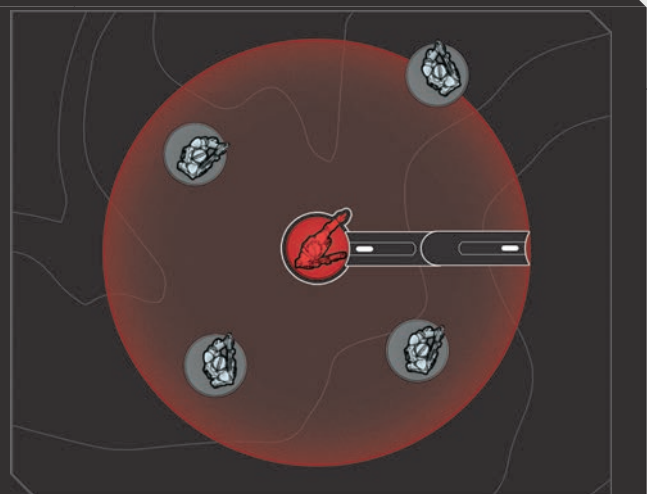
3. Der Republikspieler nimmt den Einheitenführer der Klontruppen und platziert ihn so, dass seine Basis bündig am Ende der Bewegungshilfe anliegt. Dann platziert er die anderen Miniaturen der Einheit in Formation mit ihrem Einheitenführer (siehe unten).



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 Phase-I-Klontruppler 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.



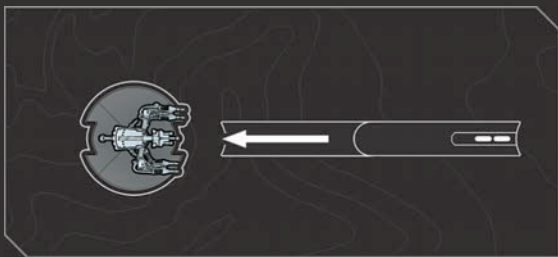
FAHRZEUGE BEWEGEN

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 am anderen Ende der Bewegungshilfe, dass die hintere Einkerbung der Basis das Ende der Bewegungshilfe umschließt.

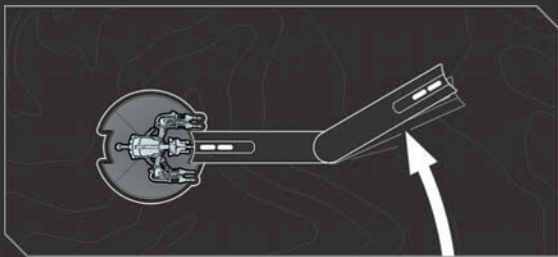
Für eine Teilbewegung schiebt man den Einheitenführer auf der Bewegungshilfe entlang, wobei die Einkerbungen der Basis stets die Bewegungshilfe umschließen müssen.

BEWEGUNG (FAHRZEUGE)

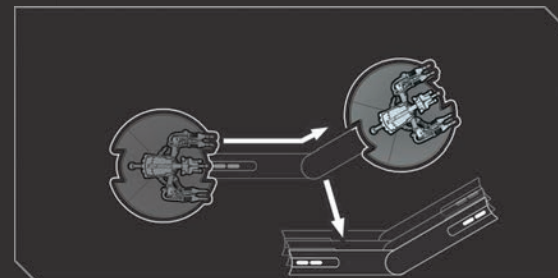
1. Der Separatistenspieler steckt die Vorderseite der Geschwindigkeit-2-Bewegungshilfe in die vordere Einkerbung der Basis des Droidekas.



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



3. Der Separatistenspieler führt eine Teilbewegung durch, d. h. er schiebt den Droideka auf der Bewegungshilfe entlang, bis er die gewünschte Position erreicht hat; dann zieht er die Bewegungshilfe unter der Basis des Droidekas 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.

BASISKONTAKT

Ein Spieler kann keine seiner Miniaturen in Basiskontakt mit Miniaturen aus feindlichen Einheiten platzieren, außer unter folgenden Umständen:

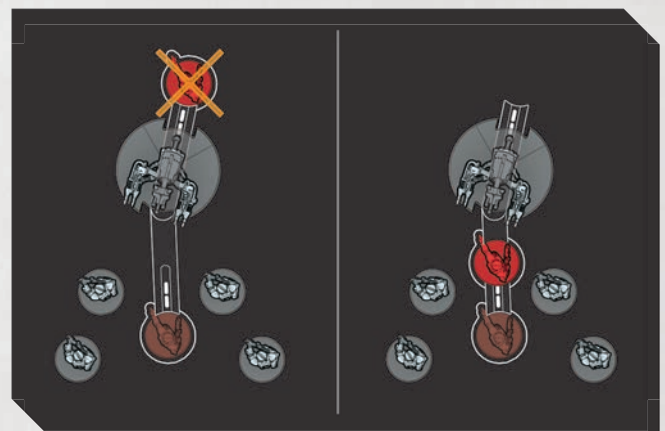
Falls der Einheitenführer eine Nahkampfwaffe (☒) hat, kann die Einheit in Basiskontakt mit einer Miniatur aus einer feindlichen Einheit platziert werden. Sobald das passiert, befinden diese Einheiten sich im **NAHKAMPF**, was auf S. 17 erklärt wird.

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 die Miniaturen von Bodenfahrzeugen hindurch bewegt werden. Die Bewegungshilfe kann sich mit einem Bodenfahrzeug überschneiden, allerdings kann in diesem Fall nur eine Teilbewegung durchgeführt werden, die nicht durch das Fahrzeug hindurch führt. Ein Spieler **kann** seinen Einheitenführer durch Truppler- und Repulsorfahrzeug-Miniaturen bewegen. **Repulsorfahrzeuge ignorieren diese Einschränkung.**



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.

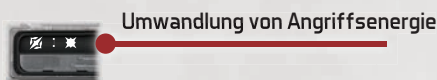
Dann misst der angreifende Spieler die Reichweite vom Einheitenführer des Angreifers zur nächsten Miniatur des Verteidigers (siehe „Reichweite abmessen“ auf S. 11), um die Angriffsreichweite zu bestimmen.

- **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. 17 genauer erklärt.

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

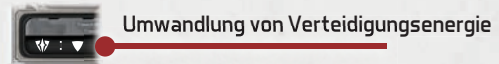


- **Angriffswürfel werfen:** Folgende Schritte werden der Reihe nach abgehandelt:
 - a. **Würfeln:** Der Angreifer würfelt die Würfel im Angriffspool.
 - b. **Neu würfeln:** Der Angreifer kann Fähigkeiten abhandeln, die ihm erlauben neu zu würfeln.
 - c. **Angriffsenergie umwandeln:** Der Angreifer ändert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

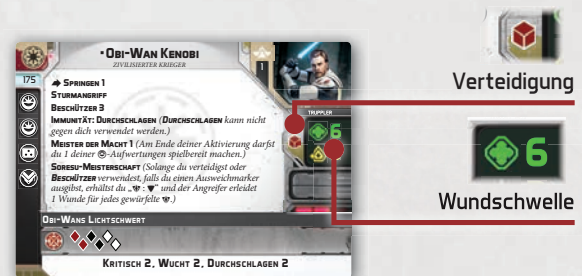


- **Ausweichen und Deckung anwenden:** Falls der Verteidiger einen Ausweichmarker hat oder in Deckung ist, darf er jetzt Ausweichmarker ausgeben und Deckung anwenden, um Treffer (☀) zu negieren. Ausweichmarker und Deckung können nicht verwendet werden, um kritische Treffer (☀) zu negieren. Mehr dazu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



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 zu konzentrieren. 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 neuzuwürfeln.



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.



Ausweichmarker

BEISPIEL FÜR EINEN FERNKAMPFANGRIFF

- Der Republikspieler will eine Einheit Droidekas angreifen. Dazu misst er die Reichweite vom Einheitenführer seiner Phase-I-Klontruppen bis zum nächsten Droideka der feindlichen Einheit und stellt fest, dass diese feindliche Einheit in Reichweite 2 ist.



- Jeder Klontruppler kann 1 seiner Waffen zum Angriffspool hinzufügen. Klontruppen 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 Klontruppen für Waffen entscheiden, welche die Waffenreichweite 2 beinhalten. Die 4 Klontruppler und der Einheitenführer der Klontruppen fügen je 1 schwarzen Angriffswürfel zum Angriffspool hinzu. Der Republikspieler nimmt alle Würfel aus seinem Angriffspool und würfelt sie. Das Ergebnis lautet: 1 Treffer (☒) und 1 kritischer Treffer (☒).



- Anschließend gibt der Republikspieler den Zielmarker der Klontruppen aus, um 2 Würfel neu zu würfeln. Damit erzielt er 2 zusätzliche Treffer (☒) und hat nun insgesamt 3 Treffer (☒) und 1 kritischen Treffer (☒).



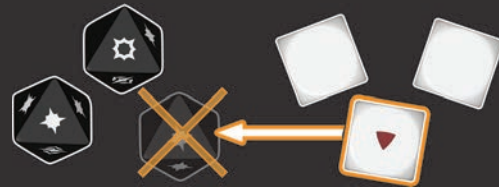
- Die Droideka-Einheit hat einen Ausweichmarker. Diesen gibt der Separatistenspieler aus, um 1 Treffer (☒) zu negieren.



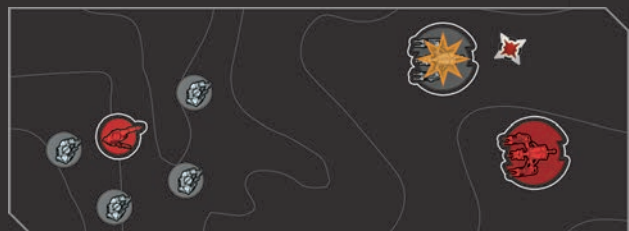
- Es bleiben noch 2 Treffer (☒) und 1 kritischer Treffer (☒) übrig. Der Separatistenspieler wirft 3 weiße Verteidigungswürfel und erzielt damit 1 Verteidigungsenergie (☒) und 2 Leerseiten. Droidekas wandeln Verteidigungsenergie (☒) in Abwehr (♥) um, d. h. der Separatistenspieler dreht den Würfel mit dem Ergebnis Verteidigungsenergie (☒) auf das Ergebnis Abwehr (♥).



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



- Die Wundschwelle der Droidekas ist 3 und die Einheit hat bereits 1 Wundenmarker, d. h. der Separatistenspieler wählt 1 Droideka-Miniatur, die besiegt wird.



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 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.

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 Nahkampsymbol (☒) 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 im Handgemenge 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. alle verfügbaren Aktionen ausgeben, um eine Bewegung mit Geschwindigkeit 1 durchzuführen. Eine Einheit, die sich zurückzieht, kann keine freien Aktionen durchführen oder Fähigkeiten verwenden. Ein Rückzug zählt als Bewegungsaktion. Es ist möglich, sich in einen Nahkampf mit einer anderen feindlichen Einheit zurückzuziehen.

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, bei dem die Waffe zum Einsatz kommt. **Waffenschlüsselwörter sind kumulativ. Führt man z. B. einen Angriff durch, bei dem zwei Waffen mit dem Schlüsselwort PRÄZISE 1 genutzt werden, addieren sich diese Schlüsselwörter zu PRÄZISE 2.**

Folgende Schlüsselwörter sind für das Trainingsgefecht relevant. Alle anderen Schlüsselwörter, die in diesem Set vorkommen (**FESTER FEUERWINKEL: HECK; WUCHT X; IONEN X; IMMUNITÄT: ABLENKEN; NIEDERHALTEND; VIELSEITIG**) können vorerst ignoriert und später im Online-Referenzhandbuch nachgeschlagen werden.

KRITISCH X

Eine Einheit, die einen Angriff durchführt und dabei eine Waffe mit dem Schlüsselwort **KRITISCH X** verwendet, kann während des Schrittes „Angriffsenergie umwandeln“ bis zu X zusätzliche Energie (☒) in kritische Treffer (☒) umwandeln.

FESTER FEUERWINKEL: FRONT

Um eine Waffe mit dem Schlüsselwort **FESTER FEUERWINKEL: FRONT** zum Angriffspool hinzuzufügen 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.

BEISPIEL: FEUERWINKEL

Da mindestens 1 Miniatur der feindlichen Einheit innerhalb des Front-Feuerwinkels des Droidekas ist, kann der Droideka die gesamte Einheit mit seinen doppelten Zwillingsblasterkanonen (**FESTER FEUERWINKEL: FRONT**) angreifen.



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 in Form von **DECKUNG** gewähren.

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 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.

EINHEITEN-SCHLÜSSELWÖRTER

Eine Einheitenkarte kann über diverse Einheitenschlüsselwörter verfügen. Diese sind auf der Einheitenkarte direkt unter dem Namen der Einheit angegeben. Im Trainingsgefecht sind nur folgende Schlüsselwörter relevant. Die übrigen Schlüsselwörter, die in diesem Set vorkommen (**KI: ANGRIF, BEWEGUNG; KOORDINIEREN: DROIDE; LÖSEN; BESCHÜTZER X; ANSPORNEN X; SPRINGEN X; MEISTER DER MACHT X; FLINK; ÜBERWINDEN; AUSKUNDSCHAFTEN X; UNGEHINDERT**), können vorerst ignoriert und später im Online-Referenzhandbuch nachgeschlagen werden.

ARSENAL 2

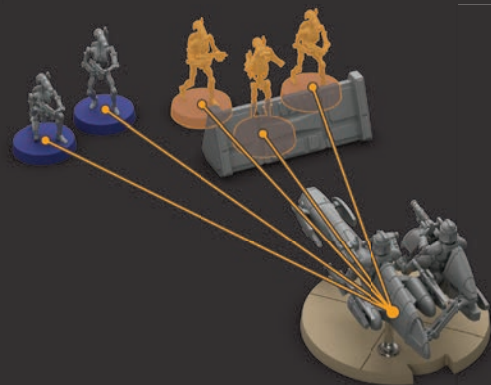
Sobald während des Schrittes „Angriffspool bilden“ eines Angriffs Waffen gewählt werden, kann jede Miniatur einer Einheit mit dem Schlüsselwort **ARSENAL 2** bis zu 2 ihrer Waffen wählen. Jede gewählte Waffe steuert ihre Würfel und Schlüsselwörter zum Angriffspool bei.

GELÄNDE UND DECKUNG

Der angreifende BARC-Gleiter zieht eine Linie von seinem Basismittelpunkt zum Basismittelpunkt jeder Miniatur der verteidigenden B1-Kampfdroiden-Einheit.

Drei der fünf Kampfdroiden 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 Kampfdroiden starke Deckung.



ABWEHR

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **ABWEHR** verteidigt, falls sie einen Ausweichmarker ausgibt, erhält ihre Energieumwandlungstabelle: „♣ : ♥“.

STURMANGRIFF

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

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.

GENERATOR X

Während der Endphase darf eine Einheit mit dem Schlüsselwort **GENERATOR X** bis zu X inaktive Schildmarker auf die aktive Seite drehen.

IMMUNITÄT: DURCHSCHLAGEN

Solange sich eine Einheit mit dem Schlüsselwort **IMMUNITÄT: DURCHSCHLAGEN** verteidigt, kann der Angreifer das Schlüsselwort **DURCHSCHLAGEN** nicht nutzen, um Abwehr (♥) auf Leerseiten zu ändern.

UNDURCHDRINGLICH

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **UNDURCHDRINGLICH** verteidigt, wirft sie zusätzliche Verteidigungswürfel in Höhe des **DURCHSCHLAGEN X**-Wertes im Angriffspool.

JEDI-JÄGER

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort Jedi-Jäger eine Einheit mit einem Macht-Aufwertungssymbol (☺) angreift, erhält ihre Energieumwandlungstabelle: „♣ : ♥“.

UNERBITTLICH

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

SCHILD X

Einheiten mit dem Schlüsselwort **SCHUTZSCHILD X** haben Schildmarker, die bei Spielbeginn mit der aktiven Seite nach oben ausliegen.

SORESU-MEISTERSCHAFT

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **SORESU-MEISTERSCHAFT** verteidigt (oder bei Standardpartien **BESCHÜTZER** verwendet), falls sie einen Ausweichmarker ausgibt, erhält ihre Energieumwandlungstabelle „♣ : ♥“, und der Angreifer erleidet 1 Wunde für jede Verteidigungsenergie (♣), die während des Schrittes „Verteidigungswürfel werfen“ geworfen wurde.

GLEITER X

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **GLEITER X** aktiviert wird, muss sie sofort 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.

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.

RADMODUS

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **RADMODUS** kann zu Beginn ihrer Aktivierung ihre Maximalgeschwindigkeit auf 3 erhöhen. Falls sie das tut, erhält sie **DECKUNG 2**, kann aber für den Rest der Runde nicht angreifen oder aktive Schildmarker umdrehen.

Um anzuzeigen, dass eine Droideka-Einheit im Radmodus ist, können entweder die Standardminiaturen durch Miniaturen im Radmodus ersetzt oder ein Radmodus-Marker neben die Einheit gelegt werden.



Radmodus-Marker

SCHILDMARKER

Manche Einheiten haben Schildmarker, mit denen sie ♥-Ergebnisse hinzufügen können. Schildmarker sind doppelseitig und haben eine **AKTIVE** und eine **INAKTIVE** Seite.



Schildmarker

- Schildmarker kommen stets mit der aktiven Seite nach oben ins Spiel.
- Schildmarker werden auf das Schlachtfeld, neben die zugehörige Einheit gelegt.
- Solange ein Verteidiger gegen einen Fernkampfangriff verteidigt, darf er während des Schrittes „Verteidigungswürfel werfen“ vor dem Würfeln beliebig viele seiner Schildmarker von der aktiven auf die inaktive Seite drehen. Für jeden umgedrehten Schildmarker fügt er 1 Abwehr (♥) hinzu. Für jede Abwehr (♥), die er auf diese Weise hinzugefügt hat, wirft er 1 Verteidigungswürfel weniger.
 - » Schildmarker können nur bei Fernkampfangriffen umgedreht werden, um Abwehr (♥) hinzuzufügen, nicht bei Nahkampfangriffen.
 - » Während des Schrittes „Verteidigungswürfel modifizieren“ kann der Angreifer das Schlüsselwort **DURCHSCHLAGEN X** verwenden, um Abwehr-Ergebnisse (♥), die durch Schildmarker hinzugefügt wurden, zu negieren.

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 Spieldaufbau.

KOMMANDOKARTEN

Manche Kommandokarten können ausschließlich von bestimmten Charakteren verwendet werden. Auf diesen Kommandokarten ist unter dem Kartentitel ein Charaktername aufgedruckt, welcher der Einheitenkarte des Charakters entspricht. 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. General Grievous oder Obi-Wan Kenobi) oder einen bestimmten Einheiten-typ (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. 22) und alle erschöpften Aufwertungskarten der Einheit wieder spielbereit gemacht (siehe S. 23).

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 Obi-Wan Kenobi. 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

Nachdem eine feindliche Einheit in Reichweite 1–2 eine Aktion durchgeführt hat, darf eine Truppler-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.**



Bereitschaftsmarker

ENERGIEMARKER

Einheiten können Energiemarker erhalten, mit denen sie während eines Angriffs Energie umwandeln können.

- Während des Schrittes „Angriffsenergie umwandeln“ eines Angriffs darf der Angreifer 1 oder mehrere Energiemarker ausgeben, um für jeden ausgegebenen Marker 1 Angriffsenergie (☘) in einen Treffer (☘) umzuwandeln.
- Während des Schrittes „Verteidigungsenergie umwandeln“ eines Angriffs darf der Verteidiger 1 oder mehrere Energiemarker ausgeben, um für jeden ausgegebenen Marker 1 Verteidigungsenergie (♣) in eine Abwehr (♣) umzuwandeln.



Energiemarker

SICHTLINIE



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

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.

VERSPERRETE 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 versperrern. 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 der verteidigenden Einheit kann nur dann 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, 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 „Angriffspool bilden“ eines Angriffs folgenden Schritt ein:

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

Nach dem Schritt „Ergebnisse vergleichen“ wird eingeschoben:

- **Zusätzlichen Angriffspool wählen:** Ein neuer Angriffspool wird gewählt und alle Schritte eines Angriffs von „Angriffswürfel werfen“ bis zu „Ergebnisse vergleichen“ werden wiederholt.

*Beispiel: Eine Einheit von 6 Phase-I-Klontrupplern hat die Aufwertung DC-15-Phase-I-Klontruppler ausgerüstet. 5 Klontruppler greifen eine Einheit Droiden an und bilden einen Angriffspool aus 5 DC-15A-Blastergewehren. Der DC-15-Klontruppler will jedoch General Grievous angreifen und bildet einen Angriffspool mit seinem DC-15. Das Schlüsselwort **KRTISCH 1** des DC-15 wird **nur** auf den Angriffspool angewendet, mit dem der DC-15-Klontruppler 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 stehen.

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 und die Geschwindigkeit maximal 1 sein kann.

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 innerhalb von Reichweite 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 Separatistenspieler steckt die Geschwindigkeit-2-Bewegungshilfe in die vordere Einkerbung des Einheitenführers der Droiden. Dann bewegt er den Droiden entlang der Bewegungshilfe, wobei er sich mit zwei Phase-I-Klontruppler-Miniaturen und einer B1-Kampfdroiden-Miniatur überschneidet.



2. Der Separatistenspieler platziert die andere Droiden-Miniatur in Formation mit ihrem Einheitenführer.



3. Zuletzt platziert der Republikspieler alle verdrängten Miniaturen (auch den B1-Kampfdroiden) in Formation mit ihren jeweiligen Einheitenführern.



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, nach dem Durchführen der Bewegung, 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, die nicht in ein Handgemenge verwickelt sind. Falls es dies tut, werden die Truppler verdrängt.

FAHRZEUGSCHADEN

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



Robustheitswert

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.
- Falls das Ergebnis eine Leerseite ist, wird die Miniatur **DEAKTIVIERT** und erhält einen Deaktivierungsmarker. Eine deaktivierte Einheit kann wie gewohnt Drehungen, aber keine Rückwärtsbewegungen durchführen und muss zwei Aktionen ausgeben, um eine einzelne Standardbewegung durchzuführen.
- 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.



Beschädigungs-
marker



Deaktivierungs-
marker



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. Niedergehalten ist ein wichtiges Mittel zur Senkung der gegnerischen Kampfmoral und kann einen Feind in Deckung zwingen oder in Panik versetzen.

NIEDERHALTEN-MARKER

Niedergehalten-Marker zeigen an, dass eine Einheit in Deckung gegangen ist. Hat eine Truppler-Einheit 1 oder mehrere Niedergehalten-Marker, verbessert sie ihre Deckung um 1, sobald sie sich gegen Fernkampfangriffe verteidigt. Droiden-Truppler-Einheiten (wie die B1-Kampfdroiden) verbessern ihre Deckung nicht, solange sie Niedergehalten-Marker haben.



Niedergehalten-
Marker

TAPFERKEIT

Jede Truppler-Einheit hat einen Tapferkeitswert, der auf ihrer Einheitenkarte angegeben ist. Sobald die Einheit mindestens so viele Niedergehalten-Marker wie Tapferkeit hat, ist sie **NIEDERGEHALTEN**. Eine niedergehaltene Einheit führt während ihrer Aktivierung 1 Aktion weniger durch. Sie verliert immer 1 Aktion, unabhängig von der Anzahl ihrer Niedergehalten-Marker. Droiden-Truppler-Einheiten erhalten Niedergehalten-Marker, können aber nicht niedergehalten werden. In **PANIK** können sie dennoch verfallen.



Tapferkeitswert

NIEDERGEHALTEN-MARKER ERHALTEN

Am häufigsten erhalten Einheiten Niedergehalten-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 Niedergehalten-Marker, auch wenn die Treffer/kritischen Treffer negiert wurden. Sobald eine Einheit einen Niedergehalten-Marker erhält, legt man ihn neben den Einheitenführer, wo er bis zu seiner Entfernung liegenbleibt.

NIEDERGEHALTEN-MARKER ENTFERNEN

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

PANIK

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 Niedergehalten-Marker wie ihr Tapferkeitswert hat. Sobald eine Einheit in Panik verfällt, erhält sie einen Panikmarker, der neben dem Einheitenführer platziert wird.



Panik-
marker

Eine in Panik verfallene (Nicht-Droiden-)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 und 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. Eine in Panik verfallene Einheit kann sich nicht in einen Nahkampf bewegen oder einen Nahkampf beginnen. 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.

KLONE UND DROIDEN

Diese Soldaten wurden eigens für den Kampfeinsatz erschaffen und unterscheiden sich daher in einigen wichtigen Punkten von gewöhnlichen Trupplern.

KLONTRUPPLER

Gezüchtet auf dem Planeten Kamino nach der genetischen Vorlage des gefürchteten Kopfgeldjägers Jango Fett, werden Klontruppen nur zu einem Zweck auf die Welt gebracht und großgezogen: zum Kämpfen. Für Klontruppler-Einheiten gelten dieselben Regeln wie für Truppler-Einheiten mit folgender Ausnahme:

- Eine Klontruppler-Einheit darf die grünen Marker (Ziel-, Ausweich-, Bereitschafts- und Energiemarker) einer befreundeten Klontruppler-Einheit in Reichweite 1 und in Sichtlinie ausgeben, als wären es ihre eigenen.

DROIDEN-TRUPPLER

Statt Soldaten aus Fleisch und Blut anzuwerben, produziert die Separatistenallianz bedingungslos loyale Kampfdroiden, die einfach zu kontrollieren sind. Ihre individuelle Schwäche im Vergleich zu den Klontruppen machen sie durch zahlenmäßige Überlegenheit wett. Für Droiden-Truppler-Einheiten gelten dieselben Regeln wie für Truppler-Einheiten mit folgenden Ausnahmen:

- Die Deckung einer Droiden-Truppler-Einheit verbessert sich nicht, solange sie Niederhalten-Marker hat.
- Ein Droiden-Truppler kann nicht niedergehalten werden.
- Eine Droiden-Truppler-Einheit wird wie ein Fahrzeug behandelt, was das Erhalten und Abhandeln von Ionenmarkern betrifft.

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 Gesamtpunktwert der Armee 800 Punkte nicht überschreiten darf.



FRAKTIONEN

Es gibt vier Spielfraktionen: die galaktische Republik, die Separatistenallianz, das galaktische Imperium und die Rebellenallianz. Eine Armee darf nur Einheiten derselben Fraktion enthalten. Welcher Fraktion eine Einheit angehört, ist oben links auf der Einheitenkarte angegeben.



Republik



Separatisten



Imperium



Rebellen

RÄNGE

Für die Zusammenstellung der Armee sind die Ränge der Einheiten relevant:



• Commander



• Agent



• Korps



• Spezialeinsatzkräfte



• Unterstützung



• Schwer

AUFWERTUNGEN

Die Einheiten einer Armee können mit Aufwertungskarten ausgerüstet werden. Eine Aufwertung kostet so viele Punkte, wie unten rechts auf der Karte angegeben ist. 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 BARC-Gleiter“ ausschließlich von BARC-Gleiter-Einheiten ausgerüstet werden. Des Weiteren verfügen manche Aufwertungen über die Beschränkung „Nur helle Seite“ oder „Nur dunkle Seite“. Die Separatistenallianz ist mit der dunklen Seite assoziiert und kann ihre Einheiten mit „Nur dunkle Seite“-Aufwertungen ausrüsten, während die galaktische Republik 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. Als siebte Karte wird die Karte „Bereitschaft“ hinzugefügt. Die Kommandokarten eines einzigartigen Charakters (wie z. B. Obi-Wan Kenobi) können nur dann gewählt werden, wenn dieser Charakter Teil der Armee ist.

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 die Basen der jeweiligen Einheitenführer gelegt. 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.

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.

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



Aufwertungsleiste

TRUPPLER-AUFWERTUNGEN

Manche Aufwertungskarten haben das Symbol für schwere Waffen (A) oder Mannschaft (B). 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.



WAFFEN-AUFWERTUNGEN

Manche Aufwertungskarten haben das Symbol für Besatzung (C), Bewaffnung (D) oder Granaten (E). 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 D-Symbol. Eine freie Kartenaktion ist eine Kartenaktion, die als freie Aktion durchgeführt wird. Dazu handelt man einfach den Effekt hinter dem D-Symbol ab. Jede freie Kartenaktion kann nur ein Mal pro Aktivierung einer Einheit durchgeführt werden.



AUFWERTUNGEN ERSCHÖPFEN

Manche Aufwertungskarten haben ein Erschöpfungssymbol (F). 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) und legt anschließend alle ihre Ionenmarker ab.



Ionenmarker

DIE GEFECHTSSTAPEL

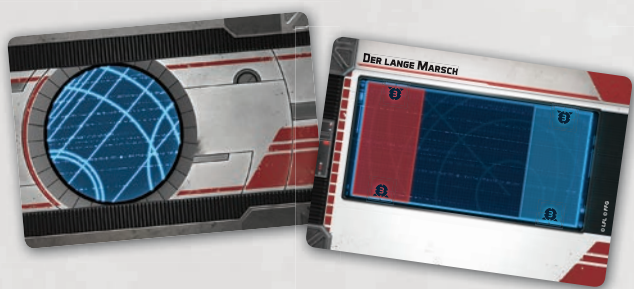
Wer das Spiel gewinnen will, muss Einsatzziele erreichen, seine Truppenaufstellung an die lokalen Gegebenheiten anpassen und mit unerwarteten Umweltbedingungen zurechtkommen. Jedes dieser drei Gefechtselemente — Einsatzziel, Aufstellung und Bedingung — wird durch einen der drei Gefechtsstapel bestimmt. 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. 26).

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 der galaktischen Republik und der Separatistenallianz verläuft nicht auf Augenhöhe – trotz ihres beispiellosen Kampfrainings sind die Streitkräfte der Republik in der Unterzahl und werden die Separatisten nur dann attackieren, wenn es ihnen zum Vorteil gereicht oder strategisch wichtige Positionen oder Alliierte in Gefahr sind. Ebenso wissen die Separatisten, dass eine gewonnene Schlacht noch lange kein gewonnener Krieg ist und Ansehen in der Galaxis errungen werden muss. 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.



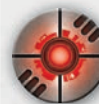
EINSATZZIELMARKER

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

Sobald ein Einheitenführer einen Einsatzzielmarker beansprucht, dreht sein kontrollierender Spieler den Marker von der nicht-beanspruchten auf die beanspruchte Seite und platziert ihn in gleicher Position in Basiskontakt mit dem Einheitenführer. Dort bleibt der Marker liegen und bewegt sich mit dem Einheitenführer über das Schlachtfeld, es sei denn, dieser verfällt in Panik oder wird besiegt. Nachdem ein Einheitenführer mit einem beanspruchten Einsatzzielmarker eine Bewegung durchgeführt hat, nimmt sein kontrollierender Spieler den beanspruchten Einsatzzielmarker und platziert ihn irgendwo in Basiskontakt mit dem Einheitenführer.

Falls ein Einheitenführer mit einem beanspruchten Einsatzzielmarker besiegt wird oder in Panik verfällt, wird der Marker auf die nicht-beanspruchte Seite gedreht und wieder in gleicher Position in Basiskontakt mit dem besieigten 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.



beanspruchter Einsatzzielmarker

BEDINGUNG

In einer unermesslich großen und vielfältigen Galaxis sind die Bedingungen, unter denen Gefechte stattfinden, alles andere als berechenbar. 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.



Bedingungsmarker



SPIELAUFBAU

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

- 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.
- Gelände festlegen:** Es ist wichtig, vor Spielbeginn festzulegen, welche Effekte das verwendete Gelände hat. Die Spieler sollten sich die für die Schlacht zur Verfügung stehenden Geländeteile eines nach dem anderen vornehmen und einvernehmlich entscheiden, welche Art von Deckung es bietet und welche anderen Merkmale es hat.
- 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.
- 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 Tisches 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.
- 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.
- 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.
- Einsatzziel- und Bedingungskarten abhandeln:** Alle Anweisungen zum Spielaufbau der verwendeten Einsatzzielkarte werden abgehandelt; dann werden alle Anweisungen zum Spielaufbau der Bedingungskarte abgehandelt.
- Einheiten aufstellen:** Alle Anweisungen zum Spielaufbau der Aufstellungskarte werden abgehandelt; manche Aufstellungskarten haben während dieses Schrittes einen andauernden Effekt. 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.
- Vorrat vorbereiten:** Alle Wunden-, Niederhalten-, Panik- und Schadensmarker bilden 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

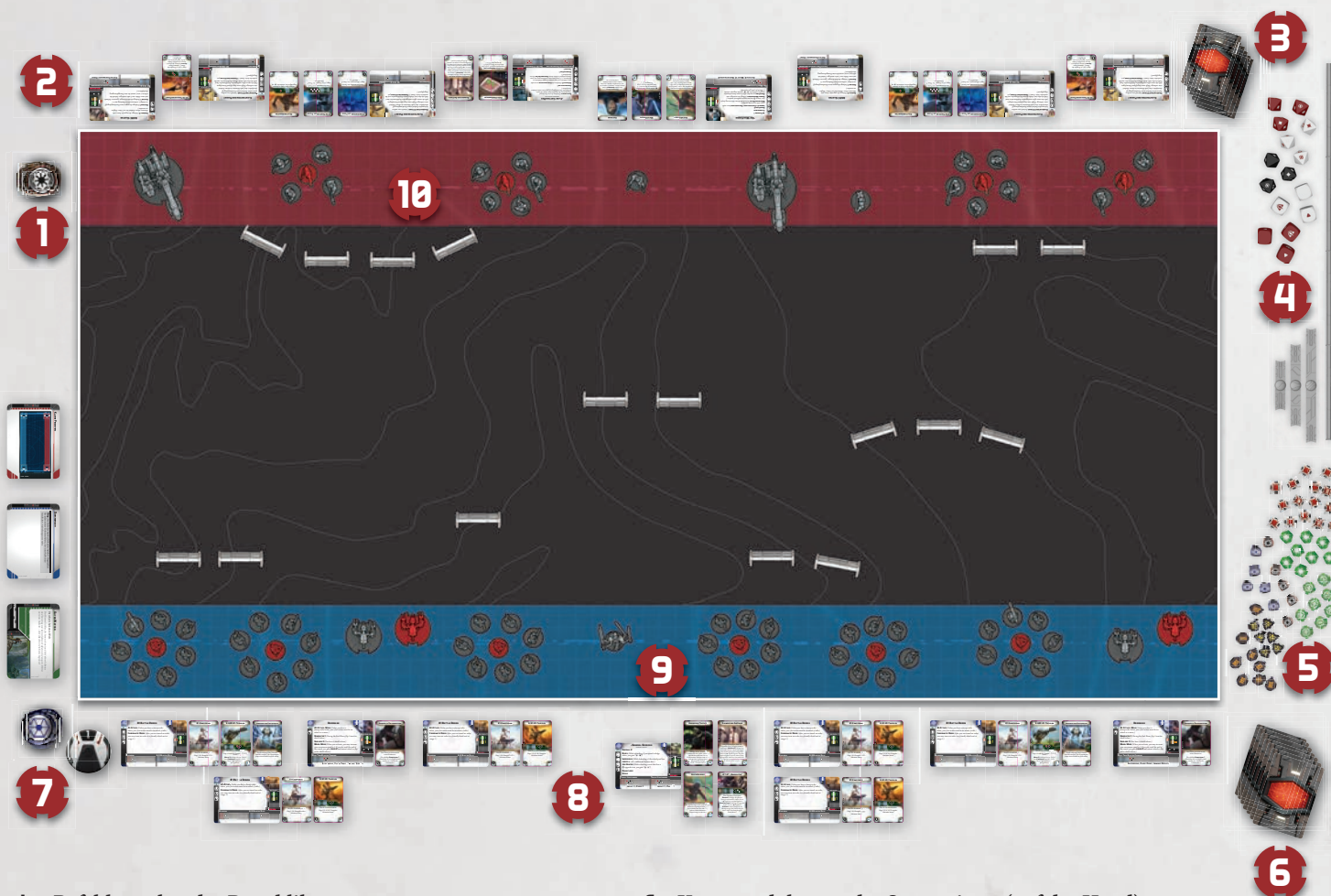
STAR WARS: LEGION kann und sollte mit allerlei selbstgebaudem Gelände gespielt werden. Die Regeln dafür könnt ihr im Online-Referenzhandbuch nachlesen. Außerdem findet ihr dort spezielle Bewegungsregeln für den Auf- und Abstieg bei erhöhtem Gelände. Die Schlüsselwörter **SPRINGEN 1** und **ÜBERWINDEN** von Obi-Wan Kenobi und General Grievous sind speziell für Spieler, die mit selbstgebaudem erhöhtem Gelände spielen wollen.

SCHLACHTFELD DEFINIEREN



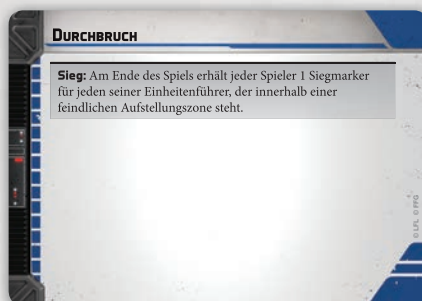
- Der blaue Spieler wählt die Kategorie Aufstellung und legt die ganz links liegende Karte dieser Kategorie ab.
- Der rote Spieler wählt die Kategorie Bedingung und legt die ganz links liegende Karte dieser Kategorie ab.
- Der blaue Spieler wählt die Kategorie Bedingung und legt die ganz links liegende Karte dieser Kategorie ab.
- 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.
- Da beide Spieler nun zwei Mal die Gelegenheiten hatten, eine Karte abzulegen, werden die drei am weitesten links liegenden Karten für das Spiel verwendet.

AUFBAUSKIZZE FÜR EINE STANDARDPARTIE



- | | |
|--|--|
| 1. Befehlsmarker der Republik | 6. Kommandokarten der Separatisten (auf der Hand) |
| 2. Einheiten- und Aufwertungskarten der Republik | 7. Befehlsmarker der Separatisten und Rundenzähler |
| 3. Kommandokarten der Republik (auf der Hand) | 8. Einheiten- und Aufwertungskarten der Separatisten |
| 4. Maßstab und Bewegungshilfen | 9. Einheiten der Separatisten (Miniaturen) |
| 5. Vorrat und Würfel | 10. Einheiten der Republik (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 Armee der Republik oder eine Separatistenarmee (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. 23 dieses Hefts beschrieben. Eine gute Sammlung umfasst möglichst viele verschiedene Miniaturen, damit jedes Mal neue Zusammenstellungen und Strategien ausprobiert werden können.

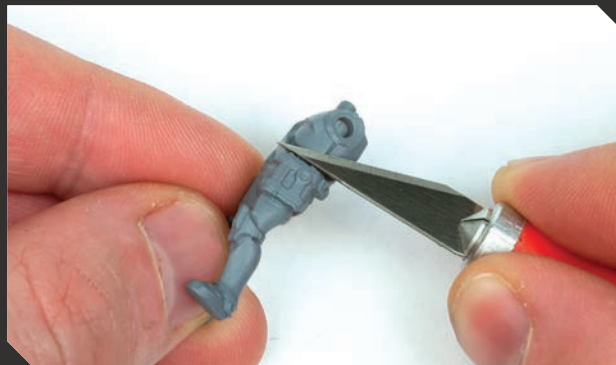
Inspiration und Anregungen für eure Sammlung und Armeen findet ihr zuhauf in Filmen, Büchern, Comics und Spielen. Wollt ihr eine Streitmacht aus eurem Lieblingsfilm nachbauen oder eurer Kreativität freien Lauf lassen und euch ein eigenes Thema und eine Geschichte für eure Kampftruppe überlegen? Mit jedem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



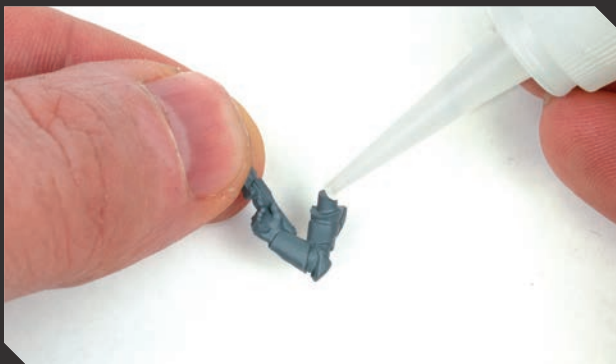
BAUANLEITUNG FÜR DIE MINIATUREN



1. 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 (blau und braun) sortiert. Separatisten-Miniaturen erhalten blaue Basen, Republik-Miniaturen braune Basen.



2. 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.



3. 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.



4. 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.



5. 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, nicht kochendes, Wasser getaucht.



6. 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



1. 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 Bastelklebmittel bestrichen und dann in einen Behälter mit Basing-Material getaucht. Am besten eignet sich dafür eine Mischung aus Sand und feinem Kies.



2. 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 Spielladen um die Ecke mit erfahrenen Miniaturenbmalern zusammensetzt und sich Tipps aus erster Hand geben lässt. Schlagt eurem Spielehändler vor, einen regelmäßigen Bemalabend 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 mehreren Schichten Highlights, die den Kontrast erhöhen. Es folgt das Bemalen der Basis und das Ausgleichen von Fehlern. 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

Schichten

Highlighten

Akzentuieren

CREDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Game Design & Development: Alex Davy with Luke Eddy

Technical Writing: Adam Baker

Producer: Calli Oliverius

Editing: Autumn Collier

Proofreading: Tina Fox and Allan Kennedy

Miniatures Game Manager: John Shaffer

Expansion Graphic Design: Evan Simonet with Toujer Moua

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Alex Kim

Interior Art: Justin Adams, Jacob Atienza, Tiziano Baracchi, Colin Boyer, Matt Bradbury, JB Casacop, Sidharth Chaturvedi, Calvin Chua, John Anthony DiGiovanni, Dave Dorman, Alexandr Elichev, Jorge Gonzalez, Alex Kim, Alexander Kozachenko, Ignacio Bazan Lazvano, Viniciusde S Menezes, Mark Molnar, Jacob Murray, Ameen Naksewee, David Nash, Paolo Puggioni, Vlad Ricean, Martin Diego Sabada, Ryan Valle, Dallas Williams, Andreas Zafiratos, and the Lucasfilm art archives

Art Direction: Andy Christensen and Deborah Garcia

Managing Art Director: Tony Bradt

Miniature Painting: Dan Grothe and John Shaffer

Terrain Modeling: Shawn Morris and TheTerrainStudio team

Sculpting: Bexley Andrajack, Jason Beaudoin, Robert Brantseg, Adam Martin, and Gary Storkamp with Kevin Van Sloun

Sculpting Lead: Cory DeVore

Sculpting Manager: Derrick Fuchs

Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

Licensing Coordinators: Sherry Anisi and Long Moua

Licensing Manager: Simone Elliott

Production Management: Jason Glawe and Justin Anger

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Head of Studio: Andrew Navaro

Special thanks to Samuel L. Olsen and Kevin Schluter!

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

PLAYTESTERS

Sean Abbott, Tim Bailey, Michael Barry, John Brader, Charles Bryers, Joel Brygger, Jon Bushman, Jim Cartwright, Daniel Casslasy, Gordon Chace, Tom Cheshire, Kevin Connors, Owen Cross, Andrea Dell'Agnese, Chris Diede, Kyle Dornbos, Matt Dunn, Andrew Dursum, Julia Faeta, Brendon Franz, Nicholas Freeman, Michael Gandolfo, Jeremy Gaudreau, Daniel Glantz, Daniel Gwizdzalski, Jeff Hincy, Darren Peter Hrynyszak, David Iacona, Neil Johnson, Davis Kingsley, Matt Kissh, Christopher Kowall, Joel Langford, David LeBlanc, David Light, Bob Lovizio, Rhett Luciani, Daniel Lupo, Andrew Majors, Joseph March, Chuck Martinell, George Meadows III, Susan Meadows, Jason Melius, Chris Molina, Richard Morales, Steve Mrozik, Matt Nantais, Nick Nelson, LJ Peña, Dennis Perlistein, Stephen Rice, Matt Robb, John Roberts, Raul Rosado, Seth Rourk, Daniel Ryan, Daniel Simpson, Marion Sistena, Preston Stone, Daniel Stoner, Sean Sundberg, Fabian Valle, Kevin Vallier, Keith "Kilo" Watt, Chris Wheeler, Nathan Wilens, Shaun Wilson, Kem Winesette, Andrew Wixon, Alex Young, David Zelenka

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Susanne Kraft

Redaktion: Marco Reinartz

Layout und grafische Bearbeitung: Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von: Christian Schepers, Oliver Kutsch und Niklas Bungardt



© & ™ Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Fantasy Flight Supply ist eine Handelsmarke von Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind eingetragene Handelsmarken 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, bestehend aus allen seinen Befehlsmarkern, die nicht beim Abhandeln der Kommandokarte auf dem Schlachtfeld platziert worden sind.

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.
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-, Energie- und Bereitschaftsmarker 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 Befehlsmarker mit dem entsprechenden Rang. Wurden alle Commander eines Spielers besiegt, muss er einen 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 kritischen Treffer (☠) wirft der verteidigende Spieler 1 Verteidigungswürfel, der dem Verteidigungswert der verteidigenden Einheit entspricht.
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 (die keine Drehung ist) 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.