



STARCRRAFT®

TABLETOP MINIATURES GAME

SCHNELLSTART



ARCHON
STUDIO

STARCRAFT®

TABLETOP MINIATURES GAME

SCHNELLSTART

ALLES, WAS DU FÜR DEINE ERSTE SCHLACHT BRAUCHST

Neu bei Tabletops?



WIE NUTZT DU DIESES HEFT?

Dieses Heft lehrt die Grundlagen von StarCraft: Tabletop Miniatures Game auf acht Seiten. Du lernst, wie Einheiten ziehen, schießen, kämpfen und punkten und wie du deine erste Schlacht aufbaust. Geht eine Frage darüber hinaus, enthält das Kernregelbuch alle Regeln vollständig; Verweise lauten (Teil X.X).

GRUNDKONZEPTE

Jede Miniatur ist ein Modell. Mehrere Modelle bilden eine Einheit: Sie agieren als eine Formation. Deine Einheiten sind einander stets befreundet, gegnerische Einheiten gelten als Gegner.

Jede Messung, jede Prüfung der Sichtlinie, jede Frage nach Kontakt entscheidet sich von Sockel zu Sockel. Pose, Waffen und Zierelemente der Figur zählen nicht. Bei einem Flugständer ist dessen Unterseite der Sockel.

Innerhalb X" : Jeder Teil des Sockels zählt zur gemessenen Distanz. Eine Einheit ist innerhalb, wenn mindestens ein Modellssockel innerhalb liegt.

Ganz innerhalb X": Der ganze Sockel liegt in der gemessenen Distanz. Eine Einheit ist nur dann Ganz innerhalb, wenn das für den Sockel jedes ihrer Modelle gilt.

Bindungsbereich: 1". Eine Bodeneinheit innerhalb von 1" zu einer gegnerischen ist gebunden. Fliegende Einheiten sind nie gebunden, auch bei Sockelkontakt.

Die Merkmale unten auf der Einheitenkarte zählen: Fraktionsmerkmale (Terraner, Zerg, Protoss, Unterfraktionen) beim Armeebau; Kampfmerkmale (Boden, Fliegend, Gepanzert, Biologisch, Leicht, Mechanisch, Psionisch) regeln, welche Waffe welche Einheit angreifen darf und wann Ansturm gilt.

REGELPRIORITÄT

Text auf Einheiten-, Missionskarte oder Spezialfähigkeit schlägt die Kernregeln. Schlüsselwörter in FETTEN VERSALIEN heißen immer dasselbe, kumulieren nie; der höchste Wert gilt.

Alle Regeln findest du hier :



INHALT

1. WILLKOMMEN, KOMMANDANT. HIER EIN KURZER ÜBERBLICK, WAS DU ZUM SPIELEN BRAUCHST	3	7. SPIELRUNDENABLAUF (TEIL 8)	6
2. MESSEN	3	8. PHASE 1: BEWEGUNG (8.4)	6
3. WÜRFEL & TESTS (TEIL 3)	3	9. PHASE 2: STURM (8.6)	7
4. EINE EINHEITENKARTE LESEN (TEIL 5)	4	10. PHASE 3: KAMPF (8.8)	8
5. DAS VERSORGUNGSSYSTEM (TEIL 6)	5	11. PHASE 4: WERTUNG & AUFRÄUMEN (8.9)	8
6. FÄHIGKEITEN & KARTEN IM SPIEL	5	12. EINE RUNDE AUF EINEN BLICK	9

Den offiziellen Builder
findest du hier :



1. WILLKOMMEN, KOMMANDANT. KURZÜBERBLICK, WAS DU ZUM SPIEL BRAUCHST

- ▶ Zwei Armeen von Archon Studio StarCraft: Tabletop Miniatures Game mit Einheitenkarten , je einer Fraktionskarte und passenden Taktikkarten . Deine Armee baust du im offiziellen Builder.
- ▶ Eine Missionskarte und eine Aufstellungskarte .
- ▶ Sechseckige Würfel (D6), ein Maßband in Zoll.
- ▶ Aktivierungs-, Stärkungs-/Schwächungs-, Missions- und Erstspielermarken.
- ▶ Schlachtfeld: 36"×36" (Scharmützel) oder 36"×54" (Standard) mit Terrain.

2. MESSEN

Alle Entfernungen werden in Zoll gemessen, vom nächsten Punkt eines Sockels zum nächsten des anderen.

Berührende Sockel haben 0" Abstand und gelten als innerhalb 1" - das Modell ist Sockel-an-Sockel mit dem anderen.

Du darfst alles messen, jederzeit, in jeder Aktivierung.

Alle Distanzen misst man waagrecht aus der Draufsicht. Besprecht Distanzen und klärt Streitfragen, bevor ihr Aktionen ausführt.

3. WÜRFEL & TESTS (TEIL 3)

Das Spiel nutzt sechseckige Würfel, kurz D6. Verlangt eine Regel einen D3, wirf einen D6, halbiere und runde auf (3.1).

BEGRIFF	BEDEUTUNG
TESTS (3.7)	Wirf D6 gegen den Zielwert (z. B. Treffer 4+, Panzerung 5+). Gleich oder höher genügt.
MODIFIKATOREN (3.4)	Modifikatoren ändern den Zielwert, nie den Würfel. +1 erleichtert (5+ wird 4+), -1 erschwert. Wende alle Modifikatoren vor dem Wurf an. Der Zielwert liegt nie unter 2+ oder über 6+.
AUTO-ERGEBNISSE (3.6)	Eine natürliche 6 gelingt, eine natürliche 1 misslingt. Ohne Ausnahme.
NULLWERT (-) (3.4)	Einheiten testen diese Eigenschaft nicht. Kein Modifikator, keine Fähigkeit erlaubt einen Wurf, bei dem ein Nullwert gilt. Ein Test gegen diesen Wert misslingt automatisch.
NEUWÜRFE (3.3)	Würfle erneut. Das neue Ergebnis gilt, auch wenn es schlechter ist. Nur ein Neuwurf pro Würfel, wenn nicht anders angegeben.
STICHWURF (3.2)	Beide würfeln 2D6 und addieren sie; höhere Summe gewinnt. Neuwurf bei Gleichstand, bis einer gewinnt.

4. EINHEITENKARTE LESEN (TEIL 5)

Was eine Einheit tut, steht auf ihrer Karte (5.1). Eigenschaften:

EIGENSCHAFT	BEDEUTUNG
GESCHWINDIGKEIT (5.1.2)	Max. Distanz in Zoll für das Führungsmodell in einer Bewegen-Aktion. Bei geteiltem Wert (4"/7") gilt die zweite Zahl nur für Einheiten mit einem Modell.
PANZERUNG (5.1.3)	Zielwert des Verteidigers, um einen Treffer aufzuheben.
AUSWEICHEN (5.1.4)	Nur genutzt, wenn eine Regel einen Ausweichwurf gewährt. Ausweichen ist der Zielwert, um einen Treffer aufzuheben.
TREFFERPUNKTE (5.1.5)	Der Schaden, den ein Modell aushält, bevor es entfernt wird.
SCHILD (5.1.6)	Falls vorhanden, zu den TP des ersten Modells addieren. Die Einheit ist abgeschirmt, bis Schaden den Schildwert erreicht. Schild heilt nicht.
GRÖSSE (5.1.7)	Vertikale Höhenkategorie, für Sichtlinie und Terrain. Ist ein Modell höchstens so groß wie ein Terrainstück, kann es sich dahinter verbergen.
VERSORGUNGSPROFIL (5.1.8)	Wie viel Versorgung eine Einheit bei Aufstellung nutzt. Sind genug Modelle als Verluste entfernt, kann sie dem Gegner Siegpunkte geben.
PHASENFELDER (5.1.9)	Zeigt, in welcher Phase Fähigkeiten und Waffen nutzbar sind.

WAFFENPROFILE (5.1.10)

Waffen sind in der Sturmphase oder Kampfphase nutzbar.

EIGENSCHAFT	BEDEUTUNG
RW	Maximale Reichweite einer Waffe gegen einen Gegner. Nahkampfwaffen: „E“ (Bindungsreichweite).
Ziel	Welche Einheiten des Gegners sie treffen kann: Boden, Fliegend oder Alle (beides).
AR	Angriffsrate: Wie viele Würfel jedes Modell beisteuert.
Treffer	Zielwert für einen Treffer.
Ansturmtyp	Kampfmerkmal, das den Ansturm auslöst.
S-Würfel	Würfel für Ansturm (D3 oder D6). S-Würfel zeigen, wie viele Würfel den Panzerungswurf überspringen und ohne Ausweichwürfe direkt in den Schadenspool gehen.
SCH	Schaden pro Würfel im Schadenspool.
Schlüsselwort (Teil 11)	Sonderregeln wie DURCHSCHLAG oder ZWEITWAFFE

Die Rückseite der Einheitenkarte listet Upgrades (5.2), die du beim Armeeaufbau (9.1) kaufst. „FÜR [Waffe]“ heißt: Das Upgrade ersetzt diese Waffe. SPEZIALIST-Upgrades (9.1.7) erhält nur ein benanntes Modell.

5. VERSORGUNGSSYSTEM (TEIL 6)

Armeen starten nicht in voller Stärke. Jede Einheit beginnt in den Reserven und kommt gemäß Versorgung in Wellen.

VERSORGUNG BEEINFLUSST SCHLACHTEN VIELFÄLTIG: (6.2)

- **Aufstellung:** Das Versorgungslimit bestimmt, wie viel Versorgung an Einheiten aus den Reserven auf das Schlachtfeld darf. Die Gesamtversorgung darf das Limit nie überschreiten. Es steigt jede Runde um den Wert der Versorgungseskalation.
- **Ziele:** Addiere den Versorgungswert jeder Einheit innerhalb der Reichweite eines Ziels; der Spieler mit dem höchsten Wert kontrolliert es.
- **Siegpunkte:** Für jede Versorgung, die ein Spieler dem Gegner nimmt, erhält er einen Siegpunkt.

► **Loslösen:** Eine Einheit, deren Versorgung die der gebundenen Gegner zusammen übersteigt, kann sich in der Bewegungsphase ohne Nachteil loslösen und in der nächsten Phase normal schießen. (Teil X.X).

Verfügbare Versorgung = Versorgungspool minus die gesamte aktuelle Versorgung deiner Einheiten auf dem Schlachtfeld.

Stelle eine Einheit nur auf, wenn ihr Versorgungswert in die verfügbare Versorgung passt. Jeder Spieler aktualisiert sie nach jeder Aktion.

Letzte Runde: Der Versorgungspool ist unbegrenzt. Alles in den Reserven darf aufgestellt werden. In der letzten Runde. Einheiten, die nach Spielende in Reserve bleiben, gelten als zerstört und bringen dem Gegner Siegpunkte wie auf dem Schlachtfeld Zerstörte.

6. FÄHIGKEITEN & KARTEN IM SPIEL

Jede Spezialfähigkeit ist einer von drei Typen (Teil 10):

TYP	BEDEUTUNG
AKTIV (10.2)	Ein Spieler löst sie bei einer aktivierten Einheit direkt vor dem Ansagen einer Aktion oder direkt nach deren voller Abhandlung aus. Jede Einheit nutzt sie nur einmal pro Runde, außer sie ist WIEDERHOLBAR.
PASSIV (10.3)	Immer aktiv, solange die Einheit auf dem Schlachtfeld ist. Wenn möglich, anwenden.
REAKTION (10.4)	Nutzbar, wenn ein bestimmter Auslöser eintritt (z. B. eingehender Angriff, Sturmangriff). Muss genau in dem Moment angesagt werden; jeder Spieler handelt nur eine Reaktion pro Aktivierung ab, jede benannte Reaktion nur einmal pro Runde und Einheit. Reagieren beide auf denselben Auslöser, handelt der Aktive Spieler zuerst.



Einheiten in den Reserven nutzen keine Spezialfähigkeiten (Teil 10), wenn nicht anders angegeben.

Taktikkarten (5.3) und deine Fraktionskarte (5.4) liegen neben dem Schlachtfeld. Jede Karte kann erschöpft werden (verdeckt umgedreht), um ihre Fähigkeit zu nutzen oder ihre Fraktionsressource zu erzeugen: KP für Terraner, BM für Zerg, PE für Protoss (10.5.1), um Spezialfähigkeiten auszulösen. Beim Aufräumen am Ende jeder Runde (10.5.2) werden sie zurückgedreht und sind wieder nutzbar.

7. RUNDENABLAUF

(TEIL 8)

Ein Spiel dauert bis zu 5 Runden (bestimmt die Missionskarte). Jede Runde hat vier Phasen in fester Folge (8.1):

PHASENNAME	HAUPTAKTIONEN
1. Bewegung	Aufstellen, Bewegen, Loslösen, Halten
2. Sturm	Fernkampfangriff, Sturmangriff, Laufen, Halten
3. Kampf	Reihen schließen, Nahkampfangriff
4. Wertung & Aufräumen	Marken kontrollieren, SP werten, aufräumen

AKTIVIERUNGSSYSTEM (8.2)

Phasen 1-3: Die Spieler aktivieren abwechselnd je eine Einheit. Der Inhaber der Erstspielermarke (7.3.2) wählt, wer jede Phase beginnt. Eine aktivierte Einheit führt genau eine Aktion aus und erhält eine Aktivierungsmarke (7.3.2).

PASSEN (8.2.1)

In deinem Zug in der Bewegungsphase und der Sturmphase darfst du passen statt zu aktivieren (zwingend, wenn du keine aktivierbare Einheit mehr hast). Hast du gepasst, ist die Phase für dich beendet; dein Gegner aktiviert weiter. Wer zuerst passt, nimmt die Erstspielermarke (7.3.2) für die nächste Phase. Beim Passen legst du in der Bewegungsphase eine Aktivierungsmarke neben die Einheit und drehst sie in der Sturmphase um.

8. PHASE 1: BEWEGUNG (8.4)

Handle zu Beginn der Phase alle Effekte „Beginn der Runde“ ab, prüfe die verfügbare Versorgung jedes Spielers und addiere Versorgung in Höhe des Eskalationswerts. Dann aktiviert ihr abwechselnd. Jede Einheit wählt eine der Aktionen unten, oder der Spieler passt:

AUFSTELLEN (8.5.5)

Neue Einheiten können das Schlachtfeld betreten und mitkämpfen!

Prüfe den aktuellen Versorgungswert der Einheit und ob ihre Aufstellung deine verfügbare Versorgung dieser Runde überschreitet.

Jede Mission zieht eine Linie an der Schlachtfeldkante in einer Spielerfarbe. Das ist deine Eintrittskante.

Deine Eintrittskante ist der Sockel des Führungsmodells (4.3); zieh es bis zur Geschwindigkeit auf den Tisch, den Rest stelle in Kohärenz (4.4).

Die Einheit darf nicht in der Einflusszone des Gegners enden (6" von dessen Eintrittskante) und sich nie ohne Kohärenz aufstellen (8.3.3).

BEWEGEN (8.5.3)

Eine ungebundene Einheit zieht über das Schlachtfeld, um Ziele zu erfüllen oder Stellung für den Sturm zu beziehen. Zum Bewegen musst du:

- Wähle ein Modell. Es wird zum Führungsmodell und darf bis zur Geschwindigkeit der Einheit in Zoll ziehen, gemessen am echten Laufweg. Es darf nicht durch gegnerische Modelle, befreundete Modelle anderer Einheiten oder Terrain der Größe 2+ ziehen; es darf nicht innerhalb 1" einer gegnerischen Bodeneinheit, überlappend oder außerhalb des Tisches enden. Höhe wechselt es nur über Zugangspunkte.
- Setze die übrigen Modelle der Einheit in Kohärenz um das Führungsmodell.

KOHÄRENZ (4.4)

Nach jeder Aktion, die eine Einheit versetzt, muss jedes ihrer Modelle Ganz innerhalb von 3" um das Führungsmodell stehen und eine Kohärenzverbindung zu ihm ziehen können: eine Kette von Modell zu Modell, nicht durch Modelle anderer Einheiten oder Terrain. Eine Einheit ohne Kohärenz kann Missionsmarken nicht kontrollieren oder umkämpfen. Ein Modell ohne zulässige Position wird als Verlust entfernt.

LOSLÖSEN (8.5.4)

Manchmal ist es besser, zu überleben und später zu kämpfen. Einheiten können sich loslösen. Dazu musst du:

- Wähle eine gebundene Einheit und ziehe sie nach den Bewegungsregeln. Jedes Modell muss außerhalb der Bindungsbereichweite aller Gegner enden; andernfalls ist es zerstört. Kann das Führungsmodell die Bindungsbereichweite nicht verlassen, scheitert das Loslösen und es wird aus dem Spiel entfernt.

Die Einheit kann in der Sturmphase dieser Runde weder Fernkampfangriff noch Sturmangriff ausführen, außer ihre Versorgung übersteigt die der gebundenen Gegner zusammen.

HALTEN

Nichts tun. Aktivierungsmarke neben die Einheit legen.

FLIEGENDE EINHEITEN (8.5.3)

Fliegende Einheiten ziehen (Punkt zu Punkt) durch Terrain und Modelle, sind nie gebunden, dürfen an Bodenmodellen enden, nie näher als 1" an gegnerischen Fliegenden. Kein Sturmangriff, aktiv wie passiv, kein Umkämpfen von Marken.

9. PHASE 2: STURM (8.6)

Prüfe, ob jede Einheit eine Aktivierungsmarke hat, Bewegungsseite oben. Dann aktiviert ihr abwechselnd. Jede Einheit hat eine Aktion: Fernkampfangriff, Sturmangriff, Laufen (Bewegung), Halten oder Passen. Einheiten in Reserven handeln nicht. Wer zuerst passt, nimmt die Erstspielermarke für Phase 3.

FERNKAMPFANGRIFF: BEDINGUNGEN (8.7.3)

Ziele sind wichtig, doch Schießen hilft ebenfalls beim Sieg. Zum Schießen wählst du ein gültiges Ziel. Es muss folgende Kriterien erfüllen:

- Mindestens ein sichtbares Modell der Zieleinheit ist innerhalb der Waffenreichweite der aktiven Einheit.
- Das Kampfmerkmal des Ziels passt zum Waffenziel (Boden / Fliegend / Alle).
- Ein ungebundener Angreifer darf keine gebundene Einheit beschießen; ein gebundener nur die Einheit(en), mit der er gebunden ist. Darf sie trotz Bindung Ziel sein, steht ihr ein Ausweichwurf zu.

Alle Modelle mit demselben Waffenprofil müssen auf dasselbe Ziel feuern. Eine Einheit mit ZWEITWAFFE-Profilen darf das Feuer aufteilen: übrige Waffen wählen andere Ziele. Nenne eine Waffe; gleiche Waffen bilden einen Batch. Handle den Batch ab, ehe du den nächsten nennst.

SICHTLINIE (7.1)

LoS wird aus der Vogelperspektive geprüft: Ziehe eine gerade Linie Sockel-an-Sockel. Terrain blockiert LoS durch Volle Deckung (Terraingröße gleich oder größer als Angreifer und Verteidiger) oder Direkte Deckung (Modell steht 1" von gleich großem oder größerem Terrain und die Linie kreuzt dieses Terrain). Nahbereich: Sind beide innerhalb 1" desselben Terrainelements und innerhalb 3" voneinander, gilt die normale LoS. Standardmäßig blockieren Lücken und Öffnungen in der Terrainfläche die LoS, sofern beim Aufbau nicht anders vereinbart.

ABLAUF DES FERNKAMPFANGRIFFS (8.7.4)

Gewürfelte Würfel wandern vom Angriffspool über den Panzerungspool in den Schadenspool. Würfel im Schadenspool verursachen Schaden gleich ihrem Schadenswert.

1. Bilde den Angriffspool: Würfel gleich der AR jedes zulässigen Modells. Hat die Waffe S-Würfel, nimm einen Ansturmwürfel in anderer Farbe dazu. 2. Trefferwurf. Jeder Würfel ab dem Trefferwert der Waffe wandert in den Panzerungspool. Den Rest ablegen. 3. Ansturm abhandeln. Passt das Kampfmerkmal des Ziels zum Ansturmtyp der Waffe, verschiebe so viele Würfel, wie der Ansturmwürfel zeigt, aus dem Panzerungspool direkt in den Schadenspool (oder in den Ausweichpool, darf der Verteidiger ausweichen) und überspringe die Panzerung. Ansturm verschiebt nie mehr Würfel, als im Panzerungspool liegen. Passt der Ansturmtyp nicht, ignoriere den Ansturmwürfel. 4. Panzerungswürfel. Der Verteidiger wirft den Panzerungspool: Würfel ab dem Panzerungswert werden abgelegt, misslungene wandern in den Schadenspool. 5. Ausweichwürfel (nur wenn eine Regel sie gewährt oder das gebundene Ziel ein Fernkampfangriff trifft). Würfel ab dem Ausweichen-Wert werden entfernt. Einen Ausweichwurf gegen Fernkampfangriffe erhält eine Einheit, deren Modelle alle auf HOCHEBENE stehen und der Angreifer tiefer, die gebunden ist oder deren Spezialfähigkeit Ausweichen gewährt. 6. Schaden & Verluste. Multipliziere die übrigen Würfel mit dem Sch der Waffe und addiere den Schaden der Einheit: Das ist der Gesamtschaden. Erreicht oder übersteigt er die TP eines sichtbaren Modells, entferne es und ziehe seine TP vom Gesamtschaden ab. Übrigen Schaden, der das nächste sichtbare Modell nicht tötet, hält eine Schadensmarke fest. Nie mehr Modelle entfernen, als sichtbar sind. Ist kein Modell des Verteidigers mehr sichtbar, verfällt übriger Schaden. (8.7.5). 7. Schablonenwaffen (BT / FT): Die Schablone deckt das Ziel ab; jedes berührte Modell auf derselben Höhe ist betroffen, sofern es ein zulässiger Zieltyp ist und die Linie dorthin nicht durch Terrain der Größe 2+ blockiert ist. Der Ansturm des Hauptziels entspricht der Zahl seiner betroffenen Modelle; andere getroffene Einheiten sind eigene Überlauf-Batches ohne Ansturm (8.7.6).

STURMANGRIFF (8.7.7)

Früher oder später endet jeder StarCraft-Konflikt im blutigen Nahbereich. Um möglichst schnell in die Action zu kommen, folge diesen Schritten:

1. Nur Bodeneinheiten können einen Sturmangriff ausführen (Fliegende Einheiten stürmen nie und werden nie gestürmt). Er braucht keine Sichtlinie. Sage alle Ziele vor dem Sturmangriffswurf an. 2. Würfle die Distanz. Würfle 1D6 und addiere die Geschwindigkeit der Einheit: Das ist die Sturmangriffs-Wurfdistanz, gemessen am echten Laufweg. 3. Prüfe den Erfolg. Er gelingt nur, wenn das Führungsmodell ganz innerhalb der Sturmangriffs-Wurfdistanz vom Startpunkt und innerhalb 1" jedes angesagten Ziels enden kann, ohne innerhalb 1" (Bindungsbereich) einer nicht angesagten gegnerischen Einheit zu enden. Geht das nicht, bleibt die Einheit stehen und die Aktivierung endet. 4. Bewege. Stelle das Führungsmodell möglichst in Sockelkontakt, dann den Rest in Kohärenz: erst Sockelkontakt, dann Bindungsbereich, sonst so nah wie möglich.

10. PHASE 3: KAMPF (8.8)

Diese Phase ist für jede gebundene Einheit Pflicht. Ihr aktiviert abwechselnd je eine solche Einheit. Ungebundene Einheiten handeln nicht; du passt erst, wenn du keine gebundene Einheit mehr hast. Entferne nach der Aktivierung die Aktivierungsmarke der Einheit.

NAHKAMPFANGRIFF (8.8.1)

Klauen, Bajonette und psionische Klingen - alles dient dem Sieg. Für einen Nahkampfangriff folge diesen Schritten:

1. Reihen schließen (optional). Bewege das Führungsmodell bis 3". Es muss näher an den Einheiten enden, an die es gebunden ist, und darf keine neue Bindung erzeugen. Setze den Rest auf maximalen Sockelkontakt; Modelle schon in Sockelkontakt sind fixiert. 2. Sage die Angreifer der aktivierten Einheit an. Es greifen alle Modelle der Kampfreihe (innerhalb 1" eines Gegnermodells) und der Unterstützungsreihe (in Sockelkontakt mit einem befreundeten Modell derselben Einheit aus der Kampfreihe) an. LoS ist nicht nötig. 3. Würfle die Angriffe. Nutze die Drei-Pool-Folge des Fernkampfangriffs, nur mit Waffen der Kampfphase. Hat ein Modell mehrere, wähle eine. Ausweichen gilt nur, wenn eine Fähigkeit es im Nahkampf gewährt.

4. Entferne Verluste nach der Priorität für Gebundene (8.7.5). Entferne zuerst Modelle außerhalb von Kampf- und Unterstützungsreihe, dann Modelle der Kampfreihe. Zuletzt entfernt werden Modelle, deren Verlust die Bindung an eine gegnerische Einheit lösen würde, auch wenn sie sonst früher fielen. 5. Nach dem Kampf. Ist kein Modell mehr innerhalb 1" eines Gegners, ist die Einheit sofort ungebunden; hat sie sich in dieser Phase noch nicht aktiviert, kann sie es nicht mehr.

11. PHASE 4: WERTUNG & AUFRÄUMEN (8.9)

Schritt für Schritt; es beginnt der Spieler mit der Erstspielermarke:

1. Markenkontrolle. Eine Einheit umkämpft eine Marke, wenn sie auf dem Schlachtfeld steht, in Kohärenz ist und ein Modell innerhalb 3" mit LoS zur Marke auf derselben Höhe hat. Für jede Marke summiert jeder Spieler die aktuelle Versorgung seiner umkämpften Einheiten; die höhere Summe kontrolliert. Bei Gleichstand kontrolliert sie niemand (8.9.1). 2. Werte SP gemäß den Bedingungen der Missionskarte – beide Spieler werten gleichzeitig (8.9.2). 3. Prüfung auf Spielende. Das Spiel endet sofort bei einer besonderen Siegbedingung, wenn ein Spieler nichts mehr auf dem Tisch und in den Reserven hat (der Überlebende erhält +10 SP) oder nach der letzten Runde (8.9.3). 4. Effekte am Ende der Runde. Der Erstspieler handelt seine zuerst ab (8.9.4). 5. Aufräumen & Auffrischen. Entferne Token und Marken außer Schadensmarken, Missionsmarken, Fraktionsanzeigern und solchen mit BLEIBT IM SPIEL. Drehe erschöpfte Karten offen um (8.9.5). 6. Initiative. Der Spieler mit weniger SP nimmt die Erstspielermarke (bei Gleichstand Stichwurf). Beginne die nächste Runde (8.9.6).

ENDERGEBNIS (8.10)

Höchste SP-Summe gewinnt. Zu Beginn der letzten Wertungsphase gelten Einheiten in den Reserven für die Wertung als zerstört. Bei Gleichstand gilt die Gleichstandsregel der Missionskarte. Fehlt sie oder bleibt es gleich, ist es unentschieden.

12. RUNDENÜBERBLICK

PHASENABLAUF

RUNDENBEGINN-EFFEKTE

PHASE 1: BEWEGUNG Aufstellen / Bewegen /
Loslösen / Halten

PHASE 2: STURM Fernkampfangriff /
Sturmangriff / Laufen / Halten

PHASE 3: KAMPF Nahkampfangriff

PHASE 4: WERTUNG & AUFRÄUMEN Marken
kontrollieren → SP werten → Spielende prüfen →
Effekte am Ende der Runde → Aufräumen → Initiative

Fernkampfangriff: 1. Ziel deklarieren: Wähle einen Gegner, der mit keiner anderen Einheit Gebunden ist. Prüfe die Reichweite der Waffe, LoS und ob das Merkmal des Ziels passt. 2. Angriffspool bilden: Summe der AR zulässiger Modelle + Modifikatoren + Ansturmwürfel (wenn die Waffe S-Würfel hat). 3. Trefferwurf: Jedes Würfelergebnis gleich oder höher als der Trefferwert ist ein Erfolg und wandert in den Panzerungspool. 4. Ansturm abhandeln: Passt das Kampfmerkmal des Ziels zum Ansturmtyp der Waffe, fließen so viele Würfel wie der Ansturmwürfel nicht in den Panzerungswurf ein. 5. Panzerungswurf: Jedes Ergebnis gleich oder höher als der Panzerungswert wird abgewehrt und abgelegt. 6. Ausweichwurf: Falls zulässig, wird jedes Ergebnis gleich oder höher als der Wert für Ausweichen abgewehrt und abgelegt. 7. Schaden & Verluste: Multipliziere alle verbliebenen Würfel mit dem Schadenswert der Waffe. Entferne Modelle entsprechend.

Sturmangriff: 1. **Ziele ansagen:** Wähle **gegnerische Bodeneinheiten** (keine LoS nötig). 2. **Sturmangriffsdistanz ermitteln:** Wirf einen D6; das **Führungsmodell** bewegt sich bis **Geschwindigkeit** + Ergebnis. 3. **Erfolg:** Kann das Führungsmodell eine Bewegung **innerhalb** der **Bindungsreichweite** (1") aller Ziele beenden, bewege es. Setze den Rest der Einheit **in Kohärenz**, nach Priorität:

- Sockel-an-Sockel,
- Bindungsreichweite,
- Kohärenz. 4. **Misserfolg:** Einheit bleibt, Aktivierung endet.

Nahkampfangriff: 1. **Reihen schließen (optional):** Bewege das **Führungsmodell** bis 3" - es **muss** näher am Gegner enden. Setze den Rest der Einheit für maximalen **Sockel-an-Sockel**-Kontakt um. 2. **Reihen ansagen:** Kampfreihe (**innerhalb 1"**) + Unterstützungsreihe (Sockel-an-Sockel mit einem Modell der Kampfreihe). Modelle dieser Reihen dürfen in Schritt 3 angreifen. 3. **Angriffswürfe:** Folge der Sequenz des **Fernkampfangriffs**, wähle als Ziel aber einen **mit dieser Einheit gebundenen Gegner**. 4. Verluste entfernen: Nutze die Priorität für **Gebundene** Einheiten (Priorität 1 → 2 → 3).

BEGRIFF	WERT
Bindungsreichweite	1"
Kohärenz (zum Führungsmodell)	Ganz innerhalb 3"
Reihen schließen	bis 3"
Sturmangriffsdistanz	Geschwindigkeit + 1D6
Marke umkämpfen	Innerhalb 3" + LoS
Einflusszone	6" von Eintrittskante
Spiellänge	5 Runden (Missionskarte)
Natürliche 6 / 1	trifft immer / misslingt immer

Dies ist eine Lernhilfe, kein Ersatz für das Kernregelbuch.

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, StarCraft und das Blizzard-Entertainment-Logo sind Marken oder eingetragene Marken von Blizzard Entertainment, Inc. in den USA oder anderen Ländern.

© 2026 Archon Sp. z o.o.



ARCHON
STUDIO

©/TM/® 2026 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, Starcraft und das Blizzard-Entertainment-Logo sind Marken oder o. Starcraft™ und
Blizzard-Entertainment-Marken sind von Blizzard Entertainment in den USA oder anderen Ländern registriert. Alle Rechte vorbehalten. Archon
von Blizzard Entertainment, Inc. ist eine Marke und ein Dienstleistungsauftraggeber von Blizzard Entertainment, Inc. wird unter der Lizenz
Lizenz verwendet. ©/TM/® 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon.