STARCRAFT®

TABLETOP MINIATURES GAME

KERNREGELBUCH

BLIZZARD ENTERTAINMENT | ARCHON STUDIO

Für Gabriel, dessen Stern für immer in unseren Herzen leuchtet. 24.02.2010

STARCRAFT

TABLETOP MINIATURES GAME

KERNREGELBUCH

IMPRESSUM

Leitender Designer: Jarosław Ewertowski

Designteam: Sławomir Aftarczuk, Jakub Ciesiółka, Szymon Ewertowski, Jacek Karpowicz, Aleksander Nowacki

Unterstützendes Design: Andrzej Aftarczuk, Louis Aguilar, Konstantinos Lekkas, Sam Pearson, Tomasz Rybak

Korrektorat: Derek Barry, Tomasz Rybak

Leitendes Grafikdesign: Matteo Ceresa, Patryk Kubiak

UI- & Komponentendesign: Anna Gut, Jakub Jazdończyk, Joanna Kropkowska, Patryk Kubiak, Rafał Pudłowski

Social Media & Motiondesign: Mikołaj Błoch, Hubert Charczynski, Jakub Jazdończyk, Dawid Kopczyński, Joanna Kropkowska, Filip Maruszczak

Weitere Illustrationen: Luke Mancini

Miniaturenmodellierung: Mateusz Dunaj, Maciej Powarunas, Konrad Rogowski, Agata Stefańczyk, Stefano Vecchi, Rafał Żelazo

Technik: Jakub Buganik, Łukasz Burdziak, Sebastian Czechowski, Paweł Filipiak, Adam Humeniuk, Dawid Krzemiński, Magdalena Kubiak, Seweryn Kubiak, Sylwia Ciszek, Michalina Kin, Kamila Kościerska, Michał Mitrus, Tomasz Niespodziany, Jakub Sado, Kacper Siama, Damian Stolarz, Jakub Szlum, Tomasz Tyrański, Natalia Wiśniewska, Martyna Włodarczyk, Katarzyna Wylegała, Przemysław Zwoliński

Projektleitung: Marcin Mikołajczak, Jakub S. Olekszyk, Monika Szlajnik, Mateusz Witczyński

PR & Marketing: Aleksandra Adamczyk, Wiktoria Sado, Wiesław Teofilak

Operativer Leiter: Michał Pawlaczyk

Geschäftsführer: Jarosław Ewertowski

BESONDERER DANK:

John Friend, Fung Thai, Peter Molinari, Franca Bernatavičius, Philippe Bost, Andy Chambers, Geordi Darby, Eric Elliott, Jervis Johnson, Ben Lee, Marc Mejia, Emil Rodriguez, Jens Sjöbergh, Mary Tuck, James Yen

Blizzard-Testteam: Andrew Frost, Piotr Golus, Brad Heinze, Benjamin Lee, Justin Lippert, Max Martin, Ken Onyeabor, Mike Portillo

Spieltests und Beratung: Annoyed Fat Guys, APO Team, Battleground Chodzież, Beta Swarm Duisburg, Chromata, Nexus / Purgatory Gaming, EZBoardGames, Gamescape SF, Grota - Żyrardów, Kalle Dussins Vänner, LA COMPAGNIE DU GNOME, La DadoCon, La Forge Des, L'œil du kraken, Kalle Dussins Vänner, Joueurs, Lazy Sunday Gaming and Hobby, Le cercle des joueurs paresseux, Les Goublins du Bocage, Le Squig à Lunettes, Liberecké Šapitó, MeowWay! - Warszawski Klub Gier Bitewnych, Nord Stratégie, Phantasos Studio, Playtable, Poznańskie Dzbany, Raven Squadron Poznań, Protosstypes, Rzeszów Zagrajmy & Raglot, Sekai entertainment, Starcraft Iberia, Starcraft u DiaCona!, StarCraft Betatesters Tabletop Verein Erlangen, StarCraft Wargame Hungary, Shield Wall Gaming, Stowarzyszenie Gier Bitewnych "Z Kostką i Miarką", Stowarzyszenie Hobbystów "Magma", Subsourian, Tablepott, Tabletop Nord e.V., Tabletop Wardens,Team Hiigytv, The Miniature Manager, Vilnius Wargamer

© 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. Hergestellt in der EU und vertrieben von Archon Sp. z o.o. Starcraft™ und zugehörige Marken und Handelsaufmachung sind Eigentum von Blizzard Entertainment, Inc. und werden unter deren Lizenz verwendet. ©2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon.

INHALTSVERZEICHNIS

TEIL 1: SPIELEN LERNEN 5
BEISPIELABLAUF: ERSTE RUNDEN 5
RUNDE 1: BEWEGUNGSPHASE 6
RUNDE 1: STURMPHASE 10
RUNDE 1: KAMPFPHASE 13
RUNDE 1: WERTUNGSPHASE 14
RUNDE 2: BEWEGUNGSPHASE 14
RUNDE 2: STURMPHASE 19
RUNDE 2: KAMPFPHASE 24
RUNDE 2: WERTUNGSPHASE 27

TEIL 2: GRUNDKONZEPTE 28
2.1 MODELLE 28
2.2 EINHEITEN 28
2.3 SOCKEL 28
2.4 MERKMALE 29
• 2.4.1 Fraktionsmerkmale 29
• 2.4.2 Kampfmerkmale 29
2.5 SPIELERROLLEN 29
2.6 SCHLÜSSELWÖRTER UND REGELPRIORITÄT .. 29
• 2.6.1 Schlüsselwörter 29
• 2.6.2 Die Priorität 29
2.7 FÄHIGKEITSTYPEN 29
• 2.7.1 Aktive Fähigkeiten 29
• 2.7.2 Passive Fähigkeiten 30
• 2.7.3 Reaktionsfähigkeiten 30

TEIL 3: WÜRFEL UND WÜRFE 31
3.1 WÜRFEL 31
3.2 STICHWÜRFE 31
3.3 NEUWÜRFE 31
3.4 MODIFIKATOREN 31
3.5 FESTE ZUSÄTZE 31
3.6 AUTOMATISCHE ERGEBNISSE 31
3.7 TESTS 31
3.8 SCHIEFE WÜRFEL 32

TEIL 4: MESSEN UND BEWEGUNG . 33
4.1 ENTFERNUNGEN MESSEN 33
4.2 INNERHALB VS. GANZ INNERHALB .. 34
4.3 FÜHRUNGSMODELL 35
4.4 EINHEITENKOHÄRENZ 35
4.5 DIREKT HIN & DIREKT WEG 37
4.6 LÜCKENBREITE UND MODELLGRÖSSE .. 37

TEIL 5: KARTEN UND EIGENSCHAFTEN . 38
5.1 EINHEITENKARTEN 38
5.2 SONDERREGELN UND UPGRADES . 39
5.3 TAKTIKKARTEN 40
5.4 FRAKTIONSKARTEN 41
5.5 MISSIONSKARTEN 42
5.6 AUFSTELLUNGSKARTEN 43

TEIL 6: VERSORGUNGSSYSTEM 44
6.1 VERSORGUNGSPROFIL 44
6.2 EINSATZ DER VERSORGUNG 44

TEIL 7: DAS SCHLACHTFELD 45
7.1 SICHTLINIE 45
• 7.1.1 Deckung 46
• 7.1.2 Vertikalität und effektive Größe .. 48
• 7.1.3 Hochebenen-Deckung 49
• 7.1.4 Fliegende Einheiten und Deckung .. 49
7.2 BINDUNG UND BINDUNGSREICHWEITE 53
• 7.2.1 Bindungsbeschränkungen ... 53
7.3 MARKEN UND TOKEN 53
• 7.3.1 Token 53
• 7.3.2 Marken 53
7.4 ZERSTÖRTE EINHEITEN 54

TEIL 8: SPIELABLAUF 54
8.1 RUNDEN UND PHASEN 54
8.2 AKTIVIERUNGSSYSTEM 54
• 8.2.1 Passen und Initiative 55
• 8.2.2 Bestimmung des ersten Spielers .. 55
8.3 AUFSTELLUNG UND RESERVEN ... 55
• 8.3.1 Versorgungspool 55
• 8.3.2 Verfügbare Versorgung 55
• 8.3.3 Aufstellungsbeschränkungen . 55
8.4 PHASE 1: DIE BEWEGUNGSPHASE . 56
• 8.4.1 Aktivierungen 56
• 8.4.2 Passen 56
8.5 BEWEGUNGSPHASENAKTIONEN .. 56
• 8.5.1 Halten 56
• 8.5.2 Bewegen 56
• 8.5.3 Bewegung abhandeln 56
• 8.5.4 Loslösen 58
• 8.5.5 Aufstellen 58
8.6 PHASE 2: DIE STURMPHASE 59
• 8.6.1 Aktivierungen 59
• 8.6.2 Passen 60
8.7 STURMPHASENAKTIONEN 60
• 8.7.1 Laufen 60
• 8.7.2 Halten 60
• 8.7.3 Fernkampfangriff 60
• 8.7.4 Ablauf des Fernkampfangriffs .. 61
• 8.7.5 Modelle aus gebundenen Einheiten entfernen .. 63
• 8.7.6 Schablonenwaffen 64
• 8.7.7 Sturmangriff 65
8.8 PHASE 3: DIE KAMPFPHASE 67
• 8.8.1 Der Nahkampfangriff 67
8.9 PHASE 4: DIE WERTUNGS- & AUFRÄUMPHASE 69
• 8.9.1 Missionsmarken-Kontrolle bestimmen . 69
• 8.9.2 Siegpunkte erzielen 72
• 8.9.3 Spielende-Prüfung 72
• 8.9.4 Effekte am Ende der Runde abhandeln .. 72
• 8.9.5 Aufräumen & Auffrischen 72
• 8.9.6 Initiative bestimmen 72
8.10 DAS ENDERGEBNIS 72

TEIL 9: SCHLACHTVORBEREITUNG . 73
9.1 ARMEEAUFBAU 73
• 9.1.1 Gefechtsgröße 73
• 9.1.2 Spezies und Fraktion wählen .. 73
• 9.1.3 Mineralien 73
• 9.1.4 Vespingas 73
• 9.1.5 Taktikkarten und Armeeslots . 74
• 9.1.6 Einheiten aufbieten 74
• 9.1.7 Upgrades kaufen 75
• 9.1.8 Teamspiele 76
• 9.1.9 Herbeigerufene Einheiten 76
• 9.1.10 Armeelisten-Sichtbarkeit ... 76
• 9.1.11 Darstellung und Offenlegung . 76
9.2 MISSIONSWAHL UND DRAFT 77
• 9.2.1 Missions- und Aufstellungskarten im Detail .. 77
9.3 SCHLACHTFELDAUFBAU 78

TEIL 10: ERWEITERTE REGELN 79
10.1 SPEZIALFÄHIGKEITEN 79
10.2 AKTIVE FÄHIGKEITEN (VOLLE REGELN) .. 79
10.3 PASSIVE FÄHIGKEITEN (VOLLE REGELN) . 80
10.4 REAKTIONSFÄHIGKEITEN (VOLLE REGELN) . 80
10.5 TAKTIKKARTEN & FRAKTIONSKARTEN . 81
• 10.5.1 Ressourcen und Kosten 81
• 10.5.2 Kartenzustände verwalten .. 81

TEIL 11: SCHLÜSSELWORTGLOSSAR UND DEFINITIONEN 82

TEIL 12: KURZÜBERSICHT 92
12.1 ABLAUF VOR DEM SPIEL 92
12.2 RUNDENABLAUF 92
12.3 PHASE 1: BEWEGUNG 92
12.4 PHASE 2: STURM 92
12.5 PHASE 3: KAMPF 93
12.6 PHASE 4: WERTUNG & AUFRÄUMEN .. 93
12.7 VERLUSTE ENTFERNEN 93
12.8 SCHABLONENWAFFEN 94
12.9 STREITSCHLICHTUNG 94
12.10 EINHEITEN UND UPGRADE-PUNKTE . 94
12.11 TAKTIKKARTENPUNKTE 107
12.12 BEISPIELARMEEN 108
INDEX 114
KARTENLAYOUTS 115

WESEN DES SPIELS

HINWEIS: Manche Wörter erscheinen in den Regeln fett. Das sind Kernbegriffe und Wendungen, die durchgehend einheitlich verwendet werden.

Jeder Spieler ist General einer Armee. Vor Spielbeginn baust du sie auf, indem du Ressourcen für Einheiten aus Archon Studio-Miniaturen ausgibst, und ziehst dann gegen deinen Gegner in den Krieg.

Diese Regeln sollen das Gefühl von StarCraft einfangen – das reaktionsbasierte Spiel, die ausgeprägte Asymmetrie zwischen **Terranern**, **Zerg** und **Protoss** sowie die Spannung, eine Linie zu halten oder sie zu durchbrechen. Ob du locker mit Freunden spielst oder auf einem Turnier antrittst – alles hier dient diesem Ziel.

TEIL 1: SPIELEN LERNEN

BEISPIELABLAUF: ERSTE RUNDEN

Die Schlachten in **StarCraft: Tabletop Miniature Game** sind rasant, wie die seit vielen Jahren am Bildschirm. Damit jeder Spieler den Spielfluss versteht, haben wir einen Schlachtbericht vorbereitet, der neuen Spielern einen starken Einstieg bietet.

Nachfolgend die ersten beiden Runden der Partie zwischen den TERRANERN, gespielt von Katherine, und den ZERG, gespielt von James.

Beide wählen **Missionskarte** und **Aufstellungskarte** gemeinsam, um ein klassisches Duell im Niemandsland zu schaffen. Ziel der Mission **Frontlinien** ist es, bis zu 3 **Missionsmarken** zu kontrollieren und so **Siegpunkte (SPs)** zu erhalten – und noch mehr, wenn ein Spieler vom Gegner kontrollierte Ziele zurückerobert. **Verlassenes Lager** ist eine recht übliche Aufstellung – jeder Spieler nimmt eine ganze Kante der Spielmatte als **Eintrittskante**.

Danach bereiten sie gemeinsam das Schlachtfeld vor und platzieren das Terrain so, dass sie das Spiel lernen und ihre Aktionen, Spezialfähigkeiten und Taktikkarten optimal nutzen können.

Sind Schlachtfeld und Würfel bereit und beide Spieler startklar, wird in der ersten Runde die Initiative ausgewürfelt!

TERRANER

Einheiten :

▶ 6 Space-Marines – Mit zwei Upgrades: 1x AGG-12, das ein C-14 Gaußgewehr ersetzt, und 1x Raketenwerfer mit Schlüsselwort ZWEITWAFFE, der ein Modell mit C-14 Gaußgewehr ergänzt,
▶ 6 Space-Marines,

▶ 2 Marodeure,
▶ 3 Sanitäter.

Taktikkarte :

▶ Kaserne.

Fraktionskarte :

▶ Terranische Streitkräfte.

ZERG

Einheiten :

▶ 12 Zerglinge – Mit dem Upgrade Schredderklauen, das ihre normalen Klauen ersetzt – alle Modelle der Einheit tragen sie,
▶ 12 Zerglinge,

▶ 3 Schaben – Mit dem Upgrade Eingraben-Hinterhalt,
▶ 1 Königin.

Taktikkarten:

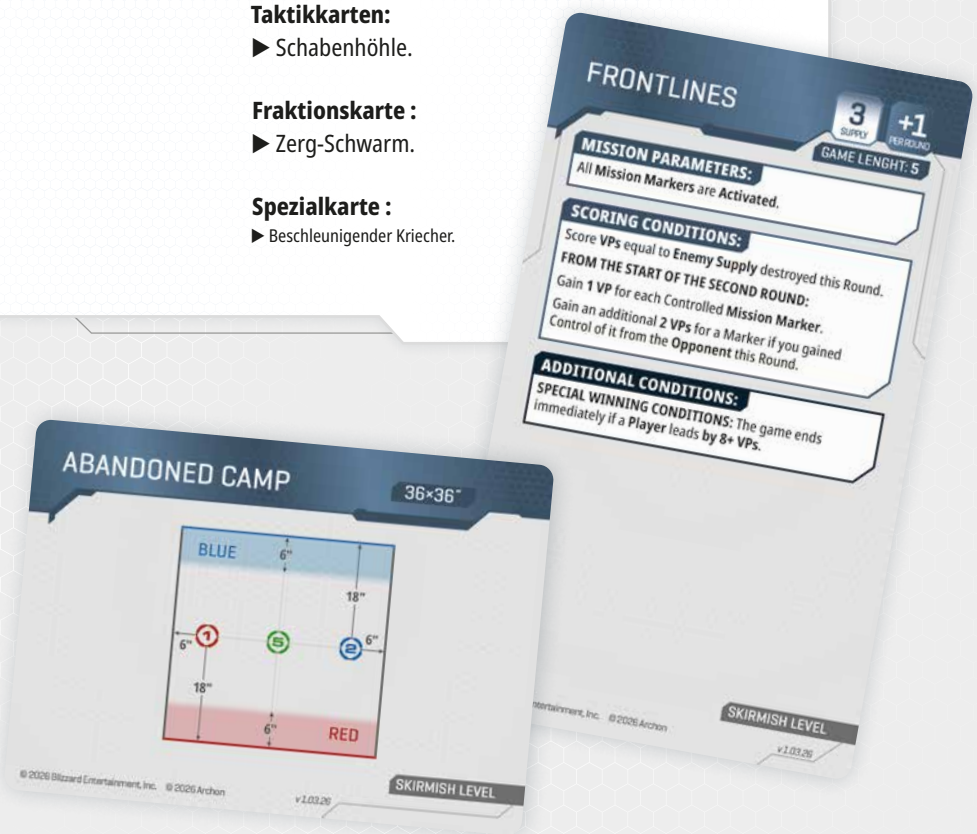
▶ Schabenhöhle.

Fraktionskarte :

▶ Zerg-Schwarm.

Spezialkarte :

▶ Beschleunigender Kriecher.



RUNDE 1: BEWEGUNGSPHASE

Beide würfeln 2D6: James würfelt 7, Katherine 5. James gewinnt und entscheidet, dass die Terraner unter Katherines Kommando die erste Runde beginnen.

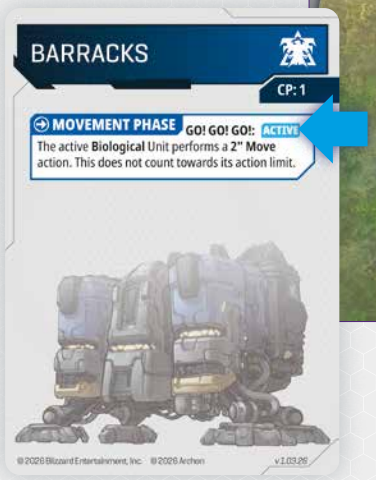
Als erste Aktion holt Katherine eine Einheit Space-Marines mit Spezialwaffen aus den **Reserven**. Sie zieht diese Einheit zur Mitte, um das Gebiet mit all ihren Waffen abzudecken.

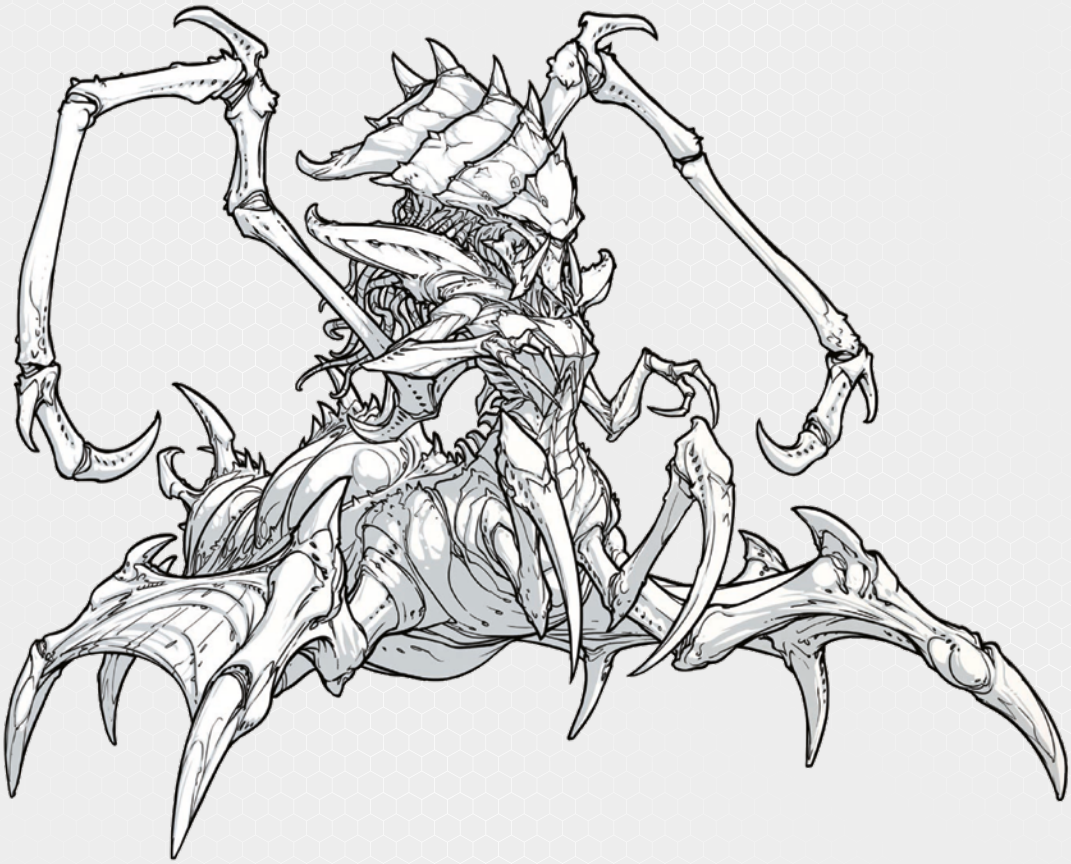
James antwortet mit einer einfachen Einheit Zerglinge, deren passive **Spezialfähigkeit** ihm erlaubt, ihre Modelle **in Kohärenz 4"** zu setzen, und versucht, die Zerglinge vor den Space-Marines zu verbergen. Er hofft, dass möglichst viele Modelle bis zur Nahkampfreichweite überleben.

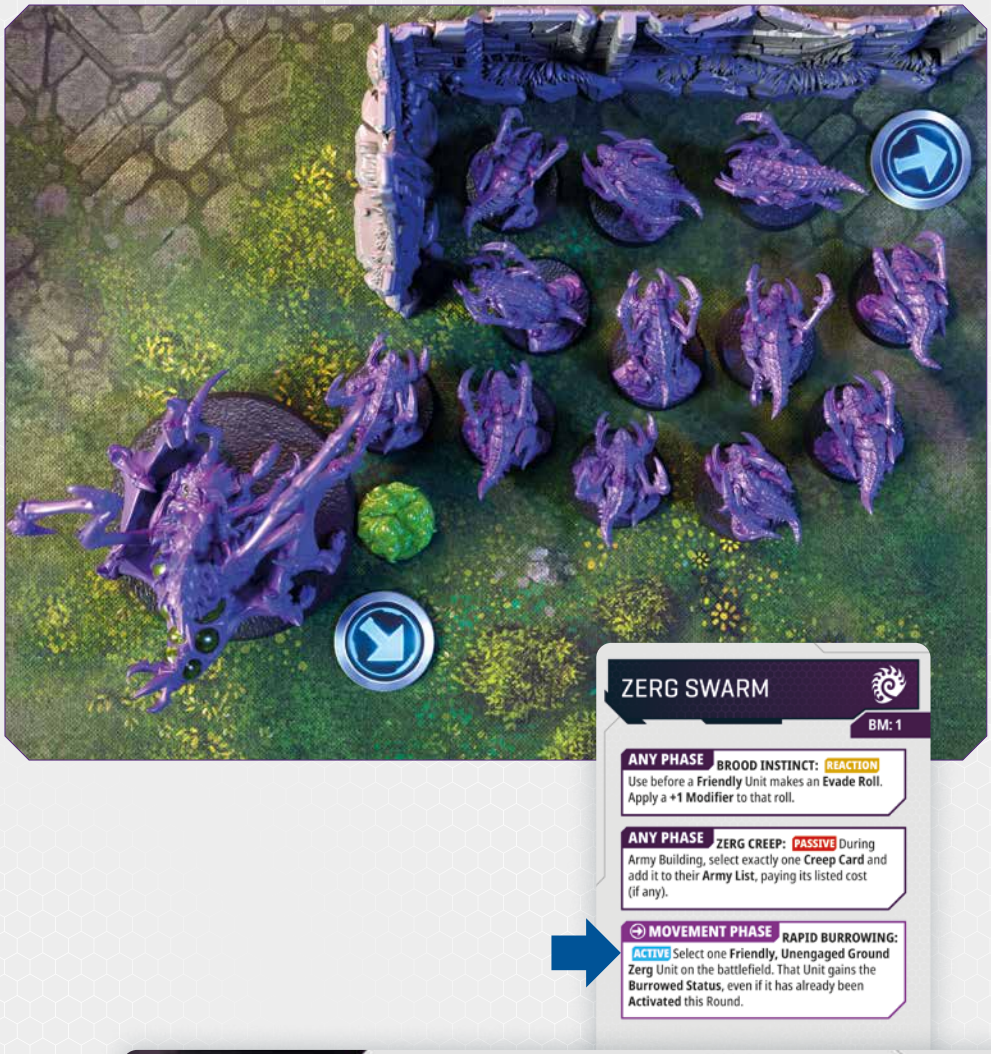
Katherine stellt eine Einheit Sanitäter auf, die heilen kann. Diese Einheit ist sehr verwundbar, daher setzt sie alle Modelle hinter die Space-Marines.

James nutzt die Spezialfähigkeit Eingraben-Hinterhalt, die es erlaubt, die Einheit innerhalb von 18" zu seiner Eintrittskante aufzustellen, und setzt die Schaben 2" von der Missionsmarke entfernt.

Gegen diese Schaben stellt Katherine ihre schweren Geschütze auf dem Feld auf – Marodeure. Diese Einheit hat eine Panzerabwehr-Fernkampfwaffe, die Schaben erheblichen Schaden zufügen kann. Nach dem Aufstellen dieser Einheit nutzt sie die Spezialfähigkeit „Los! Los! Los!“ der Taktikkarte Kaserne.



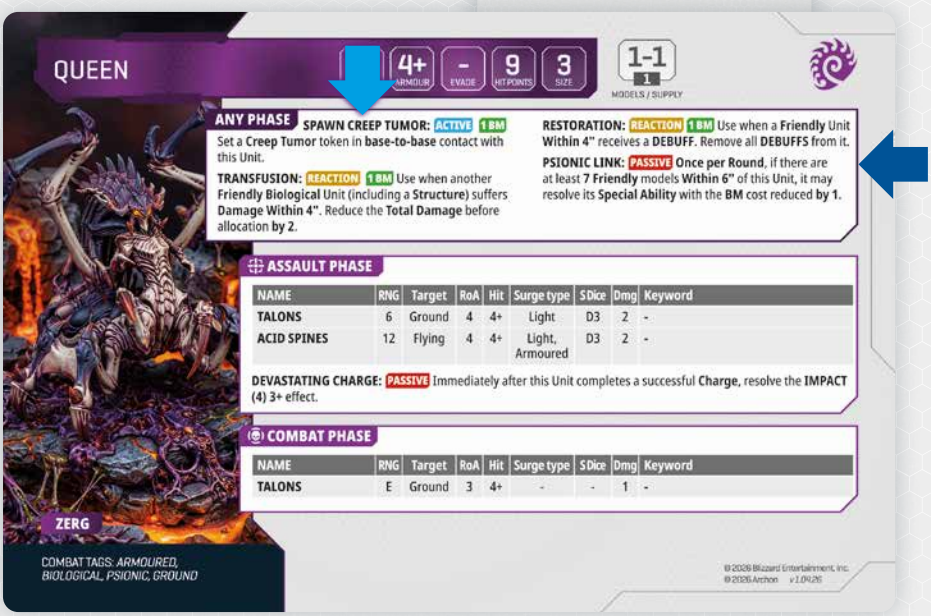




James will seine Armee zäher machen und stellt daher eine Königin auf.

Nach dem Betreten des Schlachtfelds nutzt James die aktive Fähigkeit „Kriechertumor erschaffen“ der Königin und setzt ein Kriechertumor-Token in Sockelkontakt. Er zahlt dafür 1 Biomasse, kann die Kosten aber mit der passiven Fähigkeit „Psionische Verbindung“ um 1 senken, da 7 befreundete Modelle innerhalb von 6” um die Königin stehen.

Zudem rettet James seine geliebten Schaben mit der Spezialfähigkeit „Schnelles Eingraben“ der **Fraktionskarte** des Zerg-Schwarms. Nun sind die Schaben **EINGEGRABEN** und **VERSTECKT**. Katherine kann sie mit ihren Marodeuren nicht ins Ziel nehmen.



Katherine hat diese Runde alle Einheiten bis zum Limit von 3 Versorgung aufgestellt, muss daher passen und die **Erstspielermarke** für die nächste Phase nehmen. James hat das Limit ebenfalls erreicht und muss passen.

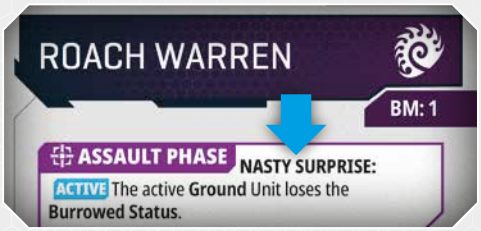
RUNDE 1: STURMPHASE

Katherine lässt die **Zerg** zuerst aktivieren. Sie könnte beginnen, doch das einzige gute Ziel – die Schaben – ist **VERSTECKT** und **EINGEGRABEN**. Sie will warten und die Zerg zum Zug zwingen.

James aktiviert die Königin und bewegt sie 5" zur Schlachtfeldmitte.

Katherine zieht daraufhin Sanitäter zur Mitte. In einer späteren Aktivierung können sie die Space-Marine-Einheit heilen.

James aktiviert die Zerglinge, die zur Mitte ziehen, und Katherine antwortet mit den Space-Marines, die ebenfalls zur Mitte ziehen. In künftigen Zügen wird sehr wichtig sein, wer zuerst aktiviert.



James aktiviert die Schaben, nutzt die Spezialfähigkeit „Böse Überraschung“ der Taktikkarte Schabenhöhle, um den Status EINGEGRABEN zu entfernen, und erklärt eine Sturmangriffsaktion gegen die Marodeure. Nach der Reichweitenprüfung brauchen die Schaben mindestens 7” zum Ziel. Als Reaktion nutzt Katherine die Spezialfähigkeit „Schockmunition“ der Marodeure, um die Sturmangriffsdistanz der Schaben um 2” zu senken; die Kosten zahlt sie mit der Taktikkarte Terranische Streitkräfte. Leider würfelt James eine 6 auf die Sturmangriffsdistanz, was reicht, um die Marodeure im Nahkampf zu binden.

Nach Abschluss des Sturmangriffs nutzt James die **Spezialfähigkeit** WUCHT der Schaben. Er wirft 6 Würfel und trifft mit 3. Marodeure haben einen **Panzerungswert** von 4+ und müssen 3 Würfel werfen. Zum Glück blocken sie zwei Treffer und erleiden nur 1 **Schaden**.

Daraufhin erklären die Marodeure einen Fernkampfangriff. Diese Panzerabwehrwaffen schlagen hart zu, doch ist eine Einheit gebunden, entgehen Gegner dem Schaden eher. Den Schaben steht neben dem Panzerungswurf auch ein Ausweichwurf zu. Selbst wenn Katherine wollte, könnte sie keine anderen gegnerischen Einheiten beschießen, denn eine gebundene Einheit darf nur Einheiten angreifen, mit denen sie gebunden ist.

Es wird gewürfelt, viele Schüsse fallen – die Marodeure erzielen 5 Treffer, und die Ansturmwürfel erzeugen 2 Ansturm. Zuerst muss James einen Panzerungswurf abhandeln. Wegen Ansturm legt er 2 Würfel direkt in den Schadenspool und würfelt dann 3 Würfel.

Es gelingt ihm zweimal, sodass nur 1 Würfel in den **Schadenspool** wandert. Im Schadenspool liegen nun 3 Würfel, danach würfelt James auf Ausweichen – dabei erzielt er einen Erfolg.

Da 2 Treffer durchkommen, wird nun Schaden zugewiesen. Der Schaden der Quad K12 des Marodeurs ist 1, doch da die Waffe DURCHSCHLAG Gepanzert (2) hat, verursacht jeder Würfel 2 Schaden an den Schaben. Schaben haben die Eigenschaft Trefferpunkte (TP) 4. Eine Schabe stirbt und wird vom Schlachtfeld entfernt.

Der erste Spieler, der passt, ist James. Er erhält die **Erstspielermarke**, und seine Zerg greifen in der Kampfphase zuerst an!

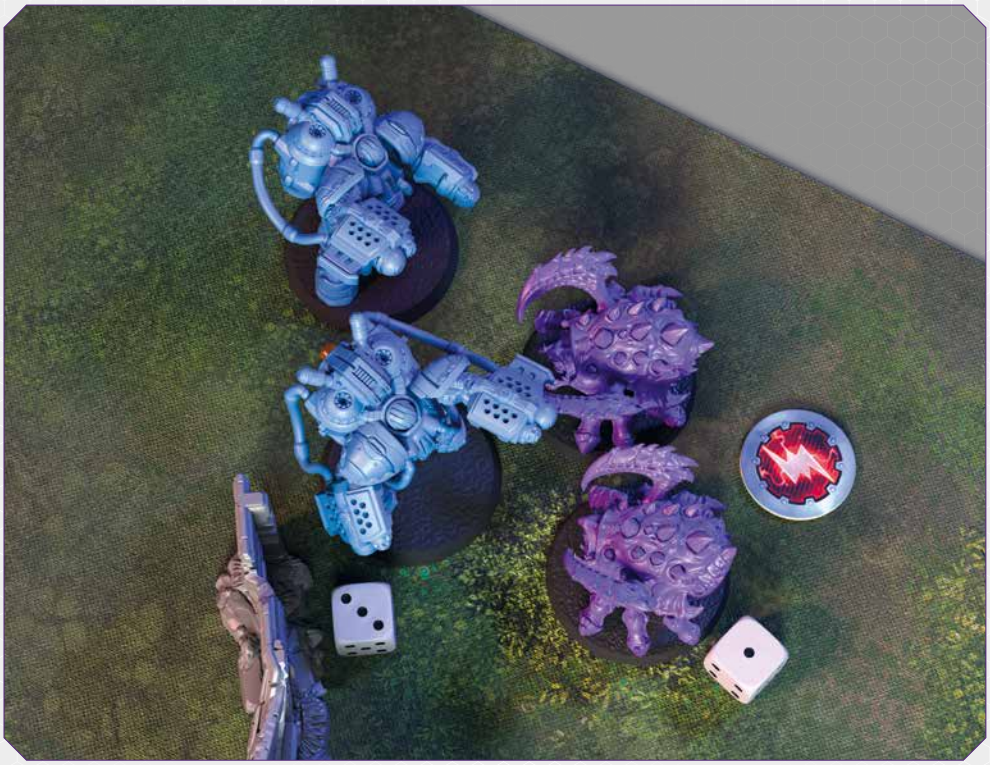
RUNDE 1: KAMPFPHASE

In der Kampfphase dürfen beide Spieler nur **gebundene** Einheiten aktivieren; sie müssen dies tun. Jeder kämpft ums Überleben!

James spielt die Zerg und hat die **Erstspielermarke**. Er aktiviert Schaben. Jede Schabe hat **Angriffsrate** 2 und trifft bei 3+. Die Schaben treffen die Marodeure mit allen 4 Angriffen, und deren Panzerungswert von 4+ wehrt zwei Treffer ab. Katherine fügt den Marodeuren 2 zusätzlichen **Schaden** zu – insgesamt 3. Das reicht noch nicht, um einen zu zerstören. Am Ende dieses Schlags, James entfernt die Aktivierungsmarke, um zu zeigen, dass diese Schaben-Einheit diesen Zug schon gekämpft hat.

In der ersten Kampfphase sind nur zwei Einheiten im Kampf, also antwortet Katherine mit den Marodeuren, die die Schaben zweimal treffen. Schaben sind sehr robust, mit Panzerung 3+. Sie blocken 1 Treffer, und James legt eine Schadensmarke neben die Einheit. Katherine entfernt auch die Aktivierungsmarke von den Marodeuren, um zu zeigen, dass diese Einheit schon gekämpft hat.

Dies ist der letzte Kampf der ersten Runde.



RUNDE 1: WERTUNGSPHASE

Keiner Einheit wurde in der ersten Runde der Versorgungswert gesenkt, und das Kontrollieren von Missionsmarken bringt in der ersten Runde keine Punkte. Da die Schaben von der Zielmarke heruntergestürmt sind, auf der sie standen, ist noch kein Ziel beansprucht.

RUNDE 2: BEWEGUNGSPHASE

Da in der letzten Runde keine Seite Punkte erzielt hat, würfeln beide Spieler aus, wer in dieser Runde die Initiative bestimmt. James würfelt eine 3, Katherine eine 1. James entscheidet, dass diesmal seine Zerg zuerst handeln!

Er aktiviert die Königin und zieht sie zur Tischmitte, nahe den Zerglingen. Dann setzt er mit der **aktiven Fähigkeit** „Kriechertumor erschaffen“ ein neues **Kriechertumor**-Token, wobei die **passive Fähigkeit** „Psionische Verbindung“ die Kosten von „Kriechertumor erschaffen“ auf 0 senkt.

Katherine antwortet mit einem kühnen Zug und rückt mit Space-Marines zur Tischmitte vor. Direkt nach deren Aktivierung nutzt sie die aktive Fähigkeit „Stimpack“ – eine ikonische Fähigkeit, die Bewegung und Feuerkraft der Einheit steigert, dabei aber Nichttödlichen Schaden verursacht. Sie legt 2 Schadensmarken neben die Space-Marines, doch das löst den Schritt Verluste entfernen nicht aus, obwohl der Schaden dem Trefferpunktewert (TP) 2 der Space-Marines entspricht. Für die Fähigkeit zahlt sie zudem 1KP und nutzt dafür ihre Taktikkarte „Kaserne“.

James ist an der Reihe, seine Einheit zu aktivieren. Er will sehen, wohin der Terraner-Spieler zieht, und aktiviert Schaben mit der Halte-Aktion. Damit darf er die Einheit aktivieren, nichts tun und die Aktivierung beenden. Er wollte nicht ziehen, weil die Schaben gebunden waren und sich nicht loslösen sollten. Ihr Versorgungswert glich dem der Marodeure. Losgelöst könnten sie nächste Phase weder schießen noch einen Sturmangriff ausführen.

Katherine sieht, dass sie die Tischmitte dominieren kann, und holt Feuerunterstützung aus den Reserven. StarCraft: Tabletop Miniature Game lebt von Eskalation. Jeder Spieler kann jede Runde Neues aufs Feld bringen. Katherine nutzt 1 verfügbare Versorgung für eine neue Einheit Space-Marines. Sie ziehen zur Mitte, um Zerglinge oder die Königin zu beschießen und die andere Space-Marine-Einheit zu stützen.

James sieht, dass es seine Zerglinge in der Brettmitte schwer haben werden, und nutzt daher Deckung, um seinen Schaben den rechten Flügel zu sichern! Er bewegt seine Zerglinge, schöpft ihre passive Fähigkeit „Staffel“ voll aus und versteckt sie hinter Terrainelementen der Größe 1 (Kopfstatue) und Terrain der Größe 2 – Gras. Diese Zergling-Einheit ist vor der gerade eingetroffenen Space-Marine-Einheit völlig verborgen, und die Space-Marine-Einheit in der Mitte sieht nur noch 4 Zergling-Modelle.

Katherine aktiviert eine Einheit Sanitäter, zieht sie näher an die verwundeten Space-Marines und heilt mit der aktiven Fähigkeit „Medipack“ den Stimpack-**Schaden**. 3 Sanitäter sind in Reichweite der Space-Marines, also darf sie bis zu 3 Schaden entfernen. Die Space-Marines haben nur 2 Schaden, der Rest der „Heilung“ verfällt.

Der Zerg-Spieler holt eine Einheit aus den **Reserven**. Er hat zudem 1 **verfügbare Versorgung** und stellt 12 Zerglinge an der linken Flanke auf. Vielleicht spät dran, doch sie können in kommenden Runden die linke Zielmarke sichern.

Katherine wählt mit den Marodeuren eine Loslösen-Aktion und versucht, sie hinter der Mauer zu verstecken. Sie bewegt das **Führungsmodell** so weit es geht. Am Ende kann sie nur einen Marodeur vor der **Sichtlinie** der Schaben verbergen. In der nächsten Phase kann sie weder schießen noch einen Sturmangriff ausführen, weil der Versorgungswert des Marodeurs beim Loslösen dem der Schaben entsprach.

James hat alle seine Einheiten aktiviert. Er beschließt zu passen und nimmt die **Erstspielermarke**. Katherine passt ebenfalls, und wir können zur nächsten Phase übergehen.

RUNDE 2: STURMPHASE

Der Zerg-Spieler hat die Erstspielermarke. Er beginnt. Er sieht eine Chance, die Marodeure mit Schaben zu töten, und aktiviert sie zuerst. Er weiß, dass seine Einheit nur ein Modell sieht, doch das genügt ihm. Gelingt es, sinkt die Versorgung der Marodeure auf 0.

Er schießt mit den Schaben und ihrer Fernkampfwaffe Säurespeichel. Jedes Modell hat **Angriffsrate** 3 und trifft bei 3+; jeder nicht abgewehrte **Panzerungswurf** verursacht 1 Schaden. Die Schaben treffen 4-mal. Katherine würfelt auf Panzerung und blockt Schaden bei 4+, erzielt aber nur 1 Erfolg! Die Marodeure erhalten 3 Schaden; mit dem zuvor erlittenen Schaden ergibt das 6 Schaden – genug, um einen Marodeur mit 5 TP zu töten. 1 Schaden bleibt übrig, doch die Schaben sehen den letzten Marodeur nicht, daher wird dieser Schaden nicht zugewiesen. Die Marodeure verlieren 1 Versorgungswert, und James erhält in der Wertungsphase 1 Siegpunkt.

Jetzt revanchiert sich Katherine! Sie aktiviert Space-Marines mitten auf dem Schlachtfeld. Diese Space-Marine-Einheit führt fünf C-14 Gaußgewehre und zwei SPEZIALIST-Waffen: eine AGG-12, die ein Standardgewehr ersetzt, und 1 Raketenwerfer mit Schlüsselwort ZWEITWAFFE, schultermontiert auf einem Space-Marine. Er ist neben einem Standardgewehr nutzbar.

Jeder Waffentyp kann andere Gegner ins Ziel nehmen, und alle Angriffe einer Waffe Waffentyps müssen zuerst vollständig abgehandelt werden, bevor der nächste folgt. Katherine nutzte in der letzten Phase Stimpack, daher hat ihr C-14 Gaußgewehr **PRÄZISION (3)**.

Katherine will zuerst die Königin mit AGG-12 beschießen. Die Waffe hat **Angriffsrate** 2 und ist dank ihres Ansturmtyps auf gepanzerte Ziele spezialisiert – **Gepanzert**. Sie trifft zweimal und würfelt auf einem D3 eine 2 für den Ansturmwert. Beide Treffer sitzen, und sie

gehen wegen Ansturm direkt in den Schadenspool. Die Königin kann keine Panzerungswürfe ablegen. Sie erhält 2 Schaden.

Katherines nächste Waffe ist der Raketenwerfer. Sie zielt auf die Einheit Zerglinge, die in dieser Runde eintraf und nahe der Königin steht. Der Raketenwerfer hat Angriffsrate 4 und trifft bei 3+. Alle 4 Schüsse treffen. Die Zerglinge würfeln Panzerung bei 6+ und erzielen einen Erfolg. Im Schadenspool liegen 3 Würfel, also 3 Schaden, doch James nutzt als Reaktion die Spezialfähigkeit „Transfusion" der Königin, um den Gesamtschaden um 2 zu senken. Nur 1 Zergling stirbt. James zahlt die Kosten dieser Fähigkeit mit der Taktikkarte „Schabenhöhle".

Zuletzt schießen die Space-Marines mit ihren treuen C-14 Gaußgewehren. 5 Modelle tragen sie, und Katherine zielt auf die Einheit Zerglinge an der 2. **Missionsmarke**. James und Katherine besprechen, wie viele Zerglinge sichtbar sind, und einigen sich auf 4 in der **Sichtlinie**. Sie prüfen auch die Reichweite zu Gegnermodellen: Nur 4 der 5 Space-Marines mit C-14 Gaußgewehr sind in Reichweite. 4 Space-Marines haben 8 Schuss, denn die **Angriffsrate** des C-14 ist 2. Katherines Space-Marines treffen bei 3+: aus 8 Schuss 5 Treffer und 1 Erfolg auf dem Ansturmwürfel. Zum Glück nutzte Katherine dort Stimpack und wandelte 3 Fehlschüsse in Treffer.

Ein Würfel wandert automatisch in den Schadenspool, und James legt für die übrigen 7 Würfel einen Panzerungswurf von 6+ ab. Dabei erzielt er 2 Erfolge, also werden den Zerglingen 6 Schaden zugewiesen. Sie haben Trefferpunkte 1. Vor dem Schießen hatten James und Katherine jedoch vereinbart, dass ihre Space-Marine-Einheit nur 4 Zerglingmodelle sieht. Nur so viele sterben, der restliche Schaden verfällt.

Nun aktiviert James eine Einheit. Er wählt die Königin und erklärt einen Sturmangriff gegen die Space-Marines in der Mitte. Die Königin hat Geschwindigkeit 4, doch auf Kriecher erhält sie 1 mehr. Der Sturmangriff gelingt jetzt bei 2+ statt 3+. Sie würfelt eine 2 und bindet die Space-Marines im Kampf. Wie viele andere Zerg-Einheiten hat auch die Königin die Fähigkeit „Brutaler Sturmangriff" und würfelt daher 4 Würfel, die bei 3+ treffen. Zwei gelingen; die Space-Marines blocken mit Panzerungswurf 5+ einen Treffer, also legt Katherine 1 Schadensmarke neben die Einheit.

Katherine bewegt die Marodeure. Normalerweise hat eine Marodeur-Einheit einen **Geschwindigkeitswert** von 4, doch bei nur einem verbliebenen Modell darf sie den zweiten Wert 7 nutzen und den letzten Marodeur näher an die Sanitäter bewegen.

James erklärt einen Sturmangriff mit Zerglingen, um die Königin mit einer frischen Einheit Zerglinge zu unterstützen. Zum Binden braucht er 5+. Leider würfelt er nur eine 4.

Katherine zieht die Sanitäter näher an Missionsmarke 5, Richtung Königin, aber nicht innerhalb der Bindungsreichweite der Einheit.

James erklärt einen Mehrfach-Sturmangriff mit einer Einheit Zerglinge. Sie tragen das Upgrade Schredderklauen, um gepanzerte Einheiten ebenso leicht zu zerbeißen wie leichte. Er erklärt einen Sturmangriff gegen den Marodeur und die frische Einheit Space-Marines. Dafür muss er beide Einheiten mit dem Führungsmodell binden können. Er wirft eine 6 und hat Erfolg. Die Zerglinge ziehen über das Gras und entfernen es.

Nun muss er die WUCHT-Treffer auswürfeln. Modelle, die nur an eine Einheit gebunden sind, müssen Wuchttreffer gegen diese Einheit abhandeln, doch bei Bindung an mehrere Einheiten entscheidest du, wie ihre Wuchttreffer aufgeteilt werden. James entscheidet, dass 3 WUCHT den Marodeur und 5 die Space-Marines treffen.

WUCHT-Treffer der Zerglinge treffen auf 5+. Er erzielt 1 Erfolg gegen den Marodeur, der den Panzerungswurf nicht besteht und 1 Schaden erleidet. Dann würfelt James 5 Würfel für WUCHT-Treffer gegen die Space-Marines und erzielt 4 Treffer. Katherine macht für die Space-Marines Panzerungswürfe auf 5+, besteht aber 2 davon nicht. Sie muss einen Space-Marine entfernen, der nicht mit den Zerglingen gebunden ist.

Als Nächstes aktiviert Katherine die Space-Marines, die im Nahkampf mit einer Einheit Zerglinge gebunden sind. Sie dürfen nur die Zergling-Einheit angreifen, mit der sie gebunden sind. Diese Space-Marine-Einheit hat keine Upgrades; alle 5 verbliebenen Space-Marines feuern ihre C-14 Gaußgewehre ab. Sie trifft 7-mal. Die Zerglinge sind gebunden, legen also einen Panzerungswurf auf 6+ ab und schaffen einen Erfolg. Danach liegen 6 Würfel im Schadenspool der Zerglinge. James macht nun einen Ausweichwurf. Zerglinge sind schnell, besonders im Nahkampf, haben also Ausweichen 4+, und ihm gelingen 3 Erfolge. Am Ende muss er seiner Zergling-Einheit 3 Schaden zufügen und tötet 3 Modelle ohne Sockel-an-Sockel-Kontakt zu den Space-Marines. Der Versorgungswert dieser Zerglinge sinkt nun, da nur noch 5 übrig sind. In der Wertungsphase erhält Katherine 1 Siegpunkt.

James hat alle seine Einheiten aktiviert. Er passt und nimmt die **Erstspielermarke**. Katherine hat ebenfalls schon alles aktiviert und passt als Zweite.

RUNDE 2: KAMPFPHASE

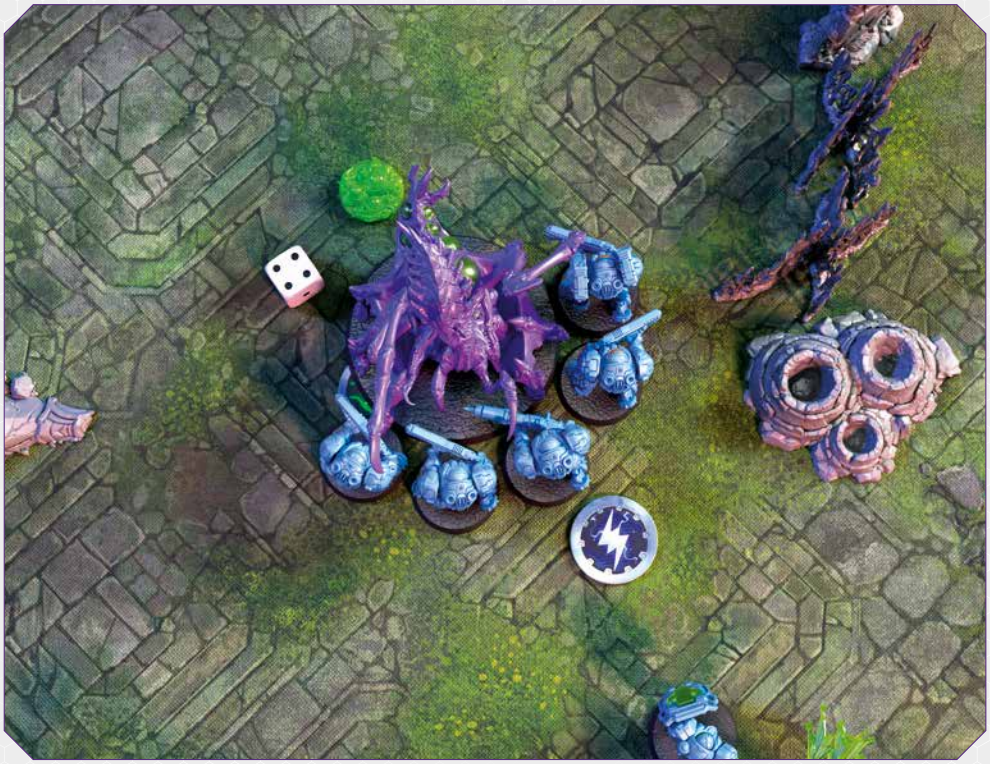
James aktiviert die Zergling-Einheit, die mit dem Marodeur und den Space-Marines **gebunden** ist. Alle Modelle stehen in Sockel-an-Sockel-Kontakt. James kann **Reihen schließen** nicht ausführen. Zwei Modelle sind mit den Marodeuren gebunden, zwei mit den Space-Marines und eines mit beiden – dieses einzelne Modell zielt auf die Marodeure. Sein Ansturmwürfel wirkt gegen leichte und gepanzerte Ziele, daher setzt er ihn gegen den Marodeur ein.

Zerglingwaffen haben AR 2, also gehen 6 Angriffe auf die Marodeure und 4 auf die Space-Marines. Marodeure werden 4-mal getroffen, 3 davon gehen dank Ansturmwürfel direkt in den Schadenspool. Der **Panzerungswurf** des Marodeurs gelingt. Sie erhalten 3 **Schaden** und bleiben mit 1 verbleibenden Wunde auf dem Tisch!

Nun zu den Space-Marines – 3 der Angriffe treffen, doch da James seinen Ansturm in diesem Kampf schon nutzte, fehlt er gegen die Space-Marines. Katherine legt 3 **Panzerungswürfe** auf 5+ ab und wehrt keinen Treffer ab. 1 Space-Marine stirbt, und 1 **Schadensmarke** liegt bei der Einheit.

Katherine aktiviert die mit der Königin **gebundenen** Space-Marines. Sie kann jedes Modell mit **Reihen schließen** näher ans Ziel bewegen.

Jeder Space-Marine greift mit Schlag an (**AR** 1, trifft auf 5+). Sie treffen die Königin 4-mal, doch sie rettet 2 mit einem **Panzerungswurf** von 4+.

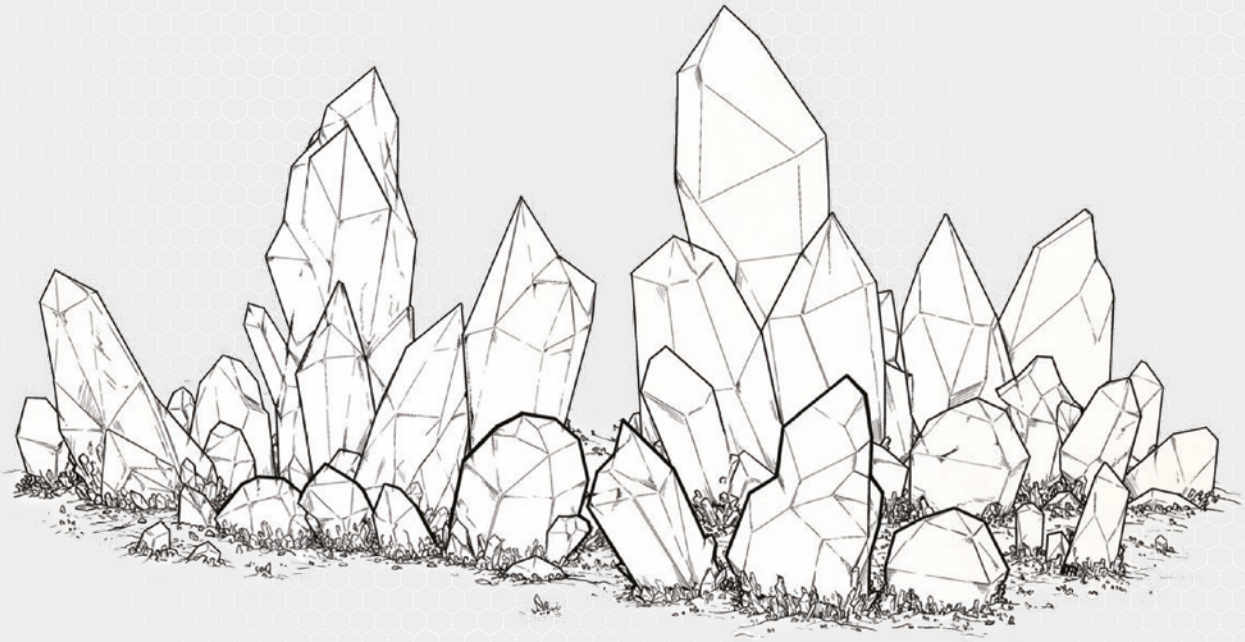


James aktiviert die Königin mit 3 Angriffen auf 4+ und trifft einmal. Leider scheitern die Space-Marines am **Panzerungswurf** und erhalten 1 **Schaden**. Im Pool lag schon 1 Schaden, also stirbt einer.

Katherine aktiviert die mit Zerglingen gebundenen Space-Marines, um sie anzugreifen. Sie trifft 3-mal, aber James gelingen zwei **Panzerungswürfe** mit 6+. Nur ein Zergling stirbt.

James hat keine unaktivierten Einheiten mehr, die mit den Terranern gebunden sind. Er passt. Katherine hat noch einen Marodeur zu aktivieren – sie trifft die Zerglinge einmal, James wehrt den Treffer nicht ab. Ein Zergling stirbt.

Das war der letzte Angriff der zweiten Runde, und nun werden Punkte gezählt!



RUNDE 2: WERTUNGSPHASE

In der zweiten Runde bringen Ziele nun **Siegpunkte** zusätzlich zu den Punkten für vernichtete Versorgung. **Missionsmarken** 1 und 2 kontrolliert derzeit kein Spieler, doch Marke 5 in der Mitte ist eine andere Sache. James hat dort eine Königin mit **Versorgungswert** 1, Katherine aber 2 Einheiten: Space-Marines mit **Versorgungswert** 1 und Sanitäter mit **Versorgungswert** 1. Sie übernimmt die Kontrolle über diesen Punkt und erhält 1 **Siegpunkt**.

In dieser Runde senken beide Seiten den Versorgungswert gegnerischer Einheiten. Marodeure verloren 1 Versorgung, und die Zerglinge verloren ebenfalls 1 Versorgung, daher erhalten sowohl Katherine als auch James dafür je 1 **Siegpunkt**.

Am Ende der zweiten Runde führen die Terraner unter Katherines Kommando 2 zu 1 gegen James' Zerg. In der nächsten Runde entscheidet James, wer beginnt.

Damit enden zwei volle Runden dieser epischen Schlacht. Du kannst daraus lernen oder diese Karte nachbauen und die nächsten zwei Runden spielen, um zu sehen, welche Seite obsiegt.

TEIL 2: GRUNDKONZEPTE

Bevor der erste Schuss fällt, muss jeder Kommandant die Sprache des Schlachtfelds verstehen. Dieser Teil behandelt die Grundbausteine des Spiels: Modelle, Einheiten, Messungen und die Begriffe des restlichen Regelbuchs.

2.1 MODELLE

Jede Archon-Studio-Miniatur in der Armee eines Spielers ist ein Modell – eine einzelne Entität (Space-Marine, Zergling, Ultralisk) auf einem eigenen, unabhängigen Sockel. Alle Regeln wirken über den Sockel auf das Modell. Die Miniatur über dem Sockel dient rein ästhetischen Zwecken.

2.2 EINHEITEN

Eine Armee besteht aus Einheiten. Eine Einheit ist ein oder mehrere Modelle, die als eine Formation agieren.

▶ **Aufbau**: Jede **Einheitenkarte** nennt die Zahl der enthaltenen Modelle. Ein Infanterietrupp kann viele Soldaten haben; ein Fahrzeug agiert allein.

▶ Zusammenhalt: Modelle einer Einheit kämpfen und bewegen sich als Ganzes. Für sie gelten die Kohärenzregeln (Teil 4.4) – Ausdruck der Disziplin und Kommunikation, die ein Einsatz auf dem Schlachtfeld verlangt.
▶ Befreundet & Gegnerisch: Eigene Einheiten sind befreundet, die des Gegners sind gegnerisch.

2.3 SOCKEL

Jedes Modell steht auf einem Sockel, und dieser ist das wichtigste physische Objekt im Spiel. Egal, wie eine Figur posiert ist, ob ein Berserker mitten im Sprung ist oder ein Hydralisk zum Schlag ausholt; die Regeln sehen nur den Sockel. Jede Messung, jede Prüfung der **Sichtlinie** und jede Frage danach, ob zwei Modelle sich berühren oder überlappen, wird allein anhand ihrer Sockel entschieden.

Jedes Modell muss auf einem Sockel der korrekten Größe stehen, wie auf seiner **Einheitenkarte** angegeben. Eine falsche Sockelgröße ändert die physische Grundfläche des Modells und wirkt direkt aufs Spiel – daher zählt Konsistenz.

▶ Keine Überlappung: Sockel dürfen sich nie überlappen. Lässt sich ein Modell nicht setzen, ohne dass sein Sockel einen anderen Sockel oder unpassierbares Terrain überlappt, darf es dort nicht stehen.
▶ Gestalterische Freiheit: Spieler dürfen Geländesockel, eigene Umbauten, dramatische Posen und Flugständer ergänzen. Das Spiel fördert Kreativität – wisse nur, dass regeltechnisch allein der Sockel und die Eigenschaft Größe auf der Einheitenkarte zählen. Ein Space-Marine auf einem Trümmerhaufen ist nicht höher als einer auf blankem Sockel. Ein Mutalisk auf hohem Flugständer hat dieselbe Größe wie einer auf kurzem Stift.

▶ **Flugständer**: Nutzt ein Modell einen Flugständer, gilt die Unterseite des Ständers bei allen Messungen und Positionierungen als Sockel des Modells.
▶ **Wackelmodell-Syndrom**: Kann ein Modell nicht flach auf dem Terrain stehen, sollten sich beide Spieler einigen, wo es stünde, wenn die Fläche es zuließe. Setze das Modell so nah wie möglich an diese Stelle oder markiere seine tatsächliche Position mit einer Marke. Das Modell gilt für alle Zwecke als auf der vereinbarten Position stehend.

2.4 MERKMALE

Merkmale sind Schlüsselwörter am unteren Rand jeder **Einheitenkarte**. Sie erlauben Regeln, bestimmte Einheitentypen anzusprechen, ohne lange Definitionen zu wiederholen.

2.4.1 FRAKTIONSMERKMALE

Fraktionsmerkmale zeigen die Zugehörigkeit der Einheit.

▶ **Speziesmerkmale: Terraner, Zerg, Protoss.**
▶ Unterfraktionsmerkmale: Bestimmte Bruten oder Organisationen, z. B. Kerrigans Schwarm, Raynor's Raiders.
▶ Funktion: Beim Armeeaufbau darf ein Spieler nur Einheiten und Taktikkarten aufnehmen, die Fraktionsmerkmale mit der gewählten Fraktionskarte teilen.

2.4.2 KAMPFMERKMALE

Kampfmerkmale benennen physische Art und taktische Klasse einer Einheit.

Typmerkmale: Gepanzert, Biologisch, Leicht, Mechanisch, Psionisch, Fliegend und Boden.

▶ **Zielwahl**: Manche Waffen können nur auf bestimmte Merkmale feuern (z. B. „Ziel: **Fliegend**“).
▶ **Ansturm**: Die **Ansturm-Effizienz** einer Waffe greift nur, wenn das Ziel das im **Ansturmtyp** der Waffe genannte **Kampfmerkmal** hat (Teil 8.7.4).
▶ **Boni**: Fähigkeiten wie **ANTI-AUSWEICHEN (X)** oder **DURCHSCHLAG (X)** wirken oft nur gegen bestimmte Merkmale.

2.5 SPIELERROLLEN

Zu jedem Zeitpunkt nimmt jeder Spieler eine oder mehrere der folgenden Rollen ein. Diese Begriffe tauchen in den ganzen Regeln auf und bestimmen, wer entscheidet, wer würfelt und wen eine Fähigkeit betrifft.

▶ Aktiver Spieler: Der Spieler, der am Zug ist. Manche Regeln, besonders Reaktionen, greifen darauf zurück, um die Priorität zu bestimmen, wenn beide Seiten auf dasselbe Ereignis reagieren.
▶ Kontrollierender Spieler: Der Spieler, der eine bestimmte Einheit, ein Modell oder ein Token befehligt. Er trifft alle Entscheidungen und würfelt. Bestimmte Fähigkeiten (z. B. Neuralparasit) können die Kontrolle übertragen; der neue Spieler handelt dann in jeder Hinsicht, als wäre die Einheit seine eigene.
▶ Befreundet und Gegnerisch: Alles, was dem kontrollierenden Spieler oder seinen Mitspielern gehört, ist Befreundet. Alles, was einem Gegner gehört, ist gegnerisch. In Teamspielen sind alle Mitspieler zueinander Befreundet.

2.6 SCHLÜSSELWÖRTER UND REGELPRIORITÄT

2.6.1 SCHLÜSSELWÖRTER

Schlüsselwörter stehen in **FETTEN VERSALIEN** (z. B. **ZWEITWAFFE**, **DURCHSCHLAG**, **VERSTECKT**). Ein Schlüsselwort bedeutet immer dasselbe, unabhängig von der Einheit, in der es erscheint. Vollständige Definitionen in Teil 11: Schlüsselwortglossar und Definitionen.

Schlüsselwörter kumulieren nicht. Dasselbe Schlüsselwort zweimal zu erhalten bringt keinen zusätzlichen Vorteil. Hat ein Schlüsselwort einen Zahlenwert (z. B. PRÄZISION (1) und PRÄZISION (2)), nutze nur den höchsten Wert.

2.6.2 DIE PRIORITÄT

Spezielle Regeln haben Vorrang vor allgemeinen Regeln. Widerspricht Text auf einer **Einheitenkarte**, **Missionskarte** oder in einer **Spezialfähigkeit** den Kernregeln, hat die Karte bzw. Fähigkeit Vorrang.

2.7 FÄHIGKEITSTYPEN

Jede **Spezialfähigkeit** fällt in eine von drei Kategorien. Den Unterschied zu verstehen ist entscheidend, denn er bestimmt, wann die Fähigkeit nutzbar ist, ob sie eine bewusste Entscheidung erfordert und was geschieht, wenn beide Spieler gleichzeitig handeln wollen. Teil 10 behandelt dies vollständig; es folgt eine Kurzübersicht.

2.7.1 AKTIVE FÄHIGKEITEN

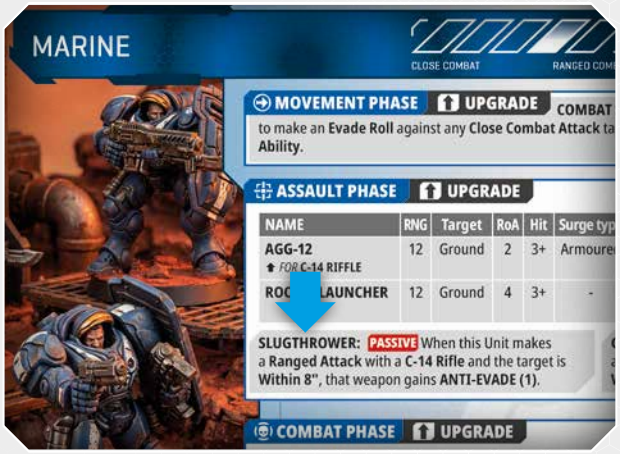
Aktive Fähigkeiten sind bewusste Entscheidungen, Stim-Injektion, Moduswechsel, gezielter Schuss. Sie erfordern eine Aktivierte Einheit und müssen direkt vor dem Ansagen einer Aktion oder direkt nach deren voller Abhandlung ausgelöst werden. Eine laufende Aktion darf dafür nicht unterbrochen werden.

Eine Einheit in den **Reserven** kann keine **Aktiven Fähigkeiten** nutzen, sofern die Fähigkeit nichts anderes angibt. Jede benannte **Aktive Fähigkeit** ohne das Schlüsselwort **WIEDERHOLBAR** darf eine bestimmte Einheit nur einmal pro Runde nutzen. Effekte Aktiver Fähigkeiten enden am Ende der aktuellen Runde, sofern nicht anders angegeben.

HINWEIS: Das Kampfmerkmal Boden und die Höhenstufe BODENEBENE (Teil 8.5.3) sind verschiedene Begriffe. Eine Fliegende Einheit auf der Spielmatte steht auf BODENEBENE, hat aber nicht das Kampfmerkmal Boden. In diesen Regeln meint fett gesetztes Boden immer das Kampfmerkmal. BODENEBENE meint immer die Höhenstufe.

2.7.2 PASSIVE FÄHIGKEITEN

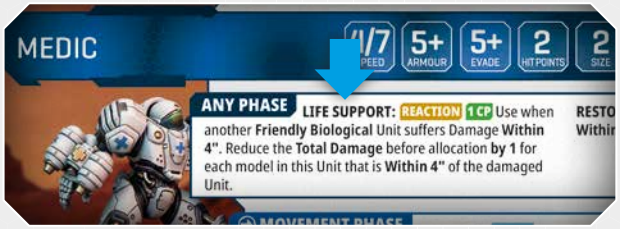
Passive Fähigkeiten sind immer aktiv. Sie stehen für angeborene Merkmale, feste Ausrüstung oder biologische Anpassungen, die keine Aktivierung erfordern; sie wirken, solange die Einheit auf dem Schlachtfeld ist.



Wie **aktive Fähigkeiten** sind **passive Fähigkeiten** inaktiv, solange die Einheit in **Reserven** ist, sofern nicht anders angegeben.

2.7.3 REAKTIONSFÄHIGKEITEN

Reaktionsfähigkeiten sind die Reflexe des Schlachtfelds. Sie lösen bei einem bestimmten Auslöser aus – eingehender Angriff, **gegnerischer** Sturmangriff oder zerstörtes Modell – und lassen einen Spieler außerhalb der Aktivierungsfolge handeln. Der Haken: das Timing. Eine Reaktion muss im **exakten Moment** des Auslösers erklärt werden. Verstreicht er, ist sie vertan.



Jeder Spieler darf nur **eine Reaktion pro Aktivierung** abhandeln.

Jede benannte **Reaktionsfähigkeit** darf eine bestimmte Einheit nur **einmal pro Runde** nutzen. Die Grenze gilt für die ganze Runde (alle Phasen und Aktivierungen). Eine einzelne Einheit darf eine gleichnamige Reaktion nicht öfter als einmal pro Runde nutzen, auch nicht bei verschiedenen Auslösern.

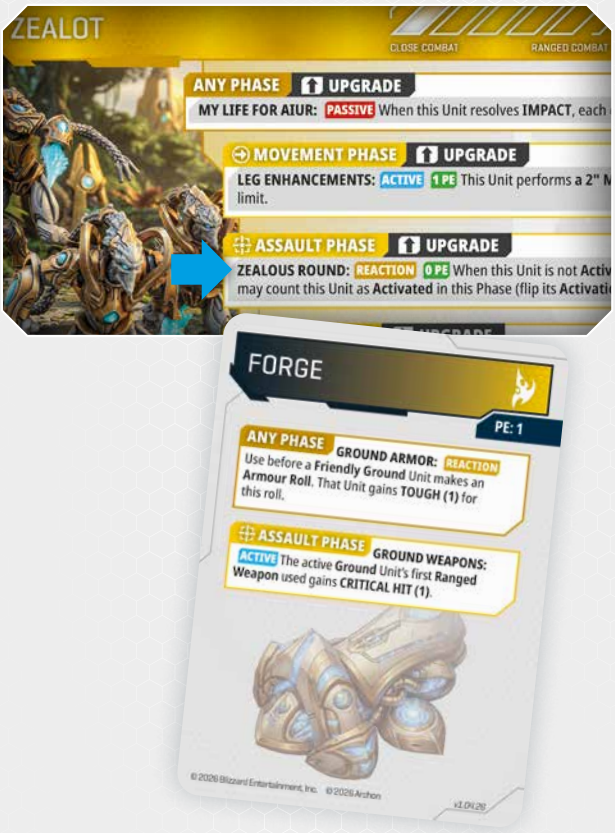
Jede Einheit darf dieselbe benannte Reaktion einmal pro Runde nutzen.

Reagieren beide auf denselben Auslöser, hat während einer Aktivierung der **Aktive Spieler** Vorrang, außerhalb einer Aktivierung der Inhaber der Erstspielermarke.

Wie Aktive und Passive Fähigkeiten können Reaktionsfähigkeiten nicht genutzt werden, solange die Einheit in Reserven ist, sofern nicht anders angegeben.

BEISPIEL: Eine angegriffene Berserker-Einheit darf **Eifrige Runde** ODER **Bodenpanzerung** nutzen, nicht beides in derselben **gegnerischen Aktivierung**.

Wird eine Space-Marine-Einheit angegriffen und nutzt sie Infanterie-Panzerung für ihren Panzerungswurf, kann die Sanitäter-Einheit dahinter Lebenserhaltung in derselben gegnerischen Aktivierung nicht nutzen.



TEIL 3: WÜRFEL UND WÜRFE

Der Zufall spielt auf dem Schlachtfeld eine große Rolle, denn eine gut gezielte Salve kann wirkungslos von verstärkter Panzerung abprallen, oder ein verzweifeltes letztes Gefecht wendet eine ganze Schlacht. In diesem Teil zeigen wir, wie Würfel unklare Ergebnisse entscheiden, von einfachen Würfen und Modifikatoren bis zum Stichwurf, der Streit klärt und die Initiative bestimmt.

3.1 WÜRFEL

Das Spiel nutzt sechsseitige Standardwürfel (D6).

▶ **D6**: Wirf einen Würfel. Das Ergebnis ist die Augenzahl.
▶ **D3**: Wirf einen D6 und halbiere das Ergebnis, aufgerundet:
- 1–2 = 1,
- 3–4 = 2,
- 5–6 = 3.

▶ **Mehrere Würfel (2D6, 3D6)**: Wirf so viele Würfel und addiere sie.

3.2 STICHWÜRFE

Verlangt eine Regel einen Stichwurf, würfeln beide 2D6. Höhere Summe gewinnt. Neuwurf bei Gleichstand, bis ein Sieger feststeht.

3.3 NEUWÜRFE

Manche Fähigkeiten erlauben einen Neuwurf, also einen zweiten Versuch bei ungünstigem Ergebnis. Nimm den Würfel und wirf ihn erneut. Das neue Ergebnis ersetzt das alte, auch wenn es schlechter ist. Sofern nicht anders angegeben, gilt ein Neuwurf für einen Würfel. Verlangt eine Fähigkeit den Neuwurf mehrerer Würfel, folge ihren Anweisungen.

3.4 MODIFIKATOREN

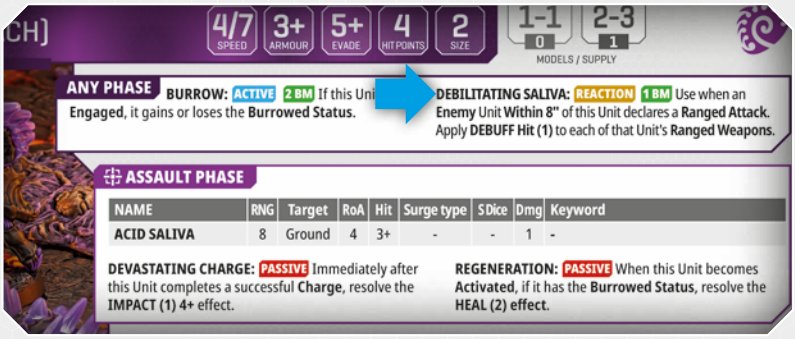
Modifikatoren ändern den Zielwert eines Wurfs. Wende alle Modifikatoren vor dem Wurf an.

▶ **+X-Modifikator**: Erleichtert den Wurf, senkt den Zielwert um X.

▶ **-X-Modifikator**: Erschwert den Wurf, erhöht den Zielwert um X.
▶ Modifikatoren verschiedener benannter Quellen kumulieren, sofern nicht anders angegeben.

BEISPIEL: Ein Space-Marine trifft ab 5+.

▶ **+1-Modifikator** senkt den Zielwert um 1. Er trifft nun auf 4+.
▶ **-1-Modifikator** erhöht den Zielwert um 1. Er trifft nun auf 6+.



Fähigkeitstext: „+1 auf Panzerung“ bedeutet, dass sich der **Panzerungswurf** verbessert (Zielwert sinkt). „-1 auf Treffer“ bedeutet, dass Treffen schwerer wird (Zielwert steigt).

Ein Zielwert kann nie unter 2+ oder über 6+ verändert werden.

Ein Nullwert (-) bedeutet, dass die Fähigkeit nicht existiert. Kein Modifikator erlaubt einen Wurf, bei dem ein Nullwert gilt.

3.5 FESTE ZUSÄTZE

Sagt eine Regel „D3+1“, würfle und addiere 1 zum Ergebnis. Das ist kein Modifikator auf einen Zielwert – es erzeugt einen Wert (z. B. 4 **Schaden** statt 3).

3.6 AUTOMATISCHE ERGEBNISSE

Keine Vorbereitung garantiert ein perfektes Ergebnis, und keine Lage ist je wirklich aussichtslos. Die Würfel lassen stets Raum für Überraschungen.

Unabhängig vom endgültigen Zielwert gelingt ein natürlicher Wurf von 6 immer, und ein natürlicher Wurf von 1 misslingt immer. Kein Modifikator und keine Fähigkeit hebt diese Grenzen auf.

3.7 TESTS

Lassen die Regeln gegen eine Zahl würfeln, etwa **Panzerungswurf**, **Trefferwurf** oder **Ausweichprobe**, ist dieser Wurf ein Test. Jeder Test folgt derselben Logik: Es gibt einen Zielwert, der Spieler würfelt, das Ergebnis erreicht die Schwelle oder nicht.

DESIGNER-HINWEIS: Modifikatoren ändern den Zielwert, nicht den Würfelwurf selbst. Das hält die Rechenarbeit einfach, denn ein Spieler kennt den Zielwert vor dem Würfeln immer genau. Es stellt zudem sicher, dass automatische Erfolge bei einer 6 und automatische Misserfolge bei einer 1 eindeutig bleiben, egal wie viele Modifikatoren auf einen Wurf wirken.

Tests gibt es in zwei Varianten:

▶ Eigenschaftstests nutzen einen Wert aus dem Profil der Einheit selbst: Panzerung, Ausweichen und natürliche Widerstandskraft. Legt ein beschossener Trupp Space-Marines seine Panzerungswürfe ab, ist das ein Eigenschaftstest.

▶ Attributtests nutzen einen Wert aus Waffenprofil oder Sonderregel, etwa den Trefferwert einer Waffe. Feuern dieselben Space-Marines ihre C-14 Gaußgewehre ab und würfeln auf Treffer, ist das ein Attributtest.

Nicht alles mit Würfeln ist ein Test. **Wertermittlung** – ein **Sturmangriffswurf**, ein D3-Ergebnis für **Schaden**, ergibt einfach eine Zahl. Der Spieler addiert das Würfelergebnis wie angewiesen zum Grundwert. Es gibt keine Zielzahl zu übertreffen.

Um einen Test abzuhandeln: Bestimme den Basis-Zielwert, wende alle Modifikatoren an, um den endgültigen Zielwert zu ermitteln, und würfle. Ist das Ergebnis gleich dem Zielwert oder höher, gelingt der Test. Bleibt es darunter, misslingt der Test.

3.8 SCHIEFE WÜRFEL

Landet ein Würfel nicht flach auf der Spielfläche – verkantet am Terrain, gekippt auf einem Sockel oder ganz neben dem Tisch –, ist der Wurf ungültig. Nimm ihn und würfle erneut. Spieler sollten vor dem Spiel klären, was als verkanteter Würfel gilt. Einfachster Test: Ist das Ergebnis nicht auf einen Blick klar, würfle neu.

TEIL 4: MESSEN UND BEWEGUNG

Die Stellung ist alles. Wenige Zoll entscheiden zwischen einem tödlichen Flanken-Sturmangriff und einer ungedeckten Einheit im Freien. Dieser Teil behandelt, wie Distanzen gemessen werden, wie Modelle über das Schlachtfeld ziehen und welche Kohärenz-Regeln eine Einheit zusammenhalten.

4.1 ENTFERNUNGEN MESSEN

Alle Entfernungen werden in Zoll (”) mit Maßband oder Lineal gemessen.

Spieler dürfen jederzeit jede Distanz messen, auch vor dem Ansagen einer Aktion, während der Aktivierung des Gegners und zwischen Phasen. Vorabmessen ist unbeschränkt. Den Spielern wird empfohlen, gründlich zu messen und Distanzen abzustimmen, bevor sie sich auf eine Aktion festlegen.

Zwischen Modellen: Miss vom nächstgelegenen Punkt des Sockels eines Modells zum nächstgelegenen Punkt des Sockels des anderen Modells. Bei Modellen auf Flugständern gilt die Unterseite des Ständers bei allen Messungen als Sockel (Teil 2.3).

▶ Überstand ignorieren: Waffen, Flügel, Gliedmaßen und Zierelemente über den Sockelrand hinaus zählen nicht.
▶ Sockel-an-Sockel-Kontakt: Berühren sich zwei Sockel, beträgt ihr Abstand 0”.
▶ Token und Marken: Miss zur nächsten physischen Kante.
▶ Höhe: Miss Distanzen zwischen Modellen auf verschiedenen Höhen stets waagerecht aus der Sicht von oben. Der senkrechte Höhenunterschied zählt bei Messungen nicht mit. Das gilt für Reichweite, Bindungsreichweite und Reichweiten von Fähigkeiten. Bewegungsdistanzen misst man wie von der ausgeführten Aktion vorgegeben (siehe Teil 8.5.3).

ABSTAND ZWISCHEN MODELLEN

In diesem Beispiel *wird der Abstand zwischen Modellen vom nächsten Punkt des einen Sockels zum nächsten Punkt des anderen Sockels gemessen.*

ABSTAND ZWISCHEN MODELLEN DURCH TERRAIN

In diesem Beispiel wird der Abstand zwischen Modell und Terrainelement vom nächsten Punkt des Modellsockels zur nächsten Kante des Terrainelements gemessen.

ABSTAND ZWISCHEN HÖHENSTUFEN

In diesem Beispiel *wird die Entfernung von einem Space-Marine auf* ***HOCHEBENE*** *zu einem Space-Marine auf* ***BODENEBENE*** *waagerecht in der Draufsicht gemessen, ohne die Höhe des Terrains.*

***DESIGNER-HINWEIS**: Manche Einheiten haben Sonderregeln, die ihren Modellen verschiedene Höhenstufen erlauben. Dann werden alle Entfernungen zwischen Modellen der Einheit weiterhin waagerecht gemessen.*

4.2 INNERHALB VS. GANZ INNERHALB

INNERHALB

Ein Modell ist **innerhalb** einer Distanz, wenn ein beliebiger Teil seines Sockels diese Reichweite berührt oder in sie hineinragt. Eine Einheit ist innerhalb einer Distanz, wenn der Sockel mindestens eines Modells diese Reichweite berührt oder in sie hineinragt.

GANZ INNERHALB

Ein Modell ist nur dann **ganz innerhalb** einer Entfernung, wenn sein gesamter Sockel in diesem Bereich liegt – kein Teil des Sockels darf über den Rand hinausragen. Eine Einheit ist nur ganz innerhalb, wenn der Sockel jedes Modells der Einheit diese Bedingung erfüllt.

In diesem Beispiel misst ein Space-Marine 3" von seinem Sockel. Zergling A ist Ganz innerhalb dieser 3" – sein ganzer Sockel liegt darin. Zergling B ist Innerhalb von 3" zum Space-Marine – ein Teil seines Sockels berührt den Bereich, aber nicht der ganze. Zergling C liegt völlig außerhalb der 3". Die Zergling-Einheit gilt als Innerhalb von 3" zum Space-Marine, da mindestens ein Modell (Zergling A) in Reichweite ist. Die Zergling-Einheit ist jedoch nicht Ganz innerhalb von 3", da die Modelle B und C nicht Ganz innerhalb dieses Bereichs liegen.

ZERGLING A – GANZ INNERHALB

In diesem Beispiel eine Einheit Raptoren, deren Modelle alle Ganz innerhalb von 3" um ihr Führungsmodell stehen, das sich auf HOCHEBENE befindet. Die Distanz wird waagerecht aus der Sicht direkt von oben gemessen – die vertikale Höhe des Terrains wird ignoriert.

GESAMTE RAPTOR-EINHEIT – GANZ INNERHALB

4.3 FÜHRUNGSMODELL

Das **Führungsmodell** ist ein temporärer Bezugspunkt der Einheitenbewegung. Immer wenn eine Einheit die Aktion **Bewegen**, **Aufstellen**, **Laufen**, **Sturmangriff**, **Loslösen** oder **Reihen schließen** abhandelt oder eine andere Aktion bzw. Fähigkeit, die ihr ein **Führungsmodell** zu bestimmen aufträgt.

Bewege zuerst das **Führungsmodell** und miss seinen genauen Weg. Setze dann die übrigen Modelle in gültiger Kohärenz um die neue Position des **Führungsmodells**. Die Benennung des Führungsmodells endet mit der Abhandlung der Aktion.

4.4 EINHEITENKOHÄRENZ

Kohärenz wird am Ende jeder Aktion geprüft, die Modelle umstellt, darunter **Bewegen**, **Aufstellen**, **Sturmangriff**, **Loslösen**, **Reihen schließen**, **Laufen**, **PLATZIEREN** und **HERBEIRUFEN**.

Am Ende einer solchen Aktion müssen alle Modelle der Einheit **Ganz innerhalb von 3"** um das **Führungsmodell** stehen und eine gültige **Kohärenzverbindung** zu ihm ziehen können. Ist diese Bedingung erfüllt, ist die Einheit **in Kohärenz**.

Das Schlachtfeld ist selten so gefällig. Terrain und enge Positionen können ein Modell hindern, eine gültige Position **Ganz innerhalb von 3"** um das **Führungsmodell** zu erreichen. Setze das betroffene Modell dann so nah wie möglich an das Führungsmodell. Das Modell **muss** weiter eine gültige **Kohärenzverbindung** wahren. Eine Einheit mit einem oder mehr Modellen jenseits von 3" ist **ohne Kohärenz**.

Kann ein Modell in keiner zulässigen Position unter Wahrung einer gültigen **Kohärenzverbindung** gesetzt werden, wird es sofort als Verlust entfernt.

Eine Einheit **in Kohärenz** bleibt dies bis zu ihrer nächsten Umstellungsaktion. Verluste jeder Art lösen nie eine **Kohärenzprüfung** aus und lassen eine Einheit nie **aus der Kohärenz** fallen.

Eine Einheit **verliert die Kohärenz** nur, wenn diese Bedingung am Ende ihrer letzten Umpositionierungsaktion nicht erfüllt war.

In **Kohärenz** darf die Einheit **Missionsmarken** normal kontrollieren und umkämpfen (siehe 8.9.1).

KOHÄRENZVERBINDUNG Setze beim Platzieren der Modelle nach einer Bewegung zuerst das **Führungsmodell**. Setze dann jedes übrige Modell einzeln, **Ganz innerhalb von 3"** um das Führungsmodell und fähig, eine **Kohärenzverbindung** dorthin zu ziehen.

Eine **Kohärenzverbindung** ist eine Kette gedachter Linien von Modell zu Modell durch Modelle derselben Einheit. Verbindungen **können nicht** durch Modelle anderer Einheiten, Terrain oder Lücken führen, durch die das **Führungsmodell** selbst nicht gehen könnte. Eine Verbindung **darf** durch **gegnerische** Modelle, mit denen die Einheit gerade **gebunden** ist, und **ZUGANGSPUNKTE** führen.

Jedes Modell, das keine zulässige Position unter Wahrung der Kohärenzverbindung findet, wird sofort als Verlust entfernt.

FLIEGENDE EINHEITEN UND KOHÄRENZVERBINDUNGEN: Ignoriere beim Ziehen von **Kohärenzverbindungen** für eine **Fliegende** Einheit das Terrain. Verbindungen dürfen frei durch Terrainteile jeder **Größe** führen und auch durch Modelle anderer Einheiten.

OHNE KOHÄRENZ Ist am Ende einer Aktion, die Modelle versetzt, ein Modell nicht **ganz innerhalb von 3"** um das Führungsmodell, ist die Einheit **ohne Kohärenz**. Einheiten ohne Kohärenz **können Missionsmarken nicht kontrollieren oder umkämpfen** (Teil 8.9.1).

In diesem Beispiel *ist eine Einheit* ***Space-Marines in Kohärenz****. Alle ihre Modelle sind* ***Ganz innerhalb von 3”*** *um das* ***Führungsmodell*** *(blau markiert), mit Kohärenzverbindungen (rot markiert) von den übrigen Modellen zum Führungsmodell. Das linke Space-Marine-Modell verbindet sich über ein anderes Modell seiner Einheit mit dem Führungsmodell und umgeht so das blockierende Terrain.*

In diesem Beispiel eine Einheit Space-Marines mit unzulässiger Aufstellung. Alle Modelle der Einheit stehen Ganz innerhalb von 3” um ihr Führungsmodell, doch das Modell hinter der Mauer (rot markiert) kann keine Kohärenzverbindung zu einem anderen Modell seiner Einheit ziehen, ohne das gezeigte Terrain zu queren. Da das Modell keine Verbindung durch ein anderes Modell ziehen kann, ohne verbotenes Terrain zu queren, darf der Spieler es hier nicht setzen.

4.5 DIREKT HIN & DIREKT WEG

Manche Fähigkeiten zwingen eine Einheit, sich DIREKT HIN ZU oder DIREKT WEG VON einer anderen Einheit zu bewegen. Ziehe eine gedachte Gerade von der Sockelmitte des handelnden Modells durch die Sockelmitte des Zielmodells. Das betroffene Modell folgt dieser Linie.

Blockiert Terrain oder ein anderes Modell den Weg, umgeht das betroffene Modell es auf dem **kürzestmöglichen Weg** und setzt dann die ursprüngliche Richtung fort. Sind zwei Wege gleich kurz, wählt der kontrollierende Spieler.

Nach Beenden der Bewegung:

▶ Ein Modell, das sich DIREKT HERAN bewegt, darf nicht weiter vom Ziel entfernt enden als zuvor.
▶ Ein Modell, das sich DIREKT WEG bewegt, darf nicht näher am Ziel enden als zuvor.

Mehrmodell-Einheiten, die sich DIREKT ZUM ZIEL bewegen: Das **Führungsmodell muss** den kürzesten Weg zum Ziel haben. Bewege es zuerst. Setze die übrigen Modelle möglichst nah ans Ziel, unter Wahrung der **Kohärenz**.

Mehrmodell-Einheiten bei DIREKT WEG: **Das Führungsmodell muss** die kürzeste Route zum Ziel haben. Bewege es zuerst. Setze die übrigen Modelle so weit wie möglich vom Ziel weg, bei Wahrung der **Kohärenz**.

Enthält die Zieleinheit mehrere Modelle, ziehe eine gedachte Linie zum Modell, das dem handelnden Modell physisch am nächsten (bei Bewegung hin) oder am weitesten davon entfernt (bei Bewegung weg) ist.

Zwingt ein unfreiwilliger Bewegungseffekt ein Modell über den Schlachtfeldrand hinaus, hält es am Rand in Kontakt mit der Tischkante an. Das Modell kann nicht über die Schlachtfeldgrenze hinaus bewegt werden.

4.6 LÜCKENBREITE UND MODELLGRÖSSE

Nicht jede Lücke im Terrain ist breit genug zum Durchschlüpfen, und ein Belagerungspanzer passt nicht durch dieselbe Enge wie ein Zergling.

Eine Lücke ist jeder physische Raum zwischen Terrainelementen oder Modellen, durch den der Bewegungsweg eines Modells führt.

Das **Führungsmodell** kann je nach **Größe** der Einheit durch Lücken gehen:

▶ **Größe 2 oder kleiner**: darf Lücken von mindestens 1" Breite durchqueren. Infanterie und kleinere Kreaturen nutzen enge Korridore, die größeren Einheiten verwehrt bleiben.
▶ **Größe 3 oder größer**: benötigt eine Lücke von mindestens 3" Breite.

Ein Modell **darf nicht** dort stehen, wo sein Sockel physisch nicht passt; die Lückenbreite betrifft das Durchqueren, nicht die Endposition. Ausnahme auf Hochebene (Wackelmodell-Syndrom): Die Sockelmitte bleibt auf dem Terrain der Hochebene; der Sockel darf nur so weit über die Kante ragen, wie zum Stehen nötig.

Öffnungen in Terrainstücken – etwa Torbögen, Türen und Breschen – gelten für die Lückenbreite als Lücken, auch wenn das umgebende Terrainstück **Größe 2** oder größer ist. Die Lücke muss für die **Größenkategorie** des Modells breit genug sein. Die Spieler sollten beim Schlachtfeldaufbau klären, welche Terrainöffnungen passierbar sind.

Das gilt für alle Bewegungsarten: **Bewegen**, **Laufen**, **Sturmangriff**, **Loslösen** und **Reihen schließen**.

Fliegende Einheiten ignorieren bei der Bewegung die **Lückenbreite**. Ihr **Führungsmodell** bewegt sich von Punkt zu Punkt und umgeht dabei jedes Terrain. Das Führungsmodell muss dennoch auf einer zulässigen Position enden, auf der sein Sockel oder Ständer physisch passt, ohne Sockel oder Ständer eines anderen Modells oder Terrain zu überlappen.

TEIL 5: KARTEN UND EIGENSCHAFTEN

Jede Einheit, Waffe und Fähigkeit hat Eigenschaften, die auf Karten stehen. Dieser Teil erklärt den Aufbau von **Einheitenkarten** und **Waffenprofilen**, was jeder Wert bedeutet und wie die Daten zu lesen sind, die jede Aktion auf dem Schlachtfeld steuern.

5.1 EINHEITENKARTEN

Jede Einheit hat eine **Einheitenkarte** mit allen Angaben, die für ihren Einsatz im Spiel nötig sind.

1. EINHEITENNAME

2. GESCHWINDIGKEIT : Maximale Distanz in Zoll, die **Führungsmodell** in einer Standard-**Bewegung** zurücklegen kann.

▶ Geteilte Werte (z. B. 4"/7"): Nutze den zweiten Wert nur, wenn die Einheit auf ein einziges verbliebenes Modell reduziert ist oder mit einem einzigen Modell begonnen hat.
▶ Nullwert (-): Die Einheit kann sich nicht bewegen und auf keine Weise versetzt werden, auch nicht durch PLATZIEREN und unfreiwillige Bewegungseffekte.

3. PANZERUNG: der Zielwert, den der Verteidiger auf D6 mindestens erreichen, um einen Treffer aufzuheben.

4. AUSWEICHEN: ein sekundärer Verteidigungswert für die Beweglichkeit. Nur genutzt, wenn eine Regel oder Bedingung ausdrücklich einen **Ausweichwurf** gewährt.

▶ **Nullwert** (-): Die Einheit macht keine **Ausweichwürfe**. Eine Fähigkeit, die ausdrücklich einen **Ausweichwurf** gewährt, greift nicht.

5. TREFFERPUNKTE (TP): **Schaden**, den ein einzelnes Modell aushält, bevor es entfernt wird.

6. SCHILD (OPTIONAL): falls dieser Wert auf **Einheitenkarte**, addiere ihn zu den **Trefferpunkten (TP)** des ersten Modells. Die Einheit ist **abgeschirmt**. Sie verliert den **Status Abgeschirmt**, sobald der zugewiesene **Gesamtschaden** ihren **Schildwert** übersteigt oder ihr erstes Modell entfernt wird.

▶ Der **Status Abgeschirmt** wird von anderen Fähigkeiten genutzt. Sein Verlust entfernt keine verbleibenden **Trefferpunkte**, sondern beendet nur Effekte, die eine **abgeschirmte** Einheit voraussetzen. Der Status Abgeschirmt kann nicht durch **HEILEN** wiederhergestellt werden.

Einheitenkarte Vorderseite

7. GRÖSSE: Vertikale Höhenkategorie des Modells, genutzt für Sichtlinie und Terrain-Interaktion.

8. VERSORGUNGSPROFIL: koppelt die Zahl der übrigen Modelle der Einheit mit ihrem **aktuellen Versorgungswert**. Aktualisiere sofort, wenn Verluste die Modellzahl in eine niedrigere Stufe senken. Versorgung wird bei Aufstellung, **Missionsmarken**-Kontrolle und **Loslösen**-Prüfungen genutzt.

9. PHASENFELDER : Spezialfähigkeiten und Waffen-profile, verfügbar in bestimmten Phasen.

10. WAFFENPROFILE : Jede Waffe gehört der Sturmphase oder Kampfphase zugeordnet und nur in dieser Phase nutzbar. Jedes Waffenprofil listet:

X [RW] Reichweite: Maximale wirksame Distanz. Nahkampfwaffen geben E (Bindungsreichweite) an. Manche Schablonenwaffen geben FT an.
▶ Ziel: Was die Waffe treffen kann. Boden (nur Bodeneinheiten), Fliegend (nur Fliegende Einheiten) oder Alle (Boden- und Fliegende Einheiten).

▶ **[AR] Angriffsrate**: Würfel pro schießendem Modell.
▶ **Treffer**: Zielwert auf einem D6 für einen Treffer.
▶ **Ansturmtyp**: das **Kampfmerkmal**, das die Ansturmwirkung der Waffe auslöst.
▶ **S-Würfel**: Würfeltyp zur Ermittlung der Ansturmergebnisse (D3 oder D6).
▶ **[SCH] Schaden**: **Schaden** pro Würfel im **Schadenspool**.
▶ **Schlüsselwort**: Sonderregeln der Waffe (z. B. **DURCHSCHLAG**, **ZWEITWAFFE**).

11. KAMPFMERKMALE : Kampfmerkmale der Einheit .

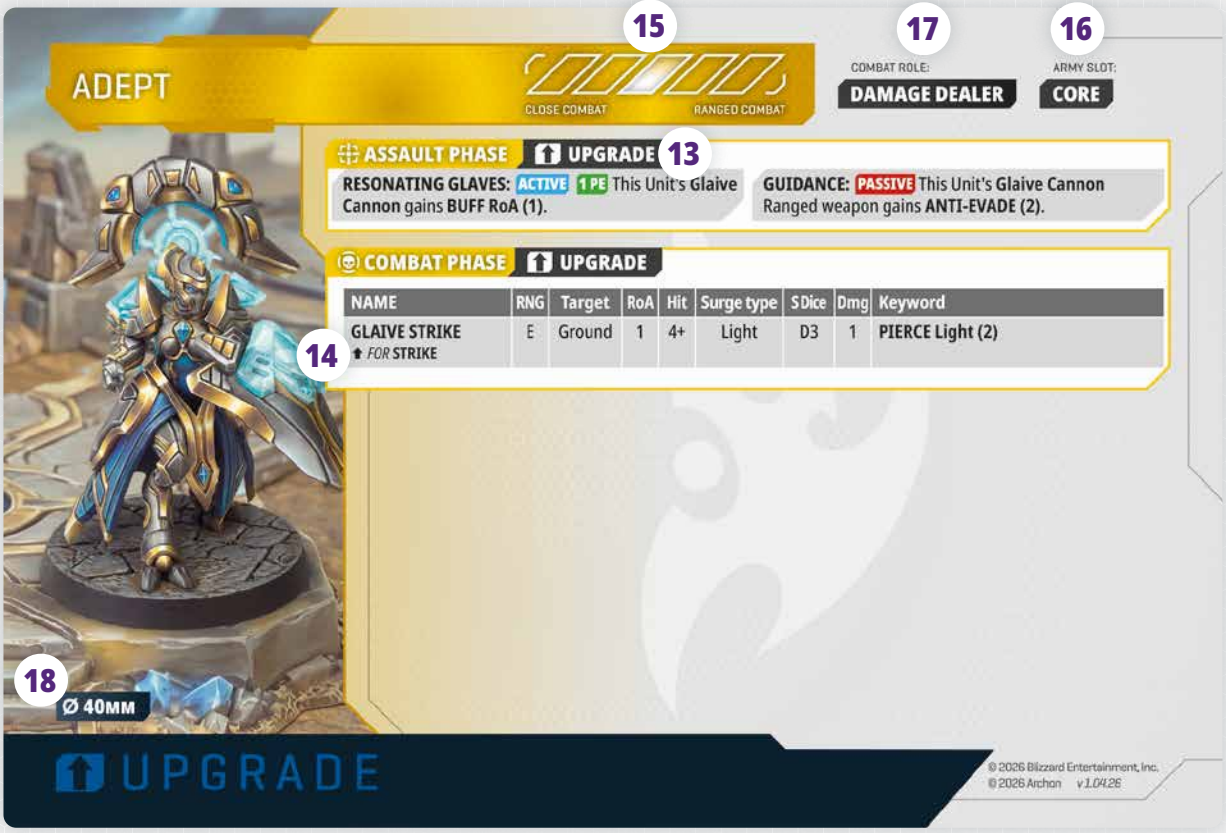
12. FRAKTIONSMERKMAL: die Fraktion der Einheit.

5.2 SONDERREGELN UND UPGRADES

Die Rückseite jeder **Einheitenkarte** nennt optionale, beim Armeeaufbau verfügbare Upgrades.

13. UPGRADE: neue Fähigkeiten oder Waffen für des Profils.

14. ERSATZ (↑ FÜR): Ein Eintrag, der zeigt " ↑ FÜR [Waffenname] " bedeutet, dass die neue Waffe die alte ganz ersetzt.



Einheitenkarte Rückseite

15. KAMPFREICHWEITE: der bevorzugte Abstand dieser Einheit zu gegnerischen Einheiten halten will.

16. ARMEESLOT: der Slottyp (Kern, Elite, Unterstützung, Luft oder Held), der zum Aufstellen dieser Einheit nötig ist. Jede Einheit belegt so viele Slots dieses Typs wie ihr Start-**Versorgungswert** (Teil 9.1.6).

17. Hintergrundtext zur Rolle der Einheit.

18. Sockeldurchmesser, auf dem das Modell montiert ist.

5.3 TAKTIKKARTEN

Kein Kommandant zieht nur mit Waffen in den Kampf. Ein Kriechertumor an der richtigen Stelle, ein Sensorscan in Reserve oder ein zurückgehaltener Psi-Sturm kann eine verlorene Schlacht in eine Flucht verwandeln. Taktikkarten sind die strategischen Ressourcen, Befehle und Doktrinen eines Heerführers, vor der Schlacht gekauft und eingesetzt, wenn sie am nötigsten sind.

Taktikkarten werden mit **Vespingas** beim **Armeeaufbau** gekauft (Teil 9.1.4).

1. NAME : Der Name der Taktikkarte .

2. EINZIGARTIG-MARKIERUNG: falls vorhanden, nur eine Kopie dieser Karte in einer Armee enthalten sein.

3. FRAKTIONSMERKMALE : Speziesmerkmal und alle Unter-Fraktionsmerkmale, die festlegen, welche Armeen die Karte nutzen dürfen (Teil 9.1.2).

4. ARMEESLOTS: Organisationsslots, freigeschaltet wenn diese Karte in der Armee ist (z. B. 2× Kern, 1× Unterstützung). Diese Slots kommen zu denen der **Fraktionskarte** hinzu.

5. RESSOURCENTYP UND -WERT : Fraktionsressource (**KP** für **Terraner**, **BM** für **Zerg**, **PE** für **Protoss**) und die erzeugte Menge, wenn die Karte **erschöpft** wird, statt ihre **Spezialfähigkeit** zu nutzen.

6. SPEZIALFÄHIGKEITEN: Eine oder mehrere aktive, passive, oder **Reaktionsfähigkeiten**, nach den normalen Regeln abgehandelt (Teile 10.1–10.4).

5.4 FRAKTIONSKARTEN

Die Fraktionskarte ist das Fundament jeder Armee. Sie bestimmt, wer du bist, welcher Doktrin du folgst und welche Truppen du aufs Schlachtfeld führen darfst.

Jede Armee muss genau **eine Fraktionskarte** enthalten, gewählt beim Armeeaufbau.

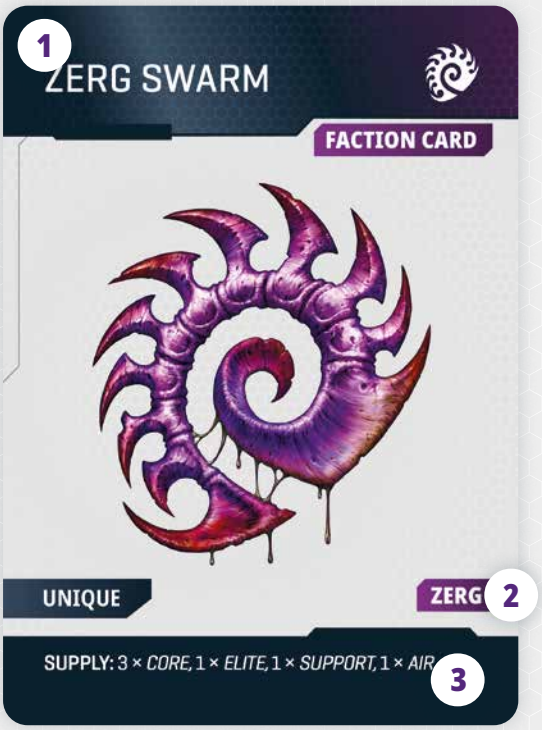
1. FRAKTIONSNAME: der Name der Fraktion. Er kann auch als Schlüsselwort dienen, auf das andere Regeln und Fähigkeiten verweisen.

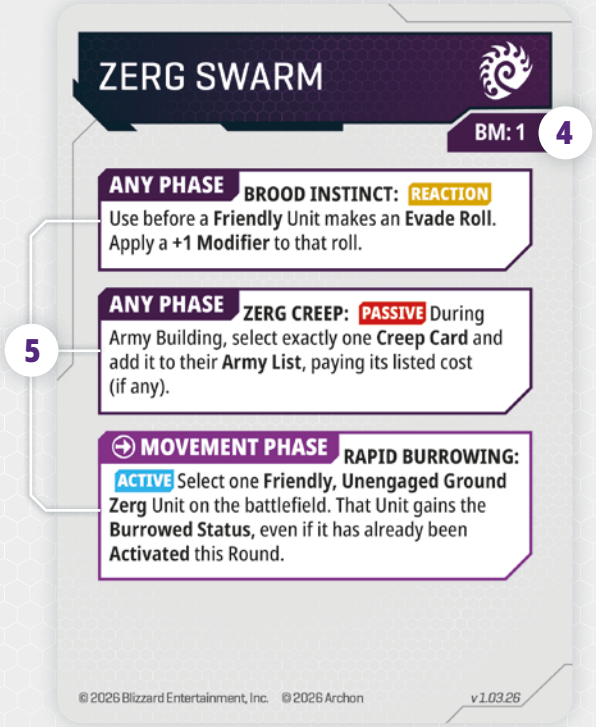
2. FRAKTIONSMERKMALE : Speziesmerkmal und alle Unter-Fraktionsmerkmale, die festlegen, welche Einheiten und **Taktikkarten** die Armee enthalten darf (Teil 9.1.2).

3. START-ARMEESLOTS: die Organisationsslots der **Fraktionskarte** selbst (z. B. 3× Kern, 1× Held, 2× Unterstützung). Weitere Slots schaltet der Kauf von **Taktikkarten** frei.

4. RESSOURCENTYP UND -WERT : Fraktionsressource (**KP** für **Terraner**, **BM** für **Zerg**, **PE** für **Protoss**) und die erzeugte Menge, wenn die Karte **erschöpft** wird, statt ihre **Spezialfähigkeit** zu nutzen.

5. SPEZIALFÄHIGKEITEN: Eine oder mehrere aktive, passive, oder **Reaktionsfähigkeiten**, nach den normalen Regeln abgehandelt (Teile 10.1–10.4).





5.5 MISSIONSKARTEN

Jeder Konflikt hat einen Zweck. Eine umkämpfte Mineralienader, ein abgestürztes Shuttle mit wichtigen Daten oder ein tief vergrabenes Xel'Naga-Relikt voller Macht. Missionskarten entscheiden, worum es im Konflikt geht, wie lange die Schlacht dauert und was zum Sieg nötig ist. Die Mission bestimmt den Kampf, nicht umgekehrt.

Missionskarten werden im Draft gewählt (Teil 9.2).

1. NAME: Name der Mission.

2. GEFECHTSGRÖSSE : Die Spielgröße, für die diese die Mission ausgelegt ist (Scharmützel, Standard oder Großoffensive).

3. STARTVERSORGUNG: der Versorgungspool für jeden Spieler in Runde 1.

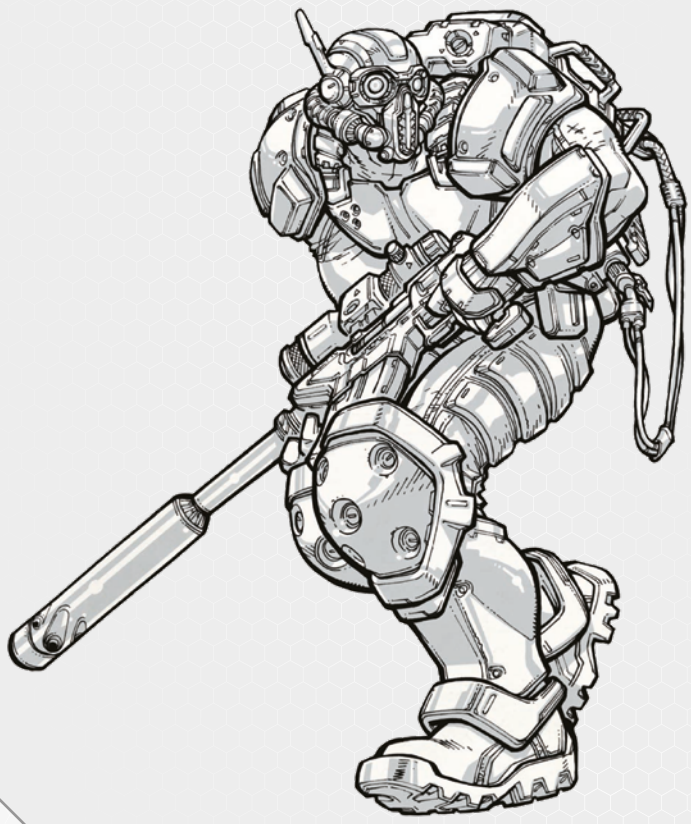
4. VERSORGUNGSESKALATION: der Betrag, um den Der **Versorgungspool** steigt zu Beginn jeder weiteren Runde.

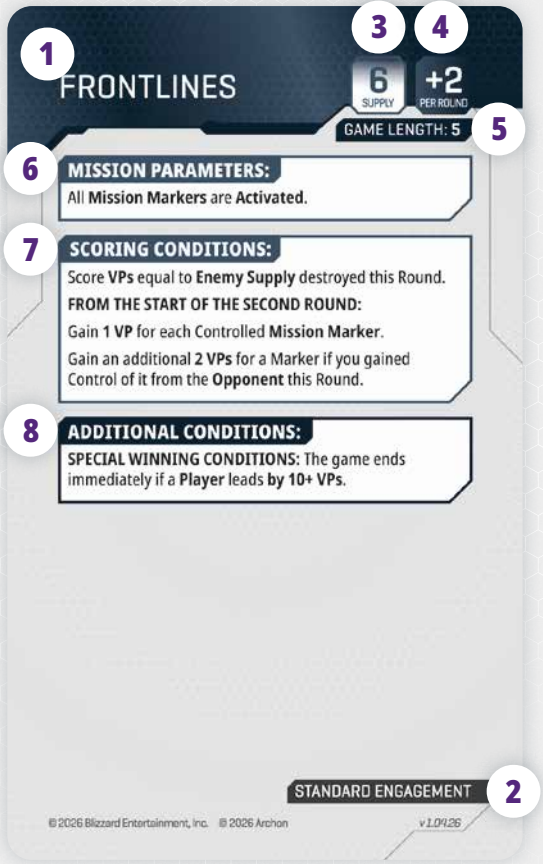
5. SPIELLÄNGE : Anzahl der gespielten Runden bevor das Spiel endet (meist 5).

6. MISSIONSPARAMETER : Aufbauanweisungen, Zustände der **Missionsmarken** sowie alle Sonderbedingungen, die ab Spielbeginn gelten.

7. WERTUNGSBEDINGUNGEN: wie Spieler Siegpunkte Siegpunkte am Ende jeder Runde.

8. ZUSATZBEDINGUNGEN : Sonderregeln oder einzigartige Siegbedingungen dieser Mission, samt allen Auslösern für Sofortsiege.





5.6 AUFSTELLUNGSKARTEN

Der Ort, von dem aus du in die Schlacht ziehst, ist so wichtig wie das, was du mitbringst. Eine enge Schlucht lenkt den Angriff in eine Todeszone. Parallele Aufstellungszonen auf offenem Gelände geben den Sieg dem, der zuerst schießt. Aufstellungskarten bestimmen die Geometrie des Krieges, Zugänge, Sperrzonen und den Boden, der genommen werden muss.

Aufstellungskarten werden im Draft ausgewählt.

1. NAME : Der Name des Aufstellungsplans.

2. GEFECHTSGRÖSSE : Die Spielgröße, für die diese Aufstellung gedacht ist (Scharmützel, Standard oder Große Offensive).

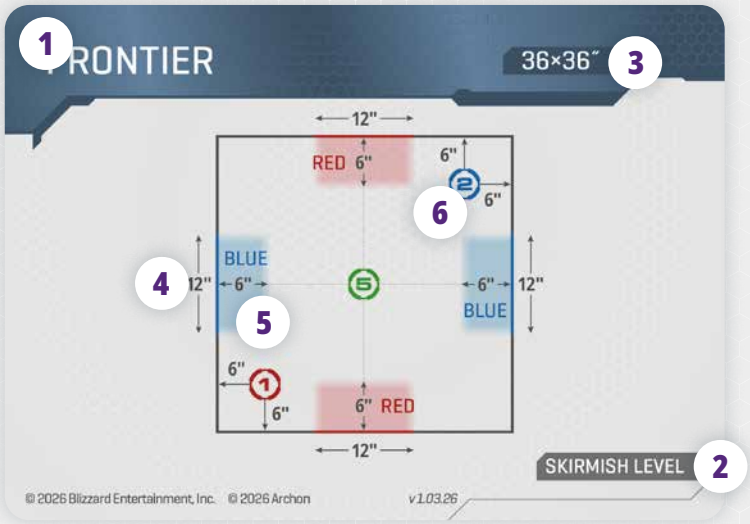
3. SCHLACHTFELDGRÖSSE: die benötigte Tischgröße für diese Aufstellung.

4. EINTRITTSKANTEN: die Tischkanten, die jedem Spieler zugewiesen sind. Einheiten betreten das Schlachtfeld an ihrer **Eintrittskante** bei Aufstellung aus **Reserven**.

5. EINFLUSSZONE: ein Sperrbereich, der sich 6" einwärts von der **Eintrittskante** jedes Spielers. **Gegnerische** Einheiten aus den **Reserven** dürfen hier ihre Aufstellung nicht beenden. Die **Einflusszone** wirkt nicht auf Einheiten, die schon auf dem Schlachtfeld sind.

6. MARKENKOORDINATEN: Die genauen Maße zum Platzieren jeder nummerierten **Missionsmarke** auf dem Schlachtfeld.

Aufstellungskarte beim Aufbau nutzen: Ist die **Aufstellungskarte** gewählt, folge ihren Anweisungen in dieser Reihenfolge: Tischmaße bestätigen, jedem Spieler **Eintrittskanten** zuweisen, **Einflusszonen-Marken** an den Ecken der **Eintrittskante** jedes Spielers setzen, sofern zutreffend, dann **Missionsmarken** an den genannten Koordinaten setzen. Die volle Aufbaufolge steht in Teil 9.3.



TEIL 6: VERSORGUNGSSYSTEM

DESIGNER-HINWEIS: Versorgung ist das Herz der strategischen Ebene. Weil die Kampfpräsenz einer Einheit direkt an ihrer Modellzahl hängt, hat jedes verlorene Modell Folgen über den bloßen Schaden hinaus. Eine Einheit mit weniger Modellen verbraucht weniger Versorgung (erlaubt also das Aufstellen einer neuen Einheit aus den Reserven), umkämpft Ziele schwächer und hat weniger Taktische Masse für ein sicheres Loslösen. Das ist eine taktische Entscheidung: Einheit für ihre Feuerkraft behalten oder opfern, um Versorgung für eine neue Einheit aus den Reserven freizumachen?

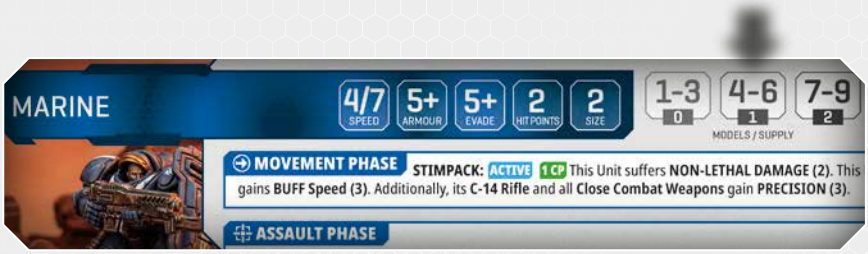
Die Armeen in StarCraft: Tabletop Miniature Game werden nicht in voller Stärke aufgestellt. Verstärkungen treffen in Wellen ein, und mit Verlusten sinkt die Aufstellungsfähigkeit der Einheiten. Das Versorgungssystem regelt, wann und wie viele Einheiten ein Spieler ins Feld führen kann, und erzeugt dauernde Spannung zwischen sofortigem Einsatz und Reserve.

Versorgung steht für die Präsenz einer Einheit auf dem Schlachtfeld – ihre Mannstärke, ihren Schwung und die Führungsmittel, die sie im Kampf halten. Anders als feste Charakteristiken ist Versorgung dynamisch: Erleidet eine Einheit Verluste, sinkt ihre Versorgung.

6.1 VERSORGUNGSPROFIL

Jede Einheitenkarte hat oben rechts ein Versorgungsprofil, das die Zahl der verbleibenden Modelle mit einem aktuellen Versorgungswert verknüpft. Sinkt die Modellzahl durch Verluste in eine niedrigere Stufe, aktualisiere den aktuellen Versorgungswert sofort.

BEISPIEL: Ein Trupp aus 9 Space-Marines hat Versorgung 2, einer aus 6 Space-Marines Versorgung 1. Auf 3 Modelle reduziert, sinkt sie auf 0.



6.2 EINSATZ DER VERSORGUNG

AUFSTELLUNG

Jede Mission legt einen Versorgungspool fest, also die höchste Versorgung, die gleichzeitig auf dem Schlachtfeld sein darf. Der Versorgungspool beginnt beim Wert auf der Missionskarte und steigt jede Runde um den Wert der Versorgungseskalation.

Ein Spieler darf eine Einheit nur dann aus den **Reserven** ins Spiel bringen, wenn ihr **aktueller Versorgungswert** kleiner oder gleich der **verfügbaren Versorgung** ist, also dem aktuellen **Versorgungspool** abzüglich der Gesamtversorgung aller **befreundeten** Einheiten schon im Spiel auf dem Schlachtfeld.

Die **gesamte aktuelle Versorgung** der Einheiten eines Spielers auf dem Schlachtfeld darf den **Versorgungspool** nie übersteigen.

In der letzten Spielrunde (laut **Missionskarte**) ist der **Versorgungspool** unbegrenzt. Alle in den **Reserven** verbliebenen Einheiten dürfen ohne Versorgungsgrenze ins Spiel kommen, in der normalen abwechselnden Aktivierungsfolge.

MISSIONSMARKEN-KONTROLLE

Die **Versorgung** entscheidet, wer den Boden kontrolliert. Für die Kontrolle einer **Missionsmarke** addiert jeder Spieler den **aktuellen Versorgungswert** aller seiner zulässigen Einheiten, die diese Marke umkämpfen (Voraussetzungen: Teil 8.9.1), nicht die Zahl der Modelle, sondern ihre Gesamtversorgung. Die Marke kontrolliert der Spieler mit der höchsten Summe.

Eine Einheit mit Versorgung 0 kann eine Marke kontrollieren, wenn keine gegnerische Einheit sie umkämpft. Eine Einheit außerhalb der Kohärenz kann eine Missionsmarke jedoch nie kontrollieren oder umkämpfen.

Fliegende Einheiten können **Missionsmarken** weder umkämpfen noch kontrollieren, da sie in der Luft sind und keinen Boden halten.

TAKTISCHE MASSE

Sich aus einem Nahkampf zu lösen ist ein Akt der Verzweiflung. Eine Einheit, die sich loslöst, wird hart bestraft: Sie kann in der folgenden Sturmphase keine Fernkampfangriffs- oder Sturmangriffsaktionen ausführen. Der Trupp zieht sich zurück, statt wirksam anzugreifen.

Übersteigt jedoch bei Erklärung des **Loslösens** der **aktuelle Versorgungswert** der sich loslösenden Einheit die summierte Versorgung aller **gegnerischen** Einheiten, mit denen sie **gebunden** ist, wird diese Strafe **ignoriert**.

Eine überlegene Streitmacht hat die Masse, sich sauber zu lösen. Ein einzelner Abschirmtrupp soll den Gegner verlangsamen, nicht völlig aufhalten.

EINHEITEN-STARTVERSORGUNG

Manche **Missionskarten** vergeben **Siegpunkte** in Höhe der in einer Runde zerstörten **gegnerischen** Versorgung. In solchen Fällen wird der in dieser Runde zerstörte Versorgungswert in der Wertungsphase zum Punktestand addiert.

TEIL 7: DAS SCHLACHTFELD

Das Terrain, auf dem gekämpft wird, ist so entscheidend wie die beteiligten Armeen. Mauern blockieren die **Sichtlinie**, Höhe bietet eine beherrschende Feuerposition, und enge Passagen lenken einen ganzen Sturm in eine Todeszone. Dieser Teil zeigt, wie die **Sichtlinie** wirkt, wie Terrain Modelle verschiedener **Größen** beeinflusst und wie Deckung und Höhe den Kampf prägen.

7.1 SICHTLINIE

Jeder Schuss, jede Fähigkeit und jeder Befehl, die freie Sicht aufs Ziel erfordern, folgen demselben Ablauf. Die **Sichtlinie** bestimmt, was ein Modell sieht und worauf es schießen kann.

StarCraft: Tabletop Miniature Game nutzt ein **2D-Sichtliniensystem (LoS)**. Alle Prüfungen der **Sichtlinie** erfolgen aus der Draufsicht, senkrecht von oben auf das Schlachtfeld.

Um zu bestimmen, ob ein handelndes Modell ein Ziel sieht, ziehe eine gedachte gerade Linie von einem beliebigen Teil seines Sockels zu einem beliebigen Teil des Sockels des Zielmodells.

Verläuft die Linie durch kein **blockierendes Terrain** (jedes Terrainstück mit **effektiver Größe** 1 oder mehr – siehe Teil 11), ist das Ziel sichtbar. Weitere Prüfungen entfallen.

Führt die Linie durch **Blockierendes Terrain**, ist das Ziel nicht automatisch versteckt. Prüfe anhand der Regeln für **Deckung** (Teil 7.1.1), ob das Terrain die **Sichtlinie** wirklich blockiert. Terrain, das die Linie kreuzt, aber weder Volle Deckung noch Direkte Deckung erfüllt, blockiert die **Sichtlinie** nicht. Das Ziel bleibt sichtbar.

Für die **Sichtlinie** ist die Grundfläche eines Terrainstücks sein physischer Sockel oder, fehlt dieser, die äußersten Kanten seines festen Körpers von oben. Sofern die Spieler beim Schlachtfeldaufbau nichts anderes vereinbaren, **blockieren** Lücken, Fenster, Türen und offene Innenräume in der Grundfläche die **Sichtlinie**.

Eine Terrainöffnung kann für Bewegung passierbar sein, ohne für die **Sichtlinie** als offen zu gelten (Regeln zur Lückenbreite siehe Teil 4.6).

Beim Schlachtfeldaufbau müssen die Spieler die Grundfläche jedes Terrainelements festlegen und welche Öffnungen, falls vorhanden, als passierbare Lücken für Bewegung gelten.

DESIGNER-HINWEIS: Unser Spiel nutzt eine Sichtlinie von oben statt einer genauen Messung vom Auge des Modells. Das verhindert Streit über die genaue Haltung, gebeugte Oberkörper und die Waffenposition. Zudem wirkt Terrain unabhängig von Modellhaltung oder Sockelbauweise korrekt. Der Nachteil ist ein leichter Verlust an filmischer Wirkung, doch für Tempo und Balance lohnt sich das.

SICHTLINIE DURCH TERRAIN GLEICHER GRÖSSE BLOCKIERT

***In diesem Beispiel** prüft ein Spieler die **Sichtlinie** vom Marodeur (**Größe 2**) zur Schabe (**Größe 2**) durch eine zerstörte Mauer (**Größe 2**). Die Mauer ist groß genug, die **Sichtlinie** ganz zu blockieren. Keines der Modelle ist für das andere **sichtbar**.*

__In diesem Beispiel__ prüft ein Spieler die __Sichtlinie__ vom Goliath (__Größe 3__) zum Marodeur (__Größe 2__) durch eine zerstörte Mauer (__Größe 2__). Sie ist zu niedrig, um ihn zu verbergen. Die __Sichtlinie__ ist nicht blockiert, beide sind füreinander __sichtbar__.

GÜLTIGE SICHTLINIE, DA EINHEITENGRÖSSE GRÖSSER ALS TERRAIN

7.1.1 DECKUNG

Terrainelemente können die **Sichtlinie** zwischen Modellen blockieren. Ein Terrainelement bietet auf eine von zwei Arten Deckung:

▶ Volle Deckung: Ein Terrainstück blockiert die Sichtlinie, wenn seine Effektive Größe (Teil 7.1.2) gleich oder größer ist als die Effektive Größe sowohl des Angreifers als auch des Ziels. Keines der Modelle sieht über das Terrain – die Sichtlinie ist blockiert.
▶ Direkte Deckung: Führt die Sichtlinie durch ein Terrainstück und steht der Angreifer oder das Ziel innerhalb 1" dieses Terrains, ist die Sichtlinie zwischen ihnen blockiert, sofern die Effektive Größe des Terrainstücks gleich oder größer ist als die Effektive Größe des Modells innerhalb 1".

Jedes Terrainstück wird unabhängig auf Deckung geprüft. Terrainstücke addieren weder ihre **Effektive Größe** noch ihre Nähe. Erfüllt kein einzelnes Terrainstück die Anforderungen für Volle Deckung oder Direkte Deckung, ist die **Sichtlinie** nicht blockiert, ungeachtet der Zahl der durchquerten Terrainstücke.

HÖHEN-TOTZONE

Zieht ein Modell auf **HOCHEBENE (Größe 3+)** eine **Sichtlinie** zu einem Modell auf **BODENEBENE**, das **innerhalb von 1"** vom Fuß desselben Terrainelements steht, ist die **Sichtlinie** blockiert. Das gilt in beide Richtungen – kein Modell sieht das andere.

NAHBEREICH

Stehen beide Modelle **innerhalb von 1"** desselben Terrainelements und **innerhalb von 3"** voneinander, gelten Direkte Deckung, Höhenstufe und Tote Zone nicht. Bestimme die **Sichtlinie** normal über die Standardlinie (Teil 7.1).

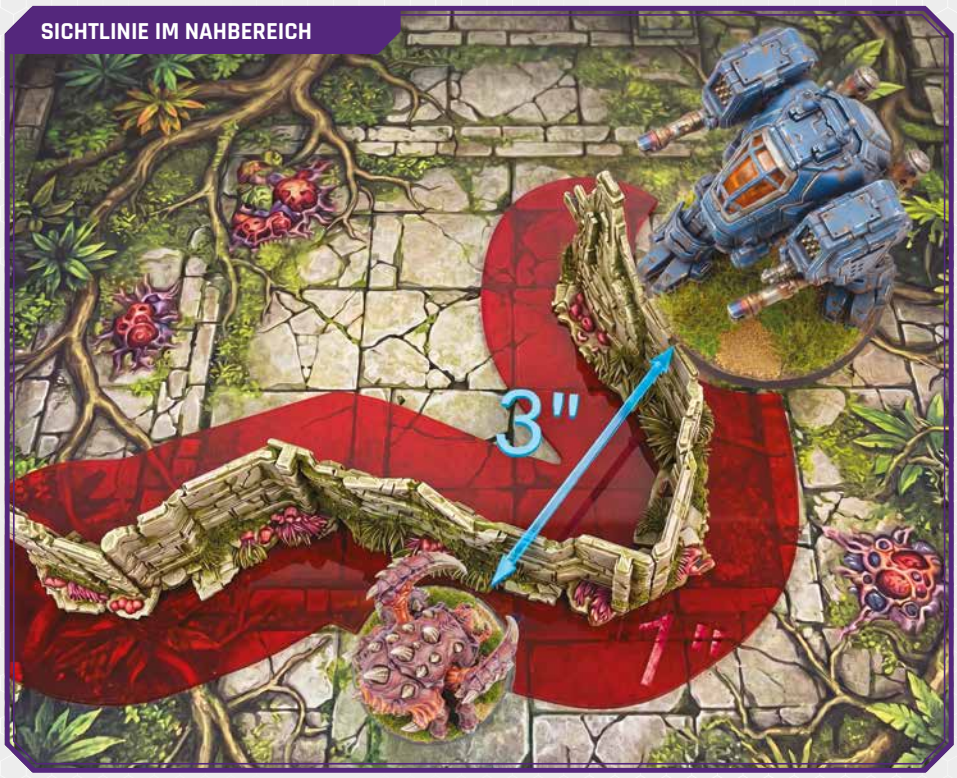
DIREKTE DECKUNG

__In diesem Beispiel__ prüft ein Spieler die __Sichtlinie__ von einem Goliath zu einer Space-Marine-Einheit durch eine Ruinenmauer. Die Mauer ist zu niedrig, um die Sicht ganz zu blockieren. Zwei Space-Marines stehen jedoch __innerhalb von 1"__ der Mauer. Da die __effektive Größe__ der Mauer der __Größe__ der Space-Marines gleicht, gilt für sie __Direkte Deckung__. Die Sichtlinie zu und von diesen beiden ist blockiert.

SICHTLINIE DURCH HOCHEBENE BLOCKIERT

In diesem Beispiel: Ein Space-Marine auf HOCHEBENE prüft die Sichtlinie zu einem Zergling auf BODENEBENE. Der Zergling steht innerhalb 1" des Fußes desselben Terrainstücks, auf dem der Space-Marine steht, doch beide Modelle sind mehr als 3" voneinander entfernt. Der Zergling ist zu nah am Fuß der Klippe, um von oben gesehen zu werden – die Sichtlinie ist blockiert. Das gilt in beide Richtungen – auch der Zergling sieht den Space-Marine über sich nicht. Wären beide Modelle innerhalb 3" voneinander, griffe Nahbereich und es gälten die normalen Sichtlinienregeln.

SICHTLINIE IM NAHBEREICH



***In diesem Beispiel** prüft ein Spieler die **Sichtlinie** von einem Goliath zu einer Schabe durch eine Ruinenmauer. Die Schabe hätte normal **Direkte Deckung**, doch weil der Goliath ebenfalls **innerhalb von 1"** derselben Mauer steht und die Modelle **innerhalb von 3"** zueinander sind, greift die Regel **Nahbereich**. Direkte Deckung entfällt, es gelten die normalen Sichtlinienregeln.*

Abathurs TIPP

HOCHEBENE ist eine Macht auf dem Schlachtfeld. Steht eine Einheit auf Terrain der Größe 3 oder 4, schnellt ihre effektive Größe in die Höhe und sie späht über Hindernisse, die Einheiten auf tieferem Grund die Sichtlinie nähmen. Die beste Stellung für Fernkampfunterstützung ist die HOCHEBENE, denn von dort regnet dein Feuer herab. Der Nachteil ist natürlich, dass Einheiten auf HOCHEBENE nahezu allem ausgesetzt sind, stelle also nur Einheiten dorthin, die verkraften, was auf sie zukommt. Fernkampfspezialisten mit guten Werten in Panzerung oder Ausweichen glänzen auf der HOCHEBENE wirklich, Einheiten mit schwächeren Werten bleiben besser unten, wenn sie verborgen bleiben wollen.

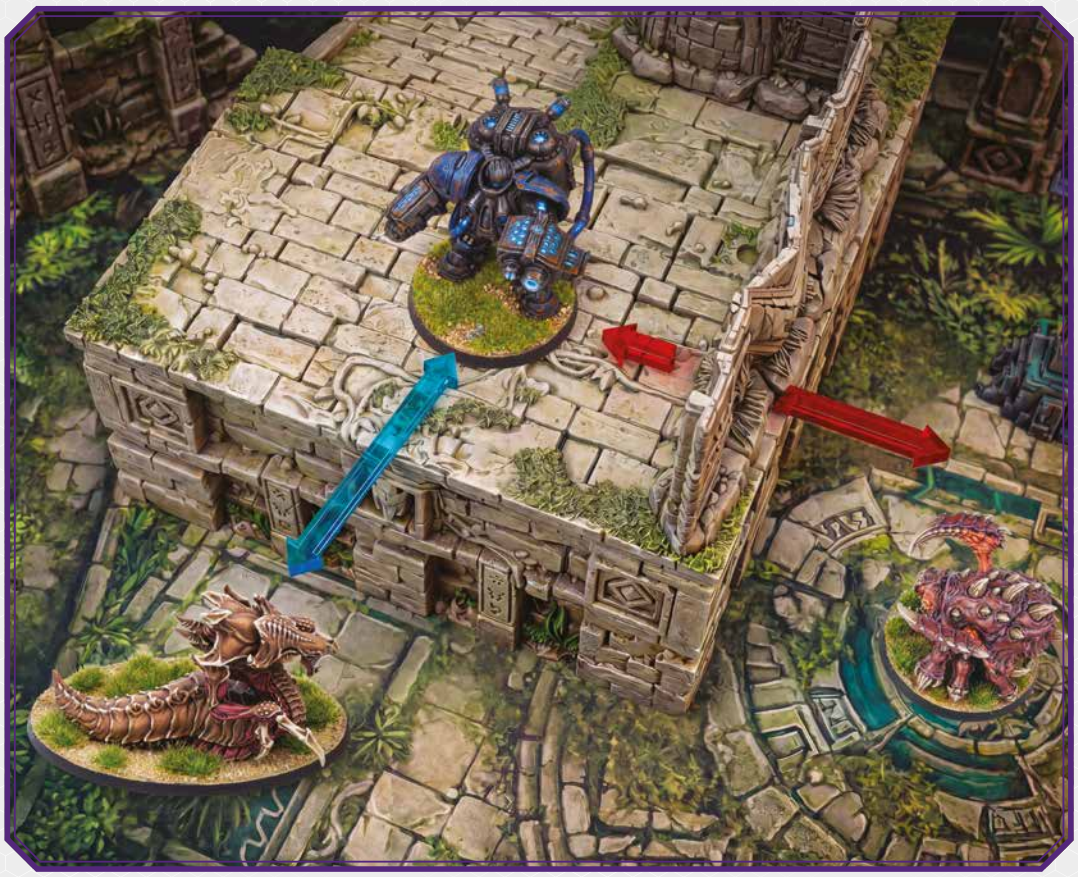
7.1.2 VERTIKALITÄT UND EFFEKTIVE GRÖSSE

Steht ein Modell auf einem Terrainstück (etwa **HOCHEBENE**): Die **Effektive Größe** ist die Größe des Modells plus die **Größe** des Terrains.

BEISPIEL: Ein Space-Marine (**Größe 2**) auf **HOCHEBENE** (**Größe 4**) hat eine **effektive Größe** von 6. Er sieht über **Größe 5**-Mauern, die ihm auf **BODENEBENE** die Sicht nehmen würden.

▶ *Draufsicht: Nur Terrainstücke, die sich zwischen den Positionen beider Modelle senkrecht erheben (von oben betrachtet), können den Schuss blockieren. Die waagerechte Fläche, auf der ein Modell steht, behindert die Linie von oben nicht.*

▶ *Gestapeltes Terrain: Steht ein Terrainstück auf HOCHEBENE oder MITTELEBENE, wächst seine Effektive Größe wie bei einem Modell – es erhält die Größe des Terrains, auf dem es steht.*



In diesem Beispiel steht ein Marodeur (Größe 2) auf HOCHEBENE (Größe 3) und hat damit Effektive Größe 5. Eine zerstörte Mauer (Größe 2) steht ebenfalls auf HOCHEBENE (Größe 3) und hat damit Effektive Größe 5. Da beide dieselbe Effektive Größe haben, sieht der Marodeur nicht über die zerstörte Mauer. Die Schabe (Größe 2) auf BODENEBENE kann keine Sichtlinie zum Marodeur ziehen, weil die zerstörte Mauer (Effektive Größe 5) sie blockiert. Der Hydralisk auf BODENEBENE kann jedoch eine Sichtlinie zum Marodeur ziehen, weil kein Hindernis im Weg steht.

DESIGNER-HINWEIS: HOCHEBENE ist dank des Bonus aus Effektiver Größe und Sichtlinie ohnehin eine starke Position auf dem Schlachtfeld. Eine Einheit auf HOCHEBENE ist jedoch auch für fast alles auf dem Tisch besser sichtbar, was eine Schwäche schafft. Der Ausweichwurf für Einheiten auf HOCHEBENE bildet den Verteidigungsvorteil einer erhöhten Position ab. Bergauf zu schießen ist schwerer. Das gibt Spielern neben dem Bonus auf die Sichtlinie einen starken Grund, erhöhte Positionen zu besetzen.

7.1.3 HOCHEBENEN-DECKUNG

Stehen alle Modelle einer Einheit mit einem beliebigen Teil ihrer Sockel auf **HOCHEBENE** (Terrain der **Größe 3** oder größer), darf die Einheit einen **Ausweichwurf** gegen alle **Fernkampfangriffe** aus geringerer Höhe machen. Der Angriff kommt aus geringerer Höhe, wenn mindestens ein Modell der angreifenden Einheit mit keinem Teil seines Sockels auf der **HOCHEBENE** steht.

Ausnahme: Fliegende Einheiten profitieren nie von HOCHEBENE-Deckung, unabhängig von ihrer tatsächlichen Position auf dem Schlachtfeld. Fernkampfangriffe Fliegender Einheiten gehen nie von der niedrigeren Höhenstufe aus, unabhängig von ihrer Position auf dem Schlachtfeld.

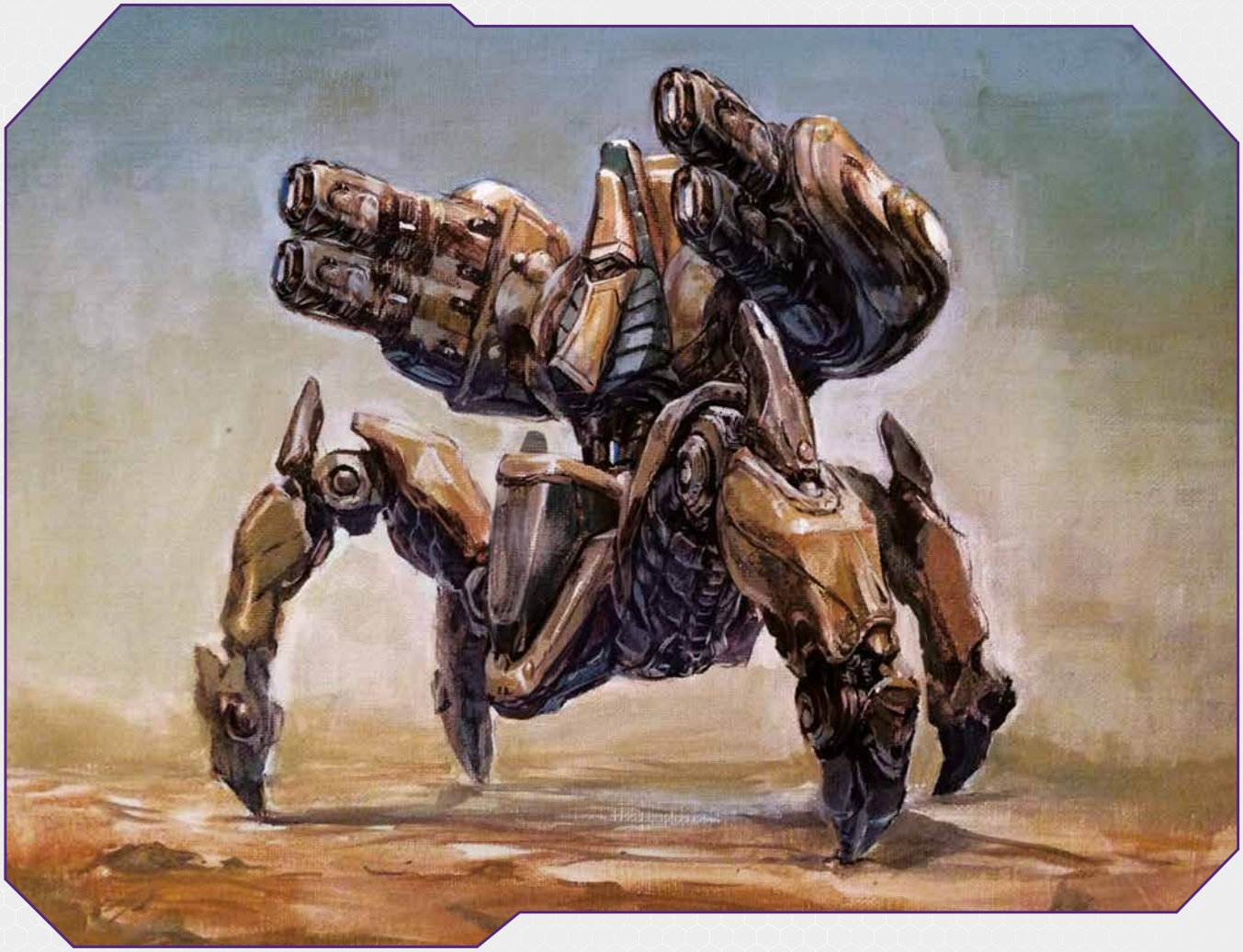
7.1.4 FLIEGENDE EINHEITEN UND DECKUNG

Beim Prüfen der **Sichtlinie** zu oder von **Fliegenden** Modellen ignoriere die Regel Volle Deckung.

Die Regeln für Direkte Deckung und Höhen-Totzone gelten weiterhin.

Für Deckung gilt die **Effektive Größe** eines **Fliegenden** Modells als höher als die **Effektive Größe** jedes Terrainstücks auf dem Tisch.

Darum kann Terrain gegen ein Fliegendes Modell nie Volle Deckung bieten und einem Fliegenden Modell nie Direkte Deckung geben, wenn dieses das Modell innerhalb von 1" um Terrain ist. Ein Fliegendes Modell befolgt jedoch weiterhin jede Regel zu Direkter Deckung oder Höhen-Totzone, die für das andere Modell im Angriff gilt.



LoS- und DECKUNGSÜBERSICHT:

SICHTLINIE - KERNREGELN

Ergebnis Regel / Fall		Detail
SOCKELSYSTEM (§7.1)		
LoS-Methode	● **2D VON OBEN**	Ziehe eine gerade Linie von einem beliebigen Punkt des Angreifersockels zu einem beliebigen des Zielsockels, senkrecht von oben.
Messung	● **NUR HORIZONTAL**	Vertikale Höhe zählt nie bei Reichweiten- oder **LoS**-Prüfungen.
Linie führt nicht durch Blockierendes Terrain	✔ **SICHTBAR**	Keine weiteren Prüfungen nötig.
Linie kreuzt blockierendes Terrain	◆ **DECKUNG PRÜFEN**	Wende die Regeln für Volle Deckung oder Direkte Deckung an (§7.1.1). Das Ziel kann sichtbar bleiben.
Definition Terrain-Grundfläche	● **AUSSENKANTE**	Lücken, Fenster und Durchgänge in einem Terrainstück blockieren **LoS**.
EFFEKTIVE GRÖSSE & HÖHE (§7.1.2)		
Modell auf HOCHEBENE	● **MODELL+TERRAIN-GRÖSSE**	**Z. B. Space-Marine (Größe 2) auf HOCHEBENE (Größe 4) = Effektive Größe 6.**
Terrainstück auf HOCHEBENE	● **GRÖSSE TERRAIN+TERRAIN**	Dieselbe Stapelregel gilt für Terrain auf erhöhten Flächen.
Modell auf BODENEBENE	▬ **KEIN BONUS**	**Effektive Größe** = nur die eigene **Größe** des Modells.
HÖHEN-TOTZONE (§7.1.1)		
Modell auf **HOCHEBENE** zieht LoS zum Modell auf **BODENEBENE innerhalb von 1"** vom Fuß des Terrains	✖ **LoS BLOCKIERT**	Gilt in beide Richtungen. Kein Modell sieht das andere.
Ausnahme Nahbereich (beide **innerhalb von 1"** desselben Terrains UND innerhalb von 3" voneinander)	✔ **LoS WIEDER FREI**	Normale **LoS**-Regeln gelten. Die Höhen-Totzone wird ignoriert. Wirkt in beide Richtungen.

DECKUNG - VOLLSTÄNDIGE ENTSCHEIDUNGSTABELLE

DECKUNGSART	BEDINGUNG	LoS-ERGEBNIS	TABELLE
VOLLE DECKUNG			
Volle Deckung	**Effektive Größe** des Terrains ≥ Effektive Größe von Angreifer UND Ziel	✖ **LoS BLOCKIERT**	§7.1.1
DIREKTE DECKUNG			
Direkte Deckung (Angreifer hinter Terrain)	LoS-Linie kreuzt Terrain, UND Angreifer ist **innerhalb von 1"** dieses Terrains UND **Effektive Größe** des Terrains ≥ Effektive Größe des Angreifers ⚠ Ausnahme Nahbereich: Sind beide Modelle **innerhalb von 1"** desselben Terrainelements UND **innerhalb von 3"** voneinander, wird diese Regel umgangen – nutze stattdessen die normale **LoS**.	✖ **LoS BLOCKIERT** (außer bei Nahbereich)	§7.1.1
Direkte Deckung (Ziel hinter Terrain)	LoS-Linie kreuzt Terrain, UND Ziel ist **innerhalb von 1"** dieses Terrains UND **Effektive Größe** des Terrains ≥ Effektive Größe des Ziels ⚠ Ausnahme Nahbereich: Sind beide Modelle **innerhalb von 1"** desselben Terrainelements UND **innerhalb von 3"** voneinander, wird diese Regel umgangen – nutze stattdessen die normale **LoS**.	✖ **LoS BLOCKIERT** (außer bei Nahbereich)	§7.1.1
OHNE DECKUNG / TROTZ TERRAIN SICHTBAR			
Terrain zu klein	Volle Deckung versagt UND kein Modell ist **innerhalb von 1"** um Terrain (Direkte Deckung versagt)	✔ **SICHTBAR**	§7.1.1
Mehrere kleine Terrainstücke	Linie verläuft durch mehrere Terrainstücke, aber kein einzelnes erfüllt Volle oder Direkte Deckung	✔ **SICHTBAR**	§7.1.1
Modell nicht innerhalb von 1" um ein Terrainstück	Linie verläuft durch Terrain; Nähebedingung für Direkte Deckung bei diesem Modell nicht erfüllt	✔ **SICHTBAR**	§7.1.1
HOCHEBENEN-DECKUNG - AUSWEICHBONUS			
Deckung durch HOCHEBENE	ALLE Modelle der verteidigenden Einheit sind **ganz innerhalb der HOCHEBENE** (**Größe 3+**), UND mindestens ein angreifendes Modell ist NICHT ganz innerhalb der HOCHEBENE	◆ **AUSWEICHWURF GEWÄHRT**	§7.1.3
Angreifer ebenfalls auf HOCHEBENE	Alle angreifenden Modelle sind **ganz innerhalb der HOCHEBENE**	✖ **KEIN AUSWEICHBONUS**	§7.1.3

DECKUNGSART	BEDINGUNG	LoS-ERGEBNIS	VERWEIS
	FLIEGENDE EINHEITEN		
Volle Deckung	Beim Prüfen der **Sichtlinie** zu oder von **Fliegenden** Modellen ignoriere die Regel Volle Deckung.	✔ **SICHTBAR – KEINE DECKUNG**	§7.1.1
Direkte Deckung Ziel	Die **effektive Größe fliegender** Einheiten ist immer höher als die effektive Größe jedes Terrainelements auf dem Tisch.	✔ **SICHTBAR – KEINE DECKUNG**	§7.1.1
Direkte Deckung Angreifer	LoS-Linie kreuzt Terrain, UND Ziel ist **innerhalb von 1"** dieses Terrains UND **Effektive Größe** des Terrains ≥ Effektive Größe des Ziels	✖ **LoS BLOCKIERT** (außer bei Nahbereich)	§7.1.1
Deckung durch HOCHEBENE	**Fliegende** Einheiten profitieren nie von **HOCHEBENE**-Deckung, unabhängig von ihrer physischen Position auf dem Schlachtfeld.	✖ **KEIN AUSWEICHBONUS**	§7.1.3

WICHTIG: Jedes Terrainstück wird für die Deckung eigenständig bewertet. Stücke summieren weder **Effektive Größe** noch Nähe – ein Stück muss die Bedingung allein erfüllen. GRAS blockiert, anders als anderes Terrain der **Größe** 2, keine Bewegung, wohl aber die Sichtlinie.

BLOCKIERENDES TERRAIN & HÖHE - KURZÜBERSICHT

GRÖSSE	BLOCKIERT?	PASSIERBAR?
Größe 0	✖ BLOCKIERT NICHT	✔ FREIER DURCHGANG
Größe 1	✔ BLOCKIERT	✔ FREIER DURCHGANG
Größe 2	✔ BLOCKIERT	✖ KEIN DURCHGANG
Größe 2 - GRAS	✔ BLOCKIERT	◆ PASSIERBAR (zerstört)
Größe 3+	✔ BLOCKIERT	✖ KEIN DURCHGANG

Erreichen / Regel HÖHENSTUFE	
BODENEBENE	Auf dem Schlachtfeld stehend
MITTELEBENE	Horizontales Terrain Größe 1–2
HOCHEBENE	Horizontales Terrain Größe 3+
Höhenwechsel	Muss ZUGANGSPUNKT nutzen
Fliegende Einheiten	Terrain ignorieren; Punkt zu Punkt ziehen

7.2 BINDUNG UND BINDUNGSREICHWEITE

Die Bindungsreichweite reicht 1" waagerecht vom Sockel jedes Modells. Sind zwei gegnerische Modelle Innerhalb von 1" voneinander, sind sie Gebunden – im Nahkampf verhakt.

Sofern nicht anders angegeben, darf eine Einheit innerhalb der Bindungsreichweite gegnerischer Modelle weder eine Bewegung beenden noch PLATZIERT werden.

Ist ein Modell einer Einheit mit einem Modell einer **gegnerischen** Einheit **gebunden**, gelten beide Einheiten als gebunden.

GEBUNDENE EINHEITEN

7.2.1 BINDUNGSBESCHRÄNKUNGEN

Modelle sind nur **gebunden**, wenn alle folgenden Bedingungen erfüllt sind:

▶ Kampfmerkmale passen: Boden-Modelle binden nur Boden-Modelle. Fliegende Modelle können von keinem Modell gebunden werden.
▶ Terrain blockiert nicht:

- Terrain der Größe 0–1: Bindung ist darüber möglich.
- Terrain der Größe 2+: Modelle können nicht hindurch binden. Selbst innerhalb 1" bedeutet eine Mauer der Größe 2+ zwischen ihnen, dass sie nicht gebunden sind.
- Modelle auf HOCHEBENE können keine Modelle auf BODENEBENE binden, und umgekehrt.
- Modelle auf MITTELEBENE können Modelle auf HOCHEBENE oder BODENEBENE nur binden, wenn beide Modelle an denselben ZUGANGSPUNKT angrenzen, der ihre jeweiligen Höhenstufen verbindet.

7.3 MARKEN UND TOKEN

7.3.1 TOKEN

Token stellen greifbare Schlachtfeldelemente dar – Kriechertumore, Ätzende Galle und Schatten. Behandle sie als Terrain (Größe 0) mit eigenem Sockel. Modelle dürfen sich durch Token bewegen, die Bewegung aber nicht überlappend beenden, wenn nicht anders angegeben. Token werden am Ende der Spielrunde entfernt, wenn nicht anders angegeben. Miss immer zur nächsten Sockelkante des Tokens.

7.3.2 MARKEN

Marken halten Status oder Spielzustände fest. Anders als Token haben sie keine physische Präsenz. Sie blockieren weder **Sichtlinie** noch Bewegung.

▶ Missionsmarken sind nummerierte Marken, die beim Aufbau auf dem Schlachtfeld an den Koordinaten der Aufstellungskarte gesetzt werden. Jede Marke hat 32 mm Durchmesser und zwei Seiten: aktiviert oder deaktiviert. Jede ist nach Nummer farbcodiert: Marken 1 & 3 rot, Marken 2 & 4 blau, Marke 5 neutral.

▶ **Aktivierungsmarken** werden neben die **Einheit** gelegt, die ihren Zug in einer Phase beendet hat. Sie sind doppelseitig: Der nach oben zeigende Pfeil bedeutet, dass die Einheit ihren Zug in Phase 1 (Bewegung) beendet hat. Die Rückseite zeigt den beendeten Zug in Phase 2 (Sturm) an.

▶ **Fraktionsanzeiger** liegen auf **Missionsmarken** und zeigen, welcher Spieler die Missionsmarke gerade kontrolliert. Manche **Spezialfähigkeiten** nutzen Fraktionsanzeiger, um einen Bereich des Schlachtfelds zu markieren.

▶ **Modusmarken** halten operative Wechsel fest (z. B. **BELAGERUNGSMODUS**, **EINGEGRABEN**). Diese **Statusmarken** haben **BLEIBT IM SPIEL**.

▶ **Einflusszonen-Marken** dienen dazu, die **Einflusszone** festzulegen, wenn die **Eintrittskante** nicht über die gesamte Tischkante reicht. Es sind L-förmige Eckmarken, die genau wie auf der **Aufstellungskarte** gezeigt gesetzt werden müssen.

▶ Die Erstspielermarke zeigt an, welcher Spieler die Initiative hat. Ihr Inhaber wählt, welcher Spieler zu Beginn jeder Phase zuerst aktiviert. Die Marke wechselt im Spielverlauf zwischen den Spielern, meist wenn ein Spieler früh in einer Phase passt oder am Ende der Runde die Siegpunkte gezählt werden.

▶ **Stärkungs-/Schwächungsmarken** dienen dazu, Effekte und einige Status der Einheit festzuhalten. Positive Effekte hältst du mit **Stärkungsmarken** (blau) fest, negative mit Schwächungsmarken (rot).

7.4 ZERSTÖRTE EINHEITEN

Fällt das letzte Modell, ist die Einheit zerstört.

Alle Effekte, Fähigkeiten und Zustände, die derzeit auf der zerstörten **Einheit** liegen, enden sofort. Von der zerstörten Einheit erzeugte Token werden entfernt (außer sie sind **BLEIBT IM SPIEL**). Effekte, die die zerstörte Einheit auf andere Einheiten gelegt hat, bleiben dort, sofern der Effekt nichts anderes bestimmt.

Eine zerstörte Einheit kehrt nur ins Spiel zurück, wenn eine bestimmte Regel es erlaubt.

TEIL 8: SPIELABLAUF

Die Grundlagen sind geklärt und die Truppen stehen bereit, nun ist es Zeit zu kämpfen. Jede Runde der Schlacht folgt einem einfachen Ablauf: Einheiten bewegen, schießen, brutaler Nahkampf und Ziele werten. Dieser Abschnitt behandelt jeden Schritt des Kampfzyklus, von der ersten Bewegungsaktion bis zur abschließenden Siegpunktwertung.

8.1 RUNDEN UND PHASEN

Ein Spiel dauert bis zu **5 Runden**. Jede Runde hat vier Phasen in strenger Folge:

PHASE	NAME	HAUPTAKTIONEN
1	Die Bewegungsphase	Aufstellen, Bewegen, Loslösen, Halten
2	Die Sturmphase	Fernkampfangriff, Sturmangriff, Laufen, Halten
3	Die Kampfphase	Reihen schließen, Nahkampfangriff
4	Die Wertungs- & Aufräumphase	Marken kontrollieren, SP werten, Aufräumen

8.2 AKTIVIERUNGSSYSTEM

In den Phasen 1, 2 und 3 nutzen die Spieler die **abwechselnde Aktivierung**. Der Inhaber der **Erstspielermarke** bestimmt, wer in jeder Phase zuerst aktiviert. Danach wechseln sich die Spieler ab und aktivieren je eine **Einheit** pro Zug. Jede **aktivierte** Einheit führt genau **eine** Aktion aus der in dieser Phase verfügbaren Liste aus.

Abathurs TIPP

Zu Beginn sind die Ressourcen knapp und das Spielfeld nimmt erst Gestalt an. Stellst du eine wertvolle Einheit zu früh auf, ist sie schwerem Feuer ausgesetzt, bevor du genug Präsenz auf dem Feld hast, um sie zu stützen. Hältst du Einheiten dagegen zu lange in den Reserven, verschenkst du ihr Potenzial. Eine gute Strategie: erst billige Einheiten aufstellen, um Marken zu umkämpfen und Informationen zu sammeln, dann die wertvollen Einheiten in den Runden 2 und 3.

DESIGNER-HINWEIS: Der Gewinner des Stichwurfs darf die Erstspielermarke dem Gegner geben – und manchmal ist genau das richtig. Als Zweiter in der Bewegungsphase legt sich dein Gegner zuerst fest und du kannst reagieren. Als Erster in der Sturmphase wirst du dafür belohnt, in der Bewegung früh zu passen. Die Entscheidung, wer mit dieser Marke Runde 1 beginnt, ist selbst strategisch und keine bloße Formalität.

8.2.1 PASSEN UND INITIATIVE

Der **aktive Spieler** darf jederzeit im Zug **passen**, statt eine Einheit zu aktivieren. Ein Spieler muss passen, wenn er keine berechtigte Einheit mehr hat.

Wer in einer Phase zuerst **passt**, nimmt die **Erstspielermarke** für die nächste Phase. Hat ein Spieler **gepasst**, darf er in dieser Phase keine Einheit mehr aktivieren. Der Gegner beendet dann seine restlichen Aktivierungen.

8.2.2 BESTIMMUNG DES ERSTEN SPIELERS

Die Spieler machen einen Stichwurf (Teil 3.2). Der Gewinner weist die **Erstspielermarke** für Runde 1 einem beliebigen Spieler zu.

8.3 AUFSTELLUNG UND RESERVEN

Keine Einheit beginnt auf dem Schlachtfeld. Alle Einheiten der Armeeliste starten in den Reserven. Bringe sie in der Bewegungsphase aufs Schlachtfeld, soweit die Versorgung es zulässt.

DESIGNER-HINWEIS: Jede Einheit in Reserve zu beginnen, ist ein bewusster Bruch mit dem klassischen Tabletop. Statt die ganze Armee zu Beginn aufzustellen und sich auf diese Positionen festzulegen, bevor ein einziger Würfel fällt, bauen die Spieler ihre Präsenz auf dem Schlachtfeld Runde für Runde auf. Das ähnelt dem Aufbau der Wirtschaft in einem klassischen Echtzeit-Strategiespiel – frühe Runden verlangen Entscheidungen, welche Einheiten man mit begrenzter Versorgung einsetzt, spätere Runden bestrafen den, der diese frühen Entscheidungen schlecht gesteuert hat. Zudem entfällt das verbreitete Problem des Alphaschlags in Zug 1.

8.3.1 VERSORGUNGSPOOL

Verstärkungen treffen nicht alle auf einmal ein; Warpkanäle brauchen Zeit zum Stabilisieren, Overlords benötigen Flugkorridore, und Landefrachter warten auf orbitalen Anflugvektoren.

Der **Versorgungspool** ist die gesamte Kapazität, die ein Kommandeur zu einem Zeitpunkt haben kann; er wächst, je weiter die Logistik zur Front aufschließt.

▶ Runde 1: Der Versorgungspool entspricht der Startversorgung der Missionskarte.
▶ Spätere Runden: Der Versorgungspool steigt jede Runde um den Wert der Versorgungseskalation.
▶ Letzte Runde: In der letzten Runde jeder Partie (laut Missionskarte) wird der Versorgungspool unbegrenzt. Alle in den Reserven verbliebenen Einheiten dürfen ohne Versorgungsgrenze aufgestellt werden, in der normalen abwechselnden Aktivierungsfolge.
▶ Harte Obergrenze: Die gesamte aktuelle Versorgung der Einheiten auf dem Tisch darf den Versorgungspool nie übersteigen.

8.3.2 VERFÜGBARE VERSORGUNG

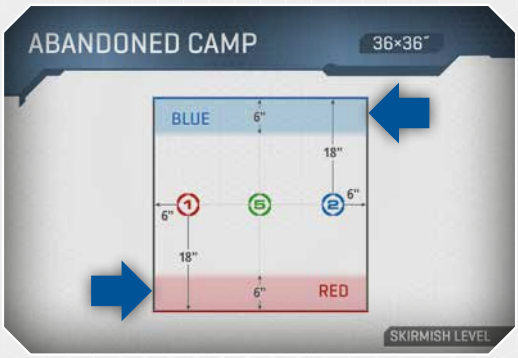
Die Mittel eines Kommandanten sind begrenzt. Jeder Trupp schöpft aus demselben Vorrat an Munition, Bandbreite und Führungsfokus. Was du bisher gebunden hast, bestimmt, was verfügbar bleibt. Die Lücke zwischen Gebundenem und noch Zugänglichem zu steuern, trennt die maßvolle Eskalation von einer Armee, die zu früh gipfelt.

Verfügbare Versorgung ist der aktuelle Versorgungspool abzüglich der Gesamtversorgung befreundeter Einheiten auf dem Schlachtfeld.

Eine Einheit ist nur aufstellbar, wenn ihr **aktueller Versorgungswert** kleiner oder gleich der **verfügbaren Versorgung** ist. Im Kampf zerstörte (oder durch Verluste verkleinerte) Einheiten geben verfügbare Versorgung für Neuzugänge frei.

8.3.3 AUFSTELLUNGSBESCHRÄNKUNGEN

Kommt eine Einheit aus den **Reserven**, darf sie ihre Ankunft in dieser Aktivierung nicht in der **Einflusszone** des Gegners beenden. Das gilt für jede Form der Ankunft – ob die Einheit über eine Kante eintritt, per Warpprisma ankommt oder herbeigerufen wird. Zudem darf eine Einheit die Aktion **Aufstellen** nie **ohne Kohärenz** beenden. Lassen sich nicht alle Modelle regelkonform in **Kohärenz** setzen, kann die Einheit dort nicht aufgestellt werden.



Angaben zur Einflusszone stehen auf der Aufstellungskarte.

8.4 PHASE 1: DIE BEWEGUNGSPHASE

Schon vor dem ersten Schuss ist der Boden in Bewegung. Trupps graben sich ein, Verstärkungen strömen von oben, erschöpfte Einheiten ziehen sich zum Sammeln zurück. In der Bewegungsphase wandelt sich das Schlachtfeld-Terrain, während die Führung entscheidet, wo gekämpft wird.

Zu Beginn der Bewegungsphase:

▶ Handle alle Fähigkeiten „ **Beginn der Runde** “ ab. Haben beide Spieler Effekte, handelt der erste Spieler seine zuerst ab. Hat ein Spieler mehrere Effekte „ **Beginn der Runde** “ abzuhandeln, wählt er die Reihenfolge, in der sie abgehandelt werden. Jeder Effekt wird vollständig abgehandelt, ehe der nächste beginnt.
▶ Prüfe die **Verfügbare Versorgung** aller Spieler.

8.4.1 AKTIVIERUNGEN

Befehle ergehen einzeln. Ein Trupp bewegt sich, Stellung wird bezogen, der **Gegner** reagiert. Jede Aktivierung ist bindend.

Im Zug des Aktiven Spielers wähle eines:

▶ Aktiviere eine Einheit auf dem Schlachtfeld ohne Aktivierungsmarke – Bewegungs-, Halte- oder Loslösen-Aktion ausführen.
▶ Aktiviere eine Einheit in den Reserven ohne Aktivierungsmarke – Aufstell-Aktion ausführen, um das Schlachtfeld zu betreten.

Lege danach die **Aktivierungsmarke (Bewegungsseite)** neben die Einheit.

8.4.2 PASSEN

Der erste Spieler, der passt, nimmt die Erstspielermarke für Phase 2. Lege Aktivierungsmarken (Bewegungsseite) neben alle befreundeten Einheiten auf dem Tisch, die nicht aktiviert haben.

8.5 BEWEGUNGSPHASENAKTIONEN

8.5.1 HALTEN

Die Einheit führt keine Aktion aus. Lege eine Aktivierungsmarke daneben.

Die Einheit gilt in der aktuellen Phase als Aktiviert.

8.5.2 BEWEGEN

Eine **ungebundene** Einheit ändert ihre Position auf dem Schlachtfeld.

8.5.3 BEWEGUNG ABHANDELN

Weist eine Regel eine Einheit an, sich zu Bewegen, zu Laufen oder sich anders per Standardbewegung neu zu positionieren, gilt Folgendes:

SCHRITT 1 - FÜHRUNGSMODELL

▶ Wähle ein Führungsmodell und bewege es bis zur Geschwindigkeit der Einheit (geteilte Geschwindigkeitswerte siehe Teil 5.1). Miss den tatsächlich zurückgelegten Weg.
▶ Das Führungsmodell darf befreundete Modelle der eigenen Einheit durchqueren.
▶ Das Führungsmodell darf gegnerische Modelle oder befreundete Modelle anderer Einheiten nicht durchqueren. Boden-Modelle dürfen den Sockel eines Fliegenden Modells durchqueren, als wäre er nicht da, und umgekehrt.
▶ Das Führungsmodell kann Terrain der Größe 2 oder größer nicht durchqueren.
▶ Befolge die Regeln zur Lückenbreite (Teil 4.6).
▶ Das Führungsmodell darf die Höhenstufe nur über einen ZUGANGSPUNKT wechseln.
▶ Das Führungsmodell darf nicht auf Terrain oder dem Sockel eines anderen Modells überlappend enden.
▶ Der ganze Sockel des Führungsmodells muss auf dem Schlachtfeld enden.
▶ Das Führungsmodell darf nicht innerhalb 1” (Bindungsreichweite) einer gegnerischen Bodeneinheit enden.
▶ Kein Sockelteil des Führungsmodells darf sich weiter als der Geschwindigkeitswert der Einheit bewegen.

Abathurs TIPP

Früh in der Bewegungsphase zu passen ist ein spielentscheidender Zug. Der erste Spieler, der passt, erhält die Erstspielermarke für die Sturmphase und schießt zuerst. Stehen deine Schlüsseleinheiten schon oder hast du nichts mehr aufzustellen, passe sofort. So gewinnst du volle Information, während dein Gegner seine Aktivierungen verbraucht und du zusiehst. Zu früh zu ziehen kostet dich aber Gelegenheiten zum Manövrieren, es bleibt also ein ständiges Abwägen zwischen Informationsvorteil und Beweglichkeit.

FÜHRUNGSMODELL ZIEHT AUF NEUE POSITION In diesem Beispiel wählt der Terraner-Spieler ein Führungsmodell und bewegt es bis zum Geschwindigkeitswert der Einheit, der 4" beträgt. Dann werden die übrigen Modelle der Einheit in Kohärenz aufgestellt. Das heißt, sie müssen ganz innerhalb von 3" um das Führungsmodell stehen und eine gültige Kohärenzverbindung zu ihm ziehen können.

SCHRITT 2 - ANDERE MODELLE

▶ Nimm alle übrigen Modelle auf und setze sie in Kohärenz (Teil 4.4) um das Führungsmodell.
▶ Diese Modelle werden gesetzt, nicht bewegt – sie dürfen Hindernisse dazwischen ignorieren. Sie müssen jedoch legal enden: keine überlappenden Sockel, Sockel ganz auf dem Schlachtfeld und nicht innerhalb von 1" um eine gegnerische Einheit.

TERRAIN-INTERAKTIONEN

▶ Größe 0 & Größe 1: Frei passierbar. Die Bewegung darf nicht überlappend mit der Grundfläche des Terrains enden.
▶ Gras (Größe 2 - Sonderfall): Die vollständigen Regeln stehen beim Schlüsselwort GRAS (Teil 11). Gras blockiert keine Bewegung, blockiert aber die Sichtlinie, gemäß den Standard-Deckungsregeln (Teil 7.1.1). Führt der Bewegungsweg des Führungsmodells durch ein Gras-Terrainelement oder endet ein Modell einer Einheit darauf, wird dieses Gras-Element sofort für den Rest der Schlacht aus dem Spiel entfernt.
▶ Fliegende Einheiten: Eine Fliegende Einheit, die über Gras zieht, zerstört das Gras-Terrainelement nicht. Fliegende Modelle ziehen über das Terrain, nicht hindurch. Endet ein Modell einer Fliegenden Einheit auf einem Gras-Terrainelement, wird es normal entfernt.
▶ Größe 2 und größer: Nicht durchquerbar.

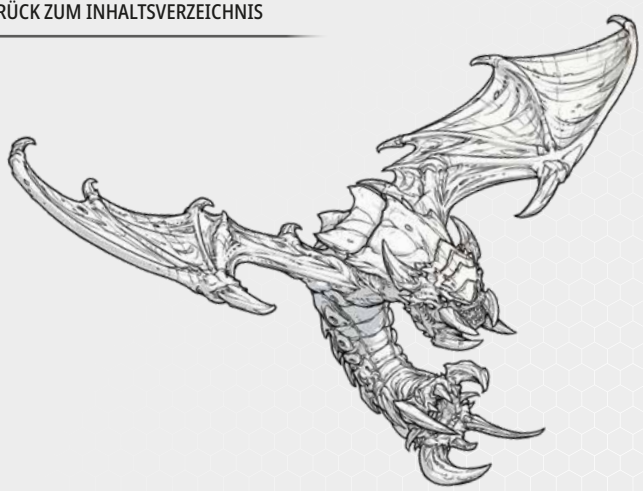
HÖHENSTUFE

Modelle können auf einer von drei Höhenstufen stehen:
▶ **BODENEBENE**: Steht direkt auf der Spielmatte.
▶ **MITTELEBENE**: Steht auf waagerechtem Terrain der **Größe 1 oder 2**.
▶ **HOCHEBENE**: Steht auf waagerechtem Terrain der **Größe 3** oder größer.

Das Modell steht auf einer Höhenstufe, wenn sein Sockel auf dieser Höhe liegt. Liegt der Sockel auf mehreren Höhenstufen, gilt es als auf der höchsten davon stehend.

ZUGANGSPUNKTE verbinden verschiedene Höhenstufen. Modelle wechseln die Stufe nur per Bewegung durch einen **ZUGANGSPUNKT** (Beispiele: Leitern, Portale, Türen). Kohärenzverbindungen **dürfen** ZUGANGSPUNKTE queren.

RAMPEN sind **MITTELEBENEN**-Terrain der **Größe 1**. Ein Modell auf einer Rampe ist an jedem Punkt ihrer Fläche auf der Höhenstufe **MITTELEBENE**. Modelle können eine Rampe nicht frei durchqueren – sie dürfen sie nur über ihre zwei **ZUGANGSPUNKTE** (einer am Fuß, einer oben) betreten und verlassen und dürfen ihre Bewegung auf der Rampe beenden.



FLUGBEWEGUNG

Einheiten mit dem Kampfmerkmal Fliegend ignorieren alle normalen Bewegungsbeschränkungen. Das Führungsmodell bewegt sich von Punkt zu Punkt und ignoriert alles Terrain und alle Modelle dazwischen. Andere Modelle dürfen den Sockel eines Fliegenden Modells durchqueren, als wäre er nicht da.

Fliegende Einheiten und Bindungsreichweite:

▶ Eine **Fliegende** Einheit darf ihre Bewegung in **Sockel-an-Sockel-Kontakt** mit **Bodeneinheiten** beenden und umgekehrt – Fliegende Modelle sind **nie gebunden**, und diese Nähe beeinflusst ihre Handlungsfähigkeit nicht.
▶ Fliegende Modelle sind nie **gebunden** (Teil 7.2.1). Eine Fliegende Einheit **muss** ihre Bewegung mindestens 1" von allen **gegnerischen Fliegenden** Einheiten entfernt beenden.

8.5.4 LOSLÖSEN

Das schwierigste Manöver eines Trupps ist der Rückzug unter schwerem Feuer. Wer auf einer festgenagelten Position die Initiative verliert, braucht ruhige Disziplin, schnelles Handeln und genug Feuerkraft, um die Verfolger auf Abstand zu halten.

Eine gebundene Einheit verlässt den Nahkampf.

▶ Bewege sie nach den Standard-Bewegungsregeln (Teil 8.5.3).
▶ Jedes einzelne Modell, das seine Bewegung nicht eindeutig außerhalb der Bindungsreichweite aller gegnerischen Einheiten beenden kann, wird sofort entfernt und gilt als zerstört. Andere Modelle der Einheit, die die Bindungsreichweite erfolgreich verlassen, bleiben unberührt – die Einheit macht mit ihren übrigen Modellen weiter.
▶ Kann das Führungsmodell selbst seine Bewegung nicht außerhalb der Bindungsreichweite aller gegnerischen Einheiten beenden, scheitert das Loslösen. Die Einheit bewegt sich nicht, das Führungsmodell wird entfernt, und ihre Aktivierung endet.
▶ Eine Einheit, die sich loslöst, kann in der folgenden Sturmphase keinen Fernkampfangriff und keinen Sturmangriff ausführen – außer ihr aktueller Versorgungswert ist größer als die kombinierte Versorgung aller Gegner, mit denen sie Gebunden war.

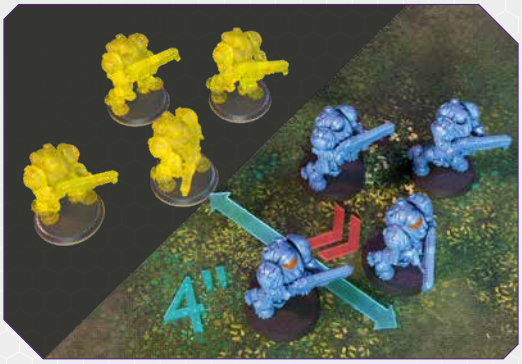
DESIGNER-HINWEIS: Die Ausnahme Taktische Masse bei der Loslösen-Strafe verhindert, dass kleine Abschirmeinheiten eine weit größere und wertvollere Streitmacht endlos aufhalten. Eine kleine Gruppe Zerglinge soll einen im Nahkampf gebundenen Belagerungspanzer nicht endlos aufhalten können. Hat die sich loslösende Einheit deutlich mehr Masse als ihr Gegner, besitzt sie die Masse, sich loszulösen und dabei voll wirksam zu bleiben. Das schafft ein Paradox: Einheiten, die den Gegner verlangsamen, können ihn nur begrenzt völlig stoppen.

8.5.5 AUFSTELLEN

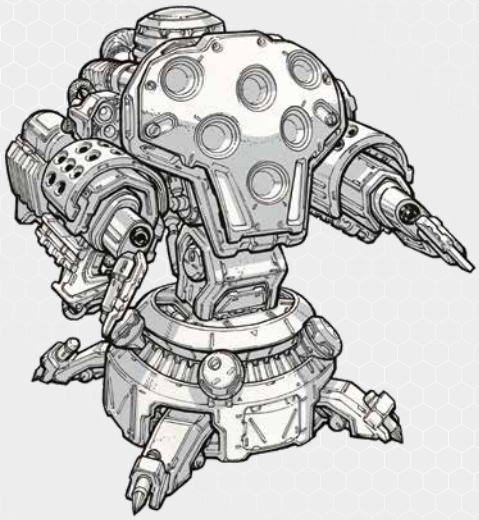
Sobald die Stiefel den Boden berühren, gibt es kein Zurück. Der richtige Aufstellungszeitpunkt dreht eine ganze Flanke. Der falsche schickt Verstärkungen in den Fleischwolf.

Einheit aus den Reserven betritt das Schlachtfeld.

▶ Prüfe, ob der aktuelle Versorgungswert der Einheit innerhalb der verfügbaren Versorgung liegt.
▶ Setze das Führungsmodell außerhalb des Schlachtfelds in Kontakt mit der Eintrittskante des Spielers und bewege es bis zur Geschwindigkeit der Einheit nach den Standard-Bewegungsregeln (Teil 8.5.3).



▶ Behandle die **Eintrittskante** als Sockel eines **Führungsmodells** und bewege es bis zur Geschwindigkeit der Einheit nach den Standardregeln für **Bewegen** (Teil 8.5.3).
▶ Das Führungsmodell tritt zuerst ein. Setze den Rest der Einheit **in Kohärenz**.
▶ Die Einheit **darf keine** Aktivierung innerhalb der **Einflusszone** des Gegners beenden.
▶ Eine Einheit darf die Aktion **Aufstellen** nie **ohne Kohärenz** beenden. Lassen sich nicht alle Modelle regelkonform in **Kohärenz** setzen, kann die Einheit dort nicht aufgestellt werden.



EINHEITEN ZURÜCK IN DIE RESERVEN

Manche Regeln entfernen die Einheit vom Schlachtfeld und geben sie in die Reserven zurück. Die Einheit ist nicht zerstört; sie hat das Schlachtfeld verlassen. Kehrt sie in die Reserven zurück, wird ihre aktuelle Versorgung frei, und die verfügbare Versorgung wird ab diesem Moment neu berechnet.

Die Einheit behält die gesamte Ausrüstung, die sie beim Verlassen des Schlachtfelds hatte. Der auf der Schadensmarke festgehaltene Schaden, den die Einheit vor dem Entfernen erlitten hat, bleibt bei ihr. Wird sie erneut aufgestellt, trägt sie denselben Schaden.

Alle Stärkungen, Schwächungen oder Missionseffekte mit fester Dauer „bis zum **Ende der Runde**“ und ähnliche Effekte bleiben auf der Einheit. Die Uhr pausiert aber nicht, nur weil die Einheit weg ist. Würde ein Effekt beim Aufräumen & Auffrischen (Teil 8.9.5) enden, tut er das auch – ob die Einheit auf dem Tisch ist oder nicht.

In **Reserven** behält die Einheit alle ihre **aktiven**, **passiven** und **Reaktionsfähigkeiten**, doch keine davon wirkt. Sie können nicht ausgelöst werden, erzeugen keine Effekte und taugen weder zum Bezahlen von Kosten noch zum Reagieren auf Ereignisse. Sie stehen auf der Karte, nicht auf dem Schlachtfeld. Stellt sich die Einheit erneut auf, wirken alle Fähigkeiten sofort wieder, sofern eine Fähigkeit nicht ausdrücklich etwas anderes angibt.

Token und Marken, die die Einheit auf dem Schlachtfeld hinterlässt, werden aber entfernt, außer mit dem Schlüsselwort **BLEIBT IM SPIEL**.

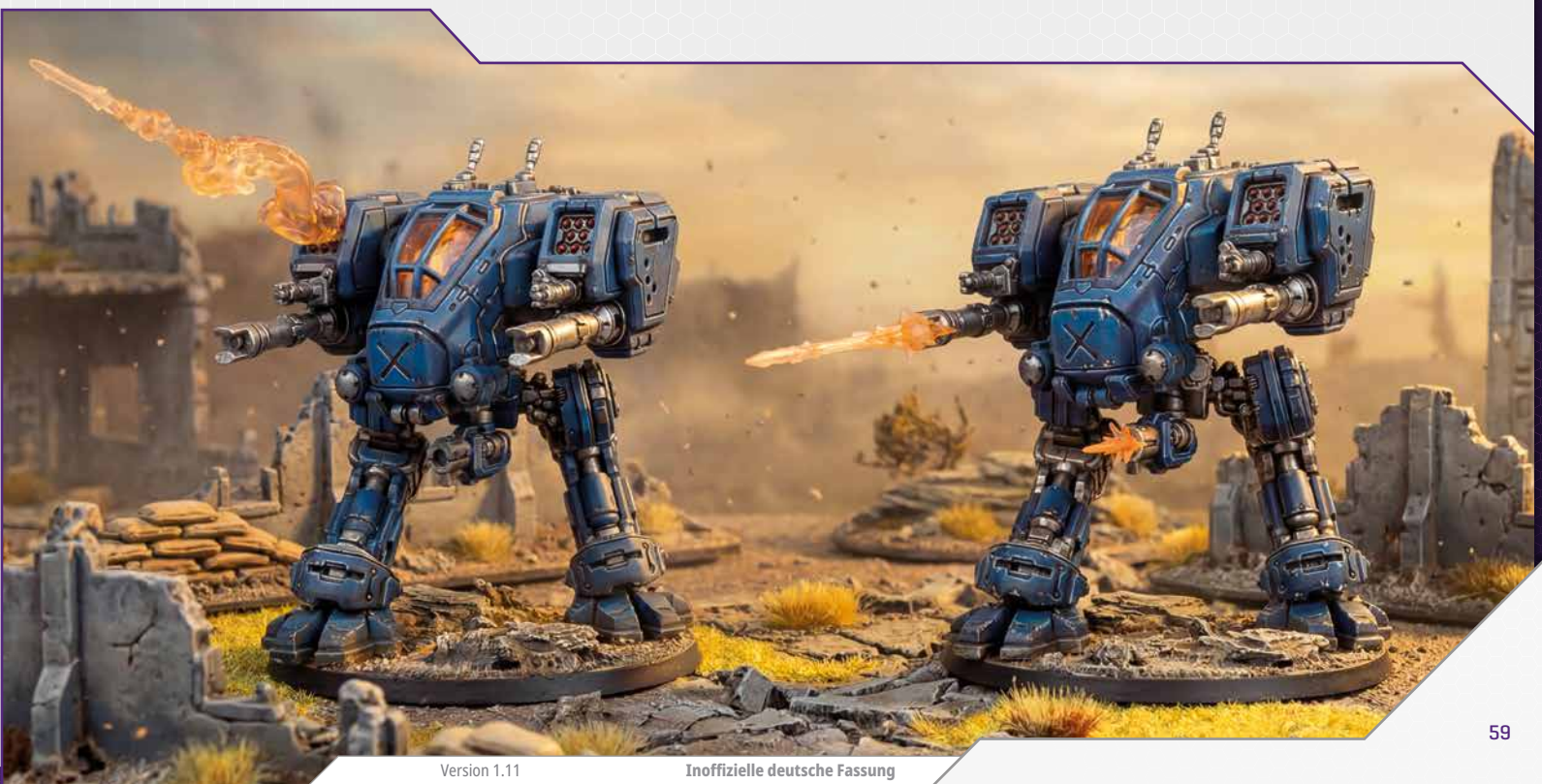
Wurde die Einheit in der laufenden Phase **aktiviert**, bleibt sie nach ihrer Rückkehr in die **Reserven** aktiviert und kann in dieser Phase nichts weiter unternehmen.

8.6 PHASE 2: DIE STURMPHASE

Hier bricht die Linie endgültig. Gaußgewehr-Feuer knattert durch die Feuergassen, Belagerungsgranaten fliegen über die Barrikaden, und Berserker stürmen die letzten Meter im verzweifelten Vorstoß. In der Sturmphase wird der **Schaden** zugefügt, **Fernkampfangriffe** zerreißen ungedeckte Einheiten, und **Sturmangriffe** treffen Verteidiger in schlechter Position.

8.6.1 AKTIVIERUNGEN

Aktiviere im Zug des Aktiven Spielers eine Einheit mit Aktivierungsmarke (Bewegungsseite) und wähle eine Aktion: Laufen, Halten, Sturmangriff oder Fernkampfangriff. Lege danach eine Aktivierungsmarke (Sturmseite) daneben. Einheiten in den Reserven können in dieser Phase nicht handeln.



Abathurs TIPP

Laufen in der Sturmphase ist eines der am meisten unterschätzten Mittel neuer Spieler. Erreicht deine Einheit kein lohnendes Ziel mit Fernkampfangriff oder Sturmangriff, verschwende die Aktivierung nicht auf Halten. Nutze Laufen, um für die nächste Runde die Distanz zu schließen, auf eine Missionsmarke zu wechseln oder hinter Deckung zu gehen, bevor der Gegner reagiert. Zwei Bewegungen über zwei Phasen (Bewegen in Phase 1, dann Laufen in Phase 2) decken doppelt so viel Boden wie eine einzelne, und diese Zusatzdistanz entscheidet, ob du ein Ziel umkämpfst oder zusiehst, wie es dein Gegner ungehindert wertet.

8.6.2 PASSEN

Wer zuerst **passt**, nimmt die **Erstspielermarke** für Phase 3. Lege **Aktivierungsmarken** (Sturmseite) neben alle Einheiten, die sich nicht aktiviert haben.

8.7 STURMPHASENAKTIONEN

8.7.1 LAUFEN

Manchmal nutzt man eine Aktivierung am besten gar nicht zum Kämpfen. Ein Trupp, der sich umstellt, um nächste Runde eine Marke zu erobern, eine Flankentruppe, die vor einem entscheidenden Sturmangriff die Lücke schließt, oder eine Schirmeinheit, die sich aus exponierter Stellung zurückzieht, sind triftige Gründe, eine ganze Aktivierung der Sturmphase ohne einen Schuss aufzugeben.

Eine **ungebundene** Einheit zieht nach den Standard-Bewegungsregeln über das Schlachtfeld (Teil 8.5.3). Der Ablauf gleicht einer **Bewegung** in der Bewegungsphase:

Bestimme ein Führungsmodell, bewege es bis zur Geschwindigkeit der Einheit und setze die übrigen Modelle in Kohärenz. Alle Standardbeschränkungen gelten, darunter Lückenbreite (Teil 4.6) und das Verbot, Innerhalb der Bindungsreichweite gegnerischer Einheiten zu enden.

8.7.2 HALTEN

Die Einheit führt keine Aktion aus. Lege eine **Aktivierungsmarke** (Sturmseite).

8.7.3 FERNKAMPFANGRIFF

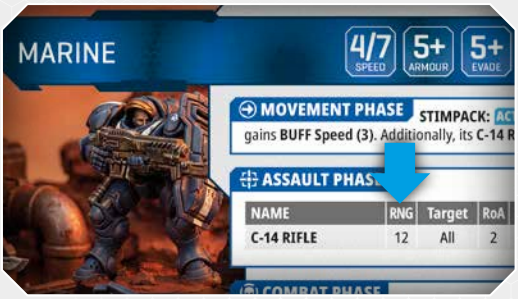
Feuer ist die Sprache der Sturmphase. Eine Gaußgewehrsalve zerreißt eine Einheit beim Queren offenen Geländes. Ein Stachelhagel des Hydralisken presst einen vorrückenden Trupp hinter die Mauer. Eine einzige Granate des Belagerungspanzers schlägt in einen Infanteriehaufen und zersprengt ihn. Jede Fernkampfwaffe auf dem Schlachtfeld kann den Kampf wenden, bevor der Gegner den Abstand verkürzt – aber nur, wenn der Schuss zur rechten Zeit, aufs richtige Ziel, mit der richtigen Waffe fällt.

Ein Fernkampfangriff läuft in zwei Stufen ab. Zuerst wählt der angreifende Spieler ein gültiges Ziel und weist Waffen zu. Dann läuft der Angriff über das Drei-Pool-System: Würfel wandern vom **Angriffspool** über den **Panzerungspool** in den **Schadenspool**, wobei jede Stufe beiden Seiten Einfluss aufs Ergebnis gibt. Einheiten mit mehreren Waffenprofilen dürfen ihr Feuer auf verschiedene Ziele aufteilen; jede Waffe ist ein eigener Batch.

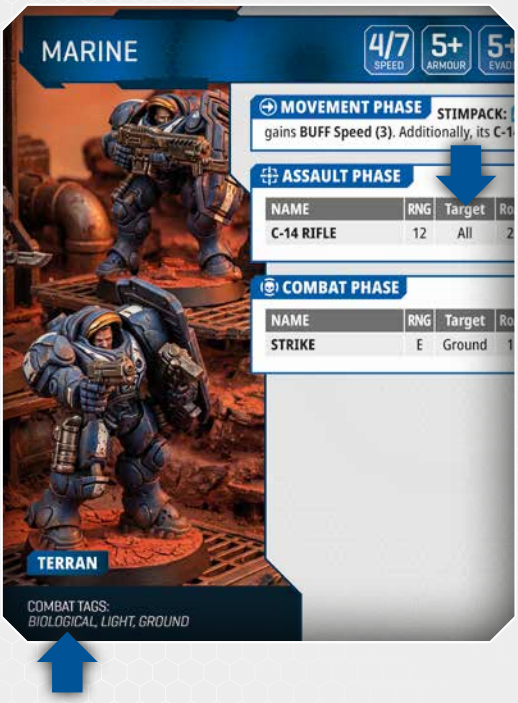
1. ZULÄSSIGE ZIELE

Ein gültiges Ziel **muss** alle folgenden Kriterien erfüllen:

▶ Mindestens ein **sichtbares** Modell der Zieleinheit ist **innerhalb** der maximalen **Reichweite** der Waffe. Miss vom Sockel des angreifenden Modells zum Sockel des Zielmodells.



▶ Nur Modelle **innerhalb der Reichweite** zu mindestens einem sichtbaren Modell der Zieleinheit steuern Würfel zum Angriffswurf bei.
▶ Das **Kampfmerkmal** des Ziels entspricht dem Ziel-Wert der Waffe (**Boden**, **Fliegend** oder **Alle**).

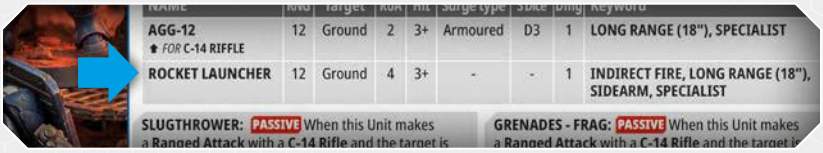


▶ **Bindungsstatus**: Eine **ungebundene** angreifende Einheit kann keine **gebundene** Einheit als Ziel wählen (außer Übergreifen von Schablonenwaffen – siehe Teil 8.7.6). Eine gebundene angreifende Einheit darf nur die Einheit(en) als Ziel wählen, mit der sie **gebunden** ist.

***DESIGNER-HINWEIS**: Zerstört ein Batch die gegnerische Einheit, mit der deine befreundete Einheit gebunden war, wird diese Einheit sofort ungebunden (sofern nicht noch mit einem anderen Gegner gebunden). Übrige Batches dürfen frei Ziele wählen.*

2. WAFFENWAHL UND BATCH-BILDUNG

Jedes Modell feuert eine seiner verfügbaren Waffen der Sturmphase ab. Alle Modelle mit demselben **Waffenprofil** müssen auf dasselbe Ziel feuern – der Spieler darf das Feuer eines Profils nicht aufteilen. Ein Batch umfasst alle Modelle, die mit derselben Waffe auf dasselbe Ziel feuern. Diese Regel – gleiches Profil, gleiches Ziel – gilt auch für **ZWEITWAFFE**-Waffen: Alle Modelle mit demselben **ZWEITWAFFE**-Profil müssen dieselbe Einheit angreifen, auch wenn diese vom Ziel der übrigen Waffen der Einheit abweichen darf.



NAME	RNG	Target	RoA	Hit	Surge Type	Shots	Dmg	Keyword
AGG-12 ↑ FOR C-14 RIFFLE	12	Ground	2	3+	Armoured	D3	1	LONG RANGE (18"), SPECIALIST
ROCKET LAUNCHER	12	Ground	4	3+	-	-	1	INDIRECT FIRE, LONG RANGE (18"), SIDEARM, SPECIALIST

SLUGTHROWER: PASSIVE When this Unit makes a Ranged Attack with a C-14 Rifle and the target is

GRENADES - FRAG: PASSIVE When this Unit makes a Ranged Attack with a C-14 Rifle and the target i

Hat eine Einheit mehrere Waffenprofile, darf sie auf verschiedene Ziele feuern – in getrennten Batches abgehandelt.

WÜRFEL ENTFERNEN: Verringert eine Spezialfähigkeit die Würfelzahl in einem Batch, wählt der kontrollierende Spieler der Einheit, die sie abhandelt, welche Würfel entfernt werden.

BATCH-REIHENFOLGE: Erkläre das Ziel eines Batches, handle ihn vollständig ab, dann erkläre den nächsten Batch. Der Spieler erklärt nicht alle Ziele gleichzeitig.

Abathurs TIPP

Die Reihenfolge der Batches bringt einen kleinen Vorteil. Indem du jeden Batch einzeln ansagst und abhandelst, kannst du mit dem ersten Batch dein Ziel schwächen oder ausschalten und den zweiten Batch je nach Ergebnis anpassen. Hat deine Einheit zwei Waffenprofile, nimm zuerst das, welches den angeschlagenen Gegner eher ausschaltet. Klappt das, kann das zweite Profil einen neuen Gegner angehen. Denk daran: Haben deine Modelle dieselbe Waffe, müssen sie auf dasselbe Ziel schießen. Beim Armeeaufbau sind Einheiten mit einem einzigen starken Waffenprofil stärker auf Schaden ausgelegt, aber unflexibler, während Einheiten mit mehreren Schadensprofilen flexibler gegen mehrere Ziele sind.

8.7.4 ABLAUF DES FERNKAMPFANGRIFFS

Jeder Angriff wird abgehandelt, indem Würfel drei Pools durchlaufen. Sie starten im **Angriffspool**, passieren den **Panzerungspool** und enden im **Schadenspool**. Würfel, die die Folge überstehen, fordern Verluste.

ANGRIFFSPOOL. Erzeuge Würfel gleich der **Angriffsrate (AR)** jedes angreifenden Modells. Würfle den Pool gegen den **Trefferwert** der Waffe. Jeder Würfel, der den Trefferwert erreicht oder übertrifft, ist ein Erfolg. Lege ihn in den **Panzerungspool**. Verwirf alle Fehlschläge.

PANZERUNGSPOOL. Der Verteidiger wirft alle Würfel des Pools gegen die **Panzerung** der Zieleinheit. Jeder Würfel, der den Panzerungswert erreicht oder übertrifft, ist ein Erfolg. Lege ihn ab. Verschiebe alle Fehlschläge in den **Schadenspool**. Manche Effekte umgehen den Wurf ganz: Würfel, die durch Ansturm oder **KRITISCHEN TREFFER** aus dem **Panzerungspool** wandern, gehen ohne **Panzerungswurf** direkt in den Schadenspool.

SCHADENSPOOL. Jeder verbliebene Würfel im Pool verursacht Schaden in Höhe des Schadenswerts der Waffe. Darf die Zieleinheit einen Ausweichwurf machen, wirft der Verteidiger alle Würfel dieses Pools gegen die Eigenschaft Ausweichen der Einheit, bevor Schaden zugewiesen wird. Jeder Würfel, der den Wert Ausweichen erreicht oder übertrifft, ist ein Erfolg und wird abgelegt. Übrige Würfel verursachen Schaden wie gewohnt.

***DESIGNER-HINWEIS**: Haben Würfel im selben Batch verschiedene Modifikatoren, wirf sie getrennt. Es zählt weiter als derselbe Batch.*

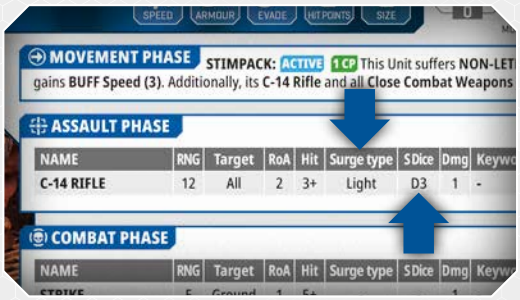
Handle jeden Batch nacheinander ab:

1. TREFFERWURF

▶ Füge je angreifendem Modell mit zulässigem Ziel Würfel in Höhe der AR der Waffe zum Angriffspool hinzu.
▶ Hat die Waffe das Merkmal S-Würfel, füge einen Ansturmwürfel hinzu (andere Farbe). Gibt es keinen S-Würfel, ist das Ansturmergebnis 0.
▶ Wirf alle Angriffswürfel. Ergebnisse ab dem Trefferwert der Waffe sind Erfolge. Lege erfolgreiche Würfel in den Panzerungspool.

2. ANSTURM ABHANDELN

▶ Prüfe, ob das Kampfmerkmal der Zieleinheit zum Ansturmtyp der Waffe passt. Wenn nicht, wird das Ergebnis des Ansturmwürfels vollständig ignoriert – lege ihn ab. In diesem Schritt wandern keine Würfel aus dem Panzerungspool.
▶ Passt es, verschiebe so viele Würfel vom Panzerungspool direkt in den Schadenspool, wie der Ansturmwürfel zeigt. Sie umgehen die Panzerung völlig. Ansturm verschiebt nie mehr Würfel, als aktuell im Panzerungspool liegen.



3. PANZERUNGSWÜRFE

▶ Der Verteidiger wirft alle Würfel im **Panzerungspool**.
▶ Ergebnisse ab dem Panzerungsmerkmal der Einheit: Erfolg – lege den Würfel ab.
▶ Ergebnisse unter Panzerung: Misserfolg – lege den Würfel in den Schadenspool.

4. AUSWEICHWÜRFE

Führe diesen Schritt nur aus, wenn die Zieleinheit infrage kommt:

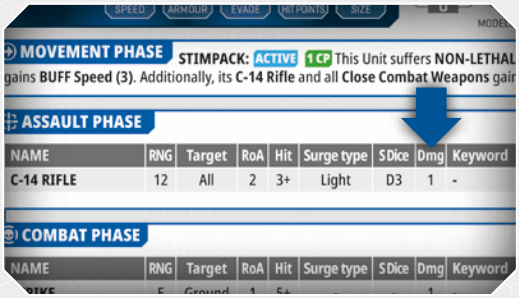
▶ **Spezialfähigkeit** oder Schlüsselwort gewährt einen **Ausweichwurf**.
▶ Das Ziel ist **gebunden** und erleidet **Schaden** durch einen **Fernkampfangriff**.

Wenn zulässig, wirft der Verteidiger alle Würfel im **Schadenspool**. Ergebnisse ab dem **Ausweichen**-Wert der Einheit: **Erfolg** – entferne sie. Restliche Würfel sind bestätigter **Schaden**.

5. SCHADEN UND VERLUSTE ABHANDELN

Sind keine Würfel mehr im **Schadenspool**, überspringe diese Phase.

▶ Multipliziere **Schadenspool**-Würfel mit dem **Schadenswert** der Waffe.



▶ Addiere allen zuvor angesammelten **Schaden** (aus früheren Angriffen in dieser oder vorherigen Runden), angezeigt durch eine **Schadensmarke**. Diese Summe ist der **Gesamtschaden**.
▶ Wende alle Spezialfähigkeiten an, die den **Gesamtschaden** senken.
▶ Entferne Verluste Modell für Modell. Der verteidigende Spieler entfernt Modelle aus der Zieleinheit nach diesen Regeln:

- Der Angriff **darf nicht** mehr Modelle entfernen, als in der Zieleinheit **sichtbar** sind.
- Solange der **Gesamtschaden** die TP eines Modells erreicht oder übersteigt, entferne ein **sichtbares** Modell und senke den **Gesamtschaden** um dessen TP. Wiederhole.
- Sind alle **sichtbaren** Modelle zerstört, verfällt der übrige **Gesamtschaden** – er geht nicht auf nicht sichtbare Modelle über.
- Bleibt **Gesamtschaden** übrig, kann aber das nächste **sichtbare** Modell nicht zerstören, halte ihn mit einer **Schadensmarke** fest (z. B. ein D6 neben der Einheit).

Abathurs TIPP

Ansturm zählt zu den wirksamsten Schadensquellen, denn Ansturmwürfel umgehen den gesamten Panzerungswurf. Prüfe vor jedem Schuss, ob der Ansturmtyp der gewählten Waffe zum Kampfmerkmal des Ziels passt. Anti-Boden-Ansturm gegen ein Bodenziel kann den Schadensausstoß gegenüber dem Beschuss eines Fliegenden Ziels mit derselben Waffe verdoppeln oder verdreifachen. Wähle beim Armeebau Waffen mit Ansturmtypen, die zu den Kampfmerkmalen passen, denen du am ehesten begegnest.

SCHADENSABHANDLUNG BEI FERNKAMPFANGRIFFEN

In diesem Beispiel *kann nur Space-Marine A als Verlust entfernt werden. Space-Marine B ist* ***innerhalb von 1 "*** *des Terrainteils und erfüllt die Bedingungen für* ***direkte Deckung****. Da die* ***Sichtlinie*** *blockiert ist, ist er für die angreifende Einheit nicht* ***sichtbar****.*

8.7.5 MODELLE AUS GEBUNDENEN EINHEITEN ENTFERNEN

Ist die Zieleinheit **gebunden**, ignoriere die normalen Sichtbarkeitsregeln.

Erleidet eine **gebundene** Einheit Verluste aus beliebiger Quelle, ignoriere die normalen Sichtbarkeitsregeln und nutze stattdessen die folgende Rangfolge.

Der verteidigende Spieler **muss** Verluste in dieser strikten Rangfolge entfernen: **Priorität 1**: Modelle nicht **innerhalb** der **Bindungsreichweite** einer **gegnerischen** Einheit.

Priorität 2: Modelle innerhalb der Bindungsreichweite, aber ohne Sockel-an-Sockel-Kontakt. Priorität 3: Modelle in Sockel-an-Sockel-Kontakt mit einem gegnerischen Modell. Beim Entfernen in Priorität 2 oder 3 darf der verteidigende Spieler kein Modell wählen, wenn die Einheit dadurch mit einer bestimmten gegnerischen Einheit nicht mehr gebunden wäre – sofern in irgendeiner Prioritätsstufe ein anderer gültiger Verlust bleibt.

DESIGNER-HINWEIS: Die Verlustrangfolge bei Gebundenen verhindert, dass der Verteidiger Modelle wegnimmt, um sich aus einer unerwünschten Bindung zu lösen. Sonst könnte ein Gegner Schaden aus Beschuss abfangen, indem er das einzige Modell opfert, das ihn in einem schwierigen Nahkampf hält, und seinem Gegner faktisch ein kostenloses Loslösen schenkt. Die Rangfolge sorgt dafür, dass Beschuss einer Nahkampftruppe zuerst die äußeren Modelle abträgt und den Kern schützt, bis die gebundenen Modelle entfernt sind.

SCHADENSABHANDLUNG BEI GEBUNDENEN EINHEITEN

In diesem Beispiel kann Miniatur B nicht zuerst entfernt werden (Priorität 2), weil das die Bindung der Berserker-Einheit mit dem Hydralisken lösen würde. Bleibt nur noch ein gültiger Verlust, darf der kontrollierende Spieler das letzte A oder B wählen.

Abathurs TIPP

Schablonenwaffen wollen sorgfältig platziert sein. Eine gut gesetzte Sprengschablone trifft zwei oder drei Einheiten zugleich und erzeugt neben dem Hauptschaden noch Überlauf-Batches. Achte auf Züge, in denen der Gegner eine „Traube" von Einheiten um dasselbe Terrainstück oder dieselbe Missionsmarke stehen hat. Flammenschablonen haben kürzere Reichweite, treffen aber fast alles innerhalb des Kegels und wirken darum stark gegen dicht gedrängte Nahkampfeinheiten. Gegen schablonenlastige Armeen halte deine Einheiten in maximaler Kohärenz und häufe nicht zu viele auf einem Ziel.

8.7.6 SCHABLONENWAFFEN

SPRENGSCHABLONE (BT) / FLAMMENSCHABLONE (FT)

1. AUSRICHTUNG

▶ BT: Die Schablone muss möglichst viel vom Sockel des Zielmodells abdecken. Die Sockelmitte des Zielmodells ist der Zielpunkt.
▶ FT: Das schmale Ende muss bündig an der Sockelkante des angreifenden Modells liegen und auf das Ziel weisen. Die Sockelmitte des Zielmodells ist der Zielpunkt.
▶ Schablonen betreffen nur Modelle auf derselben Höhenstufe wie der Zielpunkt.
▶ Fliegende Modelle stehen für Schablonenzwecke auf keiner Höhenstufe. Eine auf BODENEBENE gesetzte Schablone betrifft keine Fliegenden Modelle, und eine Schablone kann nicht auf der Höhenstufe eines Fliegenden Modells gesetzt werden, außer die Schablonenwaffe hat Ziel: ALLE oder Ziel: Fliegend.

2. ZIELANSAGE

Folge der Standardregel Zulässige Ziele (Teil 8.7.3) mit dieser Ausnahme: Wähle eine gegnerische Einheit als Primärziel – alle von der Schablone bedeckten Modelle dieser Einheit sind das Hauptziel. Jedes weitere von der Schablone bedeckte Modell (befreundet oder gegnerisch) wird als Überlauf abgehandelt, sofern es dieselbe Höhenstufe und dasselbe Kampfmerkmal wie das Primärziel hat.

3. TREFFERERMITTLUNG

Ein Modell ist betroffen, wenn alles Folgende zutrifft:
▶ Sein Sockel ist teilweise oder ganz von der Schablone bedeckt.
▶ Es ist auf derselben Höhe wie der erklärte **Zielpunkt**.
▶ Eine Linie vom **Sockel des Zielmodells** (BT) oder vom **Sockel des angreifenden Modells** (FT) zum Sockel des Modells wird nicht von Terrain (**Größe 2+**) blockiert.
▶ Es ist ein zulässiger Zieltyp (z. B. eine Schablone nur gegen **Boden** wirkt nicht auf **fliegende** Modelle, auch wenn abgedeckt).

4. ANGRIFFSPOOL-ERZEUGUNG

▶ **Hauptziel**: Erzeuge so viele Angriffswürfel, wie die Zieleinheit betroffene Modelle hat, zuzüglich aller Angriffsraten-Modifikatoren der Waffe.
▶ **Überlauf (eigener Batch je Einheit)**: Erzeuge so viele Angriffswürfel, wie nur diese Einheit betroffene Modelle hat. Wende keine Angriffsraten-Modifikatoren an. Wende keinen Ansturm an.

5. ABHANDLUNG

▶ Wie gewohnt auf Treffer würfeln. Wirf die erzeugten Angriffswürfel für den Batch. Jedes Ergebnis ab dem Trefferwert der Waffe ist ein Erfolg und wandert in den **Panzerungspool**.
▶ Wirf keinen **Ansturmwürfel**. Beim Hauptziel entspricht das Ansturmergebnis der Anzahl betroffener Modelle dieser Einheit. Überlaufangriffe erzeugen keinen Ansturm.
▶ Wende die Ansturmeffizienz beim Hauptziel normal an, wenn das **Kampfmerkmal** passt. Kein Ansturm bei **Überlauf**.

In diesem Beispiel führt ein Belagerungspanzer einen Fernkampfangriff gegen eine Einheit Zerglinge aus und nutzt dabei eine Sprengschablone (BT). Die Schablone muss so über dem Sockel des Zielmodells liegen, dass sie ihn möglichst weit abdeckt. Sie überdeckt zudem teilweise den Sockel eines weiteren Zergling-Modells derselben Einheit, das damit als Teil des Hauptziels betroffen ist. Zusätzlich überdeckt sie teilweise ein Schaben-Modell einer anderen Einheit. Auch dieses ist vom Angriff betroffen und wird als Überlauf abgehandelt."

SPRENGSCHABLONE NUTZEN

In diesem Beispiel führt ein Feuerfresser mit einer Flammenschablone (FT) einen Fernkampfangriff gegen eine Einheit Zerglinge aus. Das schmale Ende muss bündig an der Sockelkante des angreifenden Modells liegen und auf das Ziel zeigen. Die Schablone bedeckt teilweise die Sockel zweier Zergling-Modelle derselben Einheit. Beide gelten als Teil des Hauptziels.

8.7.7 STURMANGRIFF

Die letzten Meter sind die längsten. Ein Trupp überquert im Sturmangriff offenes Gelände – zwischen ihm und dem **Gegner** nur Tempo, Aggression und die Hoffnung auf gute Würfel.

Eine **ungebundene Bodeneinheit** rückt in die Bindungsreichweite **gegnerischer** Einheiten.

1. ZIELE ANSAGEN

▶ Alle Ziele müssen das **Kampfmerkmal Boden** haben. Fliegende Einheiten **können keinen Sturmangriff ausführen** oder **Ziel eines Sturmangriffs sein**.

▶ Ein Sturmangriff erfordert keine Sichtlinie .

▶ Sage **alle** beabsichtigten Ziele vor dem Würfeln an.

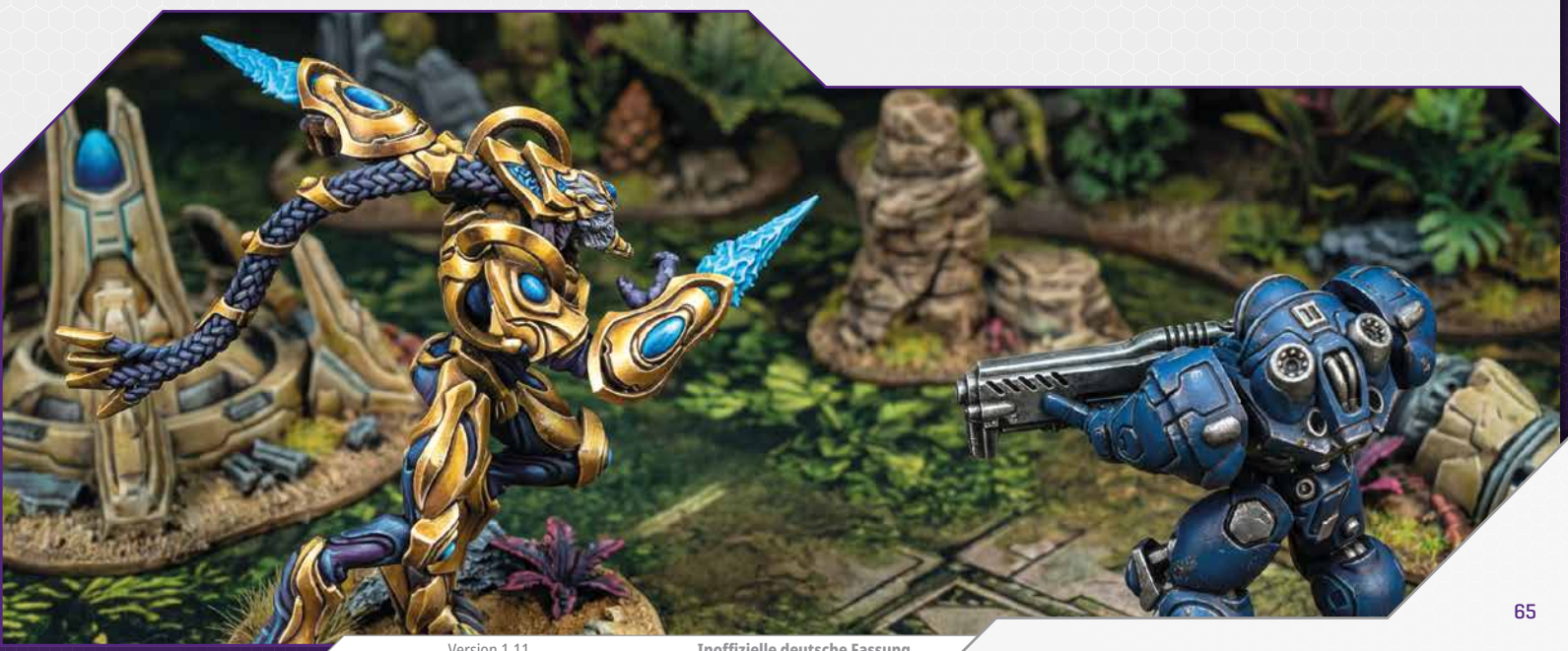
2. STURMANGRIFFSDISTANZ ERMITTELN

▶ Wähle das Führungsmodell und bestimme je Zieleinheit ein Modell als Sturmangriffsziel.

▶ Würfle 1D6 und addiere es zur Geschwindigkeit der Einheit. Das ist die Sturmangriffs-Wurfdistanz.

▶ Miss entlang des echten Laufwegs – umgehe unpassierbare Hindernisse. Beachte die Lückenbreite-Regeln (Teil 4.6).

DESIGNER-HINWEIS: Sturmangriffe erfordern keine Sichtlinie. Denn Nahkämpfer gelten als fähig, Bedrohungen über Geräusch, Erschütterung und allgemeines Gespür fürs Schlachtfeld zu erkennen. Sonst bräuchten Sturmangriffe eine Sichtlinie, und ein Angriff auf einen Gegner hinter Mauer oder Barrikade wäre unmöglich. Das machte Nahkampfeinheiten auf terrainreichen Karten unspielbar.



Abathurs TIPP

Ein gescheiterter Sturmangriff kostet dich die ganze Aktivierung, miss also sorgfältig, bevor du dich auf einen Sturmangriff festlegst. Der Sturmangriffswurf ist deine Geschwindigkeit plus 1D6, kenne also deine minimale, mittlere und maximale Reichweite. Liegt das Ziel genau am Rand deiner Höchstreichweite, überlege, ob eine Bewegung oder ein Laufen in dieser Runde die Distanz so verkürzt, dass dir nächste Runde ein sicherer Sturmangriff darauf gelingt. Sagst du mehrere Sturmangriffsziele an, denk daran, dass das Führungsmodell Innerhalb von 1" aller angesagten Sturmangriffsziele stehen muss. Mehrfach-Sturmangriffe sind stark, aber sehr riskant - stehen die Ziele nicht genau richtig, verlierst du den ganzen Sturmangriff und triffst keines der Ziele.

3. GELUNGENE UND MISSLUNGENE STURMANGRIFFE

Der **Sturmangriff gelingt** nur, wenn das **Führungsmodell** in eine zulässige Position gesetzt werden kann, die:

Ganz innerhalb der Sturmangriffs-Wurfdistanz vom Startpunkt.

▶ Innerhalb der Bindungsreichweite (1") jedes angesagten Sturmangriffsziels.
▶ Ohne Überlappung anderer Sockel oder unpassierbaren Terrains.
▶ Nicht **Innerhalb** der **Bindungsreichweite** einer **gegnerischen** Einheit, die **nicht** als Ziel deklariert wurde.

Scheitert der **Sturmangriff**, bewegt sich die Einheit nicht. Ihre Aktivierung endet sofort.

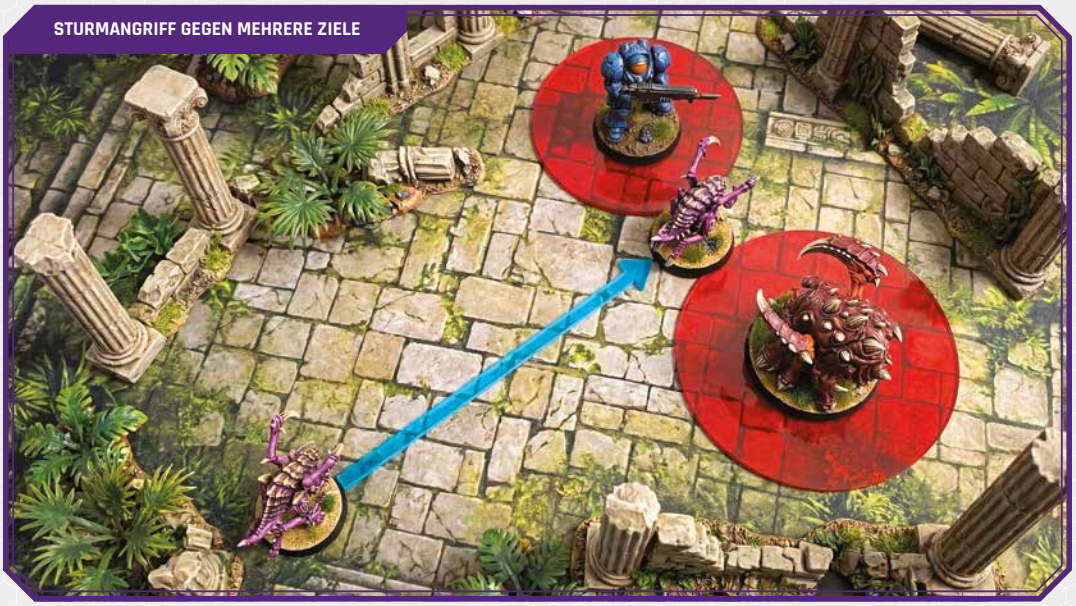
4. BEWEGUNG AUSFÜHREN

Bewege das **Führungsmodell** auf die gültige Position. Setze es in **Sockel-an-Sockel-Kontakt** mit dem/den **Sturmangriffsziel(en)** falls möglich – sonst so nah wie möglich **innerhalb** der **Bindungsreichweite**.

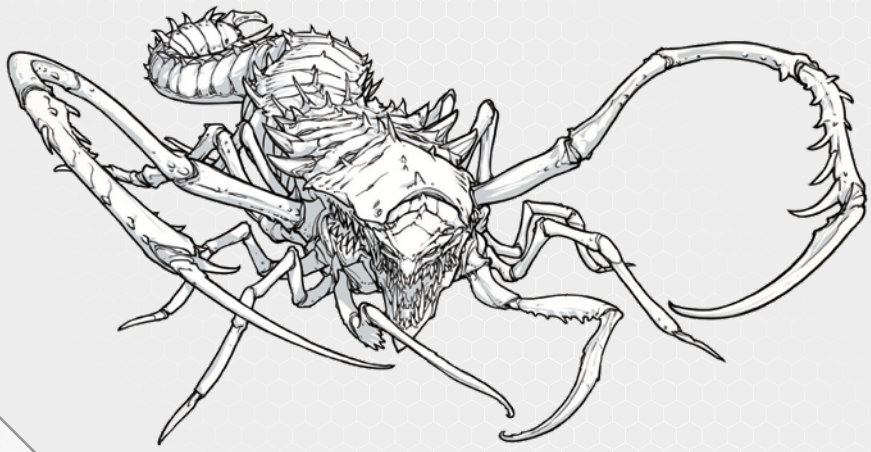
Setze die übrigen Modelle in **Kohärenz**. **Kohärenzverbindungen** dürfen durch **gegnerische** Modelle verlaufen, mit denen die Einheit **gebunden** ist (Teil 4.4). Keines darf **innerhalb** der **Bindungsreichweite** einer nicht als Ziel deklarierten Einheit enden. Priorität beim Setzen:

▶ **Priorität A**: **Sockel-an-Sockel**-Kontakt mit den angesagten Zielmodellen (wann immer physisch möglich).
▶ **Priorität B**: **innerhalb** der **Bindungsreichweite** der Ziele (falls Sockel-an-Sockel unmöglich ist).
▶ **Priorität C**: so nah wie möglich am **Führungsmodell**, um die **Kohärenz** zu wahren.

STURMANGRIFF GEGEN MEHRERE ZIELE



***In diesem Beispiel** erklärt eine Zergling-**Einheit** einen **Sturmangriff** gegen zwei **gegnerische Einheiten** zugleich. Für den Erfolg muss das **Führungsmodell** seine Bewegung **innerhalb** der **Bindungsreichweite** (1") jedes erklärten Ziels beenden.*



DESIGNER-HINWEIS: Da die Aktivierung des Nahkampfangriffs für alle gebundenen Einheiten verpflichtend ist, lässt sich das Spiel nicht mehr durch Ausweichen vor einem ungünstigen Nahkampf ausnutzen. Sind die Einheiten erst im Nahkampf, wird gekämpft. Das fördert vorsichtige Entscheidungen in der Bewegungs- und Sturmphase und verhindert jedes Hinauszögern des Kampfes in der Kampfphase.

Abathurs TIPP

Reihen schließen ist eine nützliche 3"-Bewegung, die viele neue Spieler übersehen. Nutze sie großzügig: Schiebe dein Führungsmodell vor und ziehe mehr deiner Truppe in Kampfreihe und Unterstützungsreihe. Je mehr Modelle den Gegner berühren, desto mehr Würfel wirfst du. Denk aber daran, dass Reihen schließen dich nicht in die Bindungsreichweite ungebundener gegnerischer Einheiten bringt, plane deine Sturmangriffe also voraus. Und bist du selbst Ziel eines Sturmangriffs, vergiss nicht, dass dein Zug Reihen schließen deine Modelle so umstellen kann, dass möglichst viele in den Kampf kommen.

8.8 PHASE 3: DIE KAMPFPHASE

Auf Armeslänge bleibt für Taktik kein Raum. Psi-Klingen kreuzen sich mit Klauen, Bajonette schrammen über Panzer, und es zählt nur, wer noch steht, wenn sich der Staub legt. In der Kampfphase verkürzen **gebundene** Einheiten den Abstand zu ihren Feinden und tauschen Schläge im brutalen Nahkampf. Anders als in den vorigen Phasen, wo die Aktivierung freiwillig ist, muss jede Einheit, die in der **Bindungsreichweite** eines **Gegners** steht, in dieser Phase handeln. Ein Spieler kann einen Kampf nicht auslassen.

Fliegende Einheiten sind nie **gebunden** und nehmen daher nie an der Kampfphase teil. Sie können nicht **aktiviert** werden, nicht die **Reihen schließen** und nicht Ziel von **Nahkampfangriffen** sein.

AKTIVIERUNGEN

Die Spieler aktivieren abwechselnd je eine Gebundene Einheit. Der Inhaber der Erstspielermarke bestimmt, wer zuerst aktiviert. Danach wechseln sich die Spieler ab und aktivieren pro Zug je eine Gebundene Einheit. Wird eine berechtigte Einheit Aktiviert, folgt sie dem Nahkampfangriff (Teil 8.8.1).

ZULÄSSIGE EINHEITEN

In dieser Phase dürfen nur Gebundene Einheiten Aktiviert werden. Ungebundene Einheiten können nicht handeln. Ist der Nahkampfangriff einer Einheit vollständig abgehandelt, entferne ihre Aktivierungsmarke.

PASSEN

Ein Spieler Passt nur, wenn er keine Gebundenen Einheiten mehr zu aktivieren hat. Passen beide Spieler, endet die Phase.

8.8.1 DER NAHKAMPFANGRIFF

Eine **gebundene Bodeneinheit** greift **gegnerische** Einheiten an, an die sie **gebunden** ist.

1. REIHEN SCHLIESSEN (OPTIONAL)

Vor dem Würfeln darf die Einheit in den Kampf vordringen:

▶ Wähle ein Führungsmodell und bewege es bis zu 3" – nach den Standardregeln für Bewegen (Teil 8.5.3) mit zwei Einschränkungen:

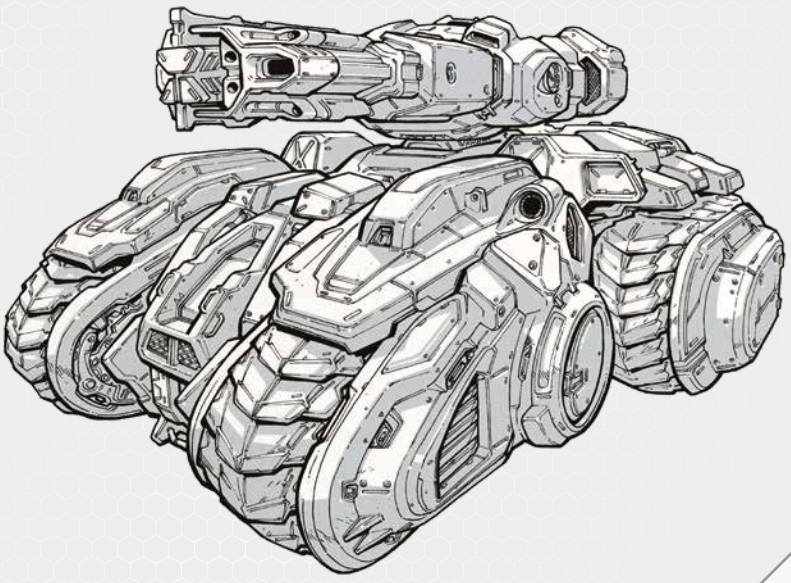
• Das Führungsmodell muss näher an den Einheit(en) enden, mit denen es Gebunden ist, als es begann.
• Diese Bewegung darf die Einheit nicht in Bindung mit neuen gegnerischen Einheiten bringen, mit denen sie zu Phasenbeginn nicht schon Gebunden war.
▶ Setze die übrige Einheit in Kohärenz. Kohärenzverbindungen dürfen durch gegnerische Modelle laufen, mit denen die Einheit Gebunden ist (Teil 4.4).
▶ Setze Modelle nach Möglichkeit in Sockel-an-Sockel-Kontakt mit gegnerischen Modellen.
▶ Ist Sockel-an-Sockel-Kontakt nicht möglich, setze Modelle in Sockel-an-Sockel-Kontakt mit befreundeten Modellen derselben Einheit, die Innerhalb der Bindungsreichweite sind.
▶ Modelle, die zu Beginn dieses Schritts schon in Sockel-an-Sockel-Kontakt stehen, werden nicht bewegt – sie sind physisch festgesetzt.
▶ Modelle können sich mit dieser Bewegung nicht von anderen gegnerischen Einheiten loslösen.

2. ANGREIFER ANSAGEN

Bestimme, welche Modelle zuschlagen dürfen:

▶ **Kampfreihe**: **innerhalb** der **Bindungsreichweite** (1") eines **gegnerischen** Modells.
▶ **Unterstützungsreihe**: in **Sockel-an-Sockel**-Kontakt mit einem **befreundeten** Modell derselben Einheit, das in der Kampfreihe steht.

Sichtlinie ist nicht nötig. Berechtigte Modelle greifen die **gegnerische** Einheit als Ganzes an.



KAMPF- UND UNTERSTÜTZUNGSREIHEN

In diesem Beispiel führt eine Einheit Zerglinge einen Nahkampfangriff gegen eine Einheit Space-Marines aus. Zergling A steht in der Kampfreihe (Innerhalb der Bindungsreichweite (1”) eines gegnerischen Modells), Zergling B in der Unterstützungsreihe (in Sockel-an-Sockel-Kontakt mit einem befreundeten Modell derselben Einheit, das in der Kampfreihe steht). Beide dürfen die gegnerische Einheit angreifen. Zergling C steht weder in der Kampfreihe noch in der Unterstützungsreihe und nimmt am Angriff nicht teil.

3. ANGRIFFSWÜRFE

Handle Angriffe in derselben Reihenfolge wie **Fernkampfangriffe** (Teil 8.7.4) ab, mit dieser Einschränkung:

▶ Nutze nur **Waffen** der Kampfphase, die auf der **Einheitenkarte** stehen.
▶ Hat ein Modell mehrere zulässige Waffen der Kampfphase, wählt der kontrollierende Spieler eine.

Hinweis: Ausweichwürfe gibt es in der Kampfphase nur, wenn die Einheit eine Spezialfähigkeit oder ein Schlüsselwort hat, das ausdrücklich einen Ausweichwurf gegen Nahkampfangriffe gewährt.

4. MEHRERE EINHEITEN BEKÄMPFEN

Ist eine Einheit gleichzeitig an mehr als eine **gegnerische** Einheit **gebunden**:

▶ Ein Modell darf eine gegnerische Einheit nur angreifen, wenn es mit einem Modell dieser gegnerischen Einheit in der Kampfreihe steht oder wenn es in der Unterstützungsreihe steht (in Sockel-an-Sockel Kontakt mit einem befreundeten Modell in **Kampfreihen**-Kontakt mit dieser gegnerischen Einheit).
▶ Erkläre, welches Ziel den **Ansturmwürfel vor dem Wurf** erhält. **Der Ansturmwürfel lässt sich nicht** teilen.

5. VERLUSTE ENTFERNEN

Folge den Regeln für Gebundene Einheiten (Teil 8.7.5).

6. STATUS NACH KAMPF

Nach Entfernen der Verluste:

▶ Ist keines der übrigen Modelle der Einheit innerhalb 1” eines Gegners, ist die Einheit sofort ungebunden.
▶ Eine aus dem Kampf gelöste Einheit, die sich in dieser Phase noch nicht aktiviert hat, unterliegt nicht mehr der Pflichtaktivierung im Kampf. Sie passt faktisch, handelt ab der nächsten Runde aber normal.
▶ In seltenen Fällen darf eine gelöste Einheit durch eine Reaktionsfähigkeit oder einen bestimmten Auslöser in der laufenden Phase handeln.

Abathurs TIPP

Eine Missionsmarke wird von der Gesamtversorgung kontrolliert, nicht von der Zahl der Modelle, die um die Marke ringen. Eine einzelne Elite-Einheit mit hoher Versorgung übertrumpft eine ganze Horde billiger Infanterie. Daher kann eine Einheit mit hoher Versorgung auf dem Ziel manchmal besser sein, als geschwächte Einheiten zu verteilen. Hält dein Feind eine Marke dagegen mit einer einzigen starken Einheit, brauchst du die kombinierte Versorgung, um den Kampf zu gewinnen, nicht bloß die Zahl. Beachte auch, dass eine Einheit mit Versorgung 0 die Marke weiterhin hält, wenn niemand sie umkämpft, eine geschwächte Einheit also nicht zwangsläufig nutzlos ist.

8.9 PHASE 4: DIE WERTUNGS- & AUFRÄUMPHASE

Wertung, Aufräumen, Initiative festlegen.

Der erste Spieler startet die Schritte nacheinander: 1. **Missionsmarken**-Kontrolle bestimmen 2. Siegpunkte erzielen 3. Spielende-Prüfung 4. Effekte am **Ende der Runde** abhandeln 5. Aufräumen & Auffrischen 6. Initiative bestimmen

8.9.1 MISSIONSMARKEN-KONTROLLE BESTIMMEN

UMKÄMPFENDE EINHEITEN BESTIMMEN

Eine Einheit darf eine **Missionsmarke** nur umkämpfen, wenn alle drei Bedingungen erfüllt sind:

▶ Sie ist auf dem Schlachtfeld (nicht in **Reserven**).
▶ Mindestens ein Modell ist **innerhalb von 3"**, hat **LoS** zur Marke und steht auf derselben Höhenstufe wie die Marke. Nimm zum Ziehen der LoS an, dass die Marke **Größe 0** hat.
▶ Die Einheit ist **in Kohärenz**.

Eine fliegende Einheit kann **Missionsmarken** weder umkämpfen noch kontrollieren, unabhängig von Position oder **Kohärenz**.

KONTROLLE BERECHNEN

Für jede Marke:
▶ Jeder Spieler addiert den **aktuellen Versorgungswert** seiner umkämpfenden Einheiten.
▶ Wer die **höhere** Summe hat, **kontrolliert** die Marke.

▶ **Gleichstand** heißt, die Marke ist **umkämpft** – die Kontrolle wechselt nicht.
▶ Eine Einheit mit Versorgung 0 kontrolliert eine Marke, wenn keine **gegnerische** Einheit sie umkämpft.

DAUERKONTROLLE

Setze auf jede kontrollierte Marke einen Fraktionsanzeiger. Ist eine Marke einmal kontrolliert, bleibt sie unter der Kontrolle dieses Spielers – auch wenn er Einheiten wegzieht –, bis der Gegner sie aktiv zurückgewinnt, indem er eine Wertungsphase mit höherer umkämpfender Versorgungssumme beendet. Ein umkämpftes Ergebnis (gleiche Versorgung) überträgt die Kontrolle nie: Die Marke bleibt bei dem, der sie gerade hält, oder bleibt neutral, falls sie nie kontrolliert wurde. Eine Marke kann nicht wieder neutral werden, sobald ein Spieler sie kontrolliert.

DESIGNER-HINWEIS: Dauerkontrolle bedeutet, dass ein Ort dir gehört, bis der Gegner ihn dir wieder abnimmt. Das verhindert das ärgerliche Problem mancher Tabletops, bei dem du einen Ort nimmst, zum nächsten vorstößt und der erste wieder niemandem gehört. Es belohnt beherztes Spiel: Nimm, was du willst, halte es und stoße weiter vor, um mehr zu nehmen. Es schafft zudem eine echte strategische Herausforderung, denn wer eine Marke nimmt, zwingt den Gegner, echte Mittel für das Ziel aufzuwenden, statt nur auf deinen Abzug zu warten.

Dieses Beispiel zeigt eine Einheit Space-Marines mit aktuellem Versorgungswert 0 und eine Einheit Verheerer mit aktuellem Versorgungswert 1. Beide Einheiten sind zum Umkämpfen berechtigt und haben mindestens ein Modell innerhalb von 3" um eine Missionsmarke. Zur Kontrollbestimmung addieren die Spieler den aktuellen Versorgungswert all ihrer umkämpfenden Einheiten. Der Zerg-Spieler gewinnt (1 zu 0) und übernimmt die Kontrolle über die Missionsmarke.

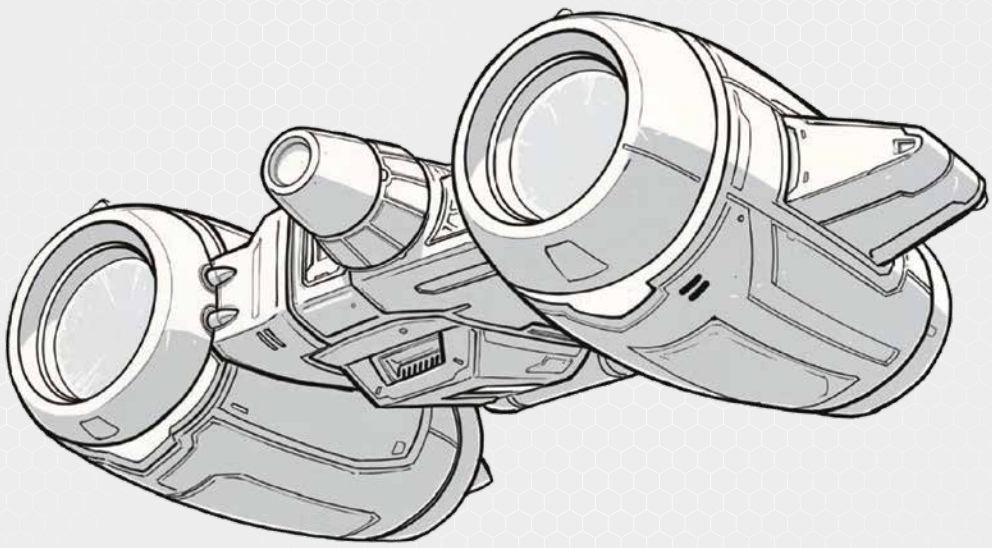
MISSIONSMARKE - KONTROLLE BERECHNEN

Ergebnis Szenario		Hinweise
WIE KONTROLLE ERMITTELT WIRD (§8.9.1)		
Versorgung Spieler A > Versorgung Spieler B	✔ SPIELER A KONTROLLIERT	Summiere den **aktuellen Versorgungswert** aller berechtigten umkämpfenden Einheiten - nicht die Modellzahl.
Versorgung Spieler A = Versorgung Spieler B	◆ UMKÄMPFT	Kein Kontrollwechsel. Bleibt beim aktuellen Besitzer (oder neutral, falls nie gehalten).
Von nur einem Spieler umkämpft	✔ DIESER SPIELER KONTROLLIERT	Gilt auch, wenn die einzige umkämpfende Einheit Versorgung 0 hat.
Von keinem Spieler umkämpft	● UNVERÄNDERT	Dauerkontrolle - Die Marke bleibt beim aktuellen Besitzer, bis sie aktiv zurückerobert wird.
DAUERKONTROLLE (§8.9.1)		
Kontrollierte Marke - Besitzer geht weg	✔ BLEIBT KONTROLLIERT	Kontrolle geht nur verloren, wenn der Gegner eine Wertungsphase mit mehr Gesamtversorgung beendet.
Umkämpft (gleiche Versorgung)	◆ KEINE ÜBERTRAGUNG	Versorgungs-Gleichstand überträgt nie die Kontrolle. Der Besitzer behält sie.
Einmal kontrolliert - kann sie wieder neutral werden?	✖ NIE WIEDER NEUTRAL	Hat ein Spieler die Kontrolle übernommen, wird die Marke nie wieder neutral.
MARKENZUGEHÖRIGKEIT (§9.2.1)		
Marken 1 & 3	● ROTER SPIELER	Die Affinität wird nach dem Draft festgelegt.
Marken 2 & 4	● BLAUER SPIELER	Die Affinität wird nach dem Draft festgelegt.
Marke 5	▬ NEUTRAL	Keine Spieleraffinität.

SCHLÜSSELREGEL: Die Kontrolle bestimmt der aktuelle Versorgungswert, nicht die Anzahl der Modelle. Eine einzelne Elite-Einheit mit hoher Versorgung übertrumpft viele Modelle mit niedriger Versorgung auf derselben Marke.

MISSIONSMARKE - UMKÄMPFT-BERECHTIGUNG

Bedingung	Detail nötig?	
BERECHTIGUNG ZUM UMKÄMPFEN - ALLE DREI MÜSSEN ERFÜLLT SEIN (§8.9.1)		
Einheit auf dem Schlachtfeld	✔ PFLICHT	Einheiten in Reserven können keine Marken umkämpfen.
Mindestens ein Modell **innerhalb von 3”** um die Marke hat **LoS**, auf derselben Höhenstufe	✔ PFLICHT	Gemessen ab Sockelkante. **LoS** und Höhenstufe müssen beide geprüft werden.
Einheit ist in Kohärenz	✔ PFLICHT	Einheiten **ohne Kohärenz** können keine Marke umkämpfen oder kontrollieren.
SPEZIALZUSTÄNDE		
Einheit mit Versorgung 0	◆ BEDINGT	Kontrolliert eine Marke, wenn keine **gegnerische** Einheit sie umkämpft. Gewinnt nie einen Wettstreit.
EINGEGRABENE Einheit	✖ KANN NICHT UMKÄMPFEN	Überschreibt ungeachtet der Position die normalen Regeln zum Umkämpfen. (**EINGEGRABEN**)
Einheit ohne Kohärenz	✖ KANN NICHT UMKÄMPFEN	Unberechtigt, auch wenn Modelle Innerhalb 3” sind .
Fliegende Einheit	✖ KANN NICHT UMKÄMPFEN	Lufteinheiten halten kein Gelände. Überschreibt die Standard-Umkämpfungsregeln unabhängig von der Position. (**Fliegend**)



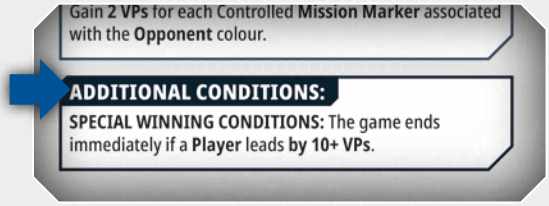
8.9.2 SIEGPUNKTE ERZIELEN

Beide Spieler zählen gleichzeitig **SPs** laut Wertungsbedingungen der **Missionskarte**.

8.9.3 SPIELENDE-PRÜFUNG

Das Spiel endet sofort, wenn:

▶ Eine spezielle Siegbedingung tritt ein. Wer sie erfüllt, gewinnt sofort.
▶ Ein Spieler hat keine Modelle auf dem Schlachtfeld und keine Einheiten in den Reserven. Der Überlebende erhält +10 SP.
▶ Die letzte Phase der letzten Runde (meist Runde 5) ist beendet - weiter zu Teil 8.10.



8.9.4 EFFEKTE AM ENDE DER RUNDE ABHANDELN

Handle alle Fähigkeiten „ **Ende der Runde** “ ab. Der Inhaber der **Erstspielermarke** handelt seine zuerst ab.

Hat ein Spieler mehrere Effekte „ **Ende der Runde** “ abzuhandeln, wählt er die Reihenfolge, in der seine Effekte abgehandelt werden. Jeder Effekt wird vollständig abgehandelt, ehe der nächste beginnt.

8.9.5 AUFRÄUMEN & AUFFRISCHEN

▶ Entferne alle Token und Marken außer :
• Token und Marken mit **BLEIBT IM SPIEL**.
• **Schadensmarken**.
• **Missionsmarken**.
• **Fraktionsanzeiger**, die die **Kontrolle** über **Missionsmarken** anzeigen.
▶ Drehe alle **erschöpften** Taktik- und **Fraktionskarten** zurück auf ihre aktive (offene) Seite.

8.9.6 INITIATIVE BESTIMMEN

▶ Gib die **Erstspielermarke** dem Spieler mit **weniger** Siegpunkten.
▶ Bei Gleichstand führe einen Stichwurf durch. Der Gewinner nimmt die **Erstspielermarke**.
▶ Beginne Phase 1 der nächsten Runde.

8.10 DAS ENDERGEBNIS

Wenn der letzte Schuss gefallen ist und Stille einkehrt, entscheiden gewonnenes Gebiet und verlorene Leben über den Sieg. Jedes eingenommene Ziel, jede überschrittene **gegnerische** Linie, jeder in Reserve gehaltene Soldat – alle Details bestimmen den Sieger des Tages. Das Schlachtfeld erzählt eine Geschichte, doch die Punktetafel nennt den Autor.

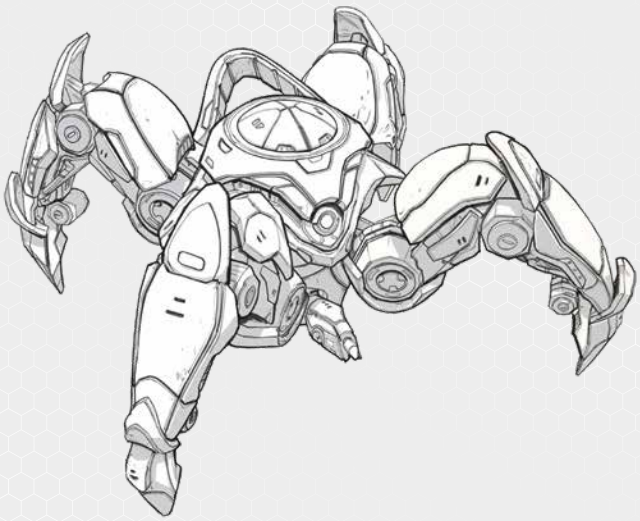
Endet das Spiel durch das Rundenlimit:

▶ **Missionswertung**: Alle SP aus Zielen summieren.
▶ Letzte Runde - Alle Einheiten zerstört: Zu Beginn der letzten Wertungsphase gelten alle Einheiten in den Reserven als zerstört. Jeder Spieler erhält für diese Einheiten wie gewohnt Siegpunkte, gemäß den Wertungsbedingungen der Missionskarte für zerstörte gegnerische Einheiten.

Sieger bestimmen: Der Spieler mit der höchsten **SP**-Endsumme gewinnt.

Gleichstandsregel: Haben beide Armeen gleich viele **SPs** insgesamt, wende die Gleichstandsregel der **Missionskarte** an. Ist keine definiert, ist das Spiel ein **Unentschieden**.

DESIGNER-HINWEIS: Dass die Initiative an den Spieler mit weniger Siegpunkten geht, ist eine „Aufhol“-Mechanik. Der Zurückliegende beginnt die nächste Runde und kann sich umstellen und um Ziele kämpfen, bevor der Führende seine Stellung sichert. Das verhindert ein Davonziehen, bei dem der früh Führende seinen Vorsprung immer weiter ausbaut. Kommt das Passen hinzu (der erste Spieler, der passt, erhält die Erstspielermarke für die nächste Phase), ist die Initiative kein starrer Vorteil mehr, sondern eine bewegliche Ressource.



TEIL 9: SCHLACHTVORBEREITUNG

Vor jedem Spiel muss jeder Spieler seine Kräfte vorbereiten, Mission und Aufstellungstyp wählen und den Tisch aufbauen. Dieser Abschnitt deckt den ganzen Ablauf vor dem Spiel ab: Armeeaufbau mit Mineralien und Vespingas, Wahl der Mission und Aufstellung, Schlachtfeldaufbau.

9.1 ARMEEAUFBAU

Jede Schlacht beginnt lange vor dem ersten Schuss. Spieler bauen ihre Armee mit zwei Ressourcen: Mineralien, die für Einheiten und Upgrades genutzt werden, und Vespingas, das für **Taktikkarten** genutzt wird.

9.1.1 GEFECHTSGRÖSSE

Damit die Kräfte gleich sind, einigen sich die Spieler vor dem Armeebau auf die Gefechtsgröße:

SKALA	MINERALIENLIMIT	VESPIN-LIMIT	SCHLACHTFELD
Scharmützel	Bis 1 000	10% der Mineralien	36″ × 36″
Standard	Bis 2 000	10% der Mineralien	36″ × 54″
Große Offensive	2 001+	10% der Mineralien	36″ × 72″

9.1.2 SPEZIES UND FRAKTION WÄHLEN

Der Spieler wählt eine der drei Spezies – **Terraner**, **Zerg** oder **Protoss** – und dann eine einzelne **Fraktionskarte**. Sie bildet die Basis der Armee, liefert die Start-Organisationsslots (z. B. **Kerrigans Schwarm** 3× Kern, 1× Held, 2× Unterstützung) und bestimmt die erlaubten Einheiten und **Taktikkarten**.

FRAKTIONSMERKMAL-EIGNUNG

Jede Karte im Spiel trägt Fraktionsmerkmale, die ihre Fraktionszugehörigkeit angeben. Eine Fraktionskarte zeigt immer ein Speziesmerkmal (z. B. Zerg) und meist auch ein Unterfraktionsmerkmal (z. B. KERRIGANS SCHWARM). Einheitenkarten und Taktikkarten tragen ebenso Fraktionsmerkmale.

Beim Armeeaufbau prüft der Spieler, ob eine **Einheit** oder **Taktikkarte** zulässig ist, indem er ihre Merkmale mit der **Fraktionskarte** abgleicht. Die Regel ist einfach: Jedes Merkmal der Einheit oder Taktikkarte muss auch auf der **Fraktionskarte**. Passt auch nur ein Merkmal nicht, darf die Karte nicht in die Armee aufgenommen werden. Wie viele andere Merkmale passen, spielt keine Rolle; ein einziges falsches Merkmal disqualifiziert sie.

Karten mit weniger Merkmalen als die Fraktionskarte sind völlig in Ordnung. Eine Einheit braucht nur ihre eigenen Merkmale; sie muss nicht jedem Merkmal der Fraktionskarte entsprechen.

BEISPIEL: Ein Spieler wählt die Fraktionskarte Zerg-Schwarm mit einem Fraktionsmerkmal: Zerg.

Zerglinge (Fraktionsmerkmale: Zerg) – Zulässig. Das einzige Merkmal auf der Karte ist Zerg, und Zerg steht auf der Fraktionskarte.

Kerrigan-Schwarm-Raptor (**Fraktionsmerkmale**: **Zerg**, **Kerrigans Schwarm**) – Nicht zulässig. Kerrigans Schwarm fehlt auf der **Fraktionskarte**. Auch in Zerg-Partien disqualifiziert ein fehlendes oder falsches Merkmal die Karte.

9.1.3 MINERALIEN

Gib Mineralien für Einheiten und Upgrades aus. Die Mineralien-Gesamtkosten dürfen das Limit der Gefechtsgröße nicht überschreiten. Ungenutzte Mineralien verfallen.

9.1.4 VESPINGAS

Gib Vespingas nur für Taktikkarten aus. Es ist nicht in Mineralien umwandelbar. Ungenutztes Vespingas verfällt.

BEISPIEL: Im Standardmaßstab (2.000 Mineralien) haben Spieler 200 Vespingas (10%) für **Taktikkarten**.

9.1.5 TAKTIKKARTEN UND ARMEESLOTS

Taktikkarten schalten zusätzliche Armeeslots (Kern, Elite, Unterstützung, Luft, Held) über die der Fraktionskarte hinaus frei. Taktikkarten lassen sich mit Vespingas kaufen, um die Zahl der verfügbaren Slots zu erhöhen. Alle Taktikkarten und die Fraktionskarte liegen vor Spielbeginn offen auf dem Tisch.

Die Vespingas-Kosten jeder **Taktikkarte** stehen im Abschnitt Armeeübersicht (Teil 12.11).

Ist eine **Taktikkarte** als **Einzigartig** markiert, darf die Armee nur eine Kopie enthalten.

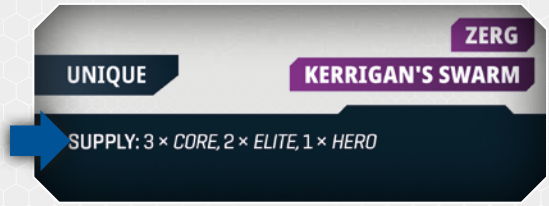
BEISPIEL: Eine Kasernenkarte öffnet weitere Kernslots für Space-Marine-Einheiten. Eine Akademiekarte öffnet Unterstützungsslots für Sanitäter.

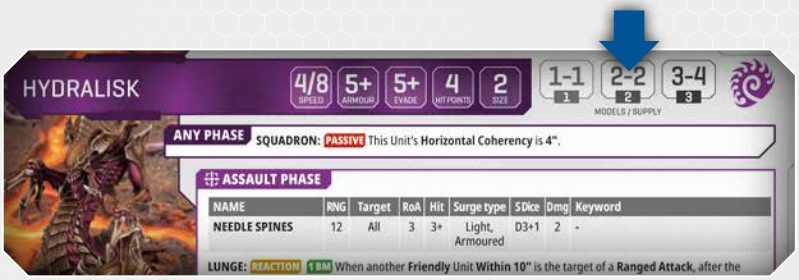
9.1.6 EINHEITEN AUFBIETEN

Fülle verfügbare Armeeslots mit zulässigen Einheiten. Die verfügbaren Zusammenstellungsoptionen jeder Einheit stehen im Abschnitt Armeeübersicht (Teil 12.12). Jede Zusammenstellungsoption nennt eine Modellzahl und die zugehörigen Mineralienkosten. Der Spieler muss je Einheit eine Zusammenstellungsoption wählen, die die Modellzahl der Einheit und ihren Anfangs-Versorgungswert laut Versorgungsprofil der Einheitenkarte bestimmt. Ein Spieler darf keine Einheit mit einer Modellzahl aufstellen, die als Zusammenstellungsoption fehlt. Jede Einheit belegt so viele Armeeslots wie ihr Anfangs-Versorgungswert. Zahle die Mineralienkosten für jede rekrutierte Einheit. Ungenutzte Armeeslots verfallen.

Verfügbare Zusammenstellungen und Mineralienkosten jeder Einheit stehen im Abschnitt Armeeübersicht (Teil 12.10).

BEISPIEL: Ein **Zerg**-Spieler wählt **Kerrigans Schwarm** als **Fraktionskarte**, was ihm 2 Elite-**Armeeslots** gibt. Er kann eine kleine Hydralisken-Einheit rekrutieren, denn ihr **Versorgungswert** zeigt, dass sie genau 2 Elite-Armeeslots belegt. Will er stattdessen eine Hydralisken-Einheit in voller Stärke aufnehmen, belegt diese 3 Elite-Armeeslots. Daher muss der Spieler bei Bedarf eine beliebige **Taktikkarte** in seine Armee aufnehmen, die einen zusätzlichen Elite-**Armeeslot** bietet.





9.1.7 UPGRADES KAUFEN

Jede **Einheitenkarte** zeigt rückseitig die verfügbaren Upgrades. Beim **Armeeaufbau** darf ein Spieler beliebig viele der für diese **Einheit** gelisteten Upgrades kaufen und zahlt je die angegebenen Kosten. Die Zahl der Upgrades pro Einheit ist unbegrenzt, solange jedes ein anderer Eintrag auf der Karte ist.

Ein gekauftes Upgrade gilt für **jedes** Modell der Einheit, außer es hat das Schlüsselwort **SPEZIALIST**. Fügt das Upgrade eine neue Waffe oder Fähigkeit hinzu, erhalten alle Modelle sie. Zeigt der Eintrag **FÜR [Waffenname]**, ist es Ersatz; jedes Modell mit der genannten Waffe verliert sie ganz und erhält stattdessen die Upgrade-Waffe.

SPEZIALIST-Upgrades funktionieren anders. Jedes SPEZIALIST-Upgrade darf nur von einem Modell der Einheit getragen werden. Der Spieler bestimmt beim Armeeaufbau, welches Modell es erhält; alle übrigen Modelle behalten ihre ursprüngliche Ausrüstung. Eine Einheit darf dasselbe SPEZIALIST-Upgrade nicht mehrfach kaufen, wohl aber zwei oder mehr verschiedene SPEZIALIST-Upgrades, jeweils einem anderen benannten Modell zugewiesen.

Da ein benanntes Modell nun eine andere Waffe trägt als der Rest der Einheit, handelt es seine Angriffe als eigenen Batch in der Angriffssequenz ab (Teil 8.7.3).

BEISPIEL: Ein Spieler kauft für eine Einheit aus 6 Space-Marines einen Raketenwerfer (**SPEZIALIST**) und ein AGG-12 (SPEZIALIST, ↑ FÜR C-14 Gaußgewehr). Ein Space-Marine trägt den Raketenwerfer neben dem C-14 Gaußgewehr, ein zweiter das AGG-12 und verliert sein C-14 Gaußgewehr. Die übrigen 4 behalten ihre C-14 Gaußgewehre.

ASSAULT PHASE | UPGRADE

NAME	RNG	Target	RoA	Hit	Surge type	SDice	Dmg	Keyword
AGG-12 ↑ FOR C-14 RIFLE	12	Ground	2	3+	Armoured	D3	1	LONG RANGE (18"), SPECIALIST
ROCKET LAUNCHER	12	Ground	4	3+	-	-	1	INDIRECT FIRE, LONG RANGE (18"), SIDEARM, SPECIALIST

GTHROWER: PASSIVE When this Unit makes | GRENADES - FRAG: PASSIVE When this Unit mak

ARMEEAUFBAU-BEISPIEL

Standardgefecht: bis zu 2000 Mineralien; bis zu 200 Vespingas. Der Terraner-Spieler baut eine Raynor's-Raiders-Armee.

SCHRITT 1 - FRAKTIONSKARTE WÄHLEN

START-ARMEESLOTS:

- 3 KERNSLOTS
- 1 HELDENSLOT
- 1 UNTERSTÜTZUNGSSLOT
- 1 LUFTSLOT
- 0 ELITESLOTS

SCHRITT 2 - TAKTIKKARTEN KAUFEN, BIS 200 VESPINGAS

ARMEESLOTS GESAMT (FRAKTIONS- + TAKTIKKARTEN ZUSAMMEN)

- 8 KERNSLOTS
- 1 HELDENSLOT
- 3 UNTERSTÜTZUNGSSLOTS
- 1 LUFTSLOT
- 2 ELITESLOTS

25 [Kaserne] + 40 [Kaserne (Proxy)] + 35 [Fabrik] + 25 [Satellitenzentrale] + 35 [Akademie] + 25 [Maschinendock] = 185 Vespingas ausgegeben

15 Vespingas übrig (ungenutzt, verfällt)

SCHRITT 3 - EINHEITEN AUFBIETEN, BIS 2000 MINERALIEN

EINHEITENAUFBAU	MINERALIEN	GENUTZTE SLOTS	SLOT-VERSORGUNG		
Space-Marine	9 Modelle	2	KERN	210	2 von 8
Space-Marine	9 Modelle	2	KERN	210	2 von 8
Space-Marine	6 Modelle	1	KERN	160	1 von 8
Marodeur	4 Modelle	2	KERN	280	2 von 8
Marodeur	2 Modelle	1	KERN	150	1 von 8
Jim Raynor	1 Modell	1	HELD	250	1 von 1
Sanitäter	3 Modelle	1	UNTERSTÜTZUNG	110	1 von 3
Sanitäter	3 Modelle	1	UNTERSTÜTZUNG	110	1 von 3
Goliath	1 Modell	2	ELITE	190	2 von 2

1670 Mineralien gesamt für Einheiten ausgegeben. 330 Mineralien bleiben für Upgrades oder weitere Einheiten.

GENUTZTE SLOTS:

- 8/8 KERNSLOTS
- 1/1 HELDENSLOT
- 2/3 UNTERSTÜTZUNGS-SLOTS
- 0/1 LUFTSLOT
- 2/2 ELITESLOTS

9.1.8 TEAMSPIELE

Vereinbare in Mehrspielerpartien (2v2, 3v3, Jeder gegen jeden) einen Gesamt-Mineralienwert pro Team. Teams teilen das Budget beliebig unter den Spielern auf, solange die Teamsumme die erlaubten Grenzen wahrt. Jeder Spieler baut seine Armee selbst und wählt eigene Fraktionskarte und Taktikkarten. Teamkameraden dürfen dieselbe oder verschiedene Rassen wählen.

9.1.9 HERBEIGERUFENE EINHEITEN

Manche Einheiten, etwa Schabling, Verteidigungsdrohne und Pylon, haben keine Mineralienkosten. Sie sind Herbeigerufene Einheiten:

▶ Sie werden beim Armeeaufbau nicht in die **Armeeliste** aufgenommen und belegen keine **Armeeslots**.
▶ Zu Spielbeginn sind sie nicht in den **Reserven**.

▶ **Herbeigerufene** Einheiten können nicht nach den normalen Aufstellungsregeln aufgestellt werden. Sie werden nur aufgestellt, wenn eine **Spezialfähigkeit** wie **HERBEIRUFEN** sie ausdrücklich auf das Schlachtfeld bringt.
▶ Auf dem Schlachtfeld behandle sie für alle Regelzwecke als **befreundete** Einheiten, sofern nicht anders angegeben.
▶ Herbeigerufene Einheiten zählen nicht für die Endwertung.

▶ Auf dem Schlachtfeld zählt der **aktuelle Versorgungswert** einer Herbeigerufenen Einheit zur **gesamten aktuellen Versorgung** des Spielers auf dem Schlachtfeld.

9.1.10 ARMEELISTEN-SICHTBARKEIT

Turnier-Vorrang: Organisierte Turniere dürfen eigene Regeln zur Armeelisten-Sichtbarkeit nutzen, die die Standardregeln unten ersetzen. Prüfe vor der Teilnahme stets das Regelpaket des Veranstalters.

Standard: Offene Listen Standardmäßig legen beide Spieler vor Spielbeginn ihre kompletten Armeelisten offen – samt aller Einheitenwahlen, Upgrades und Waffentausche. Da **Taktikkarten** und die **Fraktionskarte** ohnehin offen auf dem Tisch liegen, gehen Offene Listen einen Schritt weiter und zeigen genau, welche Einheiten und Upgrades der Gegner gewählt hat. So planen beide Spieler mit voller Information – die empfohlene Spielweise.

Optional: Geschlossene Listen Vor Spielbeginn können beide Spieler vereinbaren, stattdessen mit Geschlossenen Listen zu spielen. Stimmt ein Spieler nicht zu, gelten Offene Listen.

Bei Geschlossenen Listen bleiben die Armeelisten verborgen. Kein Spieler muss vor Spielbeginn seine **Armeeliste** oder Einheiten-Upgrades offenlegen. Die konkreten Einheiten der Armeeliste zeigen sich im Spiel, sobald sie aufgestellt werden. Dennoch müssen alle **Taktikkarten** und die **Fraktionskarte** vor Spielbeginn offen auf dem Tisch liegen. Beide Spieler dürfen die Taktikkarten und **Fraktionskarten** des jeweils anderen jederzeit einsehen.

Sobald eine Einheit auf dem Schlachtfeld steht, muss der kontrollierende Spieler den Gegner sofort über alle Upgrades und Waffentausche dieser Einheit informieren. Das gilt auch für Ersatzwaffen aus dem Upgrade-System (Teil 9.1.7) und für alle anderen Änderungen, die das Verhalten der Einheit beeinflussen. Der Gegner darf die Einheitenkarte und alle zugehörigen Taktikkarten jederzeit einsehen, solange die Einheit auf dem Tisch steht.

9.1.11 DARSTELLUNG UND OFFENLEGUNG

Alle Modelle sollten die auf ihrer **Einheitenkarte** aufgeführten Waffen und Ausrüstung möglichst genau abbilden. Ein **Space-Marine** mit AGG-12 sollte diese Waffe am Modell tragen, kein normales **C-14 Gaußgewehr**. Genaue Modellierung lässt beide Spieler die Ausstattung jedes Modells auf einen Blick erkennen.

Bildet ein Modell seine Ausrüstung nicht genau ab – etwa ein noch umzubauendes Modell oder eine Einheit mit optisch nicht unterscheidbaren Waffentauschen –, muss der kontrollierende Spieler alle nicht abgebildeten Upgrades und Ausrüstungen ansagen, sobald diese Einheit aufs Schlachtfeld gestellt wird. Zudem muss der kontrollierende Spieler den Gegner vor jeder Aktion an solche Abweichungen erinnern, bei der diese Information erheblich sein könnte – unter anderem beim Ansagen von Sturmangriffszielen, beim Wählen von Schusszielen oder beim Festlegen auf eine kritische Aktivierung.

Beide Spieler haben jederzeit Recht auf volle, genaue Kenntnis aller Ausrüstung auf dem Schlachtfeld. Nicht abgebildete Upgrades oder Ausrüstung zu verschweigen gilt als unsportliches Verhalten.

Abathurs TIPP

Offene Listen sind zwar Standard, doch für das beste StarCraft-Erlebnis empfehlen wir dringend Geschlossene Listen. Dass Einheiten einzeln aufs Schlachtfeld kommen, spiegelt den Nebel des Krieges, der StarCraft ausmacht: Du erkundest, reagierst, passt dich an. Nicht genau zu wissen, was der Gegner aufstellt, bis es auf dem Tisch steht, erzeugt echte Spannung und belohnt scharfes Spiel. Bevor die erste Einheit auf den Tisch kommt, sieh dir die Taktikkarten und die Fraktionskarte des Gegners an. Jede Taktikkarte hat eigene Armeeslots: Kern, Elite, Unterstützung, Luft und Held. Diese Slots bestimmen, welche Einheiten sie belegen dürfen. Wer studiert, was auf dem Tisch steht, kann als erfahrener Spieler gut abschätzen, welche Einheiten im Roster des Gegners noch möglich sind. Die Taktikkarte Kaserne deutet auf Space-Marines und Marodeure. Die Taktikkarte Brutschleimpool deutet auf Zerglinge. Die Taktikkarte Roboterfabrik deutet auf Kolosse und Unsterbliche. Die Taktikkarten des Gegners zu lesen ist dein erster Akt der Erkundung – genau wie im Videospiel.

9.2 MISSIONSWAHL UND DRAFT

Vor Spielbeginn bestimmen die Spieler in einem kurzen Draft Mission und Aufstellung der Schlacht. Der Draft stellt sicher, dass kein Spieler mit einem vorab abgesprochenen Vorteil antritt – beide Seiten entscheiden gleichberechtigt, was gespielt wird und wo.

WAS DU BRAUCHST

Jeder Spieler bringt 2 Missionskarten und 2 Aufstellungskarten an den Tisch. Ein Spieler darf im eigenen Satz keine doppelten Karten mitbringen, beide Spieler dürfen aber unabhängig dieselben Karten mitbringen. Lege alle Karten offen in zwei Reihen aus:

- **Reihe 1: Missionskarten**
- **Reihe 2: Aufstellungskarten**

SCHRITT 1 - STICHWURF

Beide Spieler machen einen Stichwurf (Teil 3.2). Der Gewinner trifft nacheinander zwei Entscheidungen:

▶ **Wahl 1 - Farbe**: Erkläre dich zum Roten oder Blauen Spieler. Das bestimmt deine **Eintrittskante**, **Einflusszone** und **Missionsmarken**-Affinität für das ganze Spiel.

▶ **Wahl 2 - Draft-Kontrolle**: Wähle, ob du den **Missionsdraft** oder **Aufstellungsdraft** kontrollierst. Dein Gegner kontrolliert automatisch den anderen.

SCHRITT 2 - MISSIONSDRAFT ABHANDELN

▶ Der Spieler ohne **Missionsdraft**-Kontrolle entfernt 2 beliebige **Missionskarten** vom Tisch.

▶ Der Spieler mit **Missionsdraft**-Kontrolle wählt 1 der 2 übrigen Karten. Sie ist die Mission der Partie. Lege die letzte Karte ab.

SCHRITT 3 - AUFSTELLUNGSDRAFT ABHANDELN

Wiederhole den Vorgang für die **Aufstellungskarten**:

▶ Der Spieler ohne Aufstellungsdraft-Kontrolle entfernt 2 beliebige Aufstellungskarten vom Tisch.

▶ Der Spieler mit Aufstellungsdraft-Kontrolle wählt 1 der 2 übrigen Karten. Sie wird zur Aufstellung des Spiels. Lege die letzte Karte ab.

SCHRITT 4 - MARKENZUGEHÖRIGKEIT

Nach Wahl beider Karten weise die Zugehörigkeit der **Missionsmarken** nach der Markennummer zu.

Markenzugehörigkeit:

▶ Marken 1 und 3 gehören zum roten Spieler.

▶ Marken 2 und 4 gehören zum blauen Spieler.

▶ Marke 5 beginnt neutral.

Die Markenzugehörigkeit gibt an, welche Spielerfarbe auf jeder Marke gedruckt ist. Sie gewährt keine Startkontrolle.

9.2.1 MISSIONS- UND AUFSTELLUNGSKARTEN IM DETAIL

Missionskarten legen Siegbedingungen und Tempo der Partie fest. Jede Missionskarte nennt Zeitfenster für ausgelöste Regeln, die Werte für Startversorgung und Eskalation, die das Wachstum der Armeen steuern, die Spiellänge (meist 5 Runden) sowie alle Zusatzbedingungen wie Sofortsieg-Szenarien.

Aufstellungskarten legen den physischen Aufbau des **Schlachtfelds** fest. Jede **Aufstellungskarte** nennt die Schlachtfeldmaße, die Koordinaten der **Missionsmarken** 1 bis 5, die **Eintrittskanten** je Spieler und die **Einflusszone**, die sich 6" von jeder Eintrittskante nach innen erstreckt.

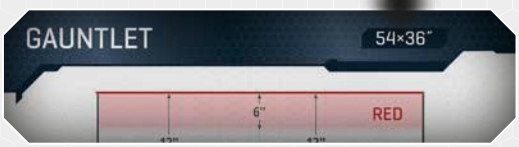
Abathurs TIPP

Die Kontrolle über den Missionsdraft sichert die Siegbedingungen, die zu deiner Armee passen. Die Kontrolle über den Aufstellungsdraft formt die Geometrie des Schlachtfelds – enge Aufstellungszonen begünstigen Nahkampfarmeen, weite Zonen Fernkampfarmeen.

9.3 SCHLACHTFELDAUFBAU

Nach dem Draft und der Wahl beider Karten wird das Schlachtfeld in folgender Reihenfolge aufgebaut.

▶ Erstens, bestätige die Tischmaße gemäß der gewählten **Aufstellungskarte**.

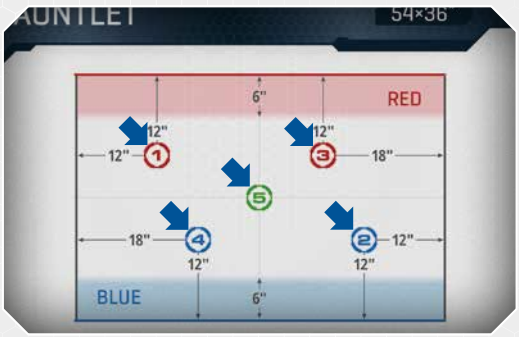


▶ Zweitens, weise jedem Spieler **Eintrittskanten** gemäß der **Aufstellungskarte** zu.

▶ Drittens: Setze **Einflusszonenmarken** an den Ecken der **Eintrittskante** jedes Spielers, wo die **Eintrittskante** nicht über die volle Länge einer Tischkante verläuft, genau wie von der **Aufstellungskarte** vorgegeben.

▶ Viertens: Stelle das Terrain durch Wahl oder Auslosen einer der fertigen Karten auf den letzten Seiten des Regelbuchs auf (Würfle D6 für Standardgefecht oder D3 für Scharmützel), oder die Spieler platzieren abwechselnd je ein Terrainstück, beginnend mit dem Roten Spieler, gemäß der Terraindichte-Übersicht unten.

▶ Setze zuletzt Missionsmarken auf die Koordinaten der gewählten Aufstellungskarte. Missionsmarken dürfen auf MITTELEBENE und HOCHEBENE aufgestellt werden. Auf unpassierbarem Terrain dürfen sie jedoch nicht stehen. Überschneiden sich die Koordinaten einer Missionsmarke mit unpassierbarem Terrain, rücke dieses Terrainstück so nah wie möglich an die Missionsmarke, ohne sie zu überlappen.



TERRAINDICHTE-RICHTLINIEN

Ein ausgewogenes Schlachtfeld braucht genug Terrain für taktische Entscheidungen, ohne Bewegung einzuschränken oder Sichtlinien zu blockieren. Die folgenden Richtlinien gelten für einen Standardtisch (36" x 54") und sind für andere Größen proportional zu skalieren.

Empfohlene Terrainmenge: insgesamt 8 bis 12 Teile, verteilt wie folgt:

▶ **0 bis 2 Elemente der Größe 0 (Streuterrain).**
▶ 2 bis 4 Teile der Größe 1 (Barrikaden, niedrige Mauern, verstreute Kisten). Sie geben Infanterie Deckung, blockieren aber die Sichtlinie nicht für Modelle über Größe 1.
▶ 6 bis 8 Teile der Größe 2 (Ruinen, Bunker, Fahrzeugwracks). Sie bilden das Rückgrat des Tisches, blockieren die LoS der meisten Standardeinheiten und schaffen die Schussbahnen und Engstellen, die das Spiel prägen. X (Falls vorhanden) 1 bis 2 Teile der Größe 3+. Sie schaffen Stellungen auf HOCHEBENE und blockieren fast jede LoS. Zu viele davon machen Fernkampf nahezu unmöglich; zu wenige lassen den Tisch flach wirken.
▶ 4 bis 6 Teile Gras (Größe 2, speziell). Sie blockieren keine Bewegung, geben aber natürliche LoS-Deckung für Einheiten, die über offenes Gelände vorrücken.

Verteilung: Teile den Tisch optisch in vier Viertel. Jedes Viertel sollte mindestens 2 bedeutende Stücke enthalten (Größe 2 oder größer). Kein Viertel sollte völlig leer sein und keines so dicht, dass Einheiten nicht hindurch manövrieren können.

Das Zentrum: Der Bereich Innerhalb von 6" um die Tischmitte sollte mindestens ein bedeutendes Terrainstück enthalten. Ein leeres Zentrum schafft eine Todeszone, die den Erstziehenden bestraft und das Spiel lähmen kann. Ein völlig verbautes Zentrum drängt dagegen alle Gefechte an die Flanken.

Feuerschneisen: Sorge für mindestens 2 freie Feuerschneisen von 6" oder mehr Breite, die etwa von einer **Eintrittskante** zur anderen verlaufen. Ohne Feuerschneisen spielen Fernkampfeinheiten keine Rolle, und Nahkampfarmeen dominieren ungehindert.

Zugangspunkte: Jedes Terrainstück der Größe 3+, auf dem Modelle stehen können, sollte mindestens einen ZUGANGSPUNKT haben, der von der BODENEBENE aus erreichbar ist, ohne ein weiteres Terrainstück der Größe 2+ zu durchqueren. Unerreichbare erhöhte Positionen verschwenden Tischfläche.

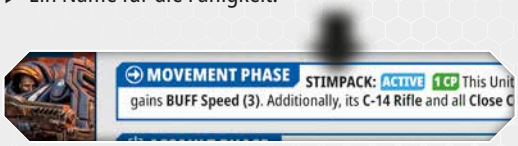
TEIL 10: ERWEITERTE REGELN

Die Grundsysteme umreißen die Grundlagen von Bewegung, Beschuss und Nahkampf, doch die wahre Tiefe von StarCraft: Tabletop Miniature Game liegt in den darauf aufbauenden Systemen. Dieser Abschnitt stellt **Spezialfähigkeiten** (Aktiv, Passiv und Reaktion) vor, die Systeme der **Taktikkarten** und **Fraktionskarten**, die jeder Armee Charakter geben, sowie die Ressourcen, um in Schlüsselmomenten mächtige Fähigkeiten zu entfesseln.

10.1 SPEZIALFÄHIGKEITEN

Alle **Spezialfähigkeiten** folgen derselben Struktur und denselben allgemeinen Regeln. Jede Fähigkeit auf einer **Einheitenkarte** oder **Taktikkarte** hat ein einheitliches Format:

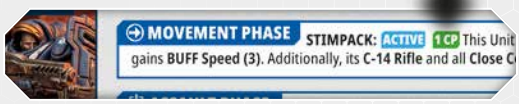
▶ Ein Name für die Fähigkeit.



▶ Eine **Phasenbeschränkung**, die festlegt, wann sie nutzbar ist (falls zutreffend).

▶ Ein **Typ**, der angibt, ob sie Passiv, Aktiv oder Reaktion ist.

▶ **Kosten**, die die Ressourcenzahlung in KP, BM oder PE angeben, und der **Anweisungstext**, der genau beschreibt, was beim Abhandeln der Fähigkeit geschieht. **Spezialfähigkeiten** mit 0 Kosten sind gratis; sie verbrauchen keine Ressourcen.



Eine Fähigkeit darf nur genutzt werden, wenn **alle** Bedingungen erfüllt sind.

▶ Zeitpunkt bzw. Auslösebedingung müssen stimmen, und alle Phasenbeschränkungen müssen erfüllt sein.
▶ Das Ziel muss innerhalb der Reichweite und in Sichtlinie sein (sofern die Fähigkeit nichts anderes angibt).
▶ Nennt eine Spezialfähigkeit kein Ziel, entfällt die Sichtlinienanforderung, sofern nichts anderes angegeben ist. Ein Token oder eine Marke aufs Schlachtfeld zu setzen ist kein Ziel und erfordert daher weder Sichtlinie noch eine Zieleinheit.
▶ Alle Kosten müssen vollständig bezahlt sein, bevor die Fähigkeit abgehandelt wird, und die nutzende Einheit muss auf dem Schlachtfeld stehen.
▶ Ist eine Einheit gleichzeitig von mehreren Instanzen einer Spezialfähigkeit gleichen Namens betroffen, kumulieren deren Effekte nicht. Die Einheit wendet stets nur die Effekte einer Instanz dieser Fähigkeit an.

Sofern nicht anders angegeben, bleiben alle Effekte aus Aktiven Fähigkeiten oder Reaktionen, die „am Ende der Runde“ auslaufen, aktiv, bis alle Effekte am Ende der Runde (Teil 8.9.4) abgehandelt sind. Sie werden bei Aufräumen & Auffrischen (Teil 8.9.5) entfernt.

10.2 AKTIVE FÄHIGKEITEN (VOLLE REGELN)

Aktive Fähigkeiten stehen für gezielte Manöver, Technologien oder Verbesserungen, die einen Befehl erfordern. Eine Einheit darf eine **aktive Fähigkeit** nur nutzen, solange sie **aktiviert** ist.

▶ Die Fähigkeit **muss** direkt vor dem Erklären einer Aktion oder direkt nach deren vollständiger Abhandlung ausgelöst werden.
▶ Sie **darf nicht** in einer Aktion genutzt werden.

▶ **Aktive Fähigkeiten sind nicht nutzbar**, solange die Einheit in den **Reserven** ist, sofern die Fähigkeit nicht ausdrücklich etwas anderes angibt.
▶ Sofern nicht anders angegeben, enden Modifikatoren und Effekte einer **aktiven Fähigkeit** am Ende der laufenden Runde.

Einmal pro Runde: Eine bestimmte Einheit darf eine benannte aktive Fähigkeit nur einmal pro Spielrunde nutzen, außer die Fähigkeit hat das Schlüsselwort WIEDERHOLBAR. Diese Grenze gilt für jede Einheit einzeln. Zwei verschiedene Trupps desselben Einheitentyps dürfen dieselbe benannte Fähigkeit in derselben Runde nutzen, ein einzelner Trupp jedoch nicht zweimal. Erhält eine Einheit über eine Taktikkarte Zugriff auf eine aktive Fähigkeit, gilt Einmal pro Runde weiterhin, unabhängig von der Zahl der Kartenkopien des Spielers.

Abathurs TIPP

Die Terrainaufstellung ist der allererste strategische Zug der Partie, noch bevor eine Figur auf dem Brett steht. Führst du eine Streitmacht, die im Fernkampf glänzt, stelle hohe, blockierende Terrainteile zur Mitte hin, um Schussbahnen entlang der Kanten zu sperren und Nahkampfarmeen in Engstellen zu zwingen. Ist deine Streitmacht im Nahkampf besser, forme das Terrain so, dass sich Gelegenheiten für verdeckte Bewegungen abseits des Fernfeuers ergeben. Berücksichtige immer die Missionsmarken; Terrain nahe einer Marke erleichtert das Halten dank Deckung, während eine frei stehende Marke wohl dem mit dem aggressivsten Fernfeuer nützt.

Effekte aus **Aktiven Fähigkeiten**, die am **Ende der Runde** auslaufen, bleiben aktiv, bis alle Effekte am Ende der Runde (Teil 8.9.4) abgehandelt sind. Sie werden bei Aufräumen & Auffrischen (Teil 8.9.5) entfernt.

10.3 PASSIVE FÄHIGKEITEN (VOLLE REGELN)

Passive Fähigkeiten sind angeborene Merkmale, feste Ausrüstung oder ständige biologische Anpassungen.

▶ Sie sind immer aktiv, solange die Einheit auf dem Schlachtfeld steht, und erfordern nicht, dass die Einheit Aktiviert ist.
▶ Wie aktive Fähigkeiten wirken passive Fähigkeiten einer Einheit nicht, solange sie in den Reserven ist, sofern die Fähigkeit nichts anderes angibt.

Priorität: Lösen mehrere Passive Fähigkeiten gleichzeitig aus, wählt der kontrollierende Spieler die Reihenfolge der Abhandlung. Lösen bei beiden Spielern gleichzeitig Passive Fähigkeiten aus, handelt der aktive Spieler seine zuerst ab.

10.4 REAKTIONSFÄHIGKEITEN (VOLLE REGELN)

Reaktionsfähigkeiten erlauben einem Spieler, außerhalb der üblichen Aktivierungsfolge zu handeln, sobald bestimmte Ereignisse eintreten. Eine Reaktion folgt direkt auf einen festgelegten Auslöser (z. B. „Wenn diese Einheit zum Ziel eines Angriffs wird“).

▶ Sie **muss** im exakten Moment des Auslösers deklariert werden.
▶ Wird das Fenster verpasst, ist die Fähigkeit **nicht rückwirkend nutzbar**.
▶ Wie **aktive Fähigkeiten** sind **Reaktionsfähigkeiten** nicht nutzbar, solange die Einheit in **Reserven** ist, sofern nicht anders angegeben.
▶ Sofern nicht anders angegeben, enden Modifikatoren und Effekte einer **Reaktionsfähigkeit** am Ende der aktuellen Runde.

Häufigkeitsbegrenzung: Eine bestimmte Einheit darf eine benannte **Reaktionsfähigkeit** nur einmal pro Spielrunde nutzen. Es gelten dieselben Regeln wie für die Begrenzung **aktiver Fähigkeiten** aus Teil 10.2.

Reaktionsgrenze: Jeder Spieler darf pro Aktivierung nur eine Reaktion abhandeln. Reagieren beide auf denselben Auslöser, hat während einer Aktivierung der aktive Spieler Vorrang, außerhalb einer Aktivierung der Inhaber der Erstspielermarke.

BEISPIEL: Eine angegriffene Berserker-Einheit darf Eifrige Runde ODER Bodenpanzerung nutzen, nicht beides in derselben **gegnerischen Aktivierung**. Wird eine Space-Marine-Einheit angegriffen und nutzt Infanteriepanzerung beim Panzerungswurf, kann die Sanitäter-Einheit dahinter Lebenserhaltung in dieser gegnerischen Aktivierung nicht nutzen.

ÜBERSICHTSTABELLE

	passive Fähigkeit	aktive Fähigkeit	Reaktionsfähigkeit
Wann einsetzen	Direkt vor dem Erklären einer Aktion oder direkt nach ihrer vollen Abhandlung	Immer aktiv – kein Auslöser nötig	Genau in dem Moment, in dem der Auslöser eintritt
Aktivierung nötig?	**Ja** – die Einheit muss aktuell **Aktiviert** sein	Nein	Nein
Spielerwahl?	**Ja** – bewusste Wahl	**Nein** – automatisch	Ja – muss beim Auslöser erklärt werden
Häufigkeit	Einmal je Runde, Einheit und benannte Fähigkeit, außer **WIEDERHOLBAR**	Immer aktiv – kein Limit	Einmal je Runde, Einheit und benannte Fähigkeit, außer **WIEDERHOLBAR**
Reaktionen je Aktivierung	- Eine Reaktion pro Spieler pro Aktivierung -		

	passive Fähigkeit	aktive Fähigkeit	Reaktionsfähigkeit
Kann eine Aktion unterbrechen? Abhandlung bei erfüllten Bedingungen **Ja** – löst am Auslösepunkt mitten in der Sequenz aus **Nein** – nur davor oder danach			
In Reserven?	Nein , sofern die Fähigkeit nichts anderes sagt	Nein , sofern die Fähigkeit nichts anderes sagt	Nein , sofern die Fähigkeit nichts anderes sagt
Effektdauer	Dauerhaft, solange die Einheit auf dem Schlachtfeld bleibt Endet am **Ende der Runde**, wenn nicht anders angegeben		Endet am **Ende der Runde**, sofern nicht anders angegeben
Gleichzeitige Auslöser	-	Der kontrollierende Spieler wählt die Reihenfolge. Der **Aktive Spieler** handelt zuerst ab, wenn beide auslösen	Der aktive Spieler handelt zuerst ab
Kosten	Keine Vor dem Abhandeln voll bezahlen	Vor dem Abhandeln voll bezahlen	

10.5 TAKTIKKARTEN & FRAKTIONSKARTEN

Eine Armee ist nicht nur Mannschaft und Waffen; sie ist Doktrin, Infrastruktur und Befehlsstruktur, die alles ordnen. Die **Fraktionskarten** legen fest, wer du bist, welcher Philosophie du folgst und welcher Befehlsstruktur deine Leute unterstehen. Die **Taktikkarten** stehen für Anlagen, Technologie und strategische Planung vor dem ersten Schuss. Zusammen bestimmen sie nicht nur, was du aufs Schlachtfeld bringst, sondern auch, wie du es aufstellst.

Jede Karte hat ein Standardlayout. Sie zeigt einen **Kartennamen**. Sie nennt ihren **Typ** (**Fraktionskarte** oder **Taktikkarte**), listet die Ressourcen, die sie beim **Erschöpfen** in KP, BM oder PE liefert, und enthält alle **Spezialfähigkeiten**, die nach den Standardregeln der Teile 10.1 bis 10.4 abgehandelt werden.

Ist eine Karte als **Einzigartig** markiert, ist nur eine Kopie erlaubt (Teil 9.1.5).

10.5.1 RESSOURCEN UND KOSTEN

Jede Fraktion hat einen eigenen Ressourcentyp für ihre Fähigkeiten: **Terraner** nutzen **KP**, **Zerg** nutzen **BM** und **Protoss** nutzen **PE**. Diese Ressourcen liefert das **Erschöpfen** von Karten.

Karte erschöpfen: Um Fähigkeitskosten wie „Kosten: 1 KP“ zu zahlen, muss der Spieler eine bereite Karte **erschöpfen**, die zum Ressourcentyp der Kosten passt, etwa eine KP-Karte. Eine Karte erschöpfen heißt, sie verdeckt zu drehen; danach gilt sie als **erschöpft**.

Kann der Spieler nicht genug Karten **erschöpfen**, um die vollen Kosten zu zahlen, kann er die Fähigkeit nicht aktivieren. Erzeugt eine Karte mehr Ressourcen, als die Kosten verlangen, verfällt der Überschuss. Zum Aktivieren einer Fähigkeit erzeugte Ressourcen **können nicht** aufgespart oder für eine andere ausgegeben werden.

10.5.2 KARTENZUSTÄNDE VERWALTEN

Jede **Taktikkarte** und **Fraktionskarte** ist in einem von zwei Zuständen: **bereit** (offen) oder **erschöpft** (verdeckt). Eine bereite Karte kann auf zwei Wegen erschöpft werden: Der Spieler **erschöpft** sie, um eine aktive **Spezialfähigkeit** oder Reaktion direkt auf der Karte zu nutzen, oder er erschöpft sie, um ihre Ressource zu erzeugen und damit eine Fähigkeit anderswo zu bezahlen (etwa auf einer **Einheitenkarte**).

Ist eine Karte **erschöpft**, liefert sie für den Rest der Runde keine Ressourcen und ihre Fähigkeiten **können nicht** genutzt werden, bis sie beim Aufräumen der Phase 4 **aufgefrischt** (offen umgedreht) wird.

TEIL 11: SCHLÜSSELWORTGLOSSAR UND DEFINITIONEN

Schlüsselwörter sind das Kürzel des Schlachtfelds. Das Wort auf einer **Einheitenkarte** oder einem Waffenprofil kann deren Funktion im Nu ändern – von Panzerungsumgehung über das Eingraben unter die Erde bis zur Unsichtbarkeit. Dieser Abschnitt sammelt alle Schlüsselwörter des Spiels, erklärt genau, was jedes bewirkt, und legt fest, wie sie sich kombinieren.

Schlüsselwörter werden in **FETTEN VERSALIEN** geschrieben. Sofern nicht anders angegeben, kumulieren Schlüsselwörter nicht – dasselbe Schlüsselwort zweimal zu erhalten bringt keinen zusätzlichen Vorteil, und Zahlen-Schlüsselwörter nutzen nur den höchsten Wert.

ZUGANGSPUNKT

Teil eines **Terrains**, der verschiedene Höhenstufen verbindet. Modelle können über einen **ZUGANGSPUNKT** die Stufe wechseln.

AKTIVER SPIELER

Der Spieler, der am Zug ist.

ANTI-AUSWEICHEN (X)

Bei einem Angriff mit dieser Waffe gegen **gegnerische** Einheiten erleidet die Zieleinheit einen **-X-Modifikator** auf ihren **Ausweichwurf** für diesen Angriff (Teil 8.7.4, Schritt 4).

ARMEESLOT

Armeeslots bestimmen, wie viele Einheiten welcher Typen eine Armee enthalten darf. Jeder **Armeeslot** hat einen festen Typ: Kern, Elite, Unterstützung, Luft oder Held. Jede Einheit belegt so viele Armeeslots ihres Typs wie ihr **Start-Versorgungswert**.

Die **Fraktionskarte** liefert den Startvorrat an **Armeeslots**. Weitere Armeeslots schaltet der Kauf von **Taktikkarten** mit Vespingas beim Armeeaufbau (Teil 9.1.5) frei. Ungenutzte Armeeslots verfallen – sie sind nicht umwandelbar, tauschbar oder übertragbar.

VERFÜGBARE VERSORGUNG

Verfügbare Versorgung ist die restliche Versorgungskapazität für neue Aufstellungen. Sie entspricht dem aktuellen **Versorgungspool** abzüglich des **gesamten aktuellen Versorgungswerts** aller **befreundeten** Einheiten auf dem Schlachtfeld (Teil 8.3.2).

Eine Einheit darf nur dann aus den Reserven aufgestellt werden, wenn ihr aktueller Versorgungswert kleiner oder gleich der verfügbaren Versorgung ist. Die gesamte aktuelle Versorgung der Einheiten eines Spielers auf dem Tisch darf den Versorgungspool nie übersteigen. Zerstörte oder durch Verluste geschwächte Einheiten geben verfügbare Versorgung für Nachrücker frei. In der letzten Runde wird der Versorgungspool unbegrenzt und die Beschränkungen der verfügbaren Versorgung entfallen.

BLOCKIERENDES TERRAIN

Jedes Terrainstück mit **Effektiver Größe** 1 oder mehr. **Blockierendes Terrain** behindert die **Sichtlinie** gemäß den Deckungsregeln (Teil 7.1.1).

Ob ein Modell dieses Terrain durchqueren darf, regeln gesondert die Bewegungsregeln, die **Größe** des Terrains, **ZUGANGSPUNKTE**, Lückenbreite und alle relevanten Terrain-Schlüsselwörter.

STÄRKUNG [Eigenschaft] (X)

Einheit erhält bis Ende der Runde **X** Bonus auf Eigenschaft.

▶ Zielwert-Merkmal (z. B. Panzerung, Treffer): senke den Wert um X (leichter zu würfeln).
▶ Wert-Merkmal (z. B. Geschwindigkeit, AR): erhöhe den Wert um X.

SPERRIG

Diese Waffe **kann nicht** für einen **Fernkampfangriff** genutzt werden, solange die Einheit **gebunden** ist (Teil 8.7.3).

EINGEGRABEN

▶ EINGEGRABEN gilt als Status .
▶ Erhält eine Einheit den Status EINGEGRABEN, erhält sie auch den STATUS VERSTECKT.
▶ Zu Rundenbeginn erhalten EINGEGRABENE Einheiten den Status VERSTECKT.
▶ Wird EINGEGRABEN entfernt, verliert die Einheit auch VERSTECKT.
▶ Ihre Größe gilt für alle Zwecke als 0.

▶ Ihr **aktueller Versorgungswert** gilt bei **Loslösen**-Proben als 0.
▶ Eine **EINGEGRABENE** Einheit **kann keine Missionsmarken** kontrollieren oder umkämpfen (ersetzt die Teile 6.2 und 8.9.1).

▶ Solange EINGEGRABEN, darf die Einheit nur die Aktionen Aufstellen, Bewegen, Loslösen, Laufen, Halten und Reihen schließen ausführen. Jede davon (außer Halten) entfernt sofort den Status EINGEGRABEN.
▶ EINGEGRABENE Einheiten dürfen Spezialfähigkeiten nutzen, sofern nicht anders angegeben.
▶ EINGEGRABENE Einheiten dürfen gegen jeden Angriff auf sie einen Ausweichwurf machen.
▶ Andere Modelle dürfen durch die Modelle einer EINGEGRABENEN Einheit ziehen, sofern sie nicht innerhalb der Bindungsreichweite der EINGEGRABENEN Einheit enden (ersetzt Teil 8.5.3).
▶ Ist eine EINGEGRABENE Einheit zu Beginn der Kampfphase Gebunden, muss sie Aktiviert werden, kann im Zustand EINGEGRABEN aber keinen Nahkampfangriff ausführen. Sie darf als ersten Schritt Reihen schließen ausführen, was EINGEGRABEN sofort entfernt. Danach schließt die Einheit die übrigen Schritte des Nahkampfangriffs normal ab. Führt sie Reihen schließen nicht aus oder kann es nicht, greift sie nicht an. Gegnerische Einheiten, die mit einer EINGEGRABENEN Einheit Gebunden sind, dürfen sie unabhängig von ihrem Zustand normal angreifen.

FEUERSTOSS Y" (X)

Bei einem **Fernkampfangriff** auf ein Ziel **innerhalb von Y"** um das angreifende Modell erhöhe die **AR dieser Waffe um X** für den Angriff.

KAMPFMERKMALE

Kampfmerkmale sind Schlüsselwörter auf einer **Einheitenkarte**, die physische Natur und taktische Klasse einer Einheit angeben.

Typmerkmale: Gepanzert, Biologisch, Leicht, Mechanisch, Psionisch, Fliegend und Boden.

▶ **Zielwahl:** Manche Waffen können nur auf bestimmte **Kampfmerkmale** feuern (z. B. „Ziel: **Fliegend**").
▶ **Ansturm:** Die Ansturmwirkung einer Waffe löst nur aus, wenn das Ziel das im **Ansturmtyp** der Waffe genannte **Kampfmerkmal** hat (Teil 8.7.4).
▶ **Boni:** Fähigkeiten wie **ANTI-AUSWEICHEN (X)** oder **DURCHSCHLAG (X)** gelten oft nur gegen bestimmte **Kampfmerkmale**.

Hinweis: Das Kampfmerkmal Boden und die Höhenstufe BODENEBENE (Teil 8.5.3) sind verschiedene Begriffe. Eine Fliegende Einheit auf der Spielmatte steht auf BODENEBENE, hat aber nicht das Kampfmerkmal Boden. In diesen Regeln meint fett gesetztes Boden immer das Kampfmerkmal. BODENEBENE meint immer die Höhenstufe.

KONZENTRIERTES FEUER (X)

Angriffe mit dieser Waffe dürfen höchstens
▶ Modelle als Verluste entfernen. Sind
▶ Modelle entfernt, verfällt der übrige **Gesamtschaden**. Er wird nicht als Schadensmarke festgehalten und geht nicht über.

KONTROLLIERENDER SPIELER

Der Spieler, der eine bestimmte Einheit, ein Modell oder ein Token befehligt. Er trifft alle Entscheidungen und würfelt. Bestimmte Fähigkeiten (z. B. Neuralparasit) können die Kontrolle übertragen; der neue Spieler handelt dann in jeder Hinsicht, als wäre die Einheit seine eigene.

KRITISCHER TREFFER (X)

Verschiebe
▶ Würfel vom **Panzerungspool** direkt in den **Schadenspool**, unter Umgehung der **Panzerung**. **KRITISCHER TREFFER** verschiebt **nie** mehr Würfel, als im Panzerungspool sind.

AKTUELLER VERSORGUNGSWERT

Der **aktuelle Versorgungswert** einer Einheit ist ihr **Versorgungswert** in diesem Moment, nach der Zahl der verbliebenen Modelle der Einheit laut Versorgungsprofil (Teil 6.1). Aktualisiere den aktuellen Versorgungswert sofort, sobald ein Verlust die Modellzahl in eine niedrigere Stufe senkt.

Der **aktuelle Versorgungswert** wird herangezogen bei der Prüfung, ob eine **Einheit** aus den **Reserven** aufgestellt werden darf (Teil 8.3.2), bei der Bestimmung der **Missionsmarken-Kontrolle** (Teil 8.9.1), beim Prüfen der **Taktischen Masse** für **Loslösen** (Teil 8.5.4) und bei **Siegpunkten** aus versorgungsbasierten Wertungsbedingungen.

SCHWÄCHUNG [Eigenschaft] (X)

Die Einheit erhält **X** Abzug auf die genannte Eigenschaft bis zum **Ende der Runde**.

▶ Zielwert-Merkmal: erhöhe den Wert **um X** (schwerer zu würfeln).
▶ Wert-Merkmal: senke den Wert um X (mindestens 0).

VERDRÄNGUNG

Das **Führungsmodell** darf überlappend mit dem Token oder der Einheit enden (ersetzt Teil 7.3.1).

Beendet das Führungsmodell eine Bewegung durch Bewegen, Aufstellen, Laufen, Sturmangriff, Loslösen, Reihen schließen oder Spezialfähigkeit, überlappend mit diesem Token oder Modell, der kontrollierende

Spieler des Führungsmodells setzt es sofort in Sockel-an-Sockel-Kontakt mit dem Führungsmodell. Ist Sockel-an-Sockel nicht möglich, setzt er es so nah wie möglich.

ABDUCKEN (X)

Wird diese Einheit Ziel eines Angriffs, verschiebe durch **Ansturm** oder **KRITISCHER TREFFER**
▶ Würfel weniger (mindestens 0) vom **Panzerungspool** in den **Schadenspool**. Gilt im Schritt **Ansturm abhandeln**.

EFFEKTIVE GRÖSSE

Die Effektive Größe eines Modells ist sein Größenwert plus die Größe des Terrains, auf dem es steht (Teil 7.1.2).

Ein Modell auf BODENEBENE hat eine Effektive Größe, die nur seiner eigenen Größe entspricht. Ein Modell auf HOCHEBENE (Größe 3+) oder MITTELEBENE (Größe 1–2) addiert die Größe des Terrains zur eigenen. Terrainteile auf erhöhten Flächen stapeln sich ebenso – die Effektive Größe eines Terrainteils ist seine eigene Größe plus die Größe des Terrains, auf dem es steht.

Die Effektive Größe bestimmt, welches Terrain die Sichtlinie durch Volle Deckung und Direkte Deckung blockiert (Teil 7.1.1). Fliegende Modelle gelten für Deckung, als hätten sie eine höhere Effektive Größe als jedes Terrainstück auf dem Tisch (Teil 7.1.4).

HÖHENSTUFE

Modelle können auf einer von drei Höhenstufen stehen:

▶ **BODENEBENE**: Steht direkt auf der Spielmatte.
▶ MITTELEBENE: Steht auf waagerechtem Terrain der Größe 1 oder 2.
▶ HOCHEBENE: Steht auf waagerechtem Terrain der Größe 3 oder größer. Ein Modell steht auf einer Höhenstufe, wenn sein Sockel auf dieser Höhe liegt. Liegt der Sockel auf mehreren Höhenstufen, gilt es als auf der höchsten davon stehend.

GEGNER

Alle Einheiten, Token und Karten des Gegenspielers sind Gegner. In Teamspielen sind Einheiten, Token und Karten aller gegnerischen Spieler Gegner. Eine Einheit darf nie eine befreundete Einheit zum Ziel eines Angriffs machen, sofern eine Regel nicht ausdrücklich etwas anderes bestimmt. Gegner ist das Gegenteil von Befreundet und dient in den Regeln durchgehend dazu, gültige Ziele, Bindung und das Umkämpfen von Missionsmarken zu bestimmen.

GEBUNDEN

Eine **Bodeneinheit** ist **gebunden**, wenn eines ihrer Modelle **innerhalb 1"** (**Bindungsreichweite**) eines Modells einer **gegnerischen Bodeneinheit** ist, sofern die folgenden Bedingungen erfüllt sind (Teil 7.2.1):

▶ **Kampfmerkmale passen: Boden**-Modelle binden nur **Boden**-Modelle. **Fliegende** Modelle können von keinem Modell **gebunden** werden.
▶ **Terrain blockiert nicht:** Terrain der **Größe 2+** zwischen den Modellen verhindert die **Bindung**, selbst wenn sie **Innerhalb 1"** sind. Modelle auf **HOCHEBENE** können keine Modelle auf **BODENEBENE** binden und umgekehrt.

Ist ein Modell einer Einheit Gebunden, gilt die gesamte Einheit als Gebunden. Eine Gebundene Einheit kann keine Standardbewegung ausführen – sie muss sich Loslösen (Teil 8.5.4) oder Halten. Gebundene Einheiten unterliegen zudem Beschränkungen bei Fernkampfangriffen (Teil 8.7.3).

BINDUNGSREICHWEITE

Die Bindungsreichweite reicht 1" waagerecht vom Sockel jedes Modells. Sind zwei gegnerische Boden-Modelle Innerhalb der Bindungsreichweite des jeweils anderen, sind sie Gebunden (Teil 7.2).

Die **Bindungsreichweite** wird waagerecht aus der Draufsicht gemessen, ohne die Höhe (Teil 4.1). Auf sie verweisen Beschränkungen für **Bewegen** (Teil 8.5.3), **Loslösen** (Teil 8.5.4), **Sturmangriff** (Teil 8.6.2), die Kampfreihe (Teil 8.8.1) und **PLATZIEREN**-Effekte. Nahkampfwaffen führen E als Reichweite und dürfen nur Ziele **innerhalb** der **Bindungsreichweite** treffen.

EINTRITTSKANTE

Die Tischkante, die die **Aufstellungskarte** einem Spieler zuweist. Einheiten aus den **Reserven** betreten das Schlachtfeld an dieser Kante.

FRAKTIONSMERKMALE

Fraktionsmerkmale sind Schlüsselwörter auf **Einheitenkarten**, **Taktikkarten** und **Fraktionskarten**, die die Zugehörigkeit angeben.

▶ **Speziesmerkmale: Terraner, Zerg, Protoss.**
▶ Unterfraktionsmerkmale: Bestimmte Bruten oder Organisationen, z. B. Kerrigans Schwarm, Raynor's Raiders.
▶ Funktion: Im Armeeaufbau darf ein Spieler nur Einheiten und Taktikkarten nehmen, deren Fraktionsmerkmale alle auf der gewählten Fraktionskarte stehen. Wenn auch nur ein Merkmal auf Einheit oder Taktikkarte

nicht auf der **Fraktionskarte** steht, ist diese Karte unzulässig. Eine Einheit mit weniger Merkmalen als die **Fraktionskarte** ist erlaubt – es genügen ihre eigenen Merkmale (Teil 9.1.2).

KAMPFREIHE

Ein Modell steht in der Kampfreihe, wenn es **innerhalb** der **Bindungsreichweite** (1”) eines **gegnerischen** Modells ist. Es darf mit **Waffen** der Kampfphase zuschlagen. Siehe Teil 8.8.1, Schritt 2.

ERSTSPIELERMARKE

Ein physisches Token, das festhält, welcher Spieler die Initiative hat. Zu Spielbeginn weist der Gewinner des Stichwurfs (Teil 3.2) die Erstspielermarke für Runde 1 einem beliebigen Spieler zu. Der Inhaber der Erstspielermarke bestimmt, welcher Spieler zu Beginn jeder Phase zuerst aktiviert. Die Marke wechselt auf zwei Wegen den Besitzer: Der erste Spieler, der in Phase 1 oder Phase 2 passt, nimmt die Erstspielermarke für die folgende Phase, und am Ende von Phase 4 geht die Marke an den Spieler mit weniger Siegpunkten (Teil 8.9.6). Bei Gleichstand der Siegpunkte machen beide Spieler einen Stichwurf, und der Gewinner nimmt die Marke.

FLIEGEND

Fliegende Einheiten tauschen Brettkontrolle (keine **Missionsmarken**, kein Nahkampf) gegen Mobilität und Terrain-Immunität.

▶ Eine Fliegende Einheit ignoriert bei der Bewegung jedes Terrain. Das Führungsmodell zieht Punkt zu Punkt, waagerecht gemessen. Andere Modelle dürfen den Sockel eines Fliegenden Modells durchqueren, als wäre er nicht da, und umgekehrt.
▶ Eine Fliegende Einheit ist nie Gebunden. Bodenmodelle können Fliegende Modelle nicht binden, und Fliegende Modelle können keine anderen Fliegenden Modelle binden. Eine Fliegende Einheit muss ihre Bewegung mindestens 1” von allen gegnerischen Fliegenden Einheiten entfernt beenden.
▶ Fliegende Modelle ignorieren die Regel Volle Deckung. Direkte Deckung und Höhen-Totzone gelten weiter. Nimm an, die Effektive Größe Fliegender Einheiten sei höher als die jedes Terrainelements auf dem Tisch.
▶ Eine Fliegende Einheit profitiert nicht von HOCHEBENE-Deckung (Teil 7.1.3).
▶ Eine Fliegende Einheit kann Missionsmarken weder kontrollieren noch umkämpfen (ersetzt die Teile 6.2 und 8.9.1).
▶ Eine Fliegende Einheit kann keinen Sturmangriff ausführen und nicht Ziel eines Sturmangriffs sein.

▶ Eine Fliegende Einheit kann nicht an der Kampfphase teilnehmen (Teil 8.8).
▶ Eine Fliegende Einheit ignoriert Höhenstufen. Sie nutzt keine Zugangspunkte. Für Deckung und Sichtlinie behandle die **Effektive Größe** einer **fliegenden** Einheit als höher als die **Effektive Größe** jedes Terrainstücks auf dem Tisch (Teil 7.1.4). Terrain trägt nicht zur **Effektiven Größe** eines **fliegenden** Modells bei.
▶ Eine **fliegende** Einheit über Gras zerstört das Gras-Terrainstück nicht. Endet eine **fliegende** Einheit auf einem Gras-Terrainstück, wird es normal entfernt.

BEFREUNDET

Alle Einheiten, Token und Karten des kontrollierenden Spielers sind einander **befreundet**. In Teamspielen sind auch Einheiten, Token und Karten aller Teamkameraden **befreundet**. Die eigenen Modelle einer Einheit sind ihr immer **befreundet**. **Befreundet** ist das Gegenteil von Gegnerisch und dient in den Regeln durchgehend dazu, Zielbeschränkungen, Bewegungsinteraktionen und Fähigkeitsvoraussetzungen zu bestimmen.

GRAS

Ein Terrainstück der **Größe** 2, für das Sonderregeln gelten. Anders als anderes Terrain der **Größe 2 blockiert Gras keine Bewegung**, blockiert aber die **Sichtlinie**, gemäß den Standard-Deckungsregeln (Teil 7.1.1).

Gras wird vom Kriegszug zerstört. Führt der Weg eines **Führungsmodells** durch ein Gras-Terrainstück oder endet ein Modell der Einheit darauf – bei jeder Bewegungsaktion (**Bewegen**, **Aufstellen**, **Laufen**, **Sturmangriff**, **Loslösen** oder **Reihen schließen**) –, wird dieses Gras-Terrainstück sofort aus dem Spiel entfernt. Es kehrt beim Aufräumen & Auffrischen nicht zurück und ist durch nichts ersetzbar.

Eine Fliegende Einheit, die sich über Gras bewegt, zerstört das Terrainstück Gras nicht. Fliegende Modelle ziehen über das Terrain hinweg, nicht hindurch. Endet ein Modell einer Fliegenden Einheit auf einem Terrainstück Gras, wird dieses normal entfernt.

BODENEBENE

Eine der Höhenstufen. Ein Modell ist auf der **BODENEBENE**, wenn es direkt auf der Spielmatte steht.

Modelle auf **BODENEBENE können keine** Modelle auf **HOCHEBENE** binden, und umgekehrt.

Modelle auf **BODENEBENE** können Modelle auf **MITTELEBENE** nur binden, wenn beide Modelle an denselben **ZUGANGSPUNKT** angrenzen, der ihre jeweiligen Höhenstufen verbindet.

Ein Modell auf **BODENEBENE** hat als **Effektive Größe** nur seine eigene **Größe**.

HEILEN (X)

Entferne
▶ Punkte angesammelten **Schadens** von der Einheit (senke ihre **Schadensmarke** entsprechend). **HEILEN kann nicht** zerstörte Modelle zurückholen – es senkt nur vorhandenen **Schaden**. Siehe auch: **WIEDERBELEBEN**.

VERSTECKT

Diese Einheit **kann nicht** als Ziel eines **Fernkampfangriffs** oder einer LoS erfordernden **Spezialfähigkeit** gewählt werden, außer das handelnde Modell ist **innerhalb 4"** von ihr. Eine **VERSTECKTE** Einheit ist immun gegen das Schlüsselwort **WUCHT**. Eine **VERSTECKTE** Einheit darf gegen jeden Angriff auf sie einen **Ausweichwurf** ablegen.

VERSTECKT gilt als Status.

HOCHEBENE

Eine der Höhenstufen. Ein Modell ist auf der HOCHEBENE, wenn es auf waagerechtem Terrain der Größe 3 oder größer steht.

Modelle auf **HOCHEBENE können keine** Modelle auf **BODENEBENE** binden, und umgekehrt.

Modelle auf **HOCHEBENE** können Modelle auf **MITTELEBENE** nur binden, wenn beide Modelle an denselben **ZUGANGSPUNKT** angrenzen, der ihre jeweiligen Höhenstufen verbindet.

Ein Modell auf **HOCHEBENE** hat eine **Effektive Größe** gleich seiner **Größe** plus der **Größe** des Terrains.

AUTOMATISCHE TREFFER X (Y)

Die betroffene Einheit erleidet X automatische Treffer. Lege
▶ Würfel direkt in den **Panzerungspool** und fahre sofort mit den **Panzerungswürfen** fort (Teil 8.7.4, Schritte 3–4). Behandle den **Schadenswert als Y**. Diese Treffer erzeugen keinen Ansturm.

WUCHT (X) Y

Unmittelbar nachdem diese Einheit einen erfolgreichen Sturmangriff abgeschlossen hat, prüfe jedes Modell in der Kampfreihe oder Unterstützungsreihe. Erzeuge für jedes zulässige Modell
▶ Wuchtwürfel:

▶ Steht das Modell in der Kampfreihe oder Unterstützungsreihe nur einer **gegnerischen** Einheit gegenüber, gehen alle
▶ Würfel an diese Einheit.
▶ Steht das Modell in der Kampfreihe oder Unterstützungsreihe mehreren **gegnerischen** Einheiten gegenüber, darf der kontrollierende Spieler die Würfel auf diese Einheiten aufteilen.

Wirf die zugeteilten Würfel für jede Zieleinheit getrennt (das ist der **Wucht-Trefferwurf**). Lege je Ergebnis von **Y** oder höher 1 Würfel in den **Panzerungspool** des Ziels. Fahre sofort mit den **Panzerungswürfen** fort. Diese Treffer erzeugen keinen Ansturm und behandeln **Schaden als 1**.

UNPASSIERBARES TERRAIN

Ein Terrainstück ist unpassierbar, wenn kein **Zugangspunkt** es mit einer angrenzenden Höhenstufe verbindet. Modelle **können nicht** durch, auf oder über **UNPASSIERBARES TERRAIN** ziehen, und kein Modell darf seine Bewegung darauf überlappend beenden. Modelle können Terrain der **Größen** 0 und 1 durchqueren.

INDIREKTES FEUER

Fernkampfangriffe mit dieser Waffe dürfen beim Zielwählen und beim Abhandeln von **Schaden** die **Sichtlinie** ignorieren. Das Ziel **muss** dennoch **in Reichweite** sein. Liegt es nicht in **Sichtlinie**, darf es einen **Ausweichwurf** gegen diesen Angriff machen.

SOFORT

Gegnerische Einheiten können auf Angriffe mit dieser Waffe **keine Reaktionsfähigkeiten** ansagen oder abhandeln.

FÜHRUNGSMODELL

Das **Führungsmodell** ist ein zeitweiliger Bezugspunkt für die Bewegung einer **Einheit**. Führt eine Einheit **Bewegen**, **Aufstellen**, **Laufen**, **Sturmangriff**, **Loslösen**, **Reihen schließen** oder eine Aktion aus, die ein **Führungsmodell** verlangt, wählt der **kontrollierende Spieler** ein Modell der Einheit.

Bewege zuerst das **Führungsmodell** und miss seinen genauen Weg. Setze dann die übrigen Modelle in gültiger **Kohärenz** um die neue Position des **Führungsmodells** (Teil 4.4). Die Benennung des **Führungsmodells** endet, sobald die Aktion abgehandelt ist. Das **Führungsmodell** bestimmt die **Lückenbreite**-Kategorie der Einheit und interagiert mit Terrainbeschränkungen (Teil 4.6).

SICHTLINIE (LoS)

Die Sichtlinie bestimmt, was ein Modell sieht und damit als Ziel für Angriffe und Fähigkeiten wählen kann.

Alle **Sichtlinien**-Prüfungen erfolgen aus **2D-Perspektive von oben**, Blick senkrecht aufs Schlachtfeld. Um zu prüfen, ob ein Modell ein Ziel sieht, ziehe eine gedachte Gerade von **einem beliebigen**

Punkt des Sockels des handelnden Modells zu einem beliebigen Punkt des Sockels des Zielmodells. Die vertikale Höhe fließt nie in die Linie ein.

Verläuft die Linie durch kein Blockierendes Terrain (ein Terrainelement mit Effektiver Größe 1 oder höher), ist das Ziel Sichtbar. Weitere Prüfungen entfallen.

Verläuft die Linie durch **blockierendes Terrain**, ist das Ziel nicht automatisch versteckt. Prüfe mit den Deckungsregeln (Teil 7.1.1), ob das Terrain die **Sichtlinie** wirklich blockiert:

▶ Volle Deckung: Die Effektive Größe des Terrains ist gleich oder größer als die Effektive Größe von Angreifer und Ziel. Die Sichtlinie ist blockiert.
▶ Direkte Deckung: Die Linie kreuzt ein Terrainelement, und Angreifer oder Ziel steht innerhalb von 1" um dieses Terrain, sofern die Effektive Größe des Terrains gleich oder größer ist als die Effektive Größe des Modells innerhalb von 1". Die Sichtlinie ist blockiert. Ausnahme: Stehen Angreifer und Ziel innerhalb von 1" desselben Terrainelements und innerhalb von 3" voneinander, ermittle die Sichtlinie normal.
▶ Höhen-Totzone: Ein Modell auf HOCHEBENE (Größe 3+) sieht kein Modell auf BODENEBENE, das innerhalb von 1" vom Fuß desselben Terrainelements steht, und umgekehrt. Es gilt dieselbe Nahbereich-Ausnahme.

Jedes Terrainstück wird eigenständig bewertet. Terrainstücke summieren weder ihre Effektive Größe noch ihre Nähe. Erfüllt kein einzelnes Terrainstück die Anforderungen für Volle Deckung oder Direkte Deckung, ist die Sichtlinie nicht blockiert, unabhängig davon, durch wie viele Terrainstücke die Linie führt.

Die Grundfläche eines Terrainelements ist sein physischer Sockel oder seine äußersten Kanten von oben gesehen. Lücken, Fenster, Türöffnungen und offene Innenräume darin **blockieren** die **Sichtlinie**, sofern die Spieler beim Schlachtfeldaufbau (Teil 7.1) nichts anderes vereinbaren.

Fliegende Modelle ignorieren die Regel Volle Deckung. Direkte Deckung und Höhen-Totzone gelten weiter. Behandle die **Effektive Größe** eines **Fliegenden** Modells als höher als die **Effektive Größe** jedes Terrainstücks auf dem Tisch (Teil 7.1.4).

Die **Sichtlinie** ist wechselseitig: Sieht Modell A Modell B, sieht Modell B Modell A über dieselbe Linie.

STATIONÄRES ZIEL (X)

Bei einem **Fernkampfangriff** mit dieser Waffe addiere X zu ihrer **AR**, wenn die Zieleinheit den **Status Stationär** hat.

WEITREICHEND (X)

Die maximale **Reichweite** dieser Waffe steigt auf **X"**.

Miss die Distanz jedes angreifenden Modells zum Ziel einzeln:

▶ **Innerhalb** der normalen Profil-**Reichweite**: Der Angriff wird normal abgehandelt.
▶ Jenseits davon, aber **innerhalb X"**: Das Modell erhält einen **-1-Modifikator** auf seinen **Trefferwurf**.

Enthält ein Batch Modelle auf Standardreichweite und auf WEITREICHEND-Distanz, erzeuge alle Würfel, würfle die beiden Gruppen aber getrennt, um unterschiedliche Trefferwerte zu berücksichtigen.

MITTELEBENE

Eine der Höhenstufen. Ein Modell ist auf der **MITTELEBENE**, wenn es auf waagerechtem Terrain der **Größe 1 oder 2** steht.

Modelle auf MITTELEBENE können Modelle auf HOCHEBENE oder BODENEBENE nur binden, wenn beide Modelle an denselben ZUGANGSPUNKT angrenzen, der ihre jeweiligen Höhenstufen verbindet.

Ein Modell auf **MITTELEBENE** hat eine **Effektive Größe** gleich seiner **Größe** plus der **Größe** des Terrains.

MISSIONSMARKEN

Nummerierte Marken kommen beim Aufbau an den auf der **Aufstellungskarte** genannten Koordinaten auf das Schlachtfeld. Jede Marke hat 32 mm Durchmesser und zwei Seiten: **Aktiviert** oder **Deaktiviert**. Marken 1 & 3 sind Rot, Marken 2 & 4 Blau, Marke 5 Neutral.

Missionsmarken sind der Hauptweg zu Punkten. Am Ende jeder Runde bestimmen die Spieler die Kontrolle über jede Marke, indem sie den **gesamten aktuellen Versorgungswert** ihrer berechtigten umkämpfenden Einheiten vergleichen (Teil 8.9.1). Eine Einheit darf eine **Missionsmarke** nur umkämpfen, wenn sie auf dem Schlachtfeld steht, **in Kohärenz** ist und mindestens ein Modell **innerhalb 3"** mit **Sichtlinie** zur Marke auf derselben Höhenstufe hat. **Fliegende** und **EINGEGRABENE** Einheiten können **Missionsmarken** weder umkämpfen noch kontrollieren.

Kontrolle ist Dauerhaft – sobald ein Spieler eine Marke Kontrolliert, bleibt sie bei ihm, bis der Gegner sie zurückerobert

sie mit einer höheren umkämpfenden Versorgungssumme. Ein Gleichstand überträgt nie die Kontrolle.

MODIFIKATOR

Ein **Modifikator** ändert den Zielwert eines Wurfs. Wende alle Modifikatoren vor dem Wurf an (Teil 3.4).

▶ **+X-Modifikator:** Erleichtert den Wurf, senkt den Zielwert um X.
▶ **-X-Modifikator:** Erschwert den Wurf, erhöht den Zielwert um X.

Modifikatoren verschiedener benannter Quellen kumulieren, sofern nicht anders angegeben. Ein Zielwert kann nie unter 2+ oder über 6+ verändert werden. Modifikatoren ändern den Zielwert, nicht das Würfelergebnis. Eine natürliche 6 gelingt immer, eine natürliche 1 misslingt immer, unabhängig von Modifikatoren (Teil 3.6).

Ein Modifikator unterscheidet sich vom Festen Zusatz (Teil 3.5), der einen Wert erzeugt, statt einen Zielwert zu ändern.

METAMORPHOSE (Einheitenname) X

Für diese Fähigkeit braucht der kontrollierende Spieler genug verfügbare Versorgung. Setze ein (Name)-Modell in Sockel-an-Sockel-Kontakt mit einem Modell der aktiven Einheit, entferne dann
▶ Modelle dieser Einheit vom Schlachtfeld. Das (Name)-Modell bildet eine neue Einheit und darf nicht innerhalb 1" einer gegnerischen Einheit stehen. Lege eine Aktivierungsmarke neben die neue Einheit; sie kann diese Runde nicht mehr aktiviert werden.

NICHTTÖDLICHER SCHADEN (X)

Die Einheit erleidet
▶ Punkte Schaden. Addiere ihn effektiv auf ihre Schadensmarke. Entferne keine Modelle, auch wenn der Gesamtschaden die TP eines Modells übersteigt. Erleidet die Einheit danach normalen Schaden, löst der kombinierte Gesamtschaden die Verlustentfernung normal aus.

AUF KRIECHER

Eine **befreundete** oder **gegnerische Zerg-Bodeneinheit** gilt als **AUF KRIECHER**, solange sie **innerhalb von 6"** eines **Kriechertumor**-Tokens oder eines als **Kriecherquelle** bestimmten Modells ist. Solange diese Bedingung erfüllt ist, erhält die Einheit das Schlüsselwort **AUF KRIECHER**. So kann die Einheit bestimmte **Spezialfähigkeiten** oder **Upgrades** auslösen, die diesen Zustand erfordern.

DURCHSCHLAG [TAG] X

Beim Angriff auf eine Einheit mit dem angegebenen **Kampfmerkmal** gilt der **Schadenswert** dieser Waffe **als X**.

PUNKTGENAU

Fernkampfangriffe dieser Waffe dürfen **gebundene gegnerische** Einheiten anvisieren und ignorieren die **Bindungsstatus**-Beschränkung (überschreibt Teil 8.7.3, Schritt 1).

PLATZIEREN (X)

Wähle ein Führungsmodell. Entferne es und setze es ganz innerhalb X" seiner Ausgangsposition. Entferne und setze dann alle übrigen Modelle der Einheit neu, wobei die Kohärenz gewahrt bleibt (Teil 4.4). PLATZIEREN ignoriert Lückenbreite und Höhenvorgaben. Das Führungsmodell wird entfernt und direkt gesetzt, nicht entlang eines Pfades bewegt. Es muss jedoch in einer zulässigen Position enden und nicht innerhalb der Bindungsreichweite eines gegnerischen Modells. Modelle, die den PLATZIEREN-Effekt in der Sturmphase nutzen, dürfen innerhalb der Bindungsreichweite gegnerischer Modelle gesetzt werden (die Einheit wird gebunden).

PRÄZISION (X)

Verschiebe nach dem Wurf auf **Treffer** bis zu X fehlgeschlagene **Angriffswürfel** direkt in den **Panzerungspool**. Sie gelten für alle Zwecke als Treffer, auch für Ansturm.

BEREIT

Der Standardzustand einer Taktikkarte oder Fraktionskarte. Eine bereite Karte liegt offen, ihre Fähigkeiten stehen zur Verfügung und sie kann erschöpft werden, um Ressourcenkosten zu zahlen oder ihre Spezialfähigkeiten zu aktivieren. Alle Taktikkarten und Fraktionskarten beginnen jede Runde bereit. Erschöpfte Karten werden beim Aufräumen & Auffrischen (Teil 8.9.5) wieder bereit.

WIEDERHOLBAR

Diese Fähigkeit unterliegt nicht der Begrenzung **Einmal pro Runde** (Teil 2.7.1). Sie darf in einer **Runde** mehrfach genutzt werden, sofern jeweils alle **Kosten** und Auslösebedingungen erfüllt sind. Eine Reaktion mit **WIEDERHOLBAR** darf weiterhin nur einmal je **Aktivierung** und, ganz außerhalb einer Aktivierung, einmal je Auslöser genutzt werden.

RESERVEN

Ein Bereich außerhalb des Schlachtfelds, in dem Einheiten bis zur Aufstellung bleiben. Alle Einheiten starten in den Reserven.

Eine Einheit in den Reserven:

▶ Kann nicht von Angriffen oder Fähigkeiten anvisiert werden, sofern eine Fähigkeit nicht ausdrücklich Einheiten in den Reserven betrifft.
▶ Kann keine aktiven, passiven oder Reaktionsfähigkeiten nutzen, sofern nichts anderes angegeben ist.
▶ Kann Missionsmarken weder kontrollieren noch umkämpfen.
▶ Steuert ihren aktuellen Versorgungswert nicht zur gesamten aktuellen Versorgung des Spielers auf dem Schlachtfeld bei.
▶ Behält alle Ausrüstung, Upgrades und Waffenwahlen, die ihr beim Armeeaufbau zugewiesen wurden.
▶ Eine Einheit verlässt die Reserven, sobald sie per Aktion Aufstellen aufs Schlachtfeld gebracht wird (Teil 8.5.5). Manche Regeln bringen eine Einheit im Spiel in die Reserven zurück – siehe Teil 8.5.5 zur Behandlung von Schaden, Effekten und Versorgung. In der letzten Runde gelten alle nicht aufgestellten Einheiten in den Reserven für die Wertung als zerstört (Teil 8.10).

WIEDERBELEBEN (X)

Gib dieser Einheit bis zu
▶ Zerstörte Modelle zurück.

▶ Die Rückkehr darf den **aktuellen Versorgungswert** der Einheit **nicht** erhöhen. Führe kein Modell zurück, das die Einheit in eine höhere Versorgungsstufe hebt.
▶ Setze jedes zurückgeführte Modell in **Sockel-an-Sockel**-Kontakt mit einem Modell der Einheit. Zurückgeführte Modelle dürfen nicht **innerhalb** der **Bindungsreichweite** einer **gegnerischen** Einheit stehen.
▶ Kann ein Modell nicht regelkonform gesetzt werden, kann es nicht zurückkehren.

ABGESCHIRMT

Steht auf einer Einheitenkarte ein **Schildwert**, addiere ihn zu den **Trefferpunkten (TP)** des ersten Modells. Die Einheit ist **abgeschirmt**. Sie verliert den **Status Abgeschirmt**, sobald der zugewiesene **Gesamtschaden** ihren **Schildwert** übersteigt oder ihr erstes Modell entfernt wird.

Der **Status Abgeschirmt** wird von anderen Fähigkeiten genutzt. Sein Verlust entfernt keine verbleibenden **Trefferpunkte**, sondern beendet nur Effekte, die eine **abgeschirmte** Einheit voraussetzen. Der **Status Abgeschirmt** ist durch **HEILEN** nicht wiederherstellbar.

ZWEITWAFFE

Führt diese Einheit einen Fernkampfangriff oder Nahkampfangriff aus, dürfen mit dieser Waffe ausgerüstete Modelle sie nutzen und dabei die Beschränkung auf eine Waffe je Modell ignorieren (Teil 8.7.3). Hat ein Modell mehrere ZWEITWAFFEN, darf es alle in derselben Aktivierung nutzen.

Angriffe mit jeder ZWEITWAFFE müssen in getrennten Batches abgehandelt werden. Da es getrennte Batches sind, dürfen ZWEITWAFFE-Angriffe eine andere gegnerische Einheit zum Ziel haben als die übrigen Waffen der Einheit, vorbehaltlich aller Standardregeln zur Zielwahl.

BELAGERUNGSMODUS

Hat eine Einheit den **Status BELAGERUNGSMODUS**, gelten folgende Regeln:

▶ Diese Einheit kann die Aktionen **Bewegen**, **Loslösen**, **Laufen**, **Sturmangriff** oder **Reihen schließen** nicht ausführen.
▶ Ein Waffenprofil mit **Status Belagerungsmodus** ist nur nutzbar, solange sie den **Status BELAGERUNGSMODUS** hat.
▶ Mit **Status Belagerungsmodus** sind alle anderen Waffen unbrauchbar.
▶ Kehrt sie in die **Reserven** zurück, verliert sie den **Status BELAGERUNGSMODUS**.

SPEZIALFÄHIGKEIT

Eine Spezialfähigkeit ist jede benannte Fähigkeit, die auf einer Einheitenkarte, Taktikkarte oder Fraktionskarte abgedruckt ist. Jede Spezialfähigkeit fällt in eine von drei Kategorien: aktive Fähigkeit, passive Fähigkeit oder Reaktionsfähigkeit (Teil 2.7).

▶ Aktive Fähigkeiten erfordern eine aktivierte Einheit und werden unmittelbar vor oder nach einer Aktion ausgelöst. Jede benannte aktive Fähigkeit ist einmal pro Runde je Einheit nutzbar, außer sie hat das Schlüsselwort WIEDERHOLBAR.
▶ Passive Fähigkeiten wirken immer, solange die Einheit auf dem Schlachtfeld ist.
▶ Reaktionsfähigkeiten lösen bei einem bestimmten Auslöser aus. Jeder Spieler darf nur eine Reaktion je Aktivierung abhandeln, und jede benannte Reaktionsfähigkeit ist nur einmal pro Runde je Einheit nutzbar.

Alle drei Arten sind inaktiv, solange die Einheit in den **Reserven** ist, sofern die Fähigkeit nichts anderes angibt. Eine Einheit kann nicht mehreren Instanzen einer gleichnamigen Spezialfähigkeit zugleich unterliegen.

SPEZIALIST

Eine Einheit darf nur ein Modell mit dieser Waffe enthalten. Mehrere Upgrades, die mehr als eine Instanz dieser Waffe konfigurieren, sind unzulässig (Teil 9.1.7).

ÜBERLAUF

Zusätzliche Treffer einer **Schablonenwaffe**, die Modelle außerhalb der Haupt-Zieleinheit treffen. Wenn

eine Sprengschablone (BT) oder Flammenschablone (FT) Modelle von Einheiten außerhalb des Hauptziels abdeckt, werden diese Modelle als Überlauf abgehandelt. Jede betroffene Einheit wird als eigener Batch abgehandelt. Überlauf-Batches wenden keine Angriffsraten-Modifikatoren an und erzeugen keinen Ansturm. Überlauf kann befreundete wie gegnerische Einheiten treffen. Das vollständige Verfahren für Schablonenwaffen steht in Teil 8.7.6.

STATIONÄR

Zu Beginn der Runde erhalten alle Einheiten diesen Status. Eine Einheit verliert diesen Status sofort, wenn ein Modell dieser Einheit sich bewegt, bewegt wird oder aus irgendeinem Grund PLATZIERT wird.

STATUS

Eine Schlüsselwortkategorie für einen zeitweiligen oder dauerhaften Einsatzmodus, Zustand oder Wertemodifikator einer Einheit (z. B. EINGEGRABEN, BELAGERUNGSMODUS). Sofern nicht anders angegeben, werden Status in der Wertungs- und Aufräumphase nicht entfernt. Sie bleiben auf der Einheit, bis sie anders entfernt werden

Der aktive Status einer Einheit wird mit **Statusmarken** neben der Einheit sichtbar verfolgt:

▶ Modi: Nutze Plastikmarken, um operative Wechsel festzuhalten (z. B. BELAGERUNGSMODUS, EINGEGRABEN). Diese Statusmarken haben BLEIBT IM SPIEL.
▶ Andere Status: Nutze Marken, um weitere Effekte auf die Einheit festzuhalten. Positive Effekte hältst du mit Stärkungsmarken (blau) fest, negative mit Schwächungsmarken (rot). Diese Statusmarken haben BLEIBT IM SPIEL.

BLEIBT IM SPIEL

Dieses Token, diese Marke oder dieser **Fähigkeitseffekt** übersteht Aufräumen & Auffrischen (überschreibt Teil 8.9.5). Es bleibt, bis eine bestimmte Bedingung es entfernt (z. B. Zerstörung oder Ablauf der Dauer).

HERBEIRUFEN (Einheitenname)

Setze das **Führungsmodell** der benannten Einheit in **Sockel-an-Sockel**-Kontakt zur **übergeordneten** Einheit. Setze den Rest **in Kohärenz**. Setze nie Modelle **innerhalb** der **Bindungsreichweite** einer **gegnerischen** Einheit.

Lege eine **Aktivierungsmarke** neben die herbeigerufene Einheit – in der Phase ihrer Herbeirufung kann sie nicht **aktiviert** werden. In den folgenden Phasen muss diese Einheit sofort nach Ende der Aktivierung ihrer **übergeordneten** Einheit aktiviert, vor der nächsten Aktivierung des Gegners.

Setze die herbeigerufene Einheit nie **innerhalb** der **Einflusszone** des Gegners.

Der Spieler braucht ausreichend verfügbare Versorgung. Würde die gesamte aktuelle Versorgung durch den aktuellen Versorgungswert der Einheit den Versorgungspool überschreiten, kann die Einheit nicht herbeigerufen werden.

Ist die **übergeordnete** Einheit nicht auf dem Schlachtfeld, kann diese Einheit normal **aktiviert** werden.

VERSORGUNGSWERT

Der **Versorgungswert** einer Einheit ist der Wert im Versorgungsprofil der **Einheitenkarte**, der ihrer aktuellen Modellzahl entspricht. Der Start-Versorgungswert einer Einheit ergibt sich beim Armeeaufbau aus der gewählten Zusammenstellungsoption (Teil 9.1.6) und legt fest, wie viele **Armeeslots** die Einheit belegt.

Der Versorgungswert ist eine dynamische Eigenschaft – sinkt die Modellzahl durch Verluste in eine niedrigere Stufe des Versorgungsprofils, fällt der Versorgungswert. Aktualisiere ihn sofort, sobald ein Verlust die Einheit tiefer einstuft. Versorgung dient Aufstellung, Kontrolle von Missionsmarken, Taktischer Masse und Wertung.

UNTERSTÜTZUNGSREIHE

Ein Modell steht in der Unterstützungsreihe, wenn es in **Sockel-an-Sockel**-Kontakt mit einem **befreundeten** Modell derselben Einheit in der Kampfreihe steht, selbst aber nicht **innerhalb** der **Bindungsreichweite** eines **gegnerischen** Modells. Modelle in der Unterstützungsreihe dürfen mit ihren **Waffen** der Kampfphase zuschlagen, als stünden sie im Kampf. Siehe Teil 8.8.1, Schritt 2.

TAKTISCHE MASSE

Eine **Einheit** hat **Taktische Masse**, wenn ihr **aktueller Versorgungswert** den summierten aktuellen Versorgungswert aller **gegnerischen** Einheiten übersteigt, mit denen sie **gebunden** ist. Sie ignoriert dann die **Loslösen**-Strafe (Teil 8.5.4): Nach dem Loslösen darf sie in der folgenden **Sturmphase** normal **Fernkampfangriff** und **Sturmangriff** ausführen.

ZÄH (X)

Handelt diese Einheit einen **Panzerungswurf** ab, ändere **bis zu X** Fehlschläge in Erfolge. Behandle sie als erfüllend

oder übertreffend die **Panzerung** – lege sie ab, statt in den **Schadenspool**.

UNGEBUNDEN

Eine **Bodeneinheit** ist **ungebunden**, wenn keines ihrer Modelle **innerhalb von 1"** eines **gegnerischen Bodenmodells** steht oder wenn Terrainbeschränkungen (Teil 7.2.1) trotz Nähe eine gültige **Bindung** verhindern. **Fliegende** Einheiten sind immer ungebunden.

Eine **ungebundene** Einheit darf normale **Bewegung**, **Lauf**, **Fernkampfangriff** oder **Sturmangriff** uneingeschränkt ausführen. Nur ungebundene Einheiten dürfen für eine Bewegungsaktion gewählt werden (Teil 8.5.2).

SICHTBAR

Ein Modell ist für ein anderes sichtbar, wenn sich zwischen ihnen eine gültige Sichtlinie ziehen lässt (Teil 7.1). Verläuft die Linie durch kein blockierendes Terrain, ist das Ziel ohne weitere Prüfung sichtbar. Verläuft sie durch blockierendes Terrain, wende die Deckungsregeln an (Teil 7.1.1) – das Ziel bleibt sichtbar, sofern nicht Volle Deckung oder Direkte Deckung die Sichtlinie blockiert.

Ein Modell mit dem Schlüsselwort **VERSTECKT** ist für Modelle über 4" Entfernung nicht **sichtbar**, unabhängig von der **Sichtlinie**.

GANZ INNERHALB

Ein Modell ist nur dann **ganz innerhalb** einer Entfernung, wenn sein gesamter Sockel in diesem Bereich liegt – kein Teil des Sockels darf über den Rand hinausragen. Eine Einheit ist nur dann ganz innerhalb einer Entfernung, wenn jedes Modell der Einheit diese Bedingung erfüllt.

Ganz innerhalb ist eine strengere Anforderung als **innerhalb** und gilt für Kohärenzprüfungen (Teil 4.4), bestimmte Wirkungsbereiche von Fähigkeiten sowie die Eignung für **Missionsmarken**. Verlangt eine Regel ganz innerhalb, genügt teilweises Überlappen nicht.

INNERHALB

Ein Modell ist **innerhalb** einer Distanz, wenn ein beliebiger Teil seines Sockels diese Reichweite berührt oder in sie hineinragt. Eine Einheit ist innerhalb einer Distanz, wenn mindestens ein Modell der Einheit diese Bedingung erfüllt.

Innerhalb ist eine weniger strenge Anforderung als **ganz innerhalb**. Nennt eine Regel innerhalb ohne das Wort „ganz", genügt teilweise Überlappung.

EINFLUSSZONE

Ein Sperrbereich des **Schlachtfelds**, der sich laut **Aufstellungskarte** 6" von der **Eintrittskante** eines Spielers nach innen erstreckt. Verläuft die Eintrittskante nicht über die volle Länge einer Tischkante, wird die **Einflusszone** mit **Einflusszonen-Marken** an den Ecken der Eintrittskante markiert.

Einheiten, die aus **Reserven** eintreffen, dürfen ihre Aufstellung nicht **innerhalb** der **Einflusszone** des Gegners beenden. Diese Einschränkung gilt für jede Form des Eintreffens – ob Standardaufstellung, Transport oder **HERBEIRUFEN** (Teil 8.3.3).

Die **Einflusszone** wirkt nicht auf Einheiten, die schon auf dem Schlachtfeld sind. Sie behindert Bewegung nicht, blockiert keine **Sichtlinie** und wirkt auf keine Regel, sobald die Einheit angekommen ist.

TEIL 12: KURZÜBERSICHT

Dieser Teil bündelt die meistgenutzten Regeln, Abläufe und Tabellen an einem Ort zum schnellen Nachschlagen im Spiel. Er ersetzt nicht die vollständigen Regeln, sollte aber die meisten Fragen im Spielverlauf beantworten, ohne dass frühere Teile durchsucht werden müssen.

12.1 ABLAUF VOR DEM SPIEL

▶ **Wähle je eine Missions- und Aufstellungskarte.**
▶ Setze **Missionsmarken** auf die Koordinaten der **Aufstellungskarte**.
▶ Setze Terrainteile (ausgewogen über vier Viertel, mindestens 3" zwischen großen Bauwerken).
▶ Auswürfeln – der Gewinner vergibt die **Erstspielermarke** für Runde 1.

12.2 RUNDENABLAUF

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

12.3 PHASE 1: BEWEGUNG

Aktionen (eine pro Einheit wählen):

▶ Bewegen: Über das Schlachtfeld bewegen.
▶ **Aufstellen:** Aus den **Reserven** über die **Eintrittskante** aufs Schlachtfeld ziehen (**muss Verfügbare Versorgung** haben; **darf nicht** in der **gegnerischen Einflusszone** enden).
▶ **Loslösen:** Wenn **gebunden** - aus dem Kampf ziehen. **Darf nicht** in der nächsten Phase **Fernkampfangriff** oder **Sturmangriff** ausführen, außer eigene Versorgung > kombinierte **gegnerische** Versorgung.
▶ **Halten:** Nichts tun.

Wer zuerst passt, nimmt die Erstspielermarke für Phase 2.

Einheit bewegen: Das Führungsmodell bewegt sich bis Geschwindigkeit. Setze den Rest der Einheit **in Kohärenz**.

Verfügbare Versorgung = Versorgungspool – Gesamtversorgung befreundeter Einheiten auf dem Schlachtfeld.

12.4 PHASE 2: STURM

Aktionen (eine pro Einheit wählen):

▶ **Fernkampfangriff:** Fernkampfwaffen einsetzen, um **Gegner** anzugreifen.
▶ **Sturmangriff:** Bewegen, um **Gegner zu binden**.
▶ Laufen: Über das Schlachtfeld bewegen.
▶ **Halten:** Nichts tun.

Wer zuerst passt, nimmt die Erstspielermarke für Phase 3.

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.

12.5 PHASE 3: KAMPF

Alle **gebundenen** Einheiten **müssen** aktivieren. Spieler wechseln sich ab.

Aktionen:

▶ **Nahkampfangriff:** Greife **Gegner** mit einer Nahkampfwaffe an.

Passe nur, wenn keine Gebundenen Einheiten mehr verbleiben.

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).

12.6 PHASE 4: WERTUNG & AUFRÄUMEN

1. Kontrolle: Summiere die Versorgung innerhalb 3" um jede Marke. Die höhere Summe kontrolliert. Gleichstand = umkämpft. 2. SP werten: Gemäß den Bedingungen der Missionskarte. 3. Spielende: Prüfe die Siegbedingungen. 4. Effekte am Ende der Runde: Handle ausgelöste Fähigkeiten ab. 5. Aufräumen: Entferne Token/Marken (behalte BLEIBT IM SPIEL, Schadensmarken, Missionsmarken, Fraktionsanzeiger). Frische alle erschöpften Karten auf. 6. Initiative: Weniger SP = Erstspielermarke. Gleichstand = Stichwurf.

12.7 VERLUSTE ENTFERNEN

Ungebundenes Ziel:

▶ Es dürfen nicht mehr Modelle entfernt werden, als für den Angreifer sichtbar sind.
▶ Schaden über sichtbare Verluste hinaus verfällt.

Gebundenes Ziel (feste Reihenfolge): 1. Modelle nicht Innerhalb der Bindungsreichweite einer Gegnereinheit. 2. Modelle Innerhalb der Bindungsreichweite ohne Sockel-an-Sockel-Kontakt. 3. Modelle im Sockel-an-Sockel-Kontakt mit einem Gegnermodell.

Entferne **kein** Modell, dessen Entfernen die Bindung zu einem Gegner löst, sofern ein anderer gültiger Verlust existiert.

12.8 SCHABLONENWAFFEN

	EXPLOSION (bt)	FLAMMENWERFER (ft)
Ausrichtung Möglichst viel der Schablone über dem Sockel des Zielmodells	Schmales Ende bündig am Sockel des Angreifers	
LoS-Prüfung	Vom Sockel des Zielmodells zu jedem Modell	Vom Angreifer-Sockel durch die Schablone zu jedem Modell
Trefferwurf	Wie gewohnt auf Treffer würfeln	Wie gewohnt auf Treffer würfeln
Ansturmwürfel	Ansturmwürfel entfällt	Ansturmwürfel entfällt
Ansturmergebnis	Entspricht nur den betroffenen Modellen der Hauptzieleinheit	Entspricht nur den betroffenen Modellen der Hauptzieleinheit
Überlauf	Handle jede betroffene Einheit als eigenen Batch ab. Wende bei Überlaufangriffen keine Angriffsraten-Modifikatoren oder Ansturm an	Handle jede betroffene Einheit als eigenen Batch ab. Wende bei Überlaufangriffen keine Angriffsraten-Modifikatoren oder Ansturm an

12.9 STREITSCHLICHTUNG

Lässt sich ein Regelstreit **nicht** schnell klären:

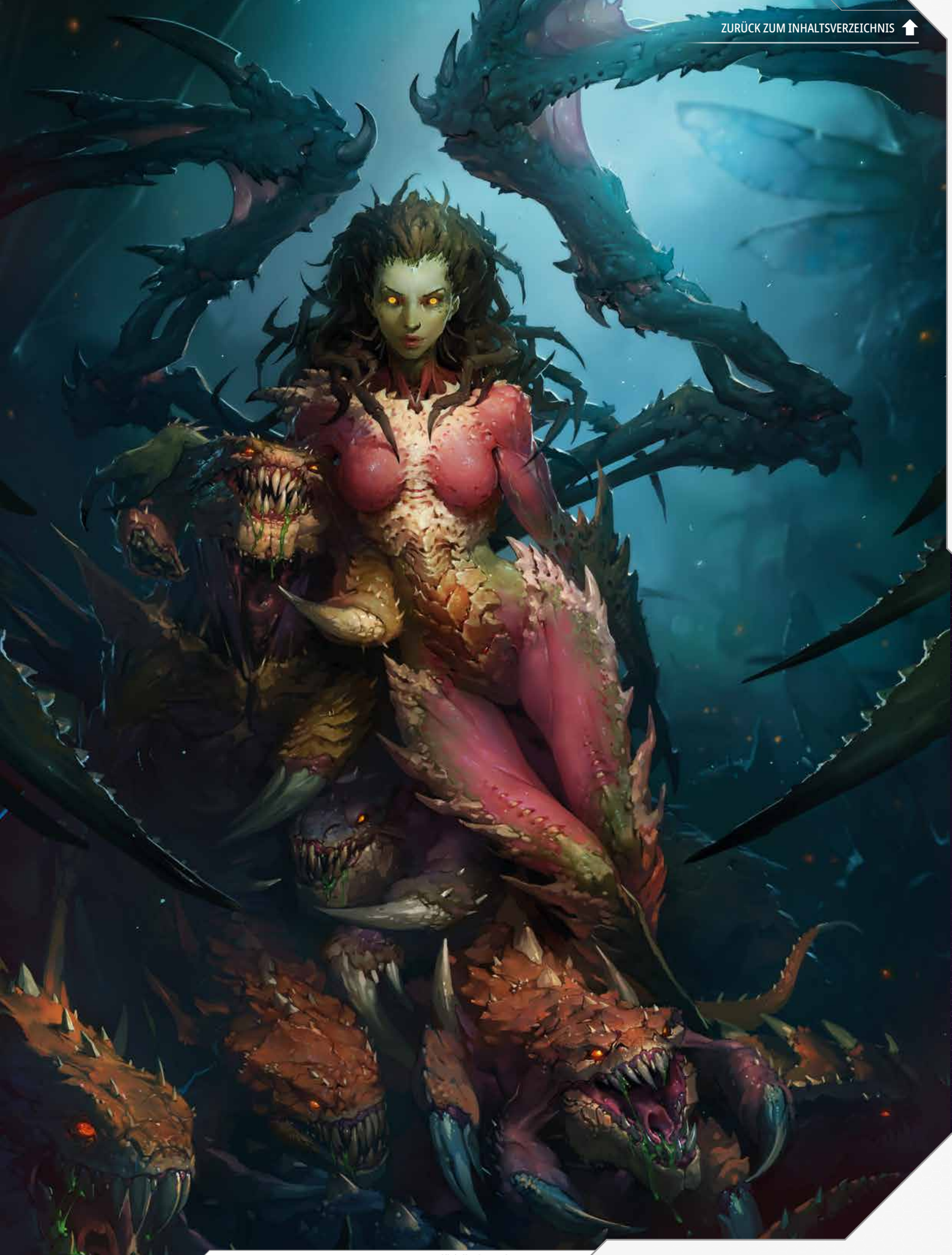
▶ Beide Spieler: Stichwurf (2D6). Höhere Summe gewinnt.
▶ Der Gewinner entscheidet, wie die Regel in diesem konkreten Fall gilt.
▶ Weiterspielen. Die Auslegung nach dem Spiel prüfen.

Diese Regel hält das Spiel in Gang, sie ist kein taktisches Schlupfloch.

12.10 EINHEITEN UND UPGRADE-PUNKTE

Dieser Abschnitt listet Mineralienkosten und verfügbare Zusammenstellungsoptionen jeder Einheit im Spiel. Beim Aufbieten einer Einheit im Armeeaufbau (Teil 9.1.6) wähle eine Zusammenstellungsoption aus dem Eintrag der Einheit unten. Die gewählte Option bestimmt die Modellzahl der Einheit, die gezahlten Mineralienkosten und ihren anfänglichen Versorgungswert gemäß dem Versorgungsprofil ihrer Einheitenkarte.

Upgrade-Kosten stehen gesondert unter den Zusammenstellungsoptionen jeder Einheit. Ein gekauftes Upgrade gilt für jedes Modell der Einheit, außer es hat das Schlüsselwort **SPEZIALIST** (Teil 9.1.7).



TERRANER

SPACE-MARINE

MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
6	160	1
9	210	2

↑ UPGRADES			
UPGRADE	**TYP MINERALIENKOSTEN (6 Modelle)**		**MINERALIENKOSTEN (9 Modelle)**
AGG-12	SPEZIALIST, ⬆ FÜR C-14 Gaußgewehr	10	10
Bajonett	⬆ FÜR Schlag	20	30
Kampfschild	-	20	30
Granaten - Splitter -		10	10
Raketenwerfer	SPEZIALIST	40	40
Geschosswerfer -		10	20

RAYNOR'S RAIDERS (SPACE-MARINE)

MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
6	230	1

MARODEUR

MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
2	150	1
4	280	2

↑ UPGRADES

UPGRADE	TYP	MINERALIENKOSTEN (2 Modelle)	MINERALIENKOSTEN (4 Modelle)
Kinetischer Schaum	-	20	40
Laser-Zielsysteme	-	20	40
Veteran von Tarsonis	-	20	30

SANITÄTER

MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
3	110	1

↑ UPGRADES

UPGRADE	TYP	MINERALIENKOSTEN (3 Modelle)	MINERALIENKOSTEN
A-13 Blendgranatwerfer	-	20	-
Erweiterte Sanitäteranlagen	-	60	-
Stabilisator-Medipacks	-	30	-

GOLIATH

MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
1	190	2

↑ UPGRADES

UPGRADE	TYP	MINERALIENKOSTEN (1 Modell)	MINERALIENKOSTEN
Zielsystem der Ares-Klasse	-	20	-
Überlastungsraketen	⬆ FÜR Hellfire-Raketen	40	-
Streuraketen	⬆ FÜR Hellfire-Raketen	30	-

JIM RAYNOR

MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
1	250	1

↑ UPGRADES

UPGRADE	TYP	MINERALIENKOSTEN (1 Modell)	MINERALIENKOSTEN
C-14 Gaußgewehr	⬆ FÜR Kommandogewehr	0	-

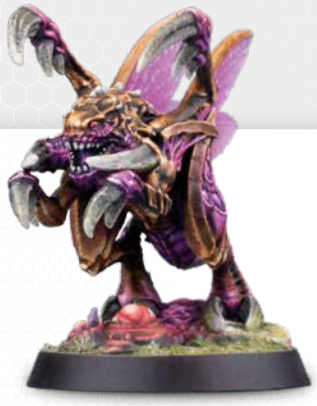
ZERG

ZERGLING

MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
12	180	1
18	220	2

↑ UPGRADES

UPGRADE	TYP	MINERALIENKOSTEN (12 Modelle)	MINERALIENKOSTEN (18 Modelle)
Adrenalindrüsen	-	20	20
Eingraben-Hinterhalt	-	20	30
Schredderklauen	↑ FÜR Klauen	10	10



RAPTOR (ZERGLING)

MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
12	240	1
18	300	2

↑ UPGRADES

UPGRADE	TYP	MINERALIENKOSTEN (12 Modelle)	MINERALIENKOSTEN (18 Modelle)
Adrenalindrüsen	-	20	20
Eingraben-Hinterhalt	-	20	30
Schredderklauen	↑ FÜR Klauen	10	10

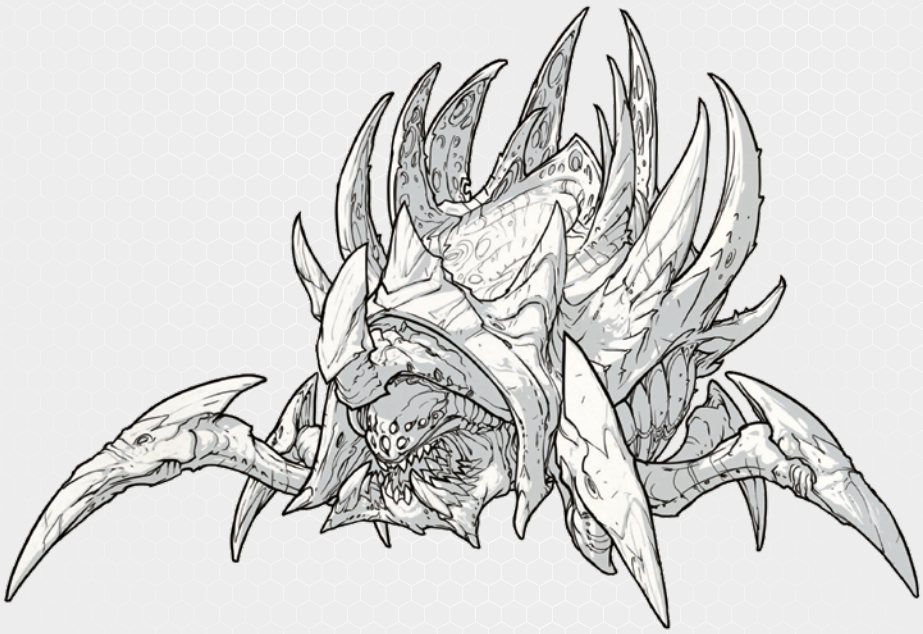
KERRIGAN-SCHWARM-RAPTOR (ZERGLING)

MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
6	250	1

SCHWARMLING (ZERGLING)

MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
18	260	1

↑ UPGRADES			
UPGRADE	MINERALIENKOSTEN	TYP	MINERALIENKOSTEN (18 Modelle)
Eingraben-Hinterhalt	-	20	-



SCHABE

MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
3	170	1

↑ UPGRADES

UPGRADE	TYP	MINERALIENKOSTEN (3 Modelle)	MINERALIENKOSTEN
Eingraben-Hinterhalt	-	20	-
Glia-Neubildung	-	20	-
Iodwasserstoffgalle	-	10	-
Gräberklauen	-	10	-

SÄURESCHABE (SCHABE)

MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
3	200	1

↑ UPGRADES

UPGRADE	TYP	MINERALIENKOSTEN (3 Modelle)	MINERALIENKOSTEN
Eingraben-Hinterhalt	-	20	-
Glia-Neubildung	-	20	-
Iodwasserstoffgalle	-	10	-
Gräberklauen	-	10	-

AASSCHABE (SCHABE)

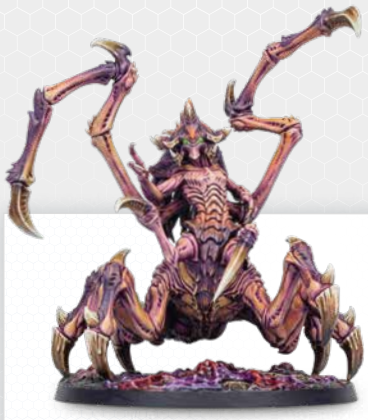
MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
3	240	1

↑ UPGRADES			
UPGRADE	TYP MINERALIENKOSTEN (3 Modelle)		MINERALIENKOSTEN
Eingraben-Hinterhalt	-	20	-
Glia-Neubildung -		20	-
Iodwasserstoffgalle	-	10	-
Gräberklauen	-	10	-

HYDRALISK

MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
2	140	2
4	260	3

↑ UPGRADES			
UPGRADE	TYP MINERALIENKOSTEN (2 Modelle)		MINERALIENKOSTEN (4 Modelle)
Zusätzlicher Panzer	-	20	40
Eingraben-Hinterhalt -		20	40
Stachelprofil	-	20	40
Lauern -		10	20

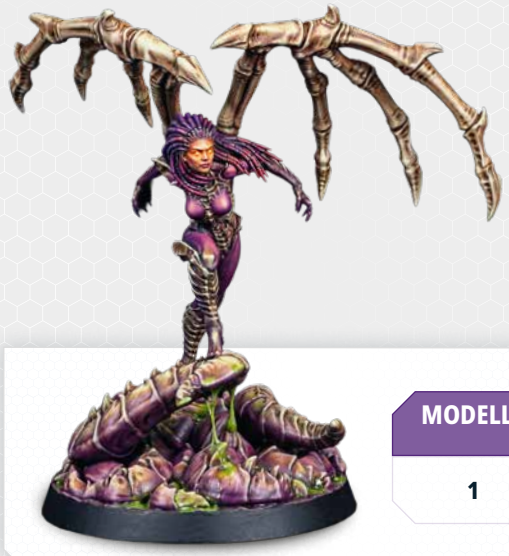


KÖNIGIN

MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
1	150	1

↑ UPGRADES

UPGRADE	TYP MINERALIENKOSTEN (1 Modell)		MINERALIENKOSTEN
Kriecher-Geschwindigkeit	-	10	-
Dominante Präsenz	-	10	-



KERRIGAN

MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
1	250	1

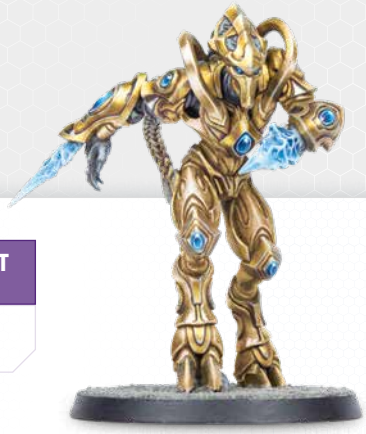
PROTOSS

BERSERKER

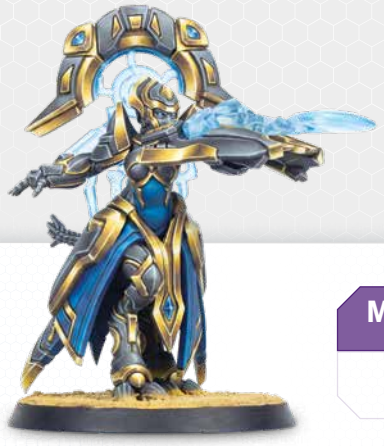
MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
3	160	2

↑ UPGRADES			
UPGRADE	**TYP MINERALIENKOSTEN (3 Modelle)**		**MINERALIENKOSTEN**
Beinverbesserungen	-	20	-
Mein Leben für Aiur	-	10	-
Wir stehen vereint	-	20	-
Eifrige Runde	-	10	-

PRÄTORGARDE (BERSERKER)



MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
3	280	2



ADEPT

MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
4	150	1

↑ UPGRADES

UPGRADE	TYP	MINERALIENKOSTEN (4 Modelle)	MINERALIENKOSTEN
Glevenschlag	⬆ FÜR Schlag	20	-
Lenkung	-	10	-
Resonanzgleven	-	20	-

PROTEKTOR

MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
2	130	1

↑ UPGRADES

UPGRADE	TYP	MINERALIENKOSTEN (2 Modelle)	MINERALIENKOSTEN
Halluzination	-	30	-
Festfeldprojektoren	-	20	-

HETZER

MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
1	170	1
2	270	2

↑ UPGRADES			
UPGRADE	**TYP MINERALIENKOSTEN (1 Modell)**		**MINERALIENKOSTEN (2 Modelle)**
Raserei der Nerazim	-	20	30
Schattenpfad -		20	40

ARTANIS

MODELLE	MINERALIENKOSTEN	VERSORGUNGSWERT
1	250	1

12.11 TAKTIKKARTENPUNKTE

TERRANER

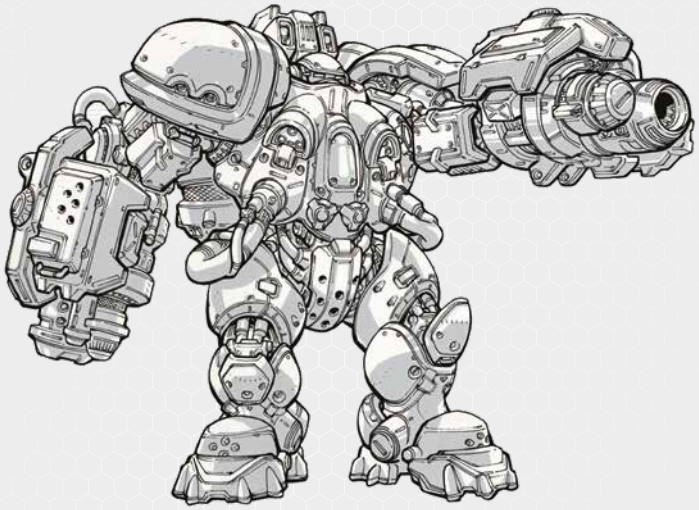
NAME	VESPINGASKOSTEN
Kaserne	25
Kaserne (Proxy)	40
Kaserne (Tech-Labor)	45
Versorgungsdepot	40
Fabrik	35
Maschinendock	25
Waffenlager	30
Akademie	35
Satellitenzentrale	25
Landefrachter	40

ZERG

NAME	VESPINGASKOSTEN
Brutschleimpool	25
Brutschleimpool (Sechser-Pool)	40
Schabenhöhle	25
Hydraliskenbau	35
Evolutionskammer	30
Brutstätte	30
Bau	35
Overseer	25
Overlord	35
KRIECHERKARTEN	**VESPINGASKOSTEN**
Beschleunigender Kriecher	0
Bösartiger Kriecher	10

PROTOSS

NAME	VESPINGASKOSTEN
Warpknoten	25
Warptor	40
Warpknoten mit Zeitschleife	35
Beobachter	25
Nexus	35
Überladener Nexus	35
Energiefeld	40
Schmiede	30
Warpprisma	35
Zirkel des Zwielichts	45



12.12 BEISPIELARMEEN

TERRANER-STARTER

EINHEITEN

NAME	MODELLE	VERSORGUNGSWERT	UPGRADES	KOSTEN
Space-Marine	9	Kampfschild, Granaten - Splitter, Bajonett	2	280
Marodeur	2	Laser-Zielsysteme	1	170
Marodeur	2	Veteran von Tarsonis, Kinetischer Schaum	1	190
Sanitäter	3	Stabilisator-Medipacks	1	140
Goliath	1	Streuraketen	2	220

KARTEN

NAME	TYP	KOSTEN
Terranische Streitkräfte	Fraktionskarte	-
Kaserne	Taktikkarte	25
Fabrik	Taktikkarte	35
Satellitenzentrale	Taktikkarte	25
Versorgungsabwurf	Missionskarte	-
Ressourcen sammeln	Missionskarte	-
Verlassenes Lager	Aufstellungskarte	-
Agria-Tal	Aufstellungskarte	-

TERRANER-STARTSET GRÜNDEREDITION

EINHEITEN

NAME	MODELLE	VERSORGUNGSWERT	UPGRADES	KOSTEN
Space-Marine	6	AGG-12, Raketenwerfer	1	210
Raynor's Raiders (Space-Marine)	6	-	1	230
Marodeur	2	Kinetischer Schaum	1	170
Sanitäter	3	Stabilisator-Medipacks	1	140
Jim Raynor	1	-	1	250

KARTEN

NAME	TYP	KOSTEN
Raynor's Raiders	Fraktionskarte	-
Kaserne	Taktikkarte	25
Akademie	Taktikkarte	35
Satellitenzentrale	Taktikkarte	25
Versorgungsabwurf	Missionskarte	-
Teile und herrsche	Missionskarte	-
Agria-Tal	Aufstellungskarte	-
Staubwelt	Aufstellungskarte	-

ZERG-STARTER

EINHEITEN

NAME	MODELLE	VERSORGUNGSWERT UPGRADES	KOSTEN
Schwarmling (Zergling)	18	-	1	260
Aasschabe (Schabe)	3	Eingraben-Hinterhalt, Gräberklauen, Iodwasserstoffgalle	1	280
Hydralisk	4	Zusätzlicher Panzer	3	300
Königin	1	Kriecher-Geschwindigkeit	1	160

KARTEN

NAME	TYP	KOSTEN
Zerg-Schwarm	Fraktionskarte	-
Beschleunigender Kriecher	Kriecherkarte	0
Evolutionskammer	Taktikkarte	30
Overseer	Taktikkarte	25
Hydraliskenbau	Taktikkarte	35
Versorgungsabwurf	Missionskarte	-
Ressourcen sammeln	Missionskarte	-
Verlassenes Lager	Aufstellungskarte	-
Staubwelt	Aufstellungskarte	-

ZERG-STARTSET GRÜNDEREDITION

EINHEITEN

NAME	MODELLE	VERSORGUNGSWERT	UPGRADES	KOSTEN
Zergling	12	-	1	180
Kerrigan-Schwarm-Raptor (Zergling)	6	-	1	250
Schabe	3	-	1	170
Königin	1	-	1	150
Kerrigan	1	-	1	250

KARTEN

NAME	TYP	KOSTEN
Kerrigans Schwarm	Fraktionskarte	-
Bösartiger Kriecher	Kriecherkarte	10
Evolutionskammer	Taktikkarte	30
Overseer	Taktikkarte	25
Brutschleimpool	Taktikkarte	25
Frontlinien	Missionskarte	-
Position halten	Missionskarte	-
Grenzland	Aufstellungskarte	-
Char-Ebenen	Aufstellungskarte	-

PROTOSS-STARTER

EINHEITEN

NAME	MODELLE	VERSORGUNGSWERT UPGRADES	KOSTEN	
Berserker	3	Mein Leben für Aiur, Beinverbesserungen, Wir stehen vereint	2	210
Adept	4	Resonanzgleven, Glevenschlag	1	190
Protektor	2	Festfeldprojektoren, Halluzination	1	180
Hetzer	1	Schattenpfad, Raserei der Nerazim	1	210
Hetzer	1	Schattenpfad, Raserei der Nerazim	1	210

KARTEN

NAME	TYP	KOSTEN
Daelaam	Fraktionskarte	-
Schmiede	Taktikkarte	30
Zirkel des Zwielichts	Taktikkarte	45
Beobachter	Taktikkarte	25
Position halten	Missionskarte	-
Ressourcen sammeln	Missionskarte	-
Verlassenes Lager	Aufstellungskarte	-
Grenzland	Aufstellungskarte	-

PROTOSS-STARTERARMEE FOUNDERS EDITION

EINHEITEN

NAME	MODELLE	VERSORGUNGSWERT	UPGRADES	KOSTEN
Berserker	3	Mein Leben für Aiur	2	170
Prätorgarde (Berserker)	3	-	2	280
Adept	4	Glevenschlag	1	170
Protektor	2	-	1	130
Artanis	1	-	1	250

KARTEN

NAME	TYP	KOSTEN
Khalai	Fraktionskarte	-
Warpknoten	Taktikkarte	25
Warpprisma	Taktikkarte	35
Beobachter	Taktikkarte	25
Frontlinien	Missionskarte	-
Teile und herrsche	Missionskarte	-
Grenzland	Aufstellungskarte	-
Char-Ebenen	Aufstellungskarte	-

INDEX

A

Zugangspunkt 57, 79, 82
Aktive Fähigkeiten 29, 79
Aktiver Spieler 29
Anti-Ausweichen 82
Panzerung 38
Panzerungspool 61
Panzerungswürfe 62
Armeeslots 40, 74
Sturmphase 59
Angriffspool 61

B

Sockel 28
Sockel-an-Sockel-Kontakt 33
Batch 61
Schlachtfeldgröße 43
Sprengschablone (BT) 64, 94
Blockierendes Terrain 52, 82
Stärkung 54, 82
Sperrig 82
Eingegraben 71, 82
Feuerstoß 82

C

Verluste entfernen 62, 63, 93
Sturmangriff (Aktion) 65, 92
Aufräumen & Auffrischen 72
Nahkampfangriff (Aktion) ... 67, 93
Nahbereich 46, 51
Reihen schließen 67
Kohärenz / Kohärenzverbindung 35
Kampfphase 67, 93
Kampfmerkmale 29
Konzentriertes Feuer 83
Missionsmarken umkämpfen . 69, 93
Kontrollierender Spieler 29
Deckung 46, 51
Kritischer Treffer 83
Aktueller Versorgungswert 39, 44, 83

D

Schadenspool 62
Schwächung 54, 83
Aufstellen (Aktion) 58
Aufstellungskarten 43, 78
Zerstörte Einheiten 54
Direkte Deckung 46, 51
Direkt hin & direkt weg 37
Loslösen (Aktion) 58
Verdrängung 83
Streitbeilegung 94
Abducken 84

E

Effektive Größe 48, 84
Höhe / Höhenstufe 48, 57, 84
Höhen-Totzone 46, 51
Spielende-Prüfung 72, 93
Effekte am Ende der Runde 72
Gegner 28, 84
Gebunden / Bindung 53, 84
Bindungsreichweite 53, 84
Gefechtsgröße 73
Eintrittskante 43, 84
Ausweichen 38, 62

F

Fraktionskarten 41
Fraktionsanzeiger 53
Fraktionsmerkmale 29, 41, 84
Kampfreihe 67, 85
Erstspielermarke 54, 85
Flammenschablone (FT) .. 64, 65, 94
Fliegende Einheiten 49, 58, 85
Volle Deckung 46, 51

G

Lückenbreite 37
Bodenebene 57, 85

H

Heilen 86
Versteckt 86
Hochebene 48, 57, 86
Hochebenen-Deckung 49, 51
Trefferpunkte (TP) 38
Automatische Treffer 86
Halten (Aktion) 56, 60

I

Wucht 86
Indirektes Feuer 86
Initiative 55, 72
Sofort 86

K

Schlüsselwörter 29, 82

L

Führungsmodell 35, 56, 86
Sichtlinie (LoS) 45, 50, 86
Weitreichend 87

M

Hauptziel (Schablonen) 64, 94
Marken 53
Messen 33
Mittelebene 57, 87
Mineralien 73
Missionskarten 42
Missionsmarken 53, 69, 87
Missionswahl / Draft 77
Modelle 28
Modifikatoren 31, 88
Metamorphose 88
Bewegen (Aktion) 56
Bewegungsphase 56, 92
Einheiten aufbieten 74

N

Nichttödlicher Schaden 88

O

Ohne Kohärenz 35

P

Passive Fähigkeiten 30, 80
Passen 55, 60
Durchschlag 88
Punktgenau 88
Platzieren 88
Spielerrollen 29
Präzision 88
Priorität (Regeln) 29

R

Fernkampfangriff (Aktion) 60
Rampen 57
Reaktionsfähigkeiten 30, 80
Bereit (Zustand) 88
Wiederholbar 88
Neuwürfe 31
Reserven 55, 88
Wiederbeleben 89
Stichwürfe 31
Rundenablauf 54, 92
Laufen (Aktion) 60

S

S-Würfel (Ansturmwürfel) ... 39, 62
Wertungs- & Aufräumphase . 69, 93
Aufbau (Schlachtfeld) 78
Abgeschirmt (Status) 38, 89
Zweitwaffe 89
Belagerungsmodus 89
Größe 37, 39
Spezialfähigkeiten ... 29, 39, 79, 89
Spezialist 75, 89
Geschwindigkeit 38
Überlauf 64, 94
Stationär (Status) 90
Status 90
Bleibt im Spiel 90
Dauerkontrolle 69, 70
Herbeirufen 76, 90
Unterstützungsreihe 67, 90
Versorgung / Versorgungsprofil 39, 44, 90
Ansturm 39, 62

T

Taktikkarten 40
Merkmale 29
Zielpunkt (Schablonen) 64
Teamspiele 76
Schablonenwaffen 64, 94
Tests 31
Token 53
Zäh 90

U

Ungebunden 91
Einheitenkarten 38
Einheiten 28
Upgrades 39, 75

V

Vespingas 73
Siegpunkte (SP) 72, 93
Sichtbar 50, 91

W

Ganz innerhalb 34, 91
Innerhalb 34, 91
Wackelmodell-Syndrom 28

Z

Einflusszone 43, 78, 91

KARTENLAYOUTS

TERRAINLEGENDE

Kopfstatue

Statuensplitter Vespingeysir

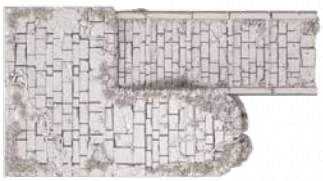
Sträucher A

Sträucher B Protoss-Banner Tempelobelisk

Mauerset 2 Mauerset 3 Mauerset 1

Mauerset 4

Mauerset 5 Mauerset 6



Lost-Temple-Rampe

MONTAGE BENÖTIGT:

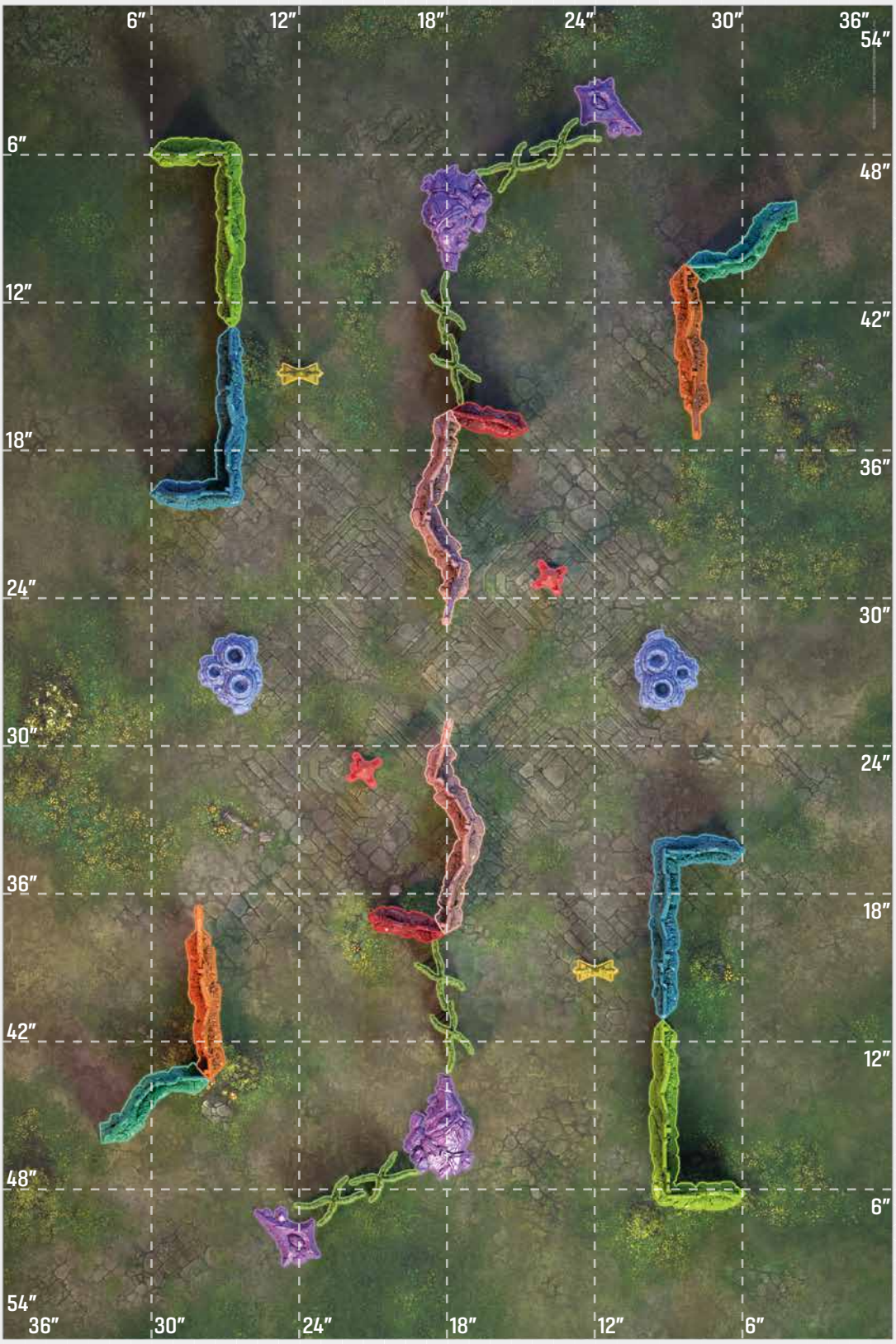
2 × Kopfstatue
2 × Statuensplitter
2 × Vespingeysir

4 × Sträucher A
4 × Sträucher B
2 × Protoss-Banner

2 × Tempelobelisk
2 × Mauerset 1
2 × Mauerset 2

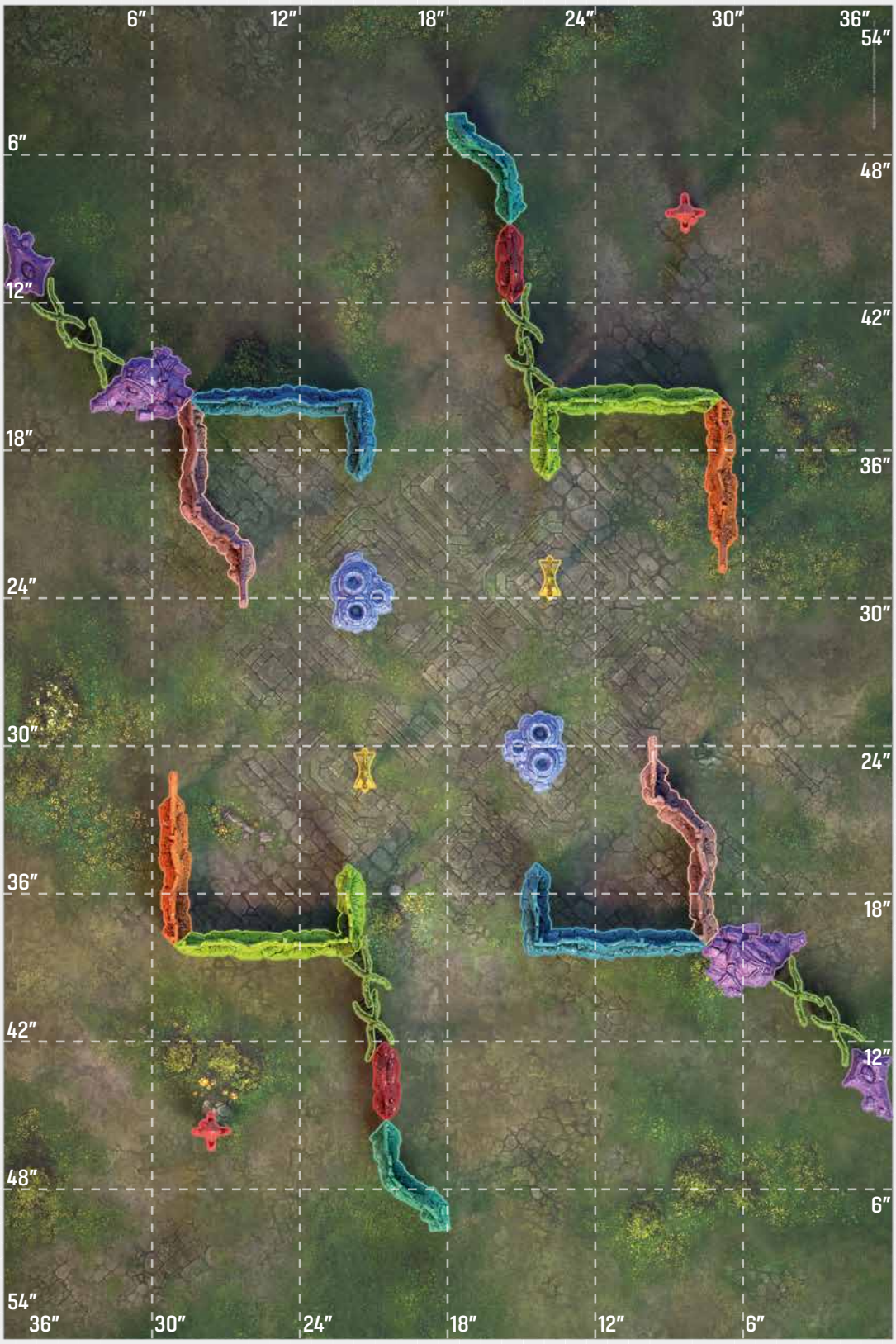
2 × Mauerset 3
2 × Mauerset 4
2 × Mauerset 5

2 × Mauerset 6



MONTAGE BENÖTIGT:

- 2 × Kopfstatue
- 2 × Statuensplitter
- 2 × Vespingeysir
- 4 × Sträucher A
- 4 × Sträucher B
- 2 × Protoss-Banner
- 2 × Tempelobelisk
- 2 × Mauerset 1
- 2 × Mauerset 2
- 2 × Mauerset 3
- 2 × Mauerset 4
- 2 × Mauerset 5
- 2 × Mauerset 6



MONTAGE BENÖTIGT:

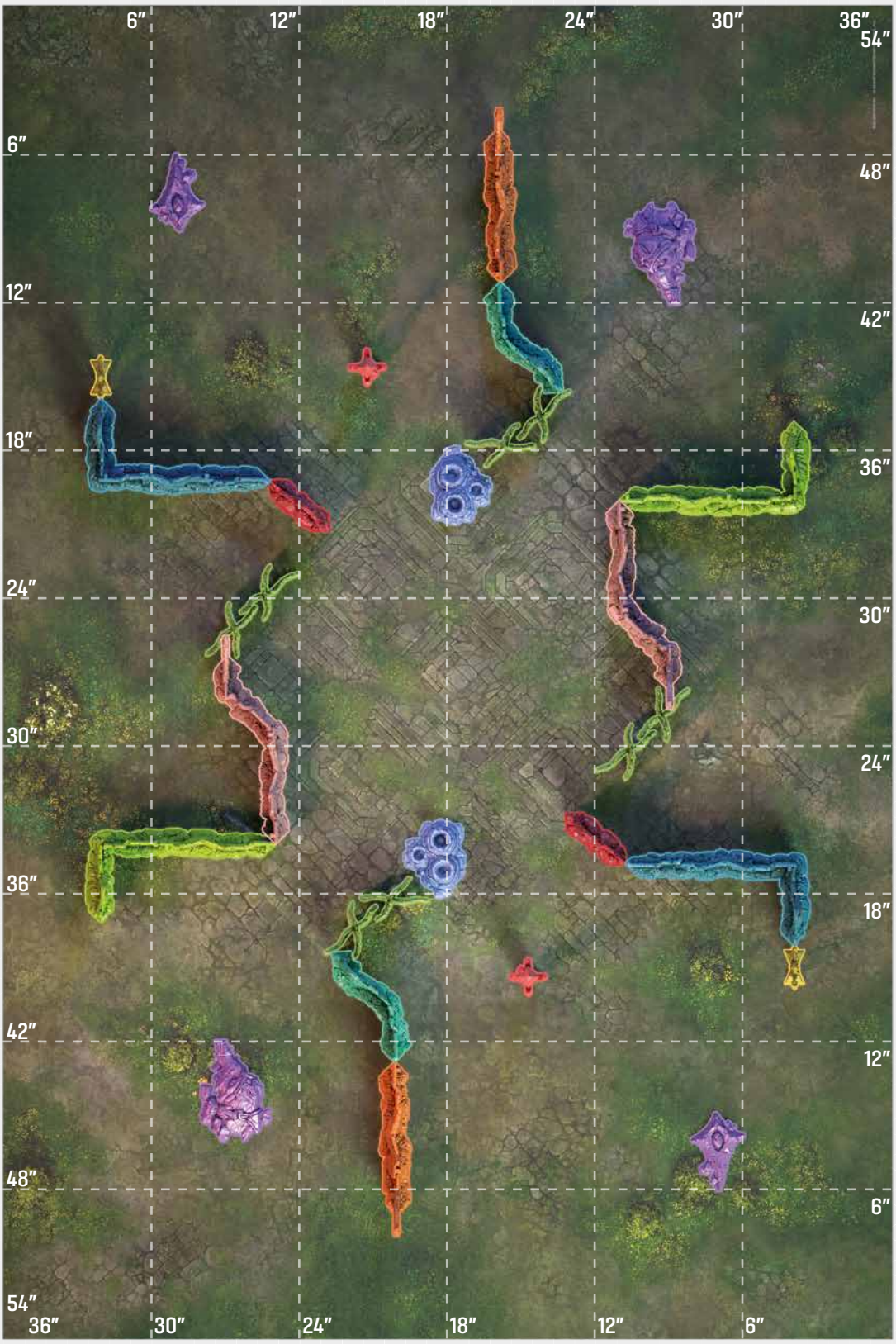
2 × Kopfstatue
2 × Statuensplitter
2 × Vespingeysir

4 × Sträucher A
4 × Sträucher B
2 × Protoss-Banner

2 × Tempelobelisk
2 × Mauerset 1
2 × Mauerset 2

2 × Mauerset 3
2 × Mauerset 4
2 × Mauerset 5

2 × Mauerset 6



MONTAGE BENÖTIGT:

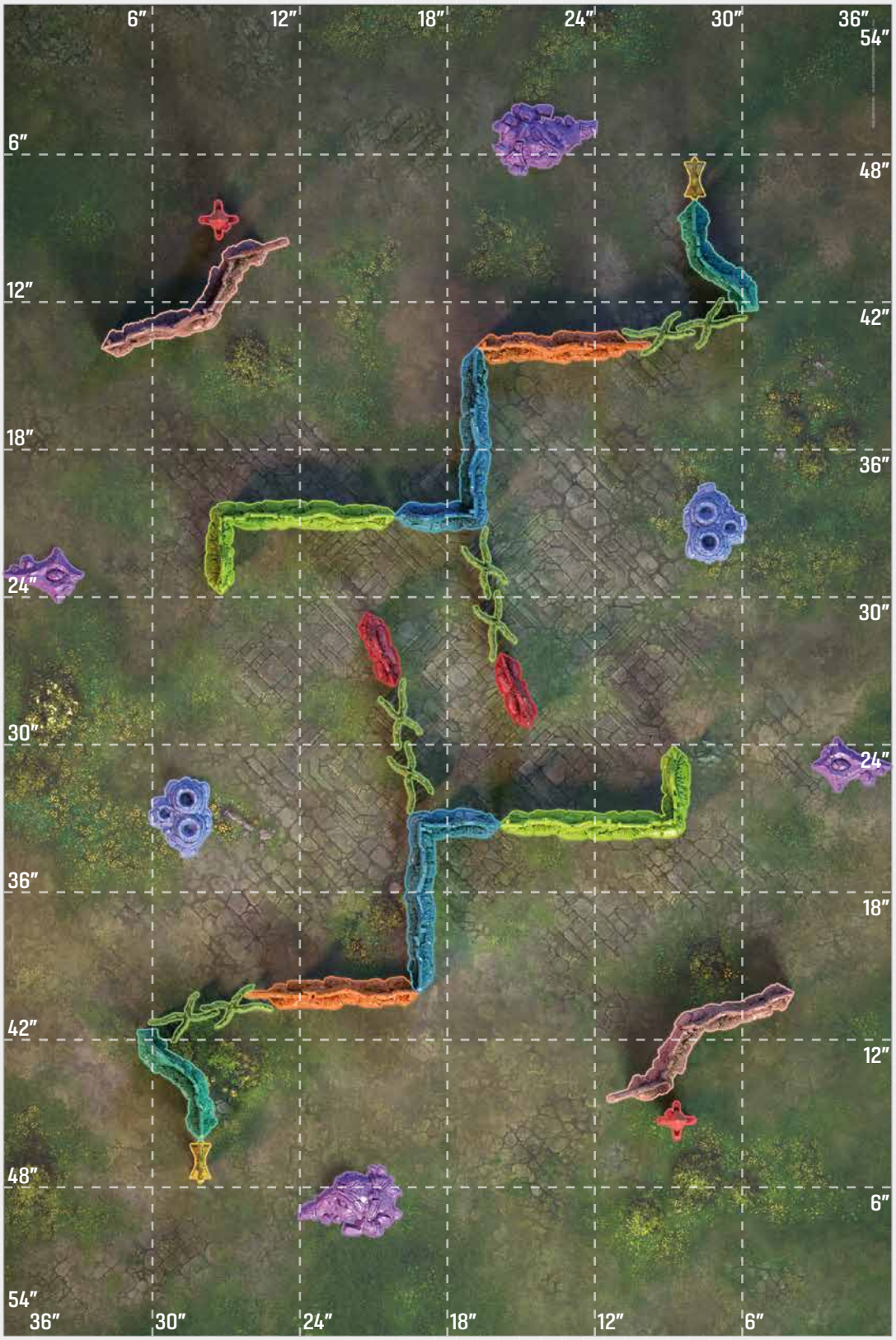
2 × Kopfstatue
2 × Statuensplitter
2 × Vespingeysir

4 × Sträucher A
4 × Sträucher B
2 × Protoss-Banner

2 × Tempelobelisk
2 × Mauerset 1
2 × Mauerset 2

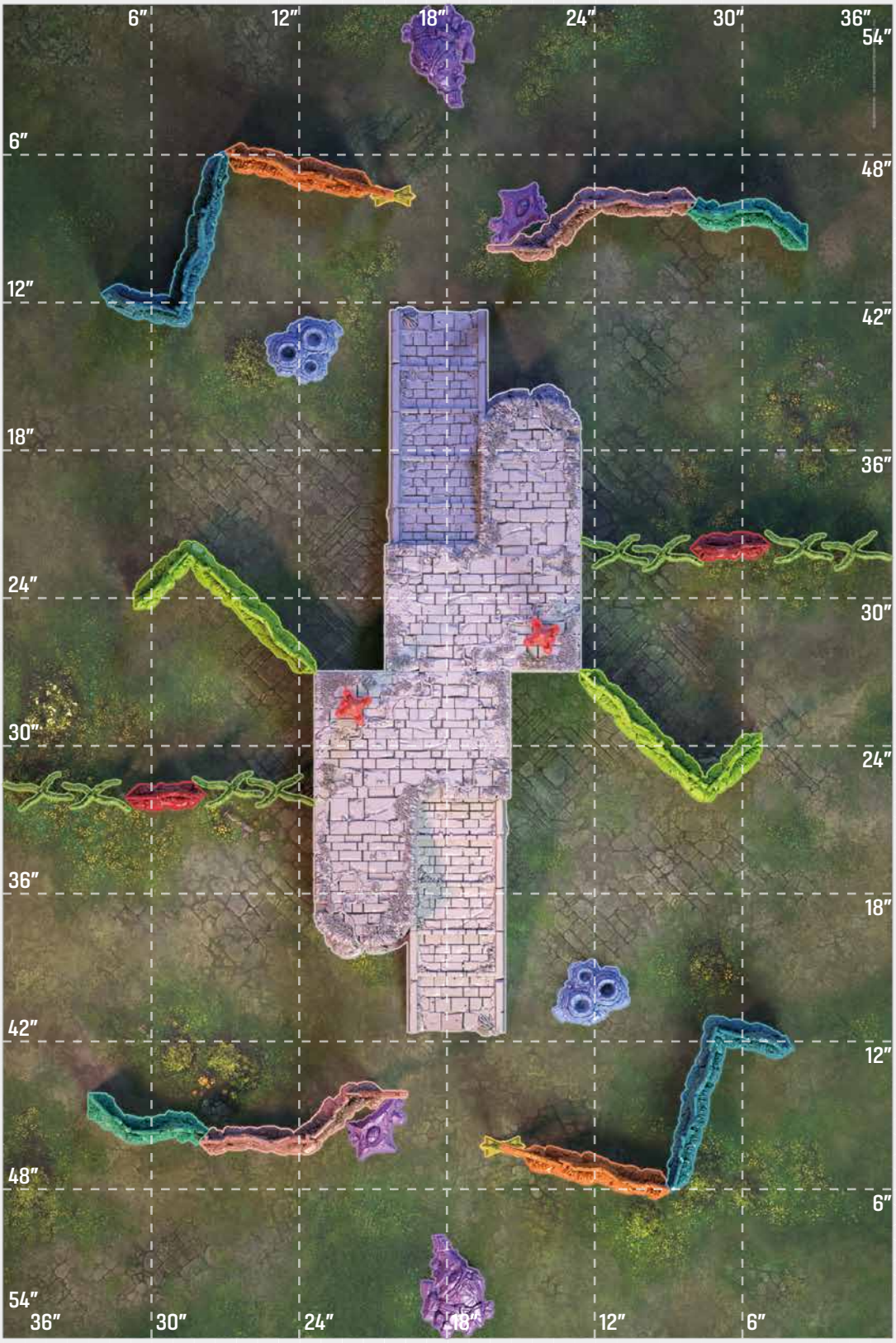
2 × Mauerset 3
2 × Mauerset 4
2 × Mauerset 5

2 × Mauerset 6



MONTAGE BENÖTIGT:

- 2 × Kopfstatue
- 2 × Statuensplitter
- 2 × Vespingeysir
- 4 × Sträucher A
- 4 × Sträucher B
- 2 × Protoss-Banner
- 2 × Tempelobelisk
- 2 × Mauerset 1
- 2 × Mauerset 2
- 2 × Mauerset 3
- 2 × Mauerset 4
- 2 × Mauerset 5
- 2 × Mauerset 6
- 2 × Lost-Temple-Rampe



MONTAGE BENÖTIGT:

2 × Kopfstatue
2 × Statuensplitter
2 × Vespingeysir

4 × Sträucher A
4 × Sträucher B
2 × Protoss-Banner

2 × Tempelobelisk
2 × Mauerset 1
2 × Mauerset 2

2 × Mauerset 3
2 × Mauerset 4
2 × Mauerset 5

2 × Mauerset 6
2 × Lost-Temple-Rampe

MONTAGE BENÖTIGT:

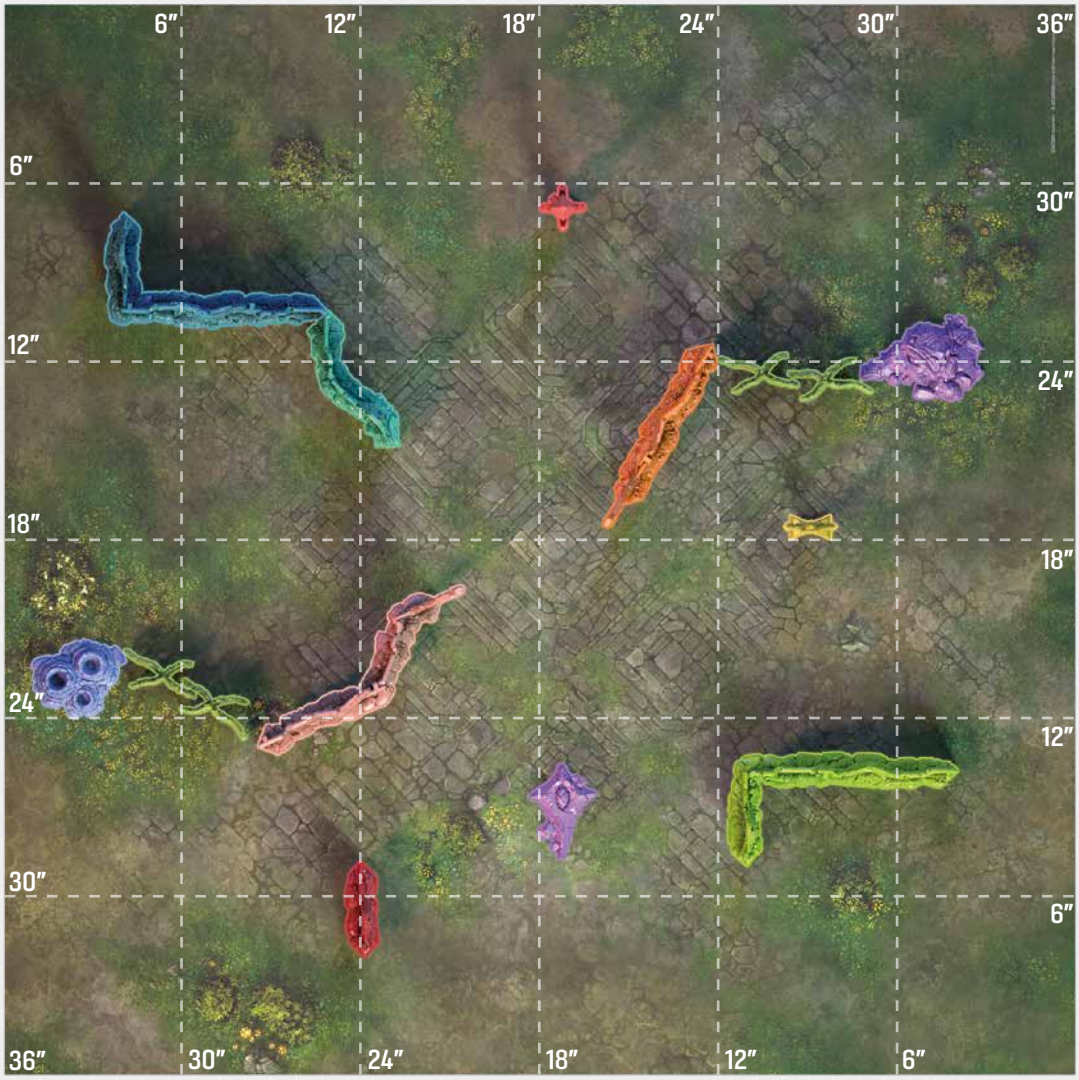
1 × Kopfstatue
1 × Statuensplitter
1 × Vespingeysir

2 × Sträucher A
2 × Sträucher B
1 × Protoss-Banner

1 × Tempelobelisk
1 × Mauerset 1
1 × Mauerset 2

1 × Mauerset 3
1 × Mauerset 4
1 × Mauerset 5

1 × Mauerset 6



MONTAGE BENÖTIGT:

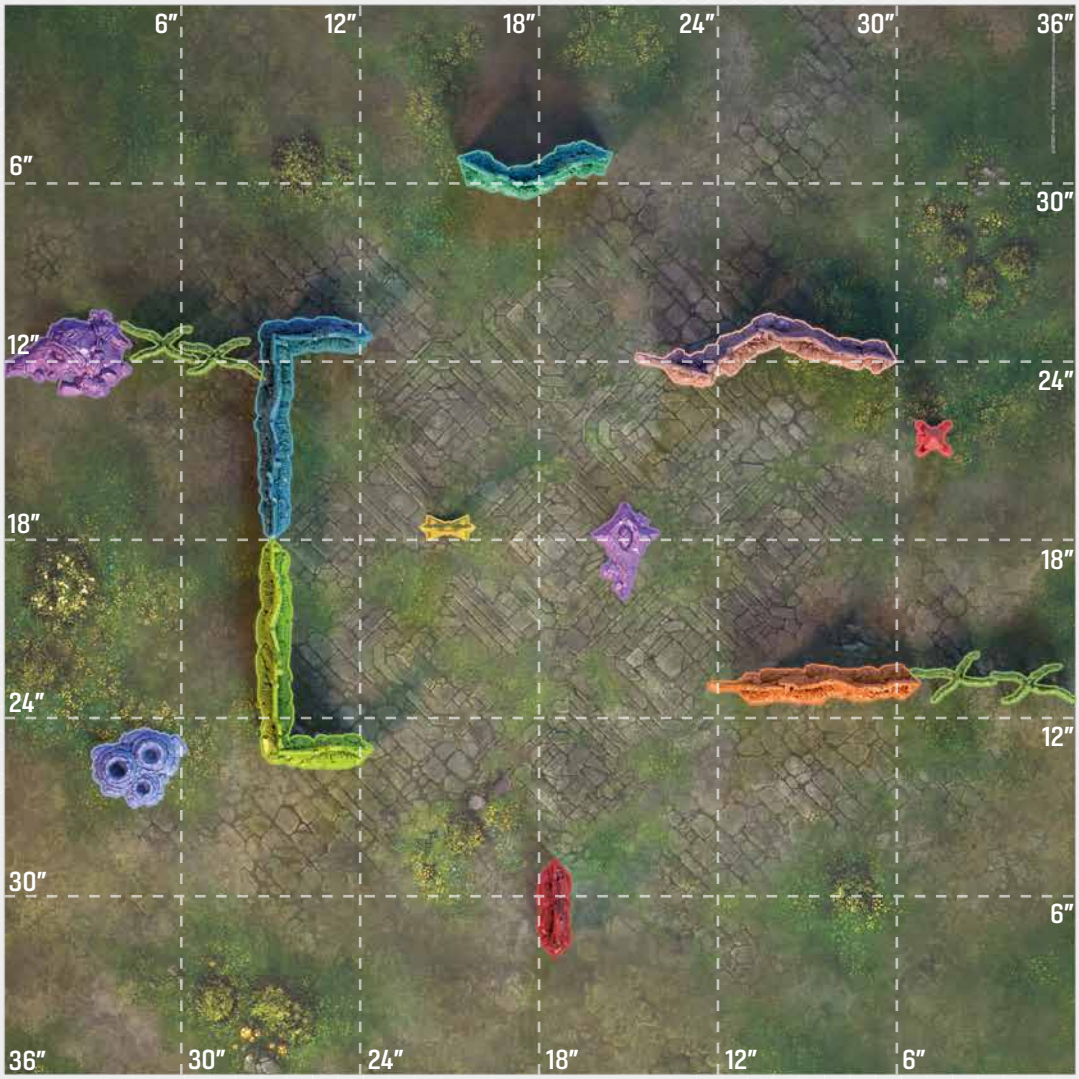
1 × Kopfstatue
1 × Statuensplitter
1 × Vespingeysir

2 × Sträucher A
2 × Sträucher B
1 × Protoss-Banner

1 × Tempelobelisk
1 × Mauerset 1
1 × Mauerset 2

1 × Mauerset 3
1 × Mauerset 4
1 × Mauerset 5

1 × Mauerset 6



MONTAGE BENÖTIGT:

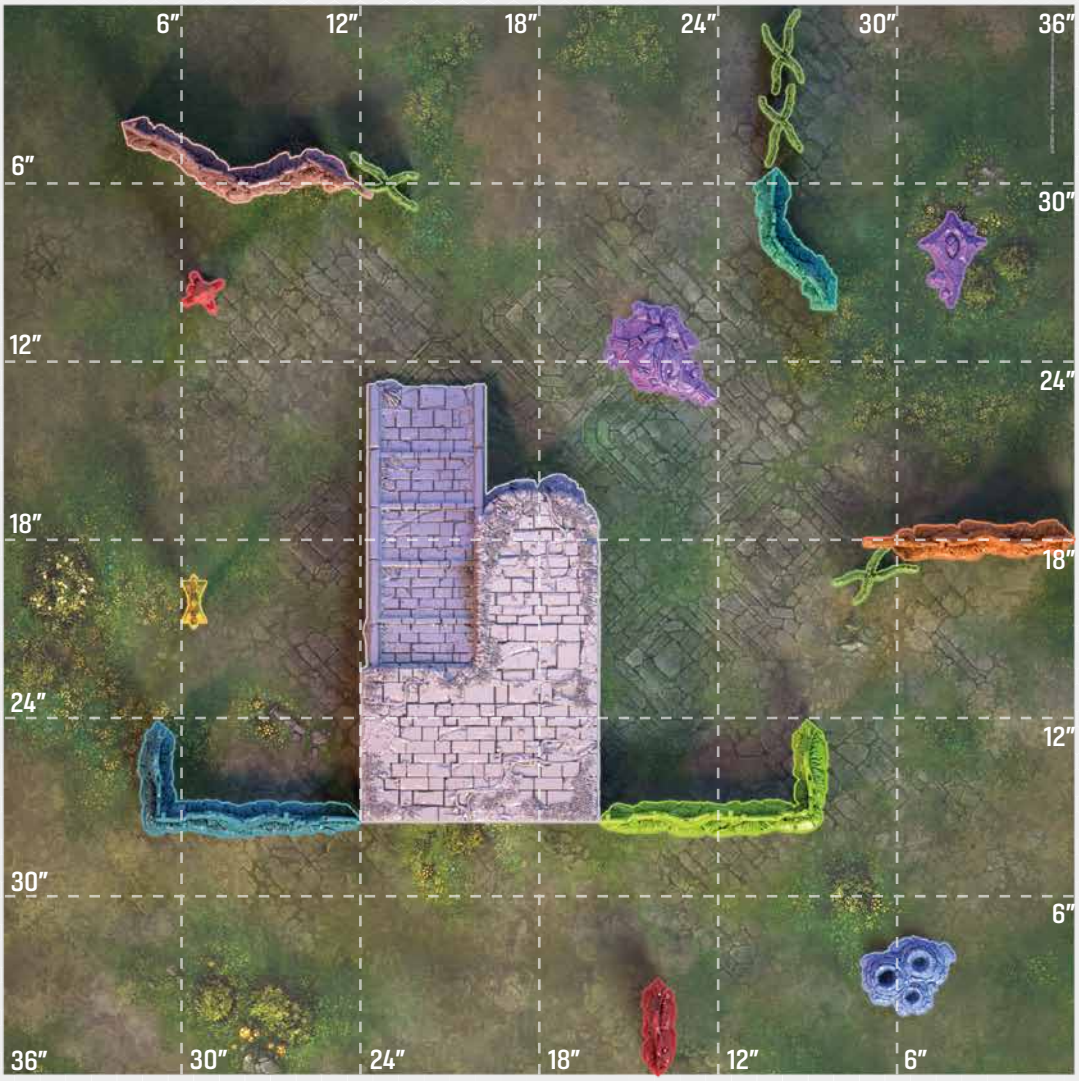
1 × Kopfstatue
1 × Statuensplitter
1 × Vespingeysir

2 × Sträucher A
2 × Sträucher B
1 × Protoss-Banner

1 × Tempelobelisk
1 × Mauerset 1
1 × Mauerset 2

1 × Mauerset 3
1 × Mauerset 4
1 × Mauerset 5

1 × Mauerset 6
1 × Lost-Temple-Rampe



EXTRA
Vol CCXXIV. No. 3516
LOCAL RI
SAVES COLON
Winning Hearts and Minds-The Evo
By Richard Astley
NEW SPECIES OF AMPHIBIA
DISCOVERED- ATTACKS TO
JOIN now!
I WANT YOU
FOR THE
G TEAM
1-800-FRE-CHECK
Need a SICK NOTE?
For a thorough examination CALL Dr.Hanson
RECRUITS
TIRED OF LIFE ?
call 777-303
for assignments to first wave
marine landing teams !!
CASINO
PORT ZION
EVERYONE'S
WINNER
Wish you were here

ISBN 978-83-946304-3-0
9 788394 630430

© 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. Hergestellt in der EU und vertrieben von Archon Sp. z o.o. Starcraft™ und zugehörige Marken und Handelsaufmachung sind Eigentum von Blizzard Entertainment, Inc. und werden unter deren Lizenz verwendet. ©2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon.

Version 1.1.1

Inoffizielle deutsche Fassung