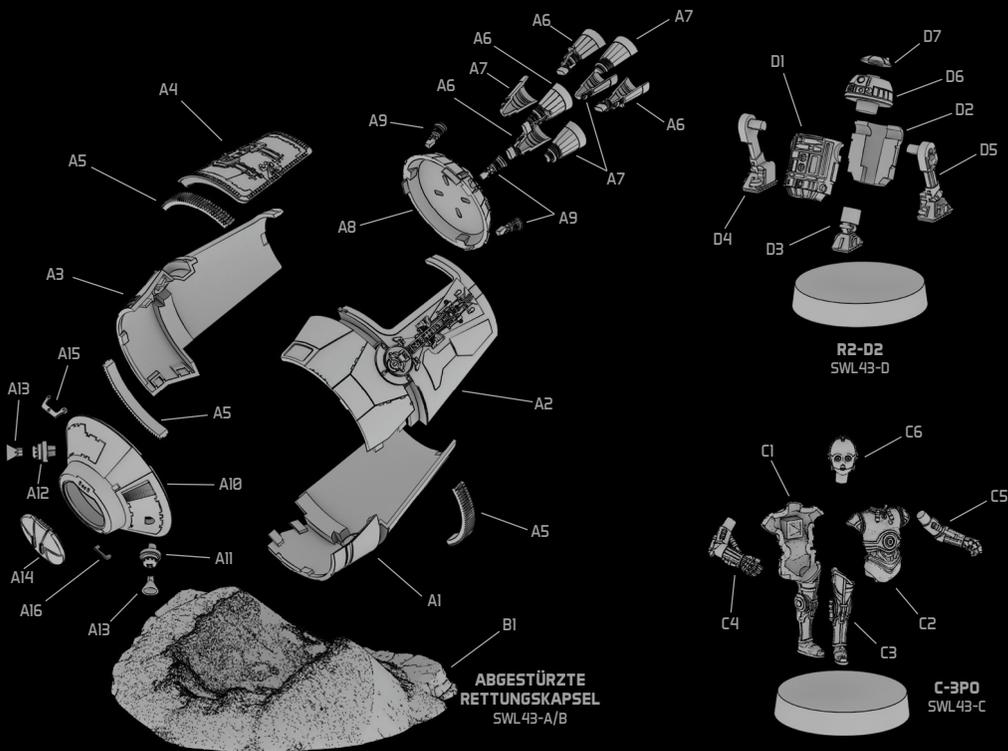


STAR WARS™

LEGION™

ABGESTÜRZTE RETTUNGSKAPSEL SCHLACHTFELD - ERWEITERUNG

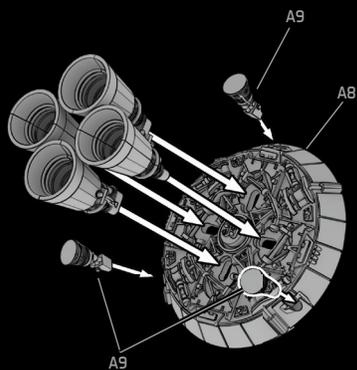
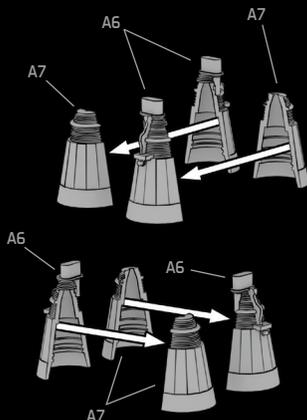


1.

Bei jedem Schritt werden zuerst die nummerierten Bauteile aus dem Gussrahmen gelöst und sortiert. Als Klebstoff kann Sekundenkleber oder Kunststoffkleber verwendet werden.

Zuerst werden die beiden Hälften aller vier großen Düsen (A6, A7) zusammengeklebt. Nach dem Zusammenbau hat jede Düse ein Stäbchen an der Oberseite, das in eine der Öffnungen am Boden der Rettungskapsel (A8) eingeklebt wird.

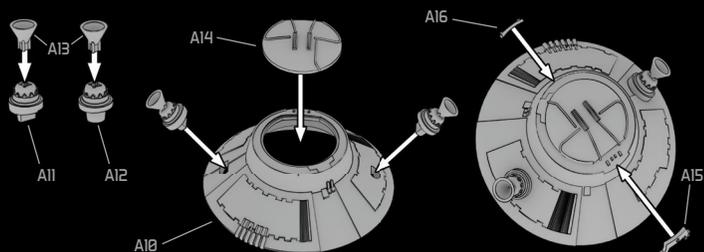
Als Nächstes werden die drei kleineren Düsen (A9) in die Öffnungen am Außenrand des Rettungskapselbodens eingeklebt.



2.

Die oberen Hälften der oberen Düsen (A13) werden auf die unteren Hälften (A11, A12) geklebt. Dann werden die beiden oberen Düsen auf dem Dach der Rettungskapsel (A10) festgeklebt.

Die Luke (A14) wird auf dem Dach der Rettungskapsel festgeklebt und die Scharniere (A15, A16) zu beiden Seiten der Luke.

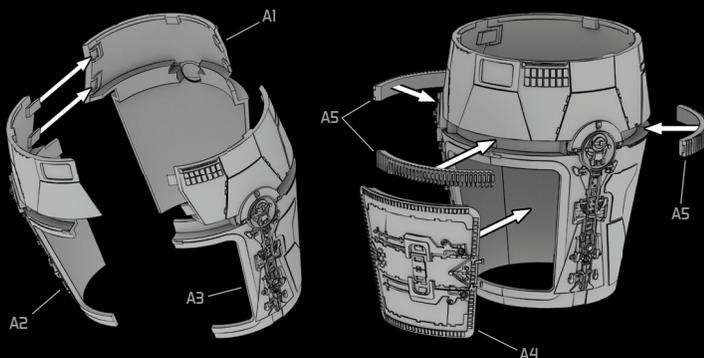


3.

Die drei Teile der Rettungskapselhülle (A1, A2, A3) werden zusammengeklebt, wobei sichergestellt werden muss, dass die beiden Hälften der Öffnung in den Teilen A2 und A3 aneinander anliegen.

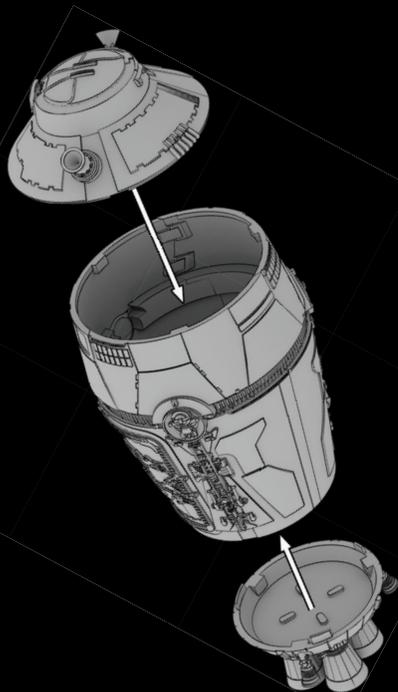
Als Nächstes wird die Seitenluke (A4) in die Öffnung der Rettungskapselhülle eingeklebt.

Zuletzt werden die drei Lüftungsgitter (A5) in die abgesenkten Bereiche der Rettungskapselhülle eingeklebt.



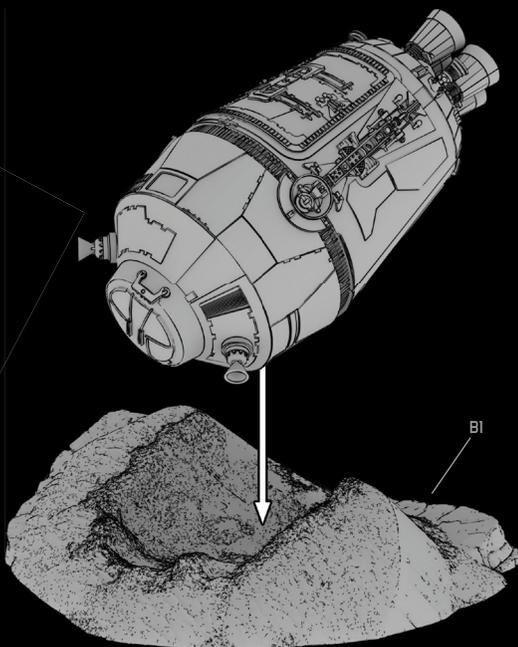
4.

Wie in der untenstehenden Abbildung gezeigt, werden die drei Baugruppen (Dach, Hülle und Boden) zusammengeklebt. Dabei sollte jede Baugruppe zuerst probeweise an die anderen gehalten werden, um die richtige Position und Ausrichtung zu finden.



5.

Die fertig zusammengebaute Rettungskapsel wird in die Einbuchtung der Basis (B1) gelegt. Diese ist so geformt, dass die Rettungskapsel mit der Seitenluke nach oben hineinpasst. Die Rettungskapsel kann, muss aber nicht auf der Basis festgeklebt werden. Vor dem eventuellen Kleben sollte sie auf jeden Fall probeweise in die Basis gelegt werden, um die ideale Position zu finden.



WIE VERWENDE ICH DIESES PRODUKT?

Die Rettungskapsel-Miniatur aus diesem Set kann zusammen mit den beigefügten Gefechtskarten für zwei einzigartige **SZENARIEN** verwendet werden. Alternativ kann die Miniatur als Geländeteil dienen, um das Schlachtfeld interessanter zu gestalten. Die Miniaturen von C-3PO und R2-D2 dienen entweder als Szenario-Einsatzziele oder können als Rebellen- oder Republik-Einheit in eine Armee aufgenommen werden.

Die Gefechtskarten aus diesem Set wurden eigens für die enthaltene Geländeminiatur entwickelt und sind durch passende **SZENARIOSYMBOLS** gekennzeichnet. Die Gefechtskarten bilden zwei unterschiedliche Szenarien. Jedes Szenario bildet eine separate Partie und enthält 1 Gefechtskarte jeder Art (Bedingung, Aufstellung und Einsatzziel).



Szenariosymbole

Aufbau eines Szenarios: Beim Spielen eines Szenarios werden die Aufbauschritte 5–7 (siehe Referenzhandbuch, erhältlich unter www.Asmodee.de/SWLegion) nicht durchgeführt. Stattdessen werden die Aufbauanweisungen der verwendeten Einsatzziel-, Bedingungs- und Aufstellungskarten abgehandelt.

Bedingungsmarker: In manchen Szenarien haben Einheiten die Möglichkeit, Bedingungsmarker zu beanspruchen. Für beanspruchte Bedingungsmarker gelten dieselben Regeln wie für beanspruchte Einsatzzielmarker mit folgender Ausnahme: Bedingungsmarker werden nicht auf eine andere Seite gedreht, sobald sie beansprucht werden; die Spieler sollten unmissverständlich kommunizieren, dass eine Einheit einen Bedingungsmarker beansprucht hat.

Nicht erlaubte Schlüsselwörter: Beim Spielen eines Szenarios können folgende Schlüsselwörter nicht verwendet werden, es sei denn, auf einer beigefügten Gefechtskarte ist etwas anderes angegeben: **KOPFGELD**, **INFILTRIEREN** und **GEHEIMAUFRAG**.

NEUE REGELN

Dieser Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung der Regeln, die mit dieser Erweiterung neu hinzukommen. Die vollständigen Spielregeln befinden sich im Referenzhandbuch, kostenlos erhältlich unter:

[WWW.ASMODEE.DE/SWLEGION](http://www.ASMODEE.DE/SWLEGION)

DETONIEREN – Sobald ein Bomben- oder Bedingungsmarker detoniert, wird ein separater Angriff gegen jede Einheit (befreundet sowie feindlich) durchgeführt, zu welcher der Marker Sichtlinie hat. Dabei werden die Reichweite, die Angriffswürfel, die Energieumwandlungstabelle und die Waffenschlüsselwörter der Karte verwendet, die mit dem detonierenden Marker assoziiert ist. Nachdem ein Bomben- oder Bedingungsmarker detoniert ist, wird er vom Schlachtfeld entfernt.

DROIDEN-TRUPPLER – Für Droiden-Truppler-Einheiten gelten dieselben Regeln wie für Truppler-Einheiten mit folgenden Ausnahmen:

- Die Deckung eines Droiden-Trupplers verbessert sich nicht aufgrund von Niederhalten-Markern.
- Ein Droiden-Truppler kann nicht niedergehalten werden.
- Ein Droiden-Truppler wird wie ein Fahrzeug behandelt, solange **IONEN X** verwendet wird und sobald Ionenmarker abgehandelt werden.
- Droiden-Truppler können keine Giftmarker erhalten.

LÖSEN – Du kannst Bewegungen durchführen, solange du mit 1 Einheit im Handgemenge bist.

PARTNER – Ein Partner kann nicht als eigenständige Einheit in eine Armee aufgenommen werden; stattdessen wird er zu einer anderen Einheit, die durch das Schlüsselwort Partner vorgegeben ist, hinzugefügt und bildet mit ihr eine Einheit. Einheitenführer ist die

Nicht-Partner-Miniatur. Die gesamte Einheit hat den Rang, die Verteidigungswürfelfarbe, die Tapferkeit, die Energieumwandlungstabelle und die Geschwindigkeit der Einheitenkarte. Die vollständigen Regeln für Partner können im Referenzhandbuch nachgelesen werden.

REPARATUR 2: KAPAZITÄT 2 – Platziere 1 Wundenmarker auf dieser Karte, um von einem befreundeten Droiden oder Fahrzeug in Reichweite 1 und in Sichtlinie 2 Wunden-, Ionen- oder Schadensmarker für Fahrzeuge zu entfernen oder 2 Miniaturen wiederherzustellen. Limit: 2 Marker.

RAUCHMARKER – Truppler-Einheiten, deren Einheitenführer in Reichweite 1 zu einem Rauchmarker sind, verbessern ihre Deckung um 1. Solange eine Truppler-Einheit angreift, verbessert der Verteidiger seine Deckung um 1, falls der Einheitenführer des Angreifers in Reichweite 1 zu einem Rauchmarker ist. Effekte, die die Deckung einer Verteidigung erhöhen, sind kumulativ. Rauchmarker werden am Ende jeder Runde entfernt.



INHALT

- 1 Abgestürzte-Rettungs-kapsel-Miniatur
- 1 C-3PO-Miniatur mit Basis
- 1 R2-D2-Miniatur mit Basis
- 2 Agenten-Befehlsmarker
- 3 Wundenmarker
- 2 Niederhalten-Marker
- 1 Ausweichmarker
- 1 Zielmarker
- 1 Rauchmarker
- 2 Einheitenkarten C-3PO
- 2 Einheitenkarten R2-D2
- 2 Aufwertungskarten
 - » 1 Integrierte Kommunikations-antenne
 - » 1 Kommunikations-relais
- 3 Befehlskarten
 - » Abheben!
- » Rauchwand
- » Spontaner Feuersturm
- 6 Gefechtskarten
 - » Bruchlandung
 - » Das sind nicht die Droiden, die ihr sucht
 - » Flugbahnberechnung
 - » Rettet die Droiden
 - » Suchmannschaften
 - » Verschollen in der Wüste

CREDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Expansion Design & Development: Luke Eddy and Samuel L. Olsen with Alex Davy
Producer: Calli Oliverius
Editing: Autumn Collier
Proofreading: Tina Fox
Miniatures Game Manager: John Shaffer
Expansion Graphic Design: Evan Simonet
Graphic Design Manager: Christopher Hosch
Cover Art: Alex Kim
Interior Art: JB Casacop, Milivoj Ceran, Anthony Devine, David Kegg, Martin Diego Sadaba, and Andreas Zafiratos
Art Direction: Andy Christensen and Deborah Garcia
Managing Art Director: Tony Bradt
Sculpting: Adam Martin, Bexley Andrajack, and Cory DeVore with Kevin Van Sloun
Sculpting Manager: Derrick Fuchs
Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas
Licensing Coordinators: Sherry Anisi and Long Moua
Licensing Manager: Simone Elliott
Production Management: Justin Anger and Jason Glawe
Visual Creative Director: Brian Schomburg
Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz
Senior Manager of Product Development: Chris Gerber
Executive Game Designer: Corey Konieczka
Head of Studio: Andrew Navaro

Special thanks to Kevin Schluter!

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

PLAYTESTERS

Nema Ashajee, Micheal Barry, John Brader, Robert Brantseg, Joel Brygger, Jon "Bushfacts" Bushman, James Cartwright, Gordon Chace, Thomas Cheshire, Andrea Dell'Agnese, Chris Diede, Kyle Dornbos, Matt Dunn, Julia Faeta, Brendon Franz, Nicholas Freeman, Micheal Gandolfo, Daniel Glantz, Daniel Gwizdalski, Darren Peter Hrynyszak, David Iacona, Davis Kingsley, Matt Kissb, Joel Langford, David LeBlanc, Bob Lovizio, Chuck Martinell, Jason Melius, Chris Molina, Richard Morales, Stephen Mrozik, LJ Peña, Dennis Perlstein, Jared Porter, Stephen Rice, John Roberts, Raul Rosado, Seth Rourk, Daniel Simpson, Marion Sistena, Preston Stone, Daniel Stoner, Fabian Valle, Keith "Kilo" Watt, Chris Wheeler, Nathan Wilens, Andrew Wixon, Alex Young, and David Zelenka

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz
Übersetzung: Susanne Kraft
Grafische Bearbeitung und Layout: Marco Reinartz
Unter Mitarbeit von: Christian Schepers, Niklas Bungardt und Oliver Kutsch

© & TM Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Hergestellt in China.

KEIN VOLLSTÄNDIGES SPIEL. ZUM SPIELEN WIRD EIN
GRUNDSPIEL VON STAR WARS: LEGION BENÖTIGT.
VOLLSTÄNDIGE SPIELREGELN UNTER:

WWW.ASMODEE.DE/SWLEGION

