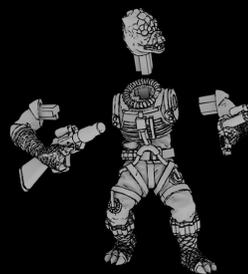
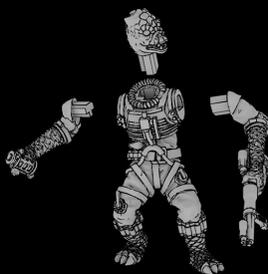


STAR WARS

LEGION™

BOSSK AGENT ERWEITERUNG



Die Miniatur wird in folgenden Schritten zusammengebaut:

1. Einzelteile sortieren (wie in der Abbildung gezeigt).
2. Miniatur in der gewünschten Konfiguration zusammenkleben.
3. Klebstoff trocknen lassen.



BOSSK
SWL_0153



INHALT

- 1 Bossk-Miniatur mit Basis
- 1 Bereitschaftsmarker
- 1 Gerausame Munition
- 1 Befehlsmarker
- 1 Ausweichmarker
- 1 Reptilische Raserei
- 5 Wundenmarker
- 3 Niederhalten-Marker
- 3 Aufwertungskarten
- 6 Giftmarker
- 1 Zielmarker
- 1 Durchhaltevermögen
- 1 Dioxis-Bomben-Marker
- 1 Einheitenkarte Bossk
- 1 Jäger
- 1 Panikmarker
- 3 Kommandokarten
- 1 Notfallstims
- 1 Auf der Lauer liegen

NEUE REGELN

Dieser Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung der Regeln, die mit dieser Erweiterung neu hinzukommen. Die vollständigen Spielregeln für Agenten, Bombenmarker, Detonieren X, Detonieren, Flächenwaffen, Gift X, Giftmarker, Kopfgeld, Niederhaltend, Raserei X, Regenerieren X, Scharf machen X, Scharfschütze X und Ungehindert befinden sich im Referenzhandbuch, kostenlos erhältlich unter:

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

AGENT – Eine Einheit mit einem -Symbol hat den Rang eines Agenten. In eine Standardarmee dürfen bis zu 2 Agenten aufgenommen werden. Jeder Agent verfügt über drei Kommandokarten, die nur dann verwendet werden können, wenn dieser Agent Teil der Armee ist. Sobald man eine nicht-agentenspezifische Kommandokarte spielt, kann man keinen Agenten benennen, um Befehle zu erteilen. Sobald eine befreundete Einheit prüft, ob sie in Panik verfallen ist, kann sie nicht den Tapferkeitswert eines befreundeten Agenten verwenden.

DETONIEREN – Sobald ein Bombenmarker detoniert, wird gegen jede Einheit, zu welcher der Marker Sichtlinie hat, ein separater Angriff durchgeführt. Dabei werden die Reichweite, die Angriffswürfel, die Energiewandlungstabelle und die Waffenschlüsselwörter der Karte verwendet, die mit dem detonierenden Bombenmarker in Verbindung steht. Nachdem ein Bombenmarker detoniert ist, wird er vom Schlachtfeld entfernt.

DETONIEREN 1: DIOXIS-BOMBE – Nachdem eine beliebige Einheit angegriffen, sich bewegt oder eine Aktion durchgeführt hat, darfst du 1 befreundete Dioxis-Bombe detonieren lassen.



GIFTMARKER – Am Ende der Aktivierung einer Einheit erleidet sie 1 Wunde für jeden Giftmarker, den sie hat. Dann wird jeder Giftmarker auf ihr abgelegt.

KOPFGELD – Wähle nach dem Spielaufbau eine feindliche - oder -Einheit und markiere sie mit einem Siegmärker. Nachdem du eine Einheit besiegt hast, die mit einem Siegmärker markiert ist, verschiebe den Marker auf dich. Falls am Ende des Spiels ein Spieler eine Einheit mit dem Schlüsselwort **KOPFGELD** hat, die mindestens 1 Siegmärker durch das Besiegen einer Einheit hat und selbst nicht besiegt wurde, erhält jener Spieler 1 Siegmärker.



➔ **SCHARF MACHEN 1: DIOXIS-BOMBE** – Platziere 1 Dioxis-Bomben-Marker innerhalb Reichweite 1 und in Sichtlinie deines Einheitenführers.

CREDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Expansion Design & Development: Luke Eddy with Alex Davy
Producers: Calli Oliverius with Michael Gernes
Editing: Autumn Collier
Proofreading: Allan Kennedy
Miniatures Game Manager: John Shaffer
Expansion Graphic Design: Evan Simonet with Toujer Moua
Graphic Design Manager: Christopher Hosch
Cover Art: Colin Boyer
Interior Art: Colin Boyer, Alexander Chelyshev, Borja Pindado, Vlad Ricean, and Martin Diego Sabada
Art Direction: Andy Christensen and Deborah Garcia
Sculpting: Robert Brantseg with Kevin Van Sloun
Sculpting Lead: Cory DeVore
Sculpting Manager: Derrick Fuchs
Quality Assurance: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas
Licensing Coordinators: Sherry Anisi and Long Moua
Licensing Manager: Simone Elliott
Production Management: Jason Glawe and Dylan Tierney
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

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

PLAYTESTERS

Sean Abbott, Matthew Anslay, Tim Bailey, Dave Barnickel, Matthew Blaisdell, Charles Bryers, Joel Brygger, Timothy Bunn, Jon Bushman, James Cartwright, Daniel Casslays, Colby Chappell, Collin Christensen, Lachlan "Raith" Conley, Brian Cook, Michael Cox, David Crisostomo, Owen Cross, Andrea Dell'Agnes, Jordan Dixon, Taylor Dixon, Gavin Duffy, Andrew Dursum, Julia Faeta, Brendon Franz, Nicholas Freeman, Billy Graham, Daniel "Gwiz" Gwizdalski, Brian Hourigan, Justin Jacobs, Paul Johanns, Chris Keyes, Dan Kinard, David LeBlanc, David Light, Christopher Little, Rhett Luciani, Daniel Lupo, Christopher Marshall, Matt Mason, James Matchett, Jason Melius, Erik Miller, Matthew Miranda, Chris Molina, Rich Morales, Taylor Morgan, David Morris, Nicky Myland, James Nasmyth, Nicholas Nelson, Dennis Perlstein, Wade Piche, Ellis Priestley, Robert Ramm, Justen Reddick, Tom Reed, Matt Robb, Seth Rourik, Daniel Ryan, CJ Shifflett, Marion Sistena, Chase Smith, John Spencer, Dave Stahl, Preston Stone, Daniel Stoner, John Rusty Thompson, Keith "Kilo" Watt, Chris Wheeler, Nathan Wilens, Greg Young, and Justin Zipprian

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz
Übersetzung: Benjamin Fischer
Grafische Bearbeitung und Layout: Thomas Kramer
Unter Mitarbeit von: Christian Schepers, Niklas Bungardt und Jan Fehrenberg

© & ™ Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind ™ & © 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](http://www.asmodee.de/SWLEGION)

