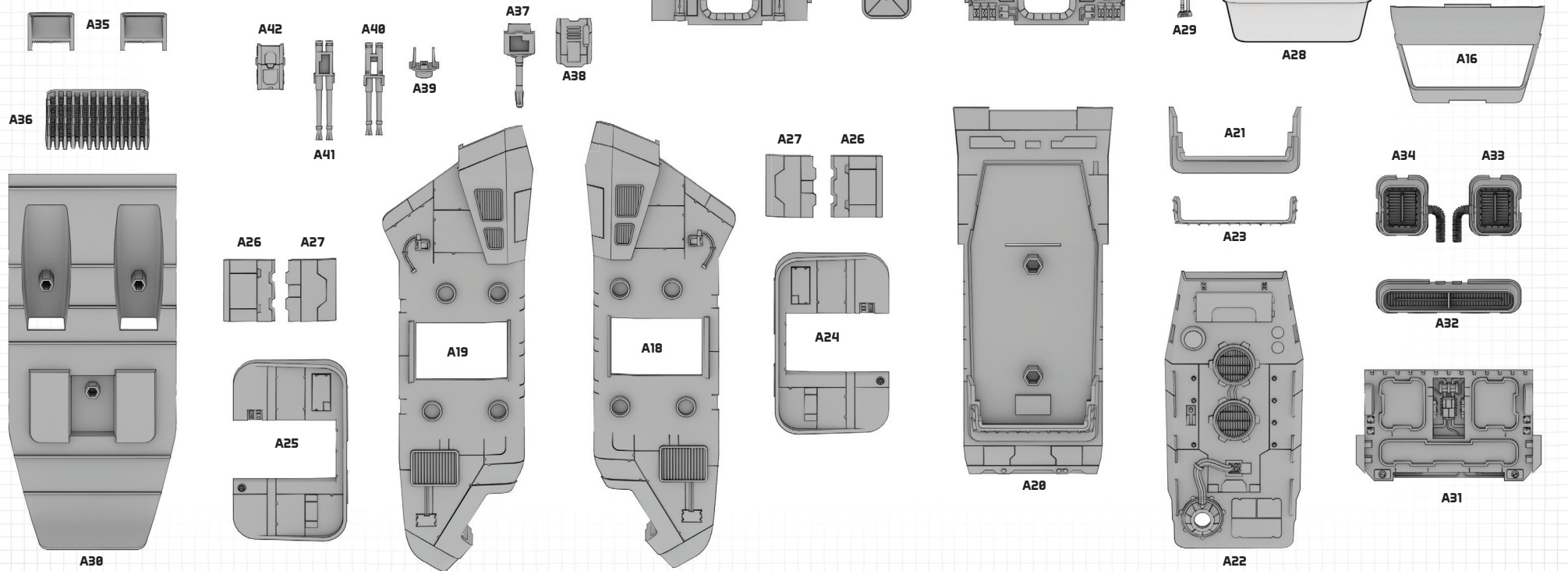


STAR WARS™

LEGION™

A-A5-LASTENGLEITER EINHEIT ERWEITERUNG

ALLE BAUTEILE SIND MIT KUNSTSTOFFKLEBER ZU BEFESTIGEN.
SPRACHNEUTRALE BAUANLEITUNG SOWIE TIPPS ZUR
BEMALUNG ERHÄLTICH UNTER:
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM/SWLEGION



1 **BAUGRUPPE: INNENAUSSTATTUNG**

STOPP! WEITERE INFORMATIONEN ZU DIESEM SCHRITT IN DER ONLINE-BAUANLEITUNG.

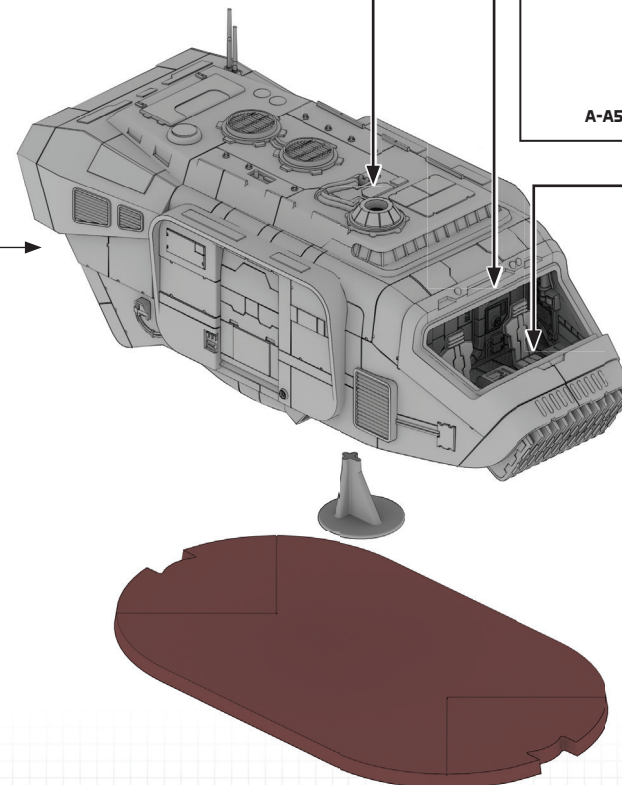
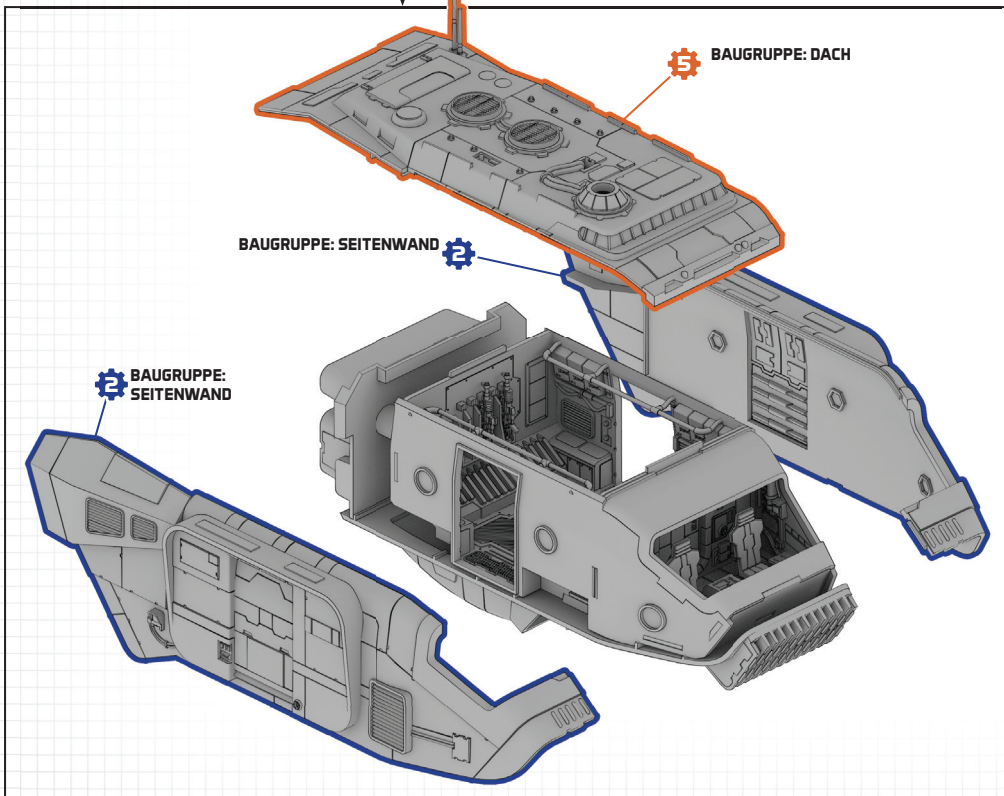
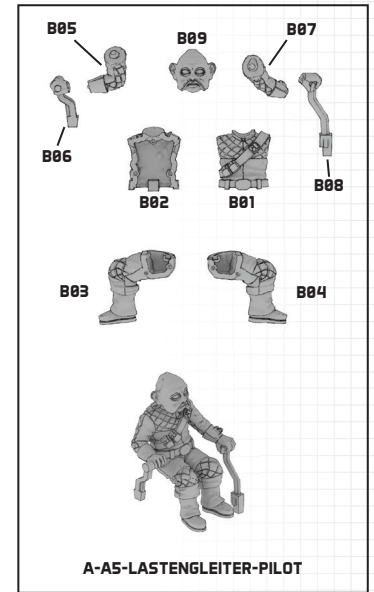
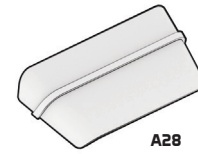
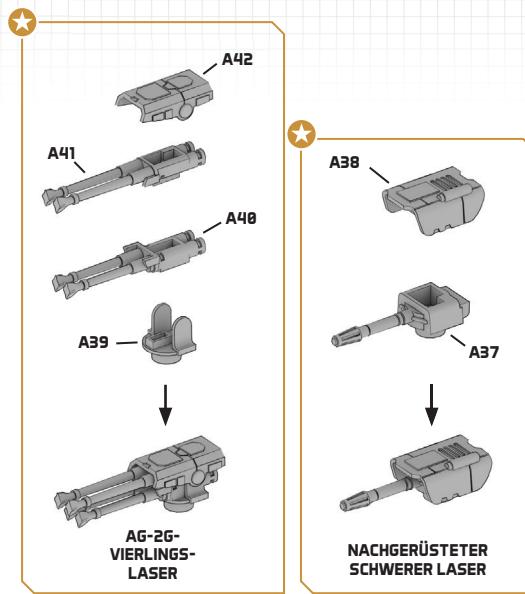
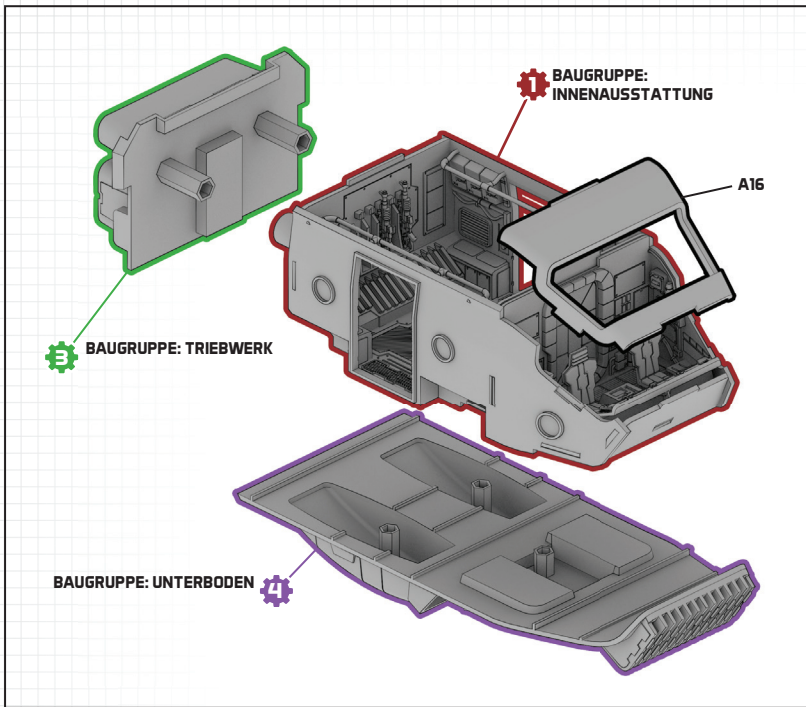
2 **BAUGRUPPE: SEITENWÄNDE**

3 **BAUGRUPPE: TRIEBWERK**

4 **BAUGRUPPE: UNTERBODEN**

5 **BAUGRUPPE: DACH**

- ZUSAMMENBAUOPTIONEN
- BAUGRUPPE 1
- BAUGRUPPE 2
- BAUGRUPPE 3
- BAUGRUPPE 4
- BAUGRUPPE 5



INHALT

- 1 A-A5-Lastengleiter-Miniatur
- 1 Basis mit Einkerbungen (175 mm x 100 mm)
- 1 Ausweichmarker
- 1 Befehlsmarker
- 1 Bereitschaftsmarker
- 1 Commander-Marker
- 3 Schadensmarker für Fahrzeuge
- 4 Schildmarker
- 3 Wundenmarker
- 1 Zielmarker
- 1 Einheitenkarte A-A5-Lastengleiter

- 16 Aufwertungskarten
 - » 1 AG-2G-Vierlingslaser
 - » 2 Aufbereiteter „Gonk“-Droide
 - » 1 Gekoppelte Zielvorrichtung
 - » 2 Gleiterpilot aus dem Outer Rim
 - » 2 Instabiler R5-Astromechdroide
 - » 1 Integrierter Kom-Kanal
 - » 1 Nachgerüsteter schwerer Laser
 - » 1 Provinzarzt
 - » 1 Rücksichtsloser Fahrer
 - » 1 Shriv Suurgav
 - » 2 Spitzenpilot
 - » 1 Unkonventioneller Taktiker

CREDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Expansion Design & Development: Luke Eddy mit Alex Dvay
Producer: Calli Oliverius mit Gavin Duffy
Editing: Autumn Collier
Proofreading: Molly Glover
Miniatures Game Manager: John Shaffer
Expansion Graphic Design: Evan Simonet
Graphic Design Coordinator: Joe Olson
Graphic Design Manager: Christopher Hosch
Cover Art: Alex Kim
Interior Art: Ignacio Bazan Lazcano, Marius Bota, JB Casacop, Anna Christenson, Michele Giorgi, Lukasz Jaskolski, Alex Kim, Jeff Lee Johnson, Andreas Zafiratos und die Lucasfilm Art Archives
Art Direction: Jeff Lee Johnson und Preston Stone
Managing Art Director: Tony Bradt
Digital Miniature Painting: Deanna Greoyak
Sculpting Manager: Derrick Fuchs
Sculpting Lead: Cory DeVore
Sculpting: Bexley Andrajack
Part Design: Kevin Van Sloun
Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba und Zach Tewalthomas
Licensing Coordinators: Sherry Anisi und Zach Holmes
Director of Licensing: Simone Elliott
Production Management: Justin Anger und Jason Glawe
Visual Creative Director: Brian Schomburg
Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz
Executive Game Designer: Nate French
Head of Studio: Chris Gerber

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

PLAYTESTERS

Josep Albanese, Jeff Arney, Scott Asbell, Nema Ashjaee, Bryant Avendano, Chris Bachelder, Michael Barry, Mitch Basta, Carl Bauer, Jason Birdwell, John Brader, James Brett, Joel Brygger, Jon Bushman, Austin Catling, Seneca Catling, Gordon Chace, Chris Cook, Luke Cook, Ryan Cooper, Kris "Bunny" Davalos, Joe DePinto, Chris Diede, Dan Dolan, Kyle Dornbos, Matt Dunn, Billy Etheredge, Stephen Francik, Davis Frye, Steven Gibb, Michael Gill, Daniel Glantz, Ryan Glantz, Mark Goddard, John Griffin, Andrew Hall, Michael Hollingsworth, Ken Hoskins, Darren Peter Hrynyszak, David Iacona, Pete D. Irwin, Thomas Kazmierczak, Luke Keanelly, Davis Kingsley, Matt Kissh, Joel Langford, Ian Latham, David LeBlanc, Jason Lester, Felix Lie, Bob Lovizio, Matan Lurey, J. Aloys Lutovsky, Peter Lyons, Chuck Martinell, Chris Molina, Stephen Mrozik, Dan Mucklow, Bradley Niemczyk, Thomas Norland, Alberto Paz, Chuck Pearsall, LJ Peña, Dennis Perlstein, Dion Philbey, Chris Pye, Joel Quackenbush, Brandon Ridings, John Roberts, Eric Roos, Raul Rosado, Seth Rourk, Daniel Simpson, Marion "Panda" Sistena, Ryan Smith, Michael Snider, Josh Strole, Mike Strylo, William Thompson, Rick Veach, Nick Ward, Keith "Kilo" Watt, Chris Wheeler, Andrew Wixon, Matthew Wright, David Zelenka

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Susanne Kraft
Korrektorat: Sebastian Klinge und Christian Kox
Grafische Bearbeitung und Layout: Max Breidenbach
Unter Mitarbeit von: Christian Schepers

SPIELREGELN DIESER ERWEITERUNG

Der folgende Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung der Regeln dieser Erweiterung. Die vollständigen Spielregeln befinden sich im Referenzhandbuch, erhältlich unter:

www.asmodee.de/SWLEGION

EIN- UND AUSSTIEGEN – Truppler-Einheiten, die keine Kreaturen-Truppler sind, dürfen Ein- und Ausstiegsbewegungen durchführen, um befreundete Fahrzeugeinheiten mit dem Schlüsselwort **TRANSPORTER X** oder **LEICHTER TRANSPORTER X** zu betreten bzw. zu verlassen. Um einzusteigen, gibt eine Truppler-Einheit zwei Aktionen aus, um eine Geschwindigkeit-1-Bewegung in Basiskontakt mit einer Fahrzeugeinheit durchzuführen. Anschließend wird die Truppler-Einheit vom Schlachtfeld entfernt; sie wird nun von der Fahrzeugeinheit transportiert. Um auszu-steigen, gibt eine transportierte Truppler-Einheit eine Aktion aus (oder zwei Aktionen, falls die transportierende Fahrzeugeinheit in dieser Runde mindestens zwei Nicht-Drehungs-Bewegungen durchgeführt hat). Dann wird der Einheitenführer der Truppler-Einheit in Basiskontakt mit der Fahrzeugeinheit platziert und führt eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durch, wobei alle Nicht-Einheitenführer-Miniaturen in Formation mit ihm platziert werden. Die vollständigen Regeln für das Ein- und Aussteigen sind im Referenzhandbuch zu finden.

FELDKOMMANDANT – Zusätzlich zum normalen Effekt des Schlüsselworts **FELDKOMMANDANT** darfst du beim Zusammenstellen deiner Armee das Minimum für Commander-Einheiten ignorieren, wenn du eine Einheit mit dem Schlüsselwort **FELDKOMMANDANT** in die Armee aufnimmst. Falls du das tust, musst du eine Einheit mit **FELDKOMMANDANT** beim Aufstellen mit

einem Commander-Marker versehen. Die Einheit behält ihren Rang, kann aber gemäß den Regeln von **FELDKOMMANDANT** als Commander benannt werden, sobald eine neutrale Kommandokarte gespielt wird. Solange die Einheit über den Commander-Marker verfügt, dürfen zudem befreundete Einheiten in Reichweite 1–3 ihren Tapferkeitswert behandeln, als wäre er 2, sobald ihre Panik überprüft wird. Wird die Einheit mit **FELDKOMMANDANT** und dem Commander-Marker besiegt, muss wie gewohnt ein neuer Commander ernannt werden.

SCHILDMARKER – Schildmarker haben eine aktive und eine inaktive Seite. Solange eine Einheit gegen einen Fernkampfangriff verteidigt, kann sie im Schritt „Ausweichen und Deckung anwenden“ beliebig viele aktive Schildmarker auf die inaktive Seite umdrehen, um für jeden auf diese Weise umgedrehten Marker 1 Treffer (✖) oder kritischen Treffer (⚡) zu negieren.



TRANSPORTER 1: GESCHLOSSEN (*Du darfst 1 befreundete Truppler-Einheit transportieren.*)

WIEDERHERSTELLEN – Um eine Miniatur zu einer Einheit wiederherzustellen, wähle eine Miniatur, die während der aktuellen Runde besiegt worden ist, und platziere sie in Formation mit ihrem Einheitenführer. Dann werden jener Miniatur Wundenmarker in Höhe ihrer auf der Einheitenkarte angegebenen Wundschwelle –1 zugeteilt.

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

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

SPIELREGELN ERHÄLTlich UNTER
www.asmodee.de/SWLEGION

starwars.com

