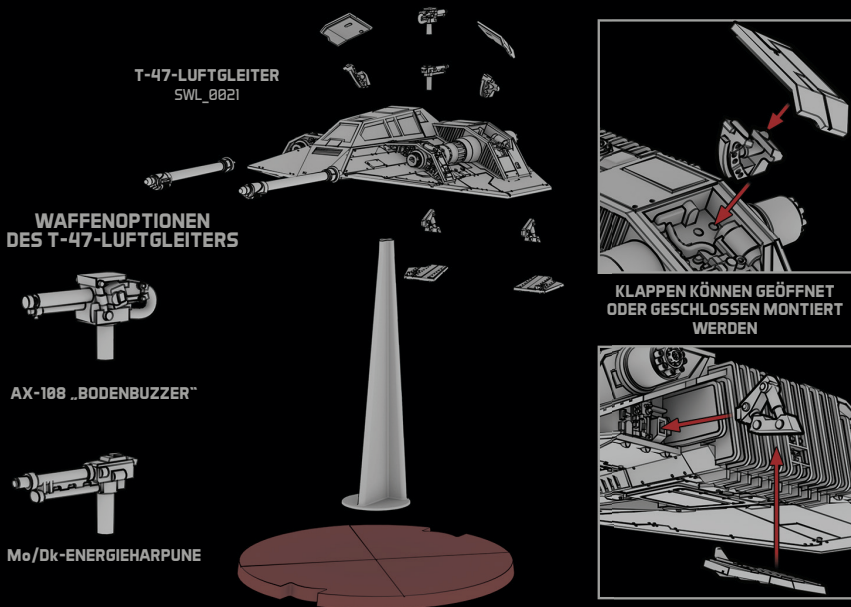


STAR WARS™

LEGION™

T-47-LUFTGLEITER

EINHEIT ERWEITERUNG



Die Miniatur wird in folgenden Schritten zusammengebaut:

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

INHALT

- 1 T-47-Luftgleiter-Miniatur mit Basis und Haltestange
- 1 Befehlsmarker
- 4 Wundenmarker
- 3 Schadensmarker für Fahrzeuge
- 1 Zielmarker
- 1 Ausweichmarker
- 1 T-47-Luftgleiter-Einheitenkarte
- 5 Aufwertungskarten
 - » 1 Ax-108 „Bodenbuzzer“
 - » 1 Kommunikationsstörsender
 - » 1 Langstrecken-Komlink
 - » 1 Mo/Dk-Energieharpune
 - » 1 Wedge Antilles

NEUE REGELN

Dieser Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung der Regeln, die mit der Einheiten-Erweiterung T-47-Luftgleiter neu hinzukommen. Die vollständigen Spielregeln befinden sich im Referenzhandbuch, kostenlos erhältlich unter:

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

ARSENAL X – Sobald während des Schritts „Angriffspool bilden“ eines Angriffs Waffen gewählt werden, kann jede Miniatur einer Einheit mit dem Schlüsselwort **ARSENAL X** bis zu X ihrer Waffen wählen. Jede gewählte Waffe steuert ihre Würfel und Schlüsselwörter zum Angriffspool bei.

FESTER FEUERWINKEL: HECK – Eine Waffe mit dem Schlüsselwort **FESTER FEUERWINKEL: HECK** kann nur dann zum Angreifen verwendet werden, wenn die verteidigende Einheit im Heck-Feuerwinkel des angreifenden Einheitenführers ist.

IMMUNITÄT: EXPLOSION – Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **IMMUNITÄT: EXPLOSION** verteidigt, werden die Effekte des Schlüsselworts

EXPLOSION ignoriert.

IMMUNITÄT: NAHKAMPF – Einheiten können nicht in Basiskontakt mit einer Einheit mit dem Schlüsselwort **IMMUNITÄT: NAHKAMPF** platziert werden.

IMMUNITÄT: REICHWEITE-1-WAFFEN – Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **IMMUNITÄT: REICHWEITE-1-WAFFEN** kann nicht mit Waffen angegriffen werden, deren maximale Reichweite 1 ist.

SCHLEPPKABEL – Nachdem ein Fahrzeug durch einen Angriff verwundet worden ist, der eine Waffe mit dem Schlüsselwort **SCHLEPPKABEL** enthalten hat, führt der Spieler, der den Angriff durchgeführt hat, eine Drehung mit dem verwundeten Fahrzeug durch.

CREDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Autor und Entwickler der Erweiterung: Alex Davy

Weitere Entwicklung: Luke Eddy

Produzent: Derrick Fuchs

Lektorat: Tina Fox

Abteilungsleiter Miniaturensysteme: John Shaffer

Grafikdesign: Evan Simonet

Abteilungsleiter Grafikdesign: Brian Schomburg

Schachtelillustration: Alex Kim

Illustration des Spielmaterials: Mark Molnar

Künstlerische Leitung: Crystal Chang und Andy Christensen

Modellierung: Bexley Andrajack

Koordination Modellierung: Niklas Norman

Abteilungsleiterin Kunst: Melissa Shetler

Koordination Qualitätssicherung: Zach Tewalthomas

Leitender Projektmanager: John Franz-Wichlacz

Leitender Produktentwicklungsmanager: Chris Gerber

Ausführender Spielautor: Corey Konieczka

Kreativdirektor: Andrew Navaro

ASMODEE NORDAMERIKA

Lizenzkoordination: Sherry Anisi und Long Moua

Lizenzmanagement: Simone Elliott

Produktionsmanagement: Jason Beaudoin und Megan Duehn

Herausgeber: Christian T. Petersen

LUCASFILM LIMITED

Lizenzfreigabe: Brian Merten

TESTSPIELER

Brad Bettger, Alex Birt, Andrew Brown, Joel Brygger, Josiah Burkhardtsmeier, Daniel Casslasy, Federico Castelo, Lachlan Conley, Ian Cross, Sean Darby, Andrea Dell'Agness, Mike Dennis, James Dowdall, Julia Faeta, Lindsey Ferrante, Mike Ferrante, Brooks Flugaur-Leavitt, Jaren Foss, Travis Foss, Jason Gemmell, Dan Grothe, Oskar Grothe, Jain Hamp, Jesper Hills, Cory Hynes-Cernia, Harvie Jarrille, Chris Langland, Greg Larson, David Light, Daniel Lupo, Daniel Mahony, Erik Miller, Riley Mullins, Matthew Nott, Spencer Palmer, Andrew Pattison, Sean Poeschl, Daniel Poppe, Jared Porter, James Reijo, David Robison, Anthony Rossi, Chuck Sedor, Dalton Thompson, Darron Tong, Dan Topczewski, Sean Vayda, Ryan Voigt, Chris Wheeler, Kelly Yuhus und Brian Zimmerman

Mit besonderem Dank an Matrim Charlebois, Nick Kingery, Ryan McClanahan und AJ Swanson!

ASMODEE DEUTSCHLAND

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Susanne Kraft

Layout & Grafische Bearbeitung:

Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Christian Schepers,

Niklas Bungardt, Oliver Kutsch, Jan Fehrenberg,

Tim Leuftink und Martin Becker

© & TM 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 TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. 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