

# STAR WARS

## LEGION

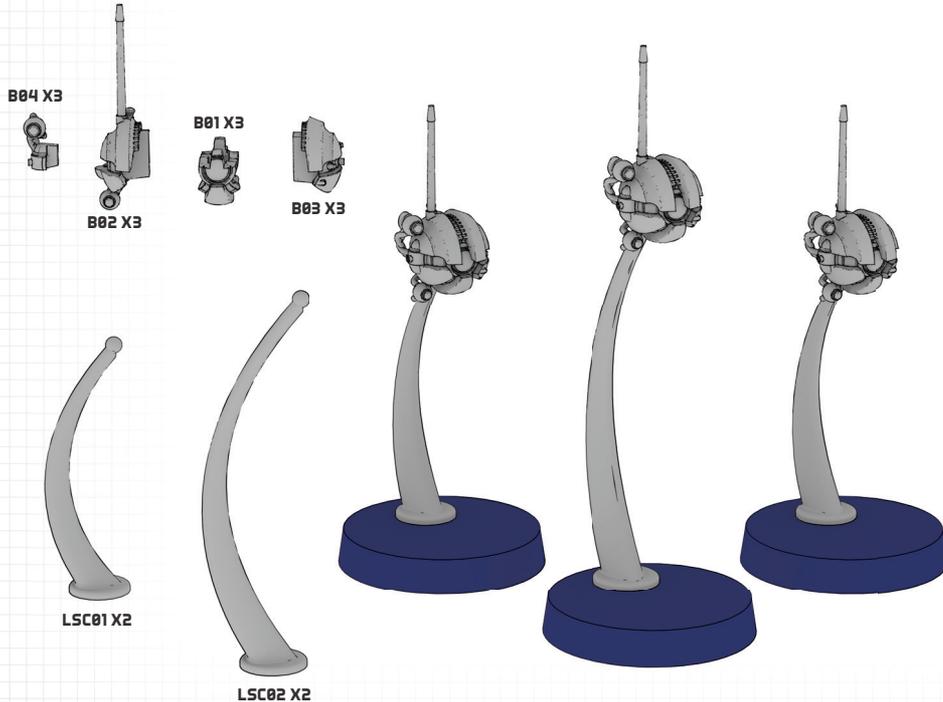
### DARTH MAUL UND SITH-SONDENDROIDEN AGENT ERWEITERUNG

SPRACHNEUTRALE BAUANLEITUNG ERHÄLT LICH UNTER  
[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM/SWLEGION](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM/SWLEGION)

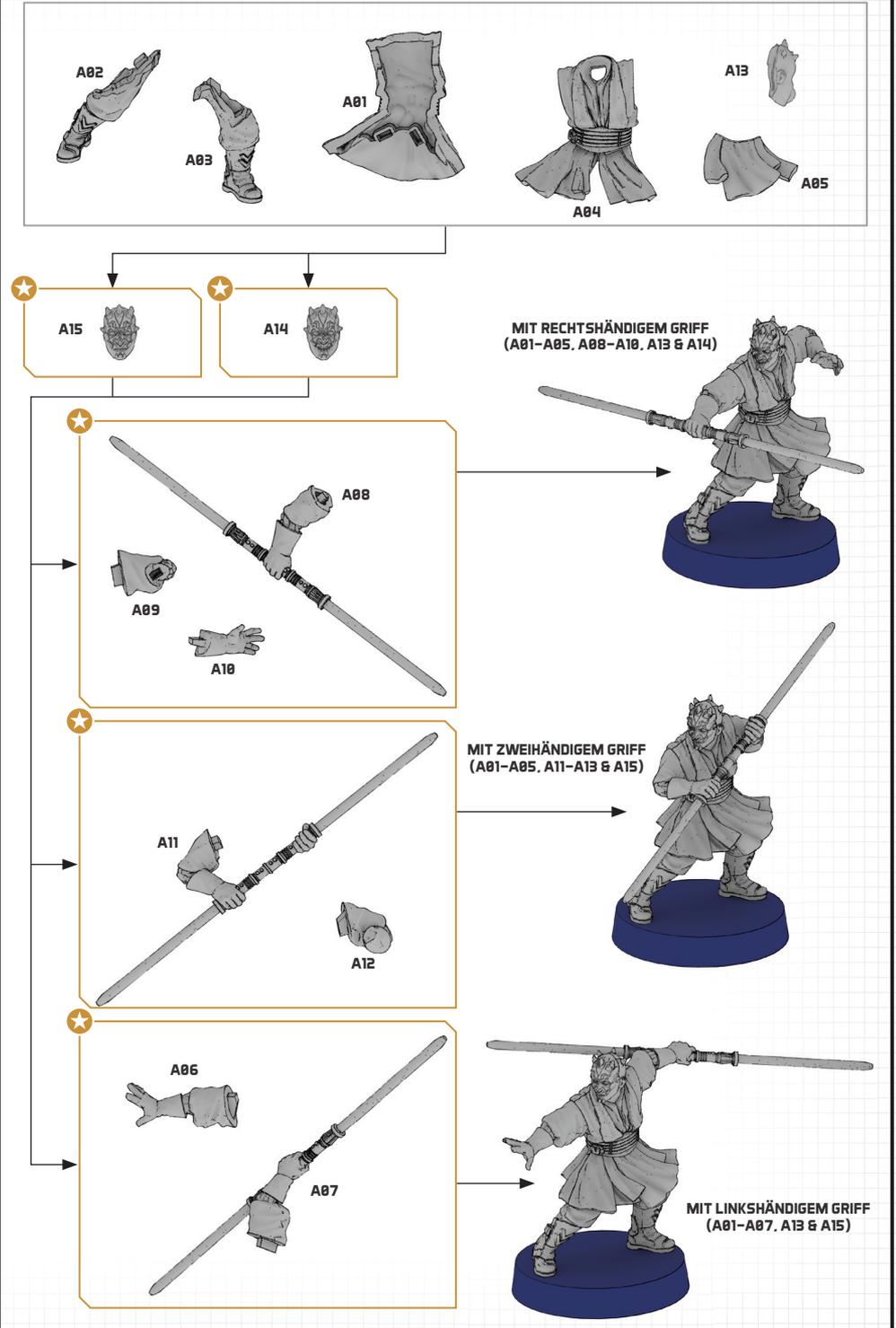


★ : ZUSAMMENBAUOPTIONEN

#### DRK-1-SITH-SONDENDROIDEN



#### MAUL



## INHALT

- 1 Maul-Miniatur
- 3 DRK-1-Sith-Sondendroiden-Miniaturen
- 4 runde 27-mm-Basen
- 4 Flugstifte mit Befestigungsscheiben
- 1 Zielmarker
- 1 Ausweichmarker
- 1 Inkognito-Marker
- 3 Beobachtungsmarker
- 2 Befehlsmarker
- 1 Niederhalten-Marker
- 1 Energiemarker
- 3 Wundenmarker
- 1 Einheitenkarte Maul
- 1 Einheitenkarte DRK-1-Sith-Sondendroiden
- 3 Kommandokarten
  - » Schicksalhaftes Duell
  - » Die dunkle Bedrohung
  - » Endlich
- 8 Aufwertungskarten
  - » 1 Zorn
  - » 1 Kommunikationsstörsender
  - » 1 Furcht
  - » 1 Machtbarriere
  - » 1 Macht-Würgegriff
  - » 1 Offensives Vorrücken
  - » 1 Angriffshaltung / Verteidigungshaltung
  - » 1 Die Initiative ergreifen

## CREDITS

### FANTASY FLIGHT GAMES

**Expansion Design & Development:** Luke Eddy with Alex Davy

**Producer:** Calli Oliverius with Gavin Duffy

**Editing:** Autumn Collier

**Proofreading:** Tina Fox

**Miniatures Game Manager:** John Shaffer

**Expansion Graphic Design:** Evan Simonet

**Graphic Design Coordinator:** Joe Olson

**Graphic Design Manager:** Christopher Hosch

**Cover Art:** Jacob Murray

**Interior Art:** Mark Molnar, Jacob Murray, Ameen Naksewee, Martin Diego Sadaba, Colin Searle, Crystal Sully, Halil Ural, Ryan Valle, and the Lucasfilm Art Archives

**Art Direction:** Jeff Lee Johnson and Preston Stone

**Managing Art Director:** Tony Bradt

**Digital Miniature Painting:** Deanna Greyoak

**Sculpting Manager:** Derrick Fuchs

**Sculpting:** Cory DeVore

**Part Design:** Kevin Van Sloun

**Quality Assurance Coordination:** Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

**Licensing Coordinators:** Sherry Anisi and Zach Holmes

**Director of Licensing:** Simone Elliott

**Production Management:** Justin Anger and 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

### DEUTSCHE AUSGABE

**Übersetzung:** Christian Kox

**Korrektur:** Simon Blome und Sebastian Klinge

**Grafische Bearbeitung und Layout:** Max Breidenbach

**Unter Mitarbeit von:** Christian Schepers

© & ™ 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.

## PLAYTESTERS

Jospeh 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 Perlestein, 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 Syrylo, William Thompson, Rick Veach, Nick Ward, Keith "Kilo" Watt, Chris Wheeler, Andrew Wixon, Matthew Wright, David Zelenka

## 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](http://www.asmodee.de/swlegion)

**ABTEILUNG: MAUL** (Du musst in Reichweite 1–2 und innerhalb von Höhe 1 zu einer befreundeten Maul-Einheit aufgestellt werden, die noch nicht dazu verwendet worden ist, eine andere **ABTEILUNG** aufzustellen.)

**LÖSEN** (Auch solange du mit 1 Einheit in ein Handgemenge verwickelt bist, kannst du Bewegungen durchführen.)

**PREISGEBEN: SCHRITT „EINHEITEN AUFSTELLEN“** (Zu Beginn des Schrittes „Einheiten aufstellen“ darfst du diese Karte für ihren spezifischen Spieeffekt aufdecken.)

**VERBRAUCHEN** – Manche Aufwertungskarten haben das Verbrauchen-Symbol. Um eine Aufwertungskarte mit diesem Symbol zu verwenden, drehe die Karte um 180 Grad, um anzuzeigen, dass diese Karte verbraucht ist. Eine verbrauchte Karte kann nicht erneut während dieser Partie verwendet werden.

**INKOGNITO-MARKER** – Ein Inkognito-Marker darf von einem Spieler verwendet werden, um anzuzeigen, dass eine Einheit unter dem Effekt des Schlüsselworts **INKOGNITO** steht. Entferne den Marker, falls die Einheit angreift, verteidigt oder eine Einsatzzielkartenaktion verwendet.

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

SPIELREGELN ERHÄLTICH UNTER  
[www.asmodee.de/swlegion](http://www.asmodee.de/swlegion)

[starwars.com](http://starwars.com)

**INFILTRIEREN** (Du darfst irgendwo jenseits von Reichweite 3 zu allen feindlichen Einheiten aufgestellt werden.)

**JEDI-JÄGER** (Solange du eine Einheit angreift, die ein ☺-Aufwertungssymbol hat, erhältst du: „☒ : ☒“.)

**BEOBSACHTUNGSMARKER** – Während eines Angriffs kann der Angreifer Beobachtungsmarker ausgeben, die dem Verteidiger gehören, um für jeden so ausgegebenen Marker einen Angriffswürfel neu zu würfeln. Beobachtungsmarker werden am Ende jeder Runde abgelegt.

**AUFWERTUNGSSYMBOL-BESCHRÄNKUNG** – Manche Aufwertungskarten haben eine Aufwertungssymbol-Beschränkung, wie z. B. „Nur ☺-Symbol“. Um eine Aufwertungskarte mit einer Aufwertungssymbol-Beschränkung auszurüsten, muss eine Einheit das entsprechende Aufwertungssymbol auf ihrer Einheitenkarte haben, zusätzlich zu allen weiteren Voraussetzungen. Eine Aufwertungssymbol-Beschränkung belegt nicht das Aufwertungssymbol einer Einheit und jene Einheit darf weiterhin eine Aufwertungskarte jener Aufwertungsart ausrüsten.

Disney

