

STAR WARS LEGION™

Dieses Dokument ist als Referenz während des Spiels für erratierte Karten gedacht und ist ohne die originale Karte nicht turnierlegal.

1.4-FD-LASERGESCHÜTZ-TEAM

70

STATIONÄR (Außer Drehungen kannst du keine Bewegungen durchführen.)

VOLLE DREHUNG (Sobald du eine Drehung durchführst, kannst du dich um bis zu 360° drehen.)

WACHPOSTEN (Deine Bereitschaftsreichweite ist 1-3.)

STELLUNGSTRUPPLER

6
2

UNBEWAFFNET

DH-17-BLASTERPISTOLEN 1.4-FD-LASERGESCHÜTZ

FESTER FEUERWINKEL: FRONT, WUCHT 2

•CHEWBACCA

LAUFENDER BETTVORLEGER

110

BESCHÜTZER 3

RASEREI 4 (Solange du 4 oder mehr Wundenmarker hast, erhältst du **STURMANGRIFF** und deine Tapferkeit wird behandelt, als wäre sie „-“.)

TEAMWORK: HAN SOLO (Solange du in Reichweite 1-2 zu Han Solo bist, sobald du oder Han Solo einen Ziel- oder Ausweichmarker erhält, erhält die andere Einheit einen Marker desselben Typs.)

ÜBERWINDEN (Du ignorierst die Effekte von unwegsamem Gelände und erleidest keine Wunden, solange du kletterst. Entweder bevor oder nachdem du eine Bewegungsaktion durchgeführt hast, darfst du eine freie Kletteraktion durchführen.)

TRUPPLER

9
2

BEZWINGEN

CHEWBACCAS BOGENSPANNER

TÖDLICH 1

DURCHSCHLAGEN 1, WUCHT 1

E-WEB-BLASTER-TEAM

55

VOLLE DREHUNG (Sobald du eine Drehung durchführst, kannst du dich um bis zu 360° drehen.)

NEUPOSITIONIEREN (Entweder bevor du eine Standardbewegung durchführst oder nachdem du eine Standardbewegung durchgeführt hast, darfst du eine freie Drehungsaktion durchführen.)

WACHPOSTEN (Deine Bereitschaftsreichweite ist 1-3.)

STELLUNGSTRUPPLER

4
2

UNBEWAFFNET

E-11-BLASTERGEWEHRE E-WEB-BLASTER

SPERRIG, FESTER FEUERWINKEL: FRONT

MITTELSCHWERER BLASTER-TRUPPLER VOM TYP II

38

ABTEILUNG: REBELLENVETERANEN

FEUERUNTERSTÜTZUNG (Sobald eine andere befreundete Einheit einen Fernkampfangriff durchführt, darfst du eine Miniatur in deiner Einheit eine zulässige Waffe zum Angriffspool hinzufügen, falls du einen offen ausliegenden Befehlsmarker hast. Falls du dies tust, drehe deinen Befehlsmarker auf die verdeckte Seite. Limit: 1 **FEUERUNTERSTÜTZUNG** pro Angriffspool.)

NEUPOSITIONIEREN

VOLLE DREHUNG (Sobald du eine Drehung durchführst, kannst du dich um bis zu 360° drehen.)

WACHPOSTEN (Deine Bereitschaftsreichweite ist 1-3.)

STELLUNGSTRUPPLER

4
2

UNBEWAFFNET

A-280-BLASTERGEWEHR MITTELSCHW. BLASTER TYP II

FESTER FEUERWINKEL: FRONT, KRITISCH 2, SPERRIG

T-47-LUFTGLEITER

175

ARSENAL 2 (Solange du angreifst, kann jede Miniatur dieser Einheit bis zu 2 ihrer Waffen verwenden.)

DECKUNG 1

GLEITER 2 (Solange du dich bewegst, ignoriere Gelände mit einer Höhe von 2 oder niedriger. Sobald du aktiviert wirst, führe eine Zwangsbewegung durch.)

IMMUNITÄT: EXPLOSION, NAHKAMPF, REICHWEITE-1-WAFFEN

PANZERUNG (Solange du verteidigst, negiere alle **✖**-Ergebnisse.)

REPULSORFAHRZEUG

7
5

AP/11-DOPPELLASERKANONE

FESTER FEUERWINKEL: FRONT, WUCHT 3

WOOKIEE-KRIEGER

75

DUELLANT (Solange du einen Nahkampfangriff durchführst, falls du einen Zielmarker aus gibst, erhältst du **DURCHSCHLAGEN 1**. Solange du gegen einen Nahkampfangriff verteidigst, falls du einen Ausweichmarker aus gibst, erhältst du **IMMUNITÄT: DURCHSCHLAGEN**.)

STURMANGRIFF (Nachdem du eine Bewegungsaktion durchgeführt hast, darfst du eine freie Nahkampf-Angriffsaktion durchführen.)

ÜBERWINDEN

UNBEZWINGBAR (Während deines Schrittes „Sammeln“ wirfst du rote Verteidigungswürfel anstatt weiße.)

TRUPPLER

3
2

RYYK-KLINGE

KASHYYYK-PISTOLE

STAR WARS

LEGION

Dieses Dokument ist als Referenz während des Spiels für erratierte Karten gedacht und ist ohne die originale Karte nicht turnierlegal.

AGGRESSIVE TAKTIKEN

Wähle, falls du benannt wurdest, während der Kommandophase, nachdem du Befehle erteilt hast, bis zu 4 befreundete Einheiten mit offen ausliegenden Befehlsmarkern. Jede gewählte Einheit erhält 1 Energiemarker.

10

BISTAN

NUR REBELLEN-KUNDSCHAFTER.
Füge 1 Bistan-Miniatur hinzu.

IONEN 1 (Ein Fahrzeug oder Droiden-truppler, das bzw. der durch diesen Angriff verwundet wird, erhält 1 Ionenmarker.)

WUCHT 1 (Solange du eine Einheit mit **PANZERUNG** angreiffst, ändere bis zu 1 \blackspadesuit -Ergebnis in ein \heartsuit -Ergebnis.)

32

CM-O/93-TRUPPLER

NUR REBELLENVETERANEN.
Füge 1 CM-O/93-Truppler-Miniatur hinzu.

KRITISCH 2 (Solange du offensive Energie umwandelst, ändere bis zu 2 \heartsuit -Ergebnisse in \spadesuit -Ergebnisse.)

31

DH-447-SCHARFSCHÜTZE

NUR REBELLENKOMMANDOS.
Füge 1 DH-447-Scharfschütze-Miniatur hinzu.

DURCHSCHLAGEN 1 (Solange du angreiffst, negiere bis zu 1 \heartsuit -Ergebnis.)

HOCHGESCHWINDIGKEIT (Solange du angreiffst, kann der Verteidiger keine Ausweichmarker ausgeben, falls jede Waffe in deinem Angriffspool **HOCHGESCHWINDIGKEIT** hat.)

28

DLT-19x-SCHARFSCHÜTZE

NUR SCOUT-TRUPPEN.
Füge 1 DLT-19x-Scharfschütze-Miniatur hinzu.

DURCHSCHLAGEN 1 (Solange du angreiffst, negiere bis zu 1 \heartsuit -Ergebnis.)

HOCHGESCHWINDIGKEIT (Solange du angreiffst, können feindliche Einheiten keine Ausweichmarker ausgeben, falls jede Waffe im Angriffspool **HOCHGESCHWINDIGKEIT** hat.)

28

DT-F16

NUR IMPERIALE TODESTRUPPEN.
Füge 1 DT-F16-Miniatur hinzu.

Du erhältst **ANTREIBEN**. (Nachdem sich eine andere befreundete Einheit in Reichweite 1-2 gesammelt hat, darfst du sie, falls sie niedergehalten, aber nicht in Panik verfallen ist, 1 Niederhalten-Marker erhalten, um eine freie Bewegungsaktion durchzuführen.)

ANFÜHRER (Diese Miniatur ist dein Einheitenführer.)

22

JEDI-GEDANKENTRICK

NUR HELLE SEITE.

► Wähle eine feindliche Nicht- \heartsuit -, Nicht- \spadesuit -Truppler-Einheit in Reichweite 1-2. Sie erhält 2 Niederhalten-Marker.

5

KAMPFMEDITATION

Solange du unter Verwendung einer Kommandokarte Befehle erteilst, darfst du 1 dieser Befehle einer beliebigen befreundeten Einheit auf dem Schlachtfeld erteilen, statt einer auf der Kommandokarte genannten Einheit.

10

KOMMANDOSTÄRKE

Sobald du Befehle erteilst, kannst du sie in Reichweite 1-4 erteilen.

10

KOMMUNIKATIONSRELAIS

Nur Nicht-Stellungstruppler.

Sobald dir ein Befehl erteilt werden würde, darfst du eine befreundete Einheit in Reichweite 1-2 wählen. Erteile stattdessen der gewählten Einheit einen Befehl. Falls du dies tust, kann dir in dieser Runde kein weiterer Befehl erteilt werden.

5

LANGSTRECKEN-KOMLINK

Während der Kommandophase können dir von einem befreundeten \heartsuit - oder \spadesuit -ungeachtet der Reichweite Befehle erteilt werden.

10

MACHT-WÜRGEGRIFF

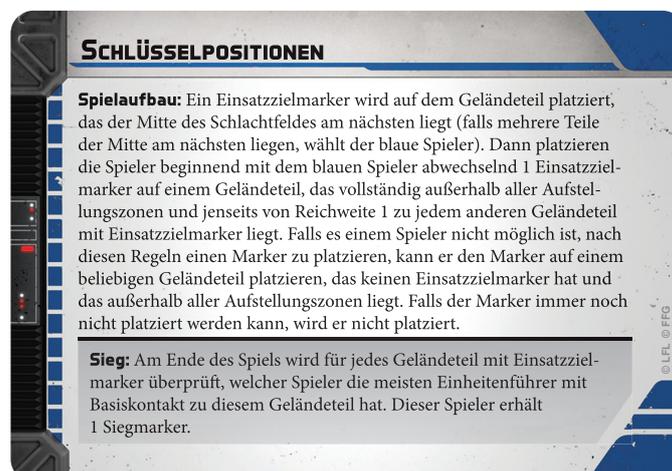
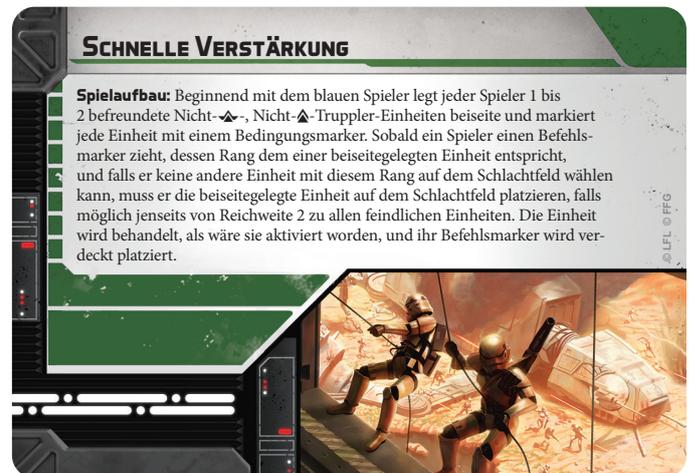
NUR DUNKLE SEITE.

► Wähle eine feindliche Nicht- \heartsuit -, Nicht- \spadesuit -Truppler-Miniatur in Reichweite 1. Sie erleidet 1 Wunde.

5

STAR WARS LEGION™

Dieses Dokument ist als Referenz während des Spiels für erratierte Karten gedacht und ist ohne die originale Karte nicht turnierlegal.



STAR WARS

LEGION

Dieses Dokument ist als Referenz während des Spiels für erratierte Karten gedacht und ist ohne die originale Karte nicht turnierlegal.

