

STAR WARS™

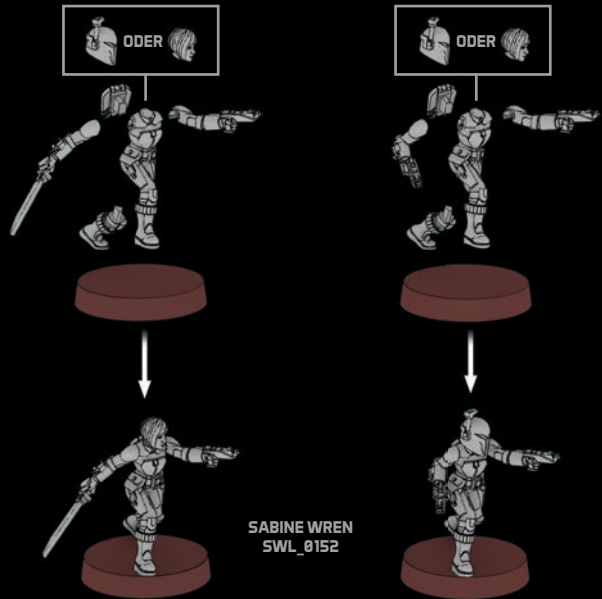
LEGION™

SABINE WREN

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.



INHALT

- 1 Sabine-Wren-Miniatur mit Basis
- 1 Befehlsmarker
- 3 Wundenmarker
- 3 Niederhalten-Marker
- 1 Ausweichmarker
- 1 Zielmarker
- 1 Bereitschaftsmarker
- 2 Immobilisiert-Marker
- 1 Panikmarker
- 2 Thermalbomben-Marker
- 1 Schildmarker
- 1 Graffitimarker
- 1 Einheitenkarte Sabine Wren
- 3 Kommandokarten
 - » 1 Explosionen!
 - » 1 Symbol der Rebellion
 - » 1 Mandalores Erbe
- 4 Aufwertungskarten
 - » 1 Das Dunkelschwert
 - » 1 Elektrolasso
 - » 1 Persönlicher Kampfschild
 - » 1 Durchhaltevermögen

NEUE REGELN

Dieser Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung der Regeln, die mit dieser Erweiterung neu hinzukommen. Die vollständigen Spielregeln für Flächenwaffen, Scharf machen X, Bombenmarker, Unerschrocken, Detonieren, Detonieren X, Graffiti-marker, Revolverheld, Immobilisiert-Marker, Undurchdringlich, Anspornen X, Agenten und Schildmarker befinden sich im Referenzhandbuch, erhältlich unter:

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



➔ **SCHARF MACHEN 2: THERMAL-BOMBE** – Platziere 2 Thermalbomben-Marker innerhalb Reichweite 1 und in Sichtlinie deines Einheitenführers.

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 Energieumwandlungstabelle 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 2: THERMALBOMBE – Nachdem eine beliebige Einheit eine Aktion durchgeführt hat, darfst du bis zu 2 befreundete Thermalbomben detonieren lassen.

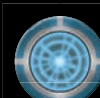


GRAFFITIMARKER – Während ihres „Sammel“-Schrittes wirft eine Einheit in Reichweite 1–2 und in Sichtlinie eines befreundeten Graffitimarkers 1 zusätzlichen Würfel. Eine Einheit in Reichweite 1–2 und in Sichtlinie eines feindlichen Graffitimarkers wirft 1 Würfel weniger (bis zu einem Minimum von 1).



IMMOBILISIERT-MARKER – Die Maximalgeschwindigkeit einer Einheit wird für jeden Immobilisiert-Marker, den sie hat, um 1 verringert. Eine Einheit, die aufgrund von 1 oder mehrerer Immobilisiert-Marker eine Maximalgeschwindigkeit von 0 hat, kann nicht klettern, klettern, einsteigen, aussteigen und keine Rückwärtsbewegung durchführen. Am Ende der Aktivierung einer Einheit werden alle ihre Immobilisiert-Marker abgelegt.

AGENT – Eine Einheit mit dem ▲-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.



SCHILDMARKER – Schildmarker haben eine aktive und eine inaktive Seite. Solange eine Einheit gegen einen Fernkampfangriff verteidigt, kann sie im Schritt „Verteidigungswürfel werfen“ einen aktiven Schildmarker auf seine inaktive Seite umdrehen, um 1 Abwehr-Ergebnis (♥) hinzuzufügen. Die verteidigende Einheit wirft für jeden auf diese Weise umgedrehten Schildmarker 1 Verteidigungswürfel weniger.

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 Koniciezka
Head of Studio: Andrew Navaro

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

PLAYTESTERS

Sean Abbott, Matthew Ansley, Tim Bailey, Dave Barnickel, Matthew Blaisdell, Charles Bryers, Joel Brygger, Timothy Bunn, Jon Bushman, James Cartwright, Daniel Casslasy, Colby Chappell, Collin Christensen, Lachlan "Raith" Conley, Brian Cook, Michael Cox, David Cristostomo, Owen Cross, Andrea Dell'Agnese, 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 Mirando, 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 Rourk, 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 Zipperian

© & ™ Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Fantasy Flight Supply ist eine TM von Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Hergestellt in China. Diese Information bitte aufbewahren.

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. Fantasy Flight Supply ist eine TM von Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Hergestellt in China. Diese Information bitte aufbewahren.

KEIN VOLLSTÄNDIGES SPIEL. ZUM SPIELEN WIRD EIN
GRUNDSPIEL VON STAR WARS: LEGION BENÖTIGT.
SPIELREGELN GIBT ES KOSTENLOS UNTER:

WWW.ASMODEE.DE/SWLEGION

