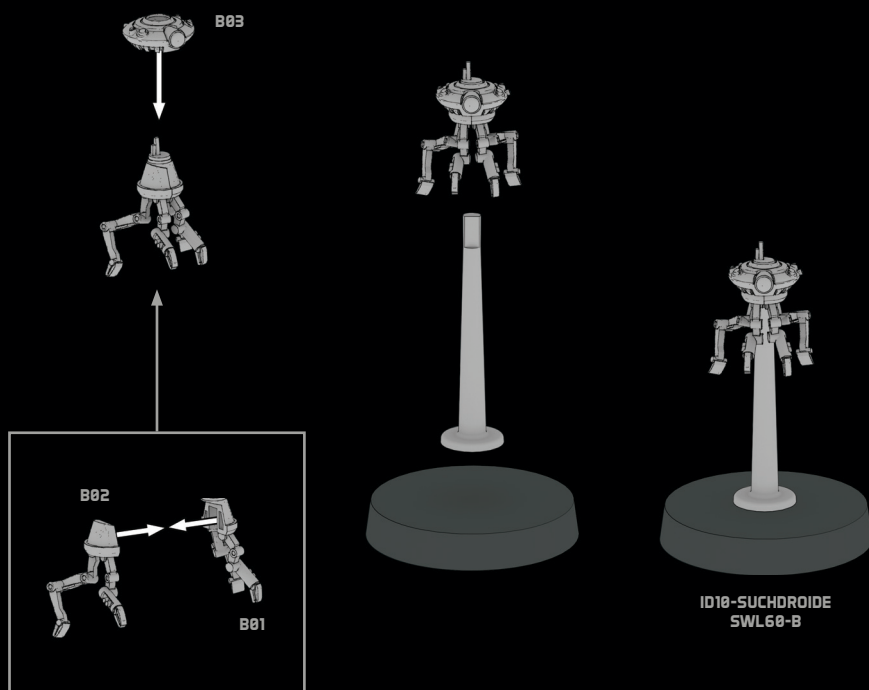


STAR WARS™

LEGION™

IDEN VERSIO UND ID10

COMMANDER ERWEITERUNG

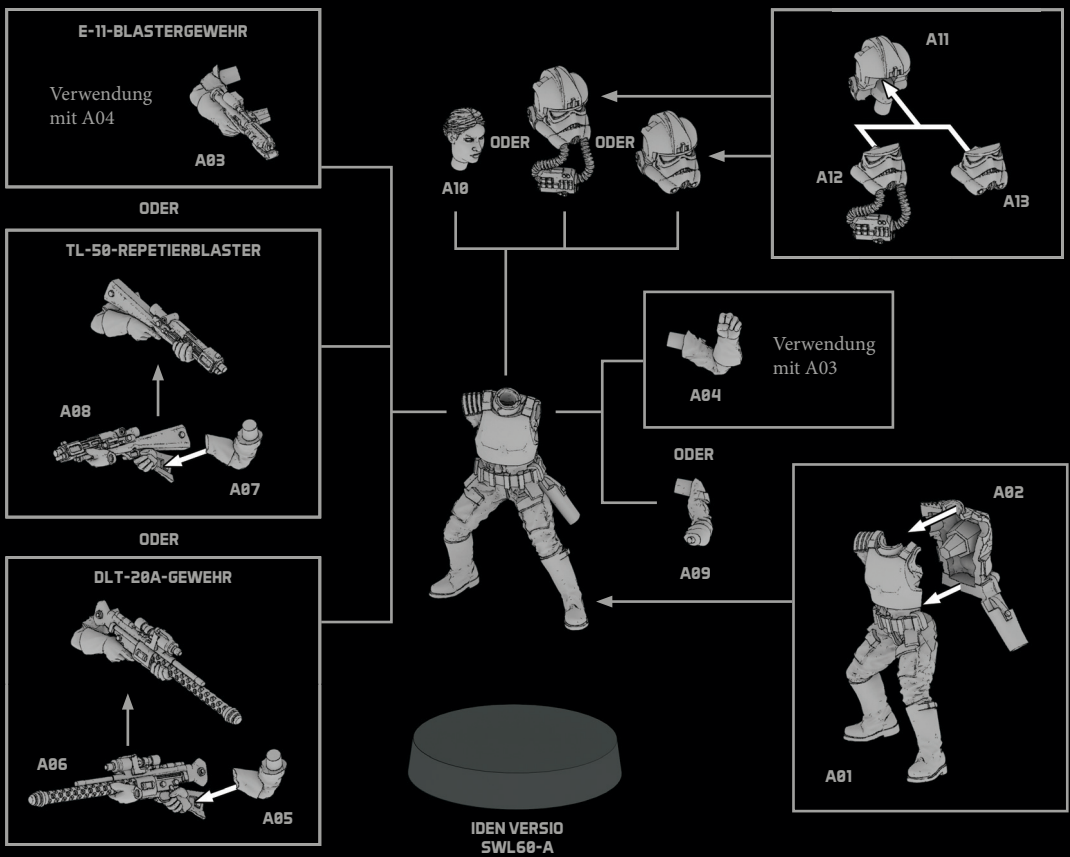


Die Miniaturen werden in folgenden Schritten zusammengebaut:

1. Einzelteile sortieren (wie in der Abbildung gezeigt).

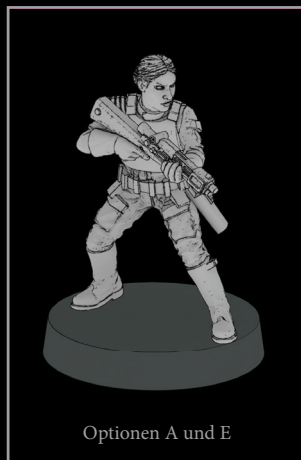
2. Miniaturen mit Sekundenkleber oder Kunststoffkleber zusammenkleben.

3. Klebstoff trocknen lassen.



Iden Versio wird mit einer Auswahl an Kopf- und Waffenoptionen geliefert. Die Miniatur kann also in verschiedenen Konfigurationen mit Sekundenkleber oder Kunststoffkleber zusammengebaut werden. Folgende Optionen sind möglich:

- A. Ohne Helm (Teil A10).
- B. Mit Helm des Inferno-Trupps (Teile A11, A13).
- C. Mit Helm des Inferno-Trupps und Atemschläuchen (Teile A11, A12).
- D. Mit E-11-Blastergewehr (Teile A03, A04).
- E. Mit TL-50-Repetierblaster (Teile A07, A08, A09).
- F. Mit DLT-20A-Gewehr (Teile A05, A06, A09).



NEUE REGELN

Der folgende Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung einiger Regeln, die mit dieser Erweiterung neu hinzukommen. Die vollständigen Spielregeln für *STAR WARS: LEGION* befinden sich im Referenzhandbuch, kostenlos erhältlich unter:

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

AGENT-MARKER – Mit einem Agent-Marker wird angezeigt, dass der Rang einer Einheit zu Agent geändert wurde. Der Marker wird auf dem Schlachtfeld neben der Einheit platziert, um daran zu erinnern, dass ihr Rang Agent ist.



AUSRÜSTUNG – Beim Zusammenstellen der Armee wählst du für jede Aufwertungskarte, mit der du diese Einheit ausrüstest, eine andere Aufwertungskarte desselben Typs mit gleichen oder geringeren Punktekosten und legst sie beiseite. Sobald du aufgestellt wirst, darfst du beliebig viele deiner ausgerüsteten Aufwertungen gegen deine beiseitegelegten Aufwertungen austauschen. Ausgerüstete Aufwertungen können nur gegen beiseitegelegte Aufwertungen desselben Typs getauscht werden. Diese Einheit muss in der Lage sein, jede beiseitegelegte Aufwertung auszurüsten.

INFILTRIEREN – Du darfst irgendwo jenseits von Reichweite 3 zu allen feindlichen Einheiten aufgestellt werden.

NIEDERHALTEND – Nachdem du einen Angriff durchgeführt hast, erhält der Verteidiger 1 Niederhalten-Marker.

PARTNER – Ein **PARTNER** kann nicht als eigenständige Einheit in eine Armee aufgenommen werden; stattdessen wird er zu einer anderen Einheit, die durch das Schlüsselwort **PARTNER** vorgegeben ist, hinzugefügt und bildet mit ihr eine Einheit. Einheitenführer ist die Nicht-**PARTNER**-Miniatur. Die gesamte Einheit hat den Rang, die Verteidigungswürfelfarbe, die Tapferkeit, die Energieumwandlungstabelle und die Geschwindigkeit der Einheitenkarte. Die vollständigen Regeln für **PARTNER** können im Referenzhandbuch nachgelesen werden.

PRÄZISIONSSCHÜTZE – Solange du angreiffst, kannst du Zielmarker ausgeben, um die Ergebnisse von Angriffswürfeln zu verbessern, anstatt neu zu würfeln. Nach dem Umwandeln von Angriffsenergie kannst du beliebig viele Zielmarker ausgeben; für jeden ausgegebenen Zielmarker änderst du ein Leerseiten-Ergebnis in ein ✖-Ergebnis oder ein ✘-Ergebnis in ein ✨-Ergebnis.

RUHIGE HAND – Nachdem du eine Bewegungsaktion durchgeführt hast, darfst du eine freie Fernkampf-Angriffsaktion durchführen.

SCHARFSCHÜTZE 2 – Solange du einen Fernkampf-Angriff durchführst, verringere die Deckung des Verteidigers um 2.

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.



VERSPRENGEN – Nachdem du einen Angriff gegen eine Truppler-Einheit mit kleinen Basen durchgeführt hast, darfst du jede verteidigende Nicht-Einheitenführer-Miniatur in Formation platzieren.



INHALT

- 1 Iden-Versio-Miniatur mit Basis
- 1 ID10-Suchdroide-Miniatur mit Basis
- 2 Befehlsmarker
- 3 Wundenmarker
- 1 Niederhalten-Marker
- 1 Ausweichmarker
- 1 Zielmarker
- 1 Schildmarker
- 1 Agentenmarker
- 1 Einheitenkarte Iden Versio
- 1 Einheitenkarte Idens ID10-Suchdroide
- 4 Befehlskarten
 - » Außer Gefecht setzen
 - » Erschütterungsschuss
 - » Impuls-Scan
 - » Taktisches Manöver
- 9 Aufwertungskarten
 - » 1 Aufklärungsbericht
 - » 1 Feldposten
 - » 1 Idens DLT-20A-Gewehr
- » 1 Idens TL-50-Repetierblaster
- » 1 Jäger
- » 1 Kletterhaken
- » 1 Kommunikationsrelais
- » 1 Kommunikationsstörsender
- » 1 Offensives Vorrücken

CREDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Expansion Design & Development: Luke Eddy with Alex Davy
Producer: Calli Oliverius
Editing: Autumn Collier
Proofreading: Allan Kennedy and Tina Fox
Miniatures Game Manager: John Shaffer
Expansion Graphic Design: Evan Simontet
Graphic Design Manager: Christopher Hosch
Cover Art: Colin Boyer
Interior Art: Jacob Atienza, Colin Boyer, Sidharth Chaturvedi, Anthony Devine, Tony Foti, Romana Kendelic, Alexander Kozachenko, Francisco Miyara, Ameen Naksewee, David Nash, Andreas Zafiratos, and the Lucasfilm art archives
Art Direction: Andy Christensen and Preston Stone
Managing Art Director: Tony Bradt
Sculpting: Robert Brantseg and Adam Martin with Kevin Van Sloun
Sculpting Lead: Cory DeVore
Sculpting Manager: Derrick Fuchs
Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas
Licensing Coordinators: Sherry Anisi and Zach Holmes
Licensing Manager: Simone Elliott
Production Management: Justin Anger and Jason Glawe
Visual Creative Director: Brian Schomburg
Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz
Senior Manager of Product Development: Chris Gerber
Executive Game Designer: Corey Konieczka
Head of Studio: Andrew Navaro

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

PLAYTESTERS

Jeff Arney, Nema Ashjaee, Micheal Barry, John Brader, Frank Brooks, Joel Brygger, Jon "Bushfacts" Bushman, James Cartwright, Gordon Chace, Thomas Cheshire, Kevin Connors, Jason Dedrick, Andrea Dell'Agnese, Joe DePinto, Chris Diede, Kyle Dornbos, Gus Doumanis, Matt Dunn, Julia Faeta, Stephen Francik, Brendon Franz, Nicholas Freeman, Jeremy Gaudreau, Daniel Glantz, Mark Goddard, John Griffin, Dan Grothe, Dan Gwizdalski, Darren Peter Hrynyszak, David Iacona, Davis Tower Kingsley, Matt Kiss, Joel Langford, David LeBlanc, Bob Lovizio, Rhett Luciani, Chuck Martinell, Kevin McClean, Chris Molina, Richard Morales, Stephen Mrozik, Nick Nelson, Thomas Norland, Lj Peña, Dennis Perlstein, Dion Philbey, Chris Pye, Jason Reece, Eric Reynolds, Stephen Rice, John Roberts, Eric Roos, Raul Rosado, Seth Rourk, Daniel Simpson, Marion Sistena, Ryan Smith, Chris Stewart, Daniel Stoner, Josh Strole, Sean Sundberg, Fabian Valle, Keith "Kilo" Watt, Chris Wheeler, Nathan Wilens, Andrew Wixon, Alex Young, and David Zelenka

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz
Übersetzung: Susanne Kraft
Korrektur: Christian Kox
Grafische Bearbeitung und Layout: Marco Reinartz
Unter Mitarbeit von: Christian Schepers, Niklas Bungardt und Oliver Kutsch

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

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

SPIELREGELN ERHÄLTlich UNTER

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

