

STAR WARS™

LEGION™

REBELLENKOMMANDOS

EINHEIT ERWEITERUNG



PROTONENBOMBEN-
SABOTEUR
SWL_0060

REBELLENKOMMANDO
SWL_0057

REBELLENKOMMANDO-
EINHEITENFÜHRER
SWL_0061



DH-447-SCHARFSCHÜTZE
SWL_0059



REBELLENKOMMANDO
SWL_0055



REBELLENKOMMANDO
SWL_0056



REBELLENKOMMANDO
SWL_0058

Die Miniaturen werden in folgenden Schritten zusammengebaut:

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

2. Miniaturen zusammenkleben.

3. Klebstoff trocknen lassen.

INHALT

- 7 Rebellenkommando-Miniaturen mit Basen
- 2 Befehlsmarker
- 4 Niederhalten-Marker
- 1 Zielmarker
- 1 Ausweichmarker
- 6 Protonenbomben-Marker
- 2 Panikmarker
- 1 Bereitschaftsmarker
- 2 Einheitenkarten
Rebellenkommando
- 5 Aufwertungskarten
 - » 1 DH-447-Scharfschütze
 - » 1 Ducken und Deckung
 - » 1 Notfallstims
 - » 1 Protonenbomben-Saboteur
 - » 1 Verbindung zum Hauptquartier

NEUE REGELN

Dieser Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung der Regeln, die mit der Erweiterung **Rebellenkommandos** neu hinzukommen. Die vollständigen Spielregeln befinden sich im Referenzhandbuch, kostenlos erhältlich unter:

www.asmodee.de/SWLEGION

AUSKUNDSCHAFTEN X – Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **AUSKUNDSCHAFTEN X** aufgestellt worden ist, darf sie eine Standardbewegung mit einer Geschwindigkeit von bis zu **X** durchführen, unabhängig von ihrer Maximalgeschwindigkeit.

DETONIEREN – Sobald ein Bomben- oder Bedingungsmarker detoniert, wird gegen jede Einheit (befreundete sowie feindliche) in Sichtlinie des Markers ein separater Angriff durchgeführt, wobei die Reichweite, Angriffswürfel, Energieumwandlungstabelle und Waffenschlüsselwörter der zugehörigen Karte des detonierenden Markers verwendet werden. Nachdem ein Bomben- oder Bedingungsmarker detoniert ist, wird er vom Schlachtfeld entfernt.

DETONIEREN X: BOMBENTYP – Nachdem eine beliebige Einheit eine Aktion durchgeführt hat, darf jede Einheit mit dem Schlüsselwort **DETONIEREN X: BOMBENTYP X** befreundete Bombenmarker des angegebenen Typs detonieren lassen.

HOCHGESCHWINDIGKEIT – Während eines Angriffs kann der Verteidiger keine Ausweichmarker ausgeben, falls jede Waffe im Angriffspool das Schlüsselwort **HOCHGESCHWINDIGKEIT** hat.

SCHARF MACHEN X: BOMBENTYP – Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **SCHARF MACHEN X: BOMBENTYP** kann eine Aktion durchführen, um **X** Bombenmarker des angegebenen Typs innerhalb von Reichweite 1 und in Sichtlinie ihres Einheitenführers zu platzieren.

SCHWERER INFANTERIETRUPP – Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **SCHWERER INFANTERIETRUPP** muss eine „Schwere Waffe“-Aufwertung ausrüsten. Die Miniatur, die durch diese Aufwertung hinzugefügt wird, ist der Einheitenführer.

UNAUFFÄLLIG – Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **UNAUFFÄLLIG** verteidigt, verbessert sie, falls sie leichte Deckung hat, ihre Deckung um 1. Es werden zuerst alle Verbesserungen der Deckung addiert (maximal bis starke Deckung), bevor die Deckung verringert wird.

CREDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Expansion Design & Development: Alex Davy and Luke Eddy
Producer: Derrick Fuchs
Proofreading: Tina Fox
Miniatures Game Manager: John Shaffer
Graphic Design: Evan Simonet
Graphic Design Manager: Brian Schomburg
Cover Art: Alex Kim
Art Direction: Crystal Chang and Andy Christensen
Sculpting: Bexley Andrajack
Sculpting Coordinator: Niklas Norman
Managing Art Director: Melissa Shetler
Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas
Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz
Senior Manager of Product Development: Chris Gerber
Executive Game Designer: Corey Konicieczka
Creative Director: Andrew Navaro

ASMODEE NORTH AMERICA

Licensing Coordinators: Sherry Anisi and Long Moua
Licensing Manager: Simone Elliott
Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn
Publisher: Christian T. Petersen

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

KEIN VOLLSTÄNDIGES SPIEL. ZUM SPIELEN WIRD EIN
GRUNDSPIEL VON **STAR WARS: LEGION** BENÖTIGT.
VOLLSTÄNDIGE SPIELREGELN UNTER:

www.asmodee.de/SWLEGION

PLAYTESTERS

Sean Abbott, Fergie Alvarez, Scott Annable, Tim Bailey, Darren Bomberg, Joseph Bradlyn, Samuel Bryant, James Cartwright, Lachlan Conley, Kevin Connors, Ian Cross, Max Curcio, Matthew Curtis, Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Jordan Dixon, Riley Dixon, Scott Forster, Paul Fuller, Zach Gardiner, Jeremy Gaudreau, Gregory Gaylor, Dan Grothe, Oskar Grothe, Jeff Hincy, Gregory Leuschner, Vincent Lindsay, Ashlee Little, Christopher Little, Damien Madigan, Marcus Mailer, Joseph March, Jake Margerum, Erik Miller, Lacey Miller, David E. Robison, Ryan Street, Sean Sundberg, Dalton Thompson, Chris Wheeler, and Brian Zimmerman

ASMODEE DEUTSCHLAND

Redaktion: Marco Reinartz
Übersetzung: Susanne Kraft
Layout und Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer
Unter Mitarbeit von: Christian Schepers, Niklas Bungardt, Oliver Kutsch, Jan Fehrenberg, Tim Leuftink, Michael Gelker und Martin Becker

© & 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.

