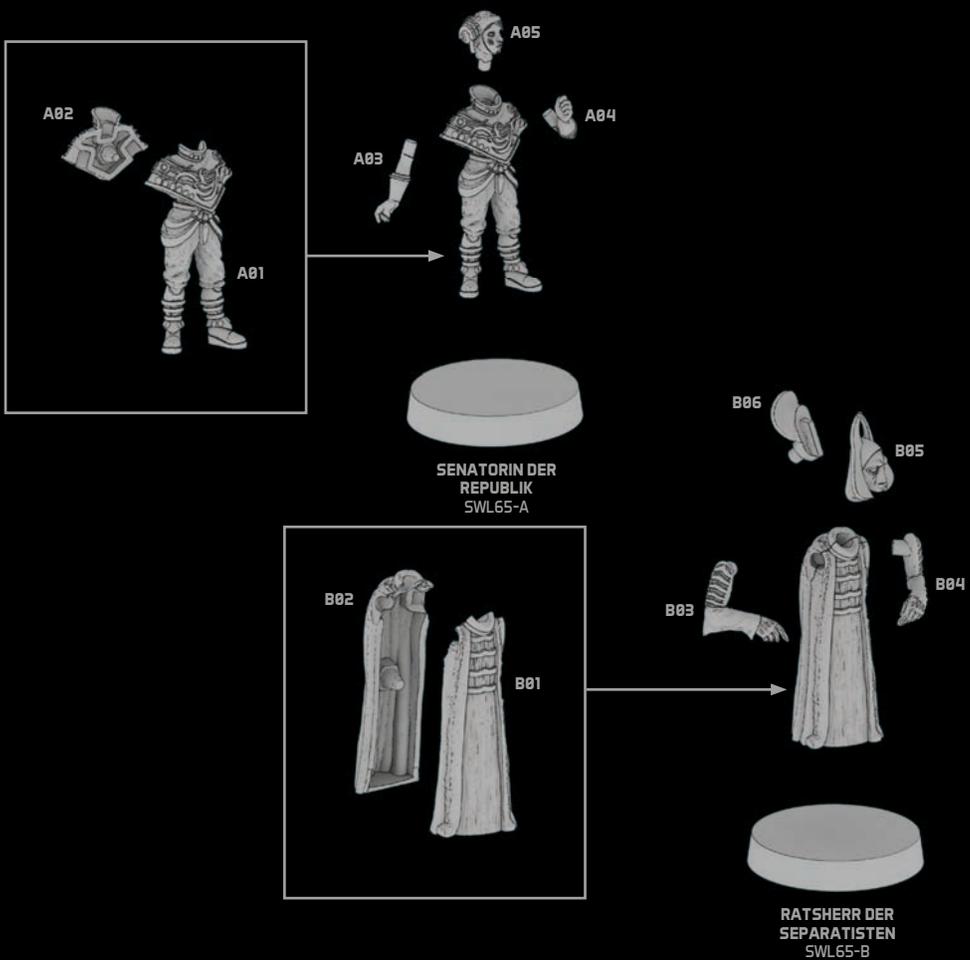


STAR WARS

LEGION

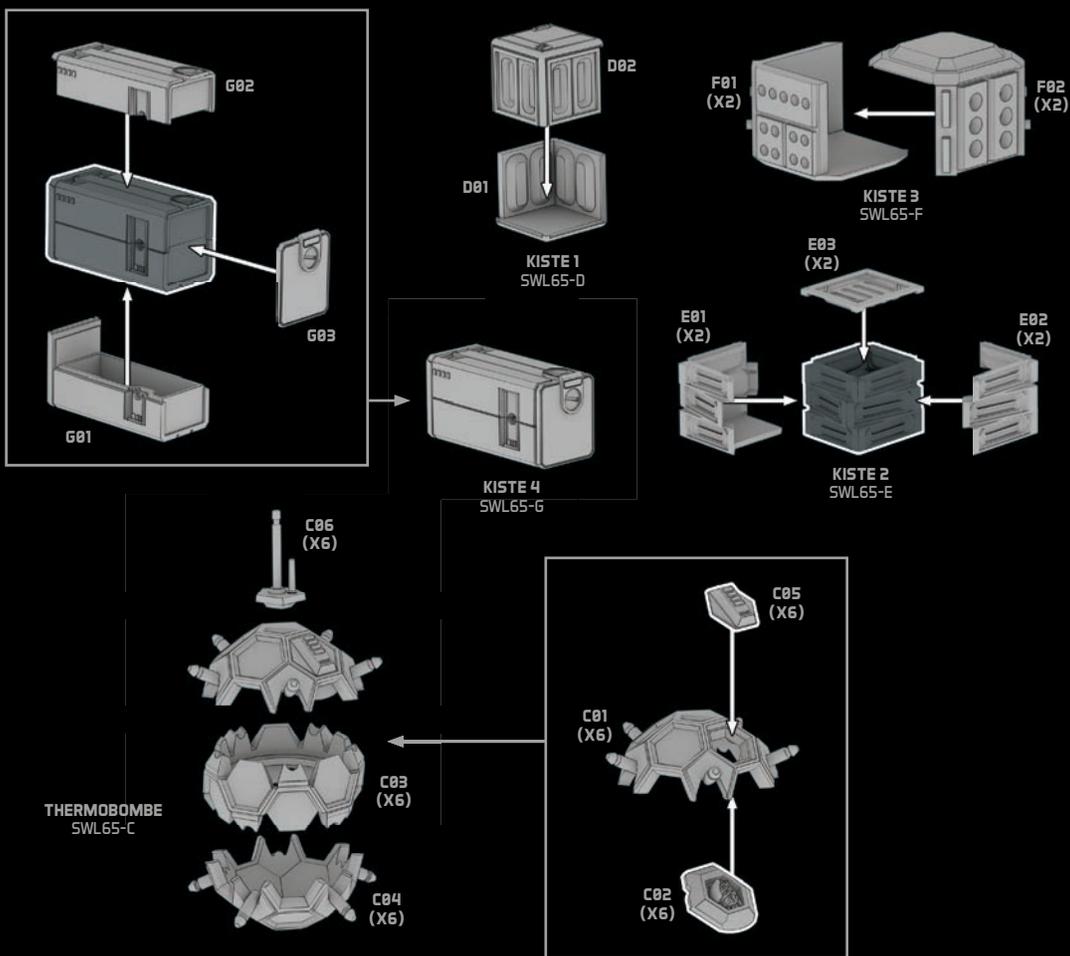
RISKANTE EINSÄTZE

SCHLACHTFELD ERWEITERUNG



Die Miniaturen werden in folgenden Schritten zusammengebaut:

- Einzelteile aus dem Gitter lösen und sortieren.
- Miniaturen mit Sekundenkleber oder Kunststoffkleber zusammenkleben.
- Klebstoff trocknen lassen.

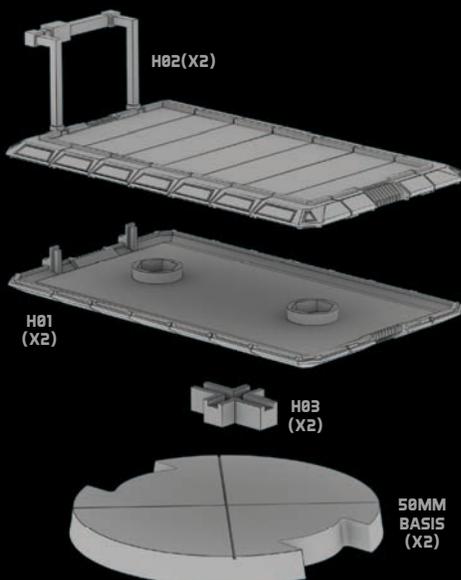


Für den Zusammenbau der Miniaturen auf dieser Seite werden zunächst alle Einzelteile nach Modellen sortiert (wie in der Abbildung gezeigt). Dann werden sie probe-weise zusammengesteckt und anschließend geklebt.

Aufgrund der vielen Kleinteile mit kleinen Kontakt- flächen empfehlen wir Kunststoffkleber, da dieser nicht an der Haut haftet. Auf diese Weise wird die Gefahr des Verklebens der Finger minimiert.

Für die Bomben wird zunächst die innere Kontrolltafel (C02) an der Innenseite der Bombenoberseite (C01) festgeklebt. Anschließend wird die Bombenoberseite auf die Bombenmitte (C03) geklebt. Die Klappe (C05) kann entweder aufgeklebt oder weggelassen werden, falls die Kontrolltafel sichtbar bleiben soll.

Für den Repulsorwagen werden die beiden Hälften (H01, H02) zusammengeklebt und anschließend auf den Ständer (H03) geklebt. Nach dem Trocknen wird der Wagen so auf der Basis positioniert, dass die kurzen Seiten über den Einkerbungen liegen. Sobald die gewünschte Position gefunden ist, kann der Wagen auf die Basis geklebt werden.



WIE VERWENDE ICH DIESES PRODUKT?

Die Miniaturen aus diesem Set können beim Spielen mit den beigegefügt Gefechtskarten anstelle von Einsatzziel- oder Bedingungsmarkern verwendet werden. Dazu müssen sie auf kleinen runden Basen befestigt werden, damit sie dieselbe Größe wie ein Einsatzziel- oder Bedingungsmarker haben. Bei den Bombenwagen für die Einsatzzielkarte „Sprengstofftransport“ wird stattdessen eine kleine Basis mit Einkerbungen verwendet. Dieses Einsatzziel kann nur mit den Bombenwagen-Miniaturen gespielt werden. Darüber hinaus können die Miniaturen als Geländeteile dienen und das Schlachtfeld interessanter gestalten.

Die Gefechtskarten aus diesem Set können mit den Gefechtskarten eines beliebigen Grundspiels von **STAR WARS: LEGION** kombiniert werden, um mehr Abwechslung und Dynamik ins Spiel zu bringen. Turnierspieler können sich unter www.Asmodee.de/SWLegion darüber informieren, welche Gefechtskarten bei Turnieren zugelassen sind.

NEUE REGELN

Der folgende Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung der Regeln, die mit dieser Erweiterung neu hinzukommen. Die vollständigen Spielregeln für Flächenwaffen, Explosion, Bombenwagen, Beanspruchen, Detonieren, Legen, Verbrauchen, Immunität: Feindliche Effekte, Unauffällig, Präzisionsschütze, Reparatur X: Kapazität Y, Vorräte aufstocken, Überwinden, Niederhaltend und Behandlung X: Kapazität Y befinden sich im Referenzhandbuch, erhältlich unter:

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

BOMBENWAGEN – Für die Einsatzzielkarte „Sprengstofflieferung“ sind zwei Bombenwagen-Miniaturen erforderlich. Eine Bombenwagen-Miniatur besteht aus einem Repulsorwagen auf einer kleinen Basis mit Einkerbungen und 1 bis 2 Bomben oder ähnlich großen Miniaturen auf der Ladefläche. Jeder Spieler darf seinen eigenen Bombenwagen beladen. Falls ein Spieler beide Bombenwagen beladen hat, sollte der andere als Erster seinen Bombenwagen auswählen dürfen. Für jede Bombenwagen-Miniatur gelten folgende Sonderregeln:

- Eine Bombenwagen-Miniatur ist keine Einheit und kann keine Marker erhalten, Wunden erleiden und nicht zum Ziel eines Effekts werden, der auf Einheiten zielt.
- Eine Bombenwagen-Miniatur bietet Truppler-Einheiten (außer Kreaturentrupplern) starke Deckung. Für Kreaturentruppler und Fahrzeuge bietet sie keine Deckung.
- Alle Einheiten (befreundete sowie feindliche) können sich durch Bombenwagen-Miniaturen hindurchbewegen, jedoch nicht ihre Bewegung in Überschneidung mit der Basis eines Bombenwagens beenden.
- Eine Bombenwagen-Miniatur kann sich durch alle Einheiten (befreundete sowie feindliche) hindurchbewegen, jedoch nicht ihre Bewegung in Überschneidung mit der Basis einer anderen Miniatur beenden.
- Würde sich eine Bombenwagen-Miniatur in ihrer Endposition mit der Basis einer Truppler-Miniatur überschneiden, wird der Truppler verdrängt, falls möglich.
- Eine Bombenwagen-Miniatur kann sich durch eine andere Bombenwagen-Miniatur hindurchbewegen, jedoch nicht ihre Bewegung in Überschneidung mit der Basis der anderen Miniatur beenden.
- Eine Bombenwagen-Miniatur kann Teilbewegungen durchführen und ignoriert die Effekte von unwegsamem Gelände.

DETONIEREN – Sobald ein Marker detoniert, wird ein separater Angriff gegen jede Einheit (befreundet sowie feindlich) durchgeführt, zu welcher der Marker Sichtlinie hat. Dabei werden die Reichweite, die Angriffswürfel, die Energieumwandlungstabelle und die Waffenschlüsselwörter der Karte verwendet, die mit dem detonierenden Marker assoziiert sind. Nachdem ein Marker detoniert ist, wird er vom Schlachtfeld entfernt.

VERBRAUCHEN – Manche Aufwertungen haben ein Verbrauchssymbol. Diese Karten werden nach ihrer Verwendung um 180° gedreht, um anzuzeigen, dass sie „verbraucht“ wurden. Eine verbrauchte Karte kann während dieser Partie nicht mehr verwendet werden.



Verbrauchssymbol

GEISEL-AUFWERTUNGSKARTEN – Für die Einsatzzielkarte „Geiselaustausch“ sind zwei Geisel-Aufwertungskarten erforderlich. Bis auf die Illustration sind alle Geisel-Aufwertungskarten identisch. Geisel-Aufwertungskarten werden gemäß den Angaben auf der Einsatzzielkarte „Geiselaustausch“ im Laufe des Spiels von Einheiten aus- und abgerüstet. Geisel-Aufwertungskarten können nur mittels der Einsatzzielkarte „Geiselaustausch“ ausgerüstet werden.

IMMUNITÄT: FEINDLICHE EFFEKTE – Du ignorierst alle feindlichen Karteneffekte und kannst nicht zum Ziel eines feindlichen Karteneffekts werden. Befreundete Karteneffekte und Gefechtskarteneffekte wirken sich dennoch auf dich aus.

NACHSCHUBSTAPEL – Für die Bedingungskarte „Nachschublieferung“ ist ein Nachschubstapel erforderlich. Beim Spielen mit dieser Bedingung ziehen beide Spieler vom selben Nachschubstapel. Die 16 Nachschubkarten aus diesem Set bilden 1 Nachschubstapel; die genaue Zusammensetzung kann der Inhaltsliste auf der nächsten Seite entnommen werden. Einheiten können während des Spiels Nachschubkarten ausrüsten, indem sie die Fähigkeit „Vorräte aufstocken“ verwenden. Dies ist die einzige Möglichkeit, Nachschubkarten auszurüsten.

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

INHALT

- 16 Einsatzziel-Miniaturen mit Basen
 - » 2 Geiseln
 - » 6 Bomben
 - » 6 Kisten
 - » 2 Repulsorwagen
- 9 Gefechtskarten
 - » Geiselaustausch
 - » Bombenanschlag
 - » Sprengstofftransport
- » Drohende Gefahr
- » Eingeengt
- » Ausrücken
- » Befestigte Stellungen
- » Kriegsmüdigkeit
- » Nachschubliefereung
- 2 Geiselkarten
- 16 Nachschubkarten
 - » 2 Bacta-Kapseln
 - » 2 Schweißgerät
 - » 2 Tarnkleidung
 - » 2 Kletterhaken-Harpune
 - » 2 Präzisions-Zielfernrohr
 - » 2 Helmsensoren
 - » 2 Holoprojektor
 - » 2 Feldscanner

CREDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Expansion Design & Development: Frank Brooks and 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 Simonet

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Vlad Ricean

Interior Art: Arden Beckwith, Sara Betsy, Alexandr Elichev,

Tony Foti, Ignacio Bazan Lazcano, Francisco Miyara, Mark

Molnar, Magali Villeneuve, and the Lucasfilm art archives

Art Direction: Andy Christensen and Preston Stone

Managing Art Director: Tony Bradt

Sculpting: Bexley Andrajack, Robert Brantseg, and Kevin Van Sloun

Sculpting Lead: Cory DeVore

Sculpting Manager: Derrick Fuchs

Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewelthomas

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, Joel Brygger, Jon "Bushfacts" Bushman, Austin Catling, Seneca Catling, Gordon Chase, Thomas Cheshire, Andrea Dell'Agnese, Joe DePinto, Chris Diede, Kyle Dornbos, Matt Dunn, Julia Faeta, Brendon Franz, Nicholas Freeman, Daniel Glantz, John Griffin, Dan Grothe, Daniel Gwizdalski, Darren Peter Hrynyszak, Davis Kingsley, Joel Langford, David LeBlanc, Rhett Luciani, Chuck Martinell, Jason Melius, Chris Molina, Richard Morales, Stephen Mrozik, Nick Nelson, Thomas Norland, LJ Peña, Dennis Perlstien, Chris Pye, Jason Reece, Eric Reynolds, John Roberts, Eric Roos, Raul Rosado, Seth Rourk, Daniel Simpson, Marion Sistena, Chris Stewart, Daniel Stoner, Josh Strole, Keith "Kilo" Watt, Nathan Wilens, Chris Wheeler, Andrew Wixon, and David Zelenka

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Susanne Kraft

Korrektur: Sebastian Klinge und Christian Kox

Grafische Bearbeitung und Layout: Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von: Christian Schepers

© & ™ Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Fantasy Flight Supply ist 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.

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

SPIELREGELN ERHÄLTICH UNTER

www.asmodee.de/swlegion

