STAR WARS LEGION

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

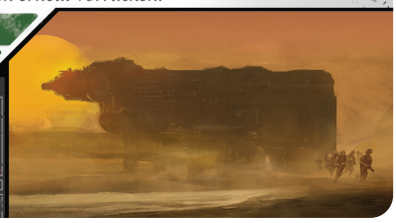
Eingeschränkte Sicht

Während der 1. Runde können Einheiten keine Fernkampfangriffe jenseits von Reichweite 2 durchführen.

Während der 2. Runde können Einheiten keine Fernkampfangriffe jenseits von Reichweite 3 durchführen.

Ein schwerer Sturm hat dichte Staubwolken aufgewirbelt und die Kampfhandlungen zum Stillstand gebracht. Sobald der Wind wieder abflaut, werden die Armeen erneut vorrücken.

© LFL © AMG



Schlüsselpositionen

Spielaufbau: Ein Einsatzzielmarker wird auf dem Geländeteil platziert, das der Mitte des Schlachtfeldes am nächsten liegt (falls mehrere Teile der Mitte am nächsten liegen, wählt der blaue Spieler). Dann platzieren die Spieler beginnend mit dem blauen Spieler abwechselnd 1 Einsatzzielmarker auf einem Geländeteil, das vollständig außerhalb aller Aufstellungszonen und jenseits von Reichweite 1 zu jedem anderen Geländeteil mit Einsatzzielmarker liegt. Falls es einem Spieler nicht möglich ist, nach diesen Regeln einen Marker zu platzieren, kann er den Marker auf einem beliebigen Geländeteil platzieren, das keinen Einsatzzielmarker hat und das außerhalb aller Aufstellungszonen liegt. Falls der Marker immer noch nicht platziert werden kann, wird er nicht platziert.

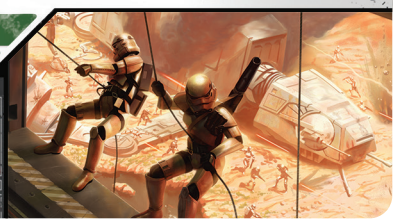
Sieg: Am Ende des Spiels wird für jedes Geländeteil mit Einsatzzielmarker überprüft, welcher Spieler die meisten Einheitenführer mit Basiskontakt zu diesem Geländeteil hat. Dieser Spieler erhält 1 Siegmarker.

© LFL © AMG

Schnelle Verstärkung

Spielaufbau: Beginnend mit dem blauen Spieler legt jeder Spieler 1 bis 2 befreundete Nicht-▼-, Nicht-▲-Truppler-Einheiten beiseite und markiert jede Einheit mit einem Bedingungsmarker. Sobald ein Spieler einen Befehlsmarker zieht, dessen Rang dem einer beiseitegelegten befreundeten Einheit entspricht, und falls er keine andere Einheit mit diesem Rang auf dem Schlachtfeld wählen kann, muss er die beiseitegelegte Einheit auf dem Schlachtfeld platzieren, falls möglich jenseits von Reichweite 2 zu allen feindlichen Einheiten. Die Einheit wird behandelt, als wäre sie aktiviert worden, und ihr Befehlsmarker wird verdeckt platziert.

© LFL © AMG



Kriegsmüdigkeit

Sobald die Panik einer Einheit überprüft wird, ist die Reichweite, in der sie einen anderen Tapferkeitswert statt ihres eigenen verwenden kann, um 2 verringert (Minimum 1).

Stress und Strapazen einer andauernden Schlacht überlagern auch die Strahlkraft des ruhmreichsten Anführers. Früher oder später müssen sich die Soldaten selbst zum Weiterkämpfen motivieren.

© LFL © FFG

Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

©LFL ©FFG

STAR WARS LEGION

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

Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.
©LFL ©FFG

STAR WARS LEGION

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

Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.
©LFL ©FFG

STAR WARS LEGION

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

Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.
©LFL ©FFG

STAR WARS LEGION

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

Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.
©LFL ©FFG

STAR WARS LEGION

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

Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.
©LFL ©FFG

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

Arbeitsdroide der PK-Serie

Nur Droiden-Truppler.
Nur Separatistenallianz.
Füge 1 „Arbeitsdroide der PK-Serie“-Miniatur hinzu.

» **Reparatur 1: Kapazität 2** *(Platziere 1 Wundenmarker auf dieser Karte, um von einem befreundeten Droiden-Truppler oder Fahrzeug in Reichweite 1 und in Sichtlinie 1 Wunden-, Ionen- oder Schadensmarker für Fahrzeuge zu entfernen oder 1 Miniatur wiederherzustellen. Limit: 2 Marker.)*

Zivilist

12

▪ Bistan

Nur Rebellen-Kundschafter.
Füge 1 Bistan-Miniatur hinzu.

Ionen 1 *(Ein Fahrzeug oder Droidentruppler, das bzw. der durch diesen Angriff verwundet wird, erhält 1 Ionenmarker.)*

Wucht 1 *(Solange du eine Einheit mit* **Panzerung** *angreifst, ändere bis zu 1 ✸-Ergebnis in ein ✡-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 ◪-Ergebnisse in ✡-Ergebnisse.)*

31

DC-15x-ARC-Truppler

Nur ARC-Truppler.
Füge 1 DC-15x-ARC-Truppler-Miniatur hinzu.

Immunität: Ablenken

Tödlich 1 *(Solange du angreifst, gib bis zu 1 Zielmarker aus, um* **Durchschlagen 1** *zu erhalten.)*

31

DH-447-Scharfschütze

Nur Rebellenkommandos.
Füge 1 DH-447-Scharfschütze-Miniatur hinzu.

Durchschlagen 1 *(Solange du angreifst, negiere bis zu 1 ▼-Ergebnis.)*

Hochgeschwindigkeit *(Solange du angreifst, 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 angreifst, negiere bis zu 1 ▼-Ergebnis.)*

Hochgeschwindigkeit *(Solange du angreifst, 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, darf 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

FX-9 Medizinischer Droide

Nur ▲-Truppler. Nur Imperium.
Füge 1 FX-9-Medizinischer-Droide-Miniatur hinzu.

» **Behandlung 1: Kapazität 2** *(Platziere 1 Wundenmarker auf dieser Karte, um von einem befreundeten Nicht-Droiden-Truppler in Reichweite 1 und in Sichtlinie 1 Wunden- oder Giftmarker zu entfernen oder 1 Miniatur wiederherzustellen. Limit: 2 Marker.)*

Zivilist

19

▪ General Weiss

Nur galaktisches Imperium.
Nur Bodenfahrzeuge.

» Bis zum Ende deiner Aktivierung erhältst du **Arsenal 2** *(Solange du angreifst, kann jede Miniatur dieser Einheit bis zu 2 ihrer Waffen verwenden.)*

Du erhältst **Feldkommandant.**

10

Imperiale Offizierin

Nur ▲-Truppler. Nur Imperium.
Füge 1 Imperiale-Offizierin-Miniatur hinzu.

Deine Tapferkeit steigt um 1.
Du erhältst **Anspornen 1** *(Nach deinem Schritt „Sammeln“ entferne bis zu 1 Niederhalten-Marker von einer anderen befreundeten Einheit in Reichweite 1–2.)*

Anführer *(Diese Miniatur ist dein Einheitenführer.)*

20

Imperialer Kom-Techniker

Nur ▲-Truppler. Nur Imperium.
Füge 1 Imperialer-Kom-Techniker-Miniatur hinzu.
Du erhältst ein ◔-Aufwertungssymbol. Du musst eine ◔-Aufwertungskarte ausrüsten.

10

Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.
©LFL ©FFG

STAR WARS LEGION

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

Jedi-Gedankentrick

Nur helle Seite.

» Wähle eine feindliche Nicht-▲-, Nicht-▲-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 ▲ oder ▲ ungeachtet der Reichweite Befehle erteilt werden.

10

Macht-Würgegriff

Nur dunkle Seite.

» Wähle eine feindliche Nicht-▲-, Nicht-▲-Truppler-Einheit in Reichweite 1. Sie erleidet 1 Wunde.

5

Medizinischer Droide der EV-Serie

1

Nur Droiden-Truppler.
Nur Separatistenallianz.

Füge 1 „Medizinischer Droide der EV-Serie"-Miniatur hinzu.

» **Behandlung 1: Kapazität 2** *(Platziere 1 Wundenmarker auf dieser Karte, um von einem befreundeten Nicht-Droiden-Truppler in Reichweite 1 und in Sichtlinie 1 Wunden- oder Giftmarker zu entfernen oder 1 Miniatur wiederherzustellen. Limit: 2 Marker.)*

Zivilist

14

R4-Astromechdroide

Nur ▲-Truppler. Nur Imperium.

Füge 1 R4-Astromechdroide-Miniatur hinzu.

» **Reparatur 1: Kapazität 2** *(Platziere 1 Wundenmarker auf dieser Karte, um von einem befreundeten Droiden-Truppler oder Fahrzeug in Reichweite 1 und in Sichtlinie 1 Wunden-, Ionen- oder Schadensmarker für Fahrzeuge zu entfernen oder 1 Miniatur wiederherzustellen. Limit: 1 Marker.)*

Zivilist

9

▪ Pao

1–4

2

Nur Rebellen-Kundschafter.

Füge 1 Pao-Miniatur hinzu.

Du erhältst **Anspornen 1** *(Nach deinem Schritt „Sammeln" entferne bis zu 1 Niederhalten-Marker von einer anderen befreundeten Einheit in Reichweite 1–2.)*

Anführer *(Diese Miniatur ist dein Einheitenführer.)*

22

Rauchgranaten

Du erhältst » **Rauch 1** *(Platziere 1 Rauchmarker innerhalb von Reichweite 1 und in Sichtlinie zu deinem Einheitenführer.)*

6

T-7-Ionen-Schneetruppler

1–3

Nur Schneetruppen.

Füge 1 T-7-Ionen-Schneetruppler-Miniatur hinzu.

Ionen 1 *(Ein Fahrzeug oder Droidentruppler, das bzw. der durch einen Angriff mit dieser Waffe verwundet wird, erhält 1 Ionenmarker.)*

Wucht 1 *(Solange du eine Einheit mit* ***Panzerung*** *angreifst, ändere bis zu 1 ✸-Ergebnis in ein ✪-Ergebnis.)*

34

Taktischer Droide der T-Serie

1–3

1

Nur Droiden-Truppler.
Nur Separatistenallianz.

Füge 1 „Taktischer Droide der T-Serie"-Miniatur hinzu.

Du verlierst **KI: Angriff**.

Du erhältst **Zuverlässig 1** *(Zu Beginn der Aktivierungsphase erhältst du 1 Energiemarker.)*

Anführer *(Diese Miniatur ist dein Einheitenführer.)*

Zweitwaffe: Fernkampf

18

Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

©LFL ©FFG

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

Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.
©LFL ©FFG