

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

STAR WARS

LEGION™

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



STAR WARS

LEGION™

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



STAR WARS LEGION™

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

1.4-FD-LASERGESCHÜTZ-TEAM

70

STATIONÄR (Außer Drehungen kannst du keine Bewegungen durchführen.)

VOLLE DREHUNG (Sobald du eine Drehung durchführst, kannst du dich um bis zu 360° drehen.)

WACHPOSTEN (Deine Bereitschaftsreichweite ist 1-3.)

STELLUNGSTRUPPLER

6
2

UNBEWAFFNET DH-17-BLASTERPISTOLEN 1.4-FD-LASERGESCHÜTZ

1-2 1-3

FESTER FEUERWINKEL: FRONT, WUCHT 2

CAPO DES PYKE-SYNDIKATS

45

EIGENSTÄNDIG: AUSWEICHEN 1 (Falls du zu Beginn der Aktivierungsphase keinen Befehlsmarker hast, erhältst du 1 Ausweichmarker.)

GEFAHRENSINN 2 (Du darfst entscheiden, deine Niederhalten-Marker nicht zu entfernen. Solange du verteidigst, wirfst du 1 weiteren Verteidigungswürfel für jeden deiner Niederhalten-Marker, bis zu 2 weitere Würfel.)

HILFE: ☁ (Sobald du einen Ziel-, Ausweich- oder Energie-marker erhalten würdest, darf stattdessen eine andere befreundete ☁-Einheit in Reichweite 1 und in Sichtlinie jenen Marker erhalten. Falls jene Einheit das tut, erhältst du 1 Niederhalten-Marker.)

TRUPPLER

4
2

UNBEWAFFNET P13-LANGBLASTER DES CAPOS

1-1

• CHEWBACCA
LAUFENDER BETTVORLEGER

110

BESCHÜTZER 3

RASEREI 4 (Solange du 4 oder mehr Wundenmarker hast, erhältst du **STURMANGRIFF** und deine Tapferkeit wird behandelt, als wäre sie „-“.)

TEAMWORK: HAN SOLO (Solange du in Reichweite 1-2 zu Han Solo bist, sobald du oder Han Solo einen Ziel- oder Ausweichmarker erhält, erhält die andere Einheit einen Marker desselben Typs.)

ÜBERWINDEN (Du ignorierst die Effekte von unwegsamem Gelände und erleidest keine Wunden, solange du kletterst. Entweder bevor oder nachdem du eine Bewegungsaktion durchgeführt hast, darfst du eine freie Kletteraktion durchführen.)

TRUPPLER

9
2

BEZWINGEN CHEWBACCAS BOGENSPANNER

1-3

TÖDLICH 1 DURCHSCHLAGEN 1, WUCHT 1

• DARTH VADER
DER SCHÜLER DES IMPERATORS

170

ABLENKEN

IMMUNITÄT: DURCHSCHLAGEN

JEDI-JÄGER (Solange du eine Einheit angreift, die ein ☺-Aufwertungssymbol hat, erhältst du „☺ : ☺“.)

MEISTER DER MACHT 1 (Am Ende deiner Aktivierung darfst du 1 deiner ☺-Aufwertungskarten spielbereit machen.)

UNERBITTLICH

TRUPPLER

7
3

VADERS LICHTSCHWERT MACHTWURF

1-1

DURCHSCHLAGEN 3, WUCHT 3 EXPLOSION, VERSPRENGEN

• DARTH VADER
DUNKLER LORD DER SITH

200

ABLENKEN (Solange du verteidigst, erhältst du, falls du einen Ausweichmarker ausgibst: „☺ : ♥“. Falls es ein Fernkampfangriff ist, erleidest der Angreifer 1 Wunde für jedes gewürfelte ♥-Ergebnis.)

ANTREIBEN: ▲-TRUPPLER

IMMUNITÄT: DURCHSCHLAGEN (DURCHSCHLAGEN kann nicht gegen dich verwendet werden.)

MEISTER DER MACHT 1 (Am Ende deiner Aktivierung darfst du 1 deiner ☺-Aufwertungskarten spielbereit machen.)

UNERBITTLICH (Nachdem du eine Bewegungsaktion durchgeführt hast, darfst du eine freie Angriffsaktion durchführen.)

TRUPPLER

8
-

VADERS LICHTSCHWERT

DURCHSCHLAGEN 3, WUCHT 3

E-WEB-BLASTER-TEAM

55

VOLLE DREHUNG (Sobald du eine Drehung durchführst, kannst du dich um bis zu 360° drehen.)

NEUPOSITIONIEREN (Entweder bevor du eine Standardbewegung durchführst oder nachdem du eine Standardbewegung durchgeführt hast, darfst du eine freie Drehungsaktion durchführen.)

WACHPOSTEN (Deine Bereitschaftsreichweite ist 1-3.)

STELLUNGSTRUPPLER

4
2

UNBEWAFFNET E-11-BLASTERGEWEHRE E-WEB-BLASTER

1-3 1-3

SPERRIG, FESTER FEUERWINKEL: FRONT

STAR WARS LEGION™

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

GENERAL GRIEVOUS
FINSTERER CYBORG

175

ABWEHR (Solange du verteidigst, erhältst du „♣: ♠“, falls du einen Ausweichmarker aus gibst.)

ARSENAL 2

JEDI-JÄGER (Solange du eine Einheit angreift, die ein ☹-Aufwertungssymbol hat, erhältst du: „♣: ♠“.)

ÜBERWINDEN

UNDURCHDRINGLICH (Solange du verteidigst, wirfst du X zusätzliche Verteidigungswürfel, falls der Angriffspool **DURCHSCHLAGEN X** hat.)

UNERBITTLICH

TRUPPLER

8

2

ERBEUTETE LICHTSCHWERTER

ERBEUTETE LICHTSCHWERTER

DURCHSCHLAGEN 1. WUCHT 1

DURCHSCHLAGEN 1. WUCHT 1

HAN SOLO
UNKONVENTIONELLER GENERAL

120

REVOLVERHELD (Nachdem du eine Fernkampf-Angriffsaktion durchgeführt hast, darfst du einen zusätzlichen Fernkampfangriff gegen eine andere Einheit durchführen.)

RUHIGE HAND

SCHARFSCHÜTZE 1 (Solange du einen Fernkampfangriff durchführst, verringere die Deckung des Verteidigers um 1.)

UNAUFFÄLLIG (Solange du verteidigst, verbessere deine Deckung um 1, falls du leichte Deckung hast.)

UNHEIMLICHES GLÜCK 3 (Solange du verteidigst, darfst du bis zu 3 Verteidigungswürfel neu würfeln.)

TRUPPLER

6

2

FAUSTKAMPF

HANS DL-44-BLASTERPISTOLE

DURCHSCHLAGEN 2

MITTELSCHWERER BLASTER-TRUPPLER VOM TYP II

38

ABTEILUNG: REBELLENVETERANEN

FEUERUNTERSTÜTZUNG (Sobald eine andere befreundete Einheit einen Fernkampfangriff durchführt, darfst du eine Miniatur in deiner Einheit eine zulässige Waffe zum Angriffspool hinzufügen, falls du einen offen ausliegenden Befehlsmarker hast. Falls du dies tust, drehe deinen Befehlsmarker auf die verdeckte Seite. Limit: 1 **FEUERUNTERSTÜTZUNG** pro Angriffspool.)

NEUPOSITIONIEREN

VOLLE DREHUNG (Sobald du eine Drehung durchführst, kannst du dich um bis zu 360° drehen.)

WACHPOSTEN (Deine Bereitschaftsreichweite ist 1-3.)

STELLUNGSTRUPPLER

4

2

UNBEWAFFNET

A-280-BLASTERGEWEHR

MITTELSCHW. BLASTER TYP II

FESTER FEUERWINKEL: FRONT. KRITISCH 2. SPERRIG

SCOUT-TRUPPEN

60

AUSKUNDSCHAFTEN 3 (Nachdem du aufgestellt worden bist, darfst du eine Geschwindigkeit-3-Bewegung durchführen.)

SCHARFSCHÜTZE 1 (Solange du einen Fernkampfangriff durchführst, verringere die Deckung des Verteidigers um 1.)

UNAUFFÄLLIG (Solange du verteidigst, verbessere deine Deckung um 1, falls du leichte Deckung hast.)

TRUPPLER

1

2

UNBEWAFFNET

EC-17-MINIBLASTER

SCOUT-TRUPPEN
STOSSTRUPP

16

AUSKUNDSCHAFTEN 3 (Nachdem du aufgestellt worden bist, darfst du eine Geschwindigkeit-3-Bewegung durchführen.)

SCHARFSCHÜTZE 1 (Solange du einen Fernkampfangriff durchführst, verringere die Deckung des Verteidigers um 1.)

SCHWERER INFANTERIETRUPP (Du musst eine ☹-Aufwertungskarte ausrüsten. Die Miniatur, die durch jene Karte hinzugefügt wird, ist dein Einheitenführer.)

UNAUFFÄLLIG (Solange du verteidigst, verbessere deine Deckung um 1, falls du leichte Deckung hast.)

TRUPPLER

1

2

UNBEWAFFNET

EC-17-MINIBLASTER

T-47-LUFTGLEITER

175

ARSENAL 2 (Solange du angreift, kann jede Miniatur dieser Einheit bis zu 2 ihrer Waffen verwenden.)

DECKUNG 1

GLEITER 2 (Solange du dich bewegst, ignoriere Gelände mit einer Höhe von 2 oder niedriger. Entweder zu Beginn oder am Ende deiner Aktivierung, musst du eine Zwangsbewegung durchführen.)

IMMUNITÄT: EXPLOSION, NAHKAMPF, REICHWEITE-1-WAFFEN

PANZERUNG (Solange du verteidigst, negiere alle ✖-Ergebnisse.)

REPULSORFAHRZEUG

7

5

AP/11-DOPPELLASERKANONE

FESTER FEUERWINKEL: FRONT. WUCHT 3

STAR WARS

LEGION™

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



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 Droiden-truppler, 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 **ANSPOREN 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

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

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

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

RUF ZU DEN WAFFEN

NUR ♠-TRUPPLER. Diese Einheit erhält 1 Niederhalten-Marker. Diese Einheit erhält bis zum Ende der Runde STURMANGRIFF.

5

T-7-IONEN-SCHNEETRUPPLER

NUR SCHNEETRUPPEN. Füge 1 T-7-Ionen-Schneetruuppler-Miniatur hinzu. IONEN 1 (Ein Fahrzeug oder Droiden-truppler, 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

STAR WARS LEGION™

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

