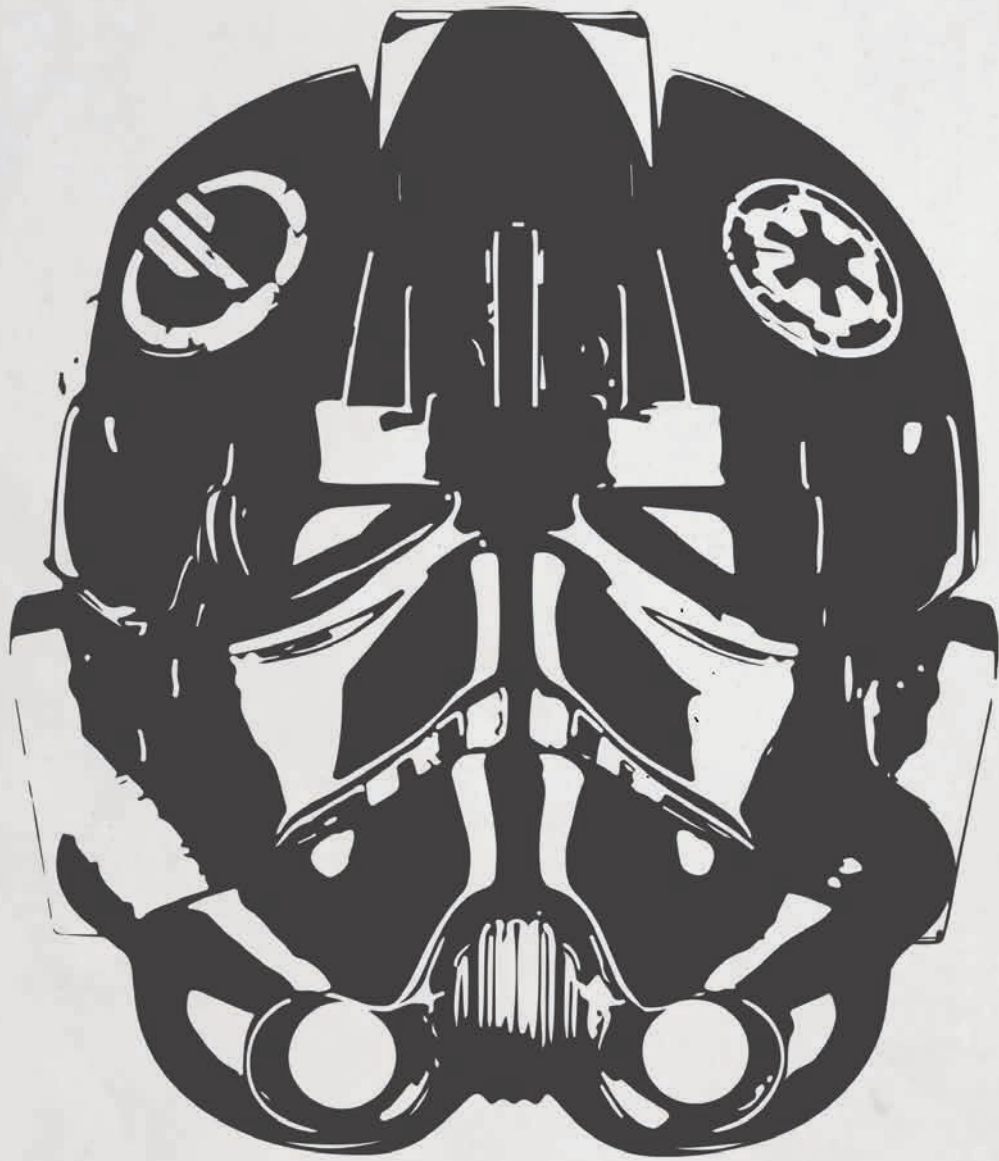




**STAR
WARS**

LEGION

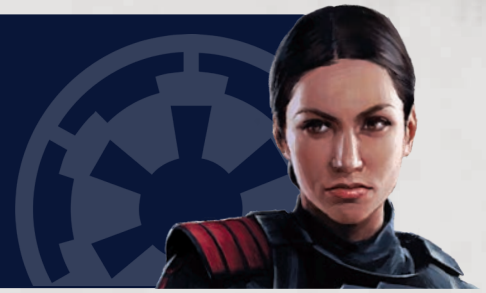
SPEZIALEINSÄTZE

VERSION 1.0



„Star Wars™: Legion Spezialeinsätze“ ist ein Spielmodus für *Star Wars: Legion*, der sich auf kleine Gefechte mit Einsatzteams fokussiert. Dieser Spielmodus basiert auf den Miniaturen und Regeln von *Star Wars: Legion*, führt aber neue Spielmechaniken, Einsatzteams und Missionen ein.

Decorative header element with stylized text.



SPIELABLAUF

Bei „Star Wars: Legion Spezialeinsätze“ werden vorgefertigte Einsatzteams mit anpassbarer Ausrüstung verwendet und es wird über vier Spielrunden gespielt. Dabei werden die Regeln für *Star Wars: Legion* verwendet (zu finden unter **Community.Asmodee.de**), mit ein paar Ausnahmen, die im Folgenden beschrieben werden. Jeder Spieler versucht, thematische Missionen zu erfüllen, während er mit seinem Gegner um verschiedene Ziele kämpft.

Es werden keine Einheiten-, Befehls- oder Aufwertungskarten von *Star Wars: Legion* verwendet. Dieser Spielmodus verwendet einzigartige Versionen dieser Karten, die nur für diesen Spielmodus bestimmt sind.

SPIELMECHANIK

„Star Wars: Legion Spezialeinsätze“ verwendet den Großteil der Regeln des Grundspiels. Die Ausnahmen sind unten aufgeführt:

EINSATZTEAMS ZUSAMMENSTELLEN

Die Spieler wählen nicht wie üblich Einheiten aus, aus denen sie ihre Armeen zusammenstellen, sondern sie wählen ein bereits zusammengestelltes Einsatzteam aus, das sie während der Partie einsetzen. Diese Teams sind am Ende dieses Dokuments aufgelistet. Jeder Trupp listet auch verfügbare Ausrüstungen auf, die jedoch erst am Tisch ausgewählt werden. Die Ausrüstungen für das Einsatzteam werden ausgewählt, nachdem die Mission festgelegt wurde, aber bevor irgendwelche Einheiten aufgestellt werden.

DAS SCHLACHTFELD

Spezialeinsätze werden auf einem Schlachtfeld der Größe 36" x 36" (91 x 91 cm) gespielt.

ZUSAMMENSTELLEN EINER KOMMANDOKARTENHAND

Die Spieler stellen nicht wie üblich eine Kommandokartenhand zusammen. Stattdessen besteht die Kommandokartenhand eines Spielers aus folgenden Karten:

- 3 fraktionsspezifische Kommandokarten
- 2 Einsatzteam-spezifische Kommandokarten
- 1 Karte *Bereitschaft*

Alle Fraktions- und Einsatzteam-Kommandokarten für „Star Wars: Legion Spezialeinsätze“ sind in einem separaten Dokument zu finden.

SPIELERFARBEN BESTIMMEN

Jeder Spieler wirft 3 rote Angriffswürfel. Der Spieler mit den meisten kritischen Ergebnissen (☒) ist der rote Spieler. Bei Gleichstand ist der Spieler mit den meisten Angriffsenergie-Ergebnissen (⚡) der rote Spieler. Falls immer noch Gleichstand herrscht, ist der Spieler mit mehr Treffern (★) der rote Spieler. Gibt es auch dann noch einen Gleichstand, wird erneut gewürfelt, bis der rote Spieler bestimmt ist.

MISSIONEN

Es werden keine Gefechtskarten verwendet. Stattdessen können sich die Spieler, nach dem Bestimmen der Spielerfarben, auf eine Mission einigen oder sie können eine Mission zufällig auswählen.

GEWINNEN

Jede Mission ist einzigartig und hat ihre eigenen Siegbedingungen.

MESSWERKZEUGE UND REICHWEITE

„Star Wars: Legion Spezialeinsätze“ verwendet die üblichen Bewegungswerkzeuge für die Bewegung, aber nicht die Reichweitenwerkzeuge. Stattdessen wird ein Maßband verwendet, um die Entfernungen der Waffen und Sonderregeln zu messen. Sollten doch die Reichweitenwerkzeuge verwendet werden, entspricht jedes nummerierte Segment 6 Zoll (6").

Hinweis für die deutschsprachige Ausgabe: Einige Maßbänder haben in Deutschland sowohl Zoll-Angaben als auch cm-Angaben. Es bietet sich an, Spezialeinsätze mit einem Zoll-Maßband zu spielen. Sollten ihr einmal kein solches Maßband zur Hand haben und die Reichweitenwerkzeuge als zu ungenau empfinden, könnt ihr immer die umgerechneten Zentimeter-Angaben in den Klammern hinter der Zoll-Angabe benutzen.

KOMMANDOKARTEN, BEFEHLE UND DIE KOMMANDOPHASE

Beim Auswählen und Ausspielen von Kommandokarten bestimmen die Spieler keinen Commander. Stattdessen können Kommandokarten Befehle an jede infrage kommende Einheit auf dem Schlachtfeld erteilen.

AUSRÜSTUNG

Jedes Einsatzteam hat drei doppelseitige Ausrüstungskarten. Die Ausrüstungskarten sind für jedes Einsatzteam einzigartig. Vor der Aufstellung der Einheiten wählt jeder Spieler geheim, welche Seite (A oder B) er für jede seiner Ausrüstungskarten verwendet. Die Spieler enthüllen ihre gewählten Ausrüstungskarten gleichzeitig und wenden die Regeln auf jeder gewählten Ausrüstungskarte an.

AKTIONEN

Einheiten können dieselbe Aktion nicht zweimal ausführen – auch nicht die Aktion „Bewegen“. Es gibt jedoch eine neue Aktion: „Spurten“. Wenn eine Einheit eine Spurten-Aktion ausführt, kann sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung ausführen, aber nicht „klettern“.

TAPFERKEIT

Einheiten können nicht den Tapferkeitswert von -Einheiten statt ihres eigenen verwenden.

SAMMELN

Zu Beginn der Aktivierung einer Einheit sammelt sie sich wie üblich.

NIEDERHALTEN

Im Gegensatz zu gewöhnlichen Partien von *Star Wars: Legion* verliert eine Einheit mit Niederhalten-Markern in Höhe ihres Tapferkeitswerts nach dem Sammeln keine Aktion. Wenn eine niedergehaltene Einheit angreift, wird stattdessen vor dem Würfeln ein roter Angriffswürfel entfernt. Falls der Angriff keine roten Angriffswürfel enthält, wird ein schwarzer Angriffswürfel entfernt. Falls der Angriff auch keinen schwarzen Angriffswürfel enthält, wird ein weißer Angriffswürfel entfernt.

Außerdem entfernen die Einheiten keine Niederhalten-Marker in der Endphase.

Droiden-Truppler können nicht niedergehalten werden. Sie erhalten trotzdem Niederhalten-Marker und können in Panik verfallen.



PANIK

Panik spielt bei „*Star Wars: Legion* Spezialeinsätze“ eine ganz andere Rolle. Anstatt die normalen Panikregeln anzuwenden, gerät eine Einheit in Panik, wenn sie Niederhalten-Marker erhält, die dazu führen würden, dass sie mehr Niederhalten-Marker hat, als ihr Tapferkeitswert ist. Wenn eine Einheit in Panik gerät, wirft sie einen schwarzen Angriffswürfel für jeden Niederhalten-Marker, der ihren Tapferkeitswert übersteigt. Für jeden kritischen Treffer (❖) und/oder Treffer (✱) erleidet die Einheit 1 Wunde. Entferne dann Niederhalten-Marker von der Einheit, bis sie Niederhalten-Marker hat, die ihrem Tapferkeitswert entsprechen.

GELÄNDE

Entfernt den Geländetyp „Schwierig“ aus dem Spiel. Das Gelände ist entweder offen oder unpassierbar.

DECKUNG

Anstatt ein Ergebnis zu negieren, kann eine Einheit mit leichter Deckung während des Schrittes „Verteidigungswürfel werfen“ 1 ihrer Verteidigungsenergie (♣) in ein Abwehr-Ergebnis (♥) umwandeln und eine Einheit mit schwerer Deckung kann 2 ihrer Verteidigungsenergie (♣) in ein Abwehr-Ergebnis (♥) umwandeln.

SONDERREGELN

Jede Einheitenkarte enthält die vollständigen Sonderregeln für jedes ihrer Schlüsselwörter, die auf der Karte selbst aufgelistet sind. Einige dieser Schlüsselwörter wurden für diesen Spielmodus abgewandelt. Die Änderungen sind ebenfalls auf den Einheitenkarten zu finden. Waffenschlüsselwörter sind nicht auf den Einheitenkarten aufgeführt. Stattdessen sind sie im Folgenden erklärt.

KRITISCH X

Sobald du angreifst, ändere bis zu X Angriffsenergie-Ergebnisse (♣) im Angriffspool in kritische Ergebnisse (❖).

WUCHT X

Sobald du eine Einheit angreifst, die das Schlüsselwort **Panzerung** oder **Panzerung X** hat, ändere bis zu X Treffer-Ergebnisse (✱) in kritische Ergebnisse (❖).

FESTER FEUERWINKEL X

Um eine Waffe, die das Schlüsselwort **Fester Feuerwinkel: X** hat, zu einem Angriffspool hinzuzufügen, muss der Verteidiger mindestens teilweise im angegebenen Feuerwinkel der angreifenden Miniatur sein.

DURCHSCHLAGEN X

Sobald du angreifst, negiere bis zu X Abwehresulte (♥) des Verteidigers.

NIEDERHALTEND X

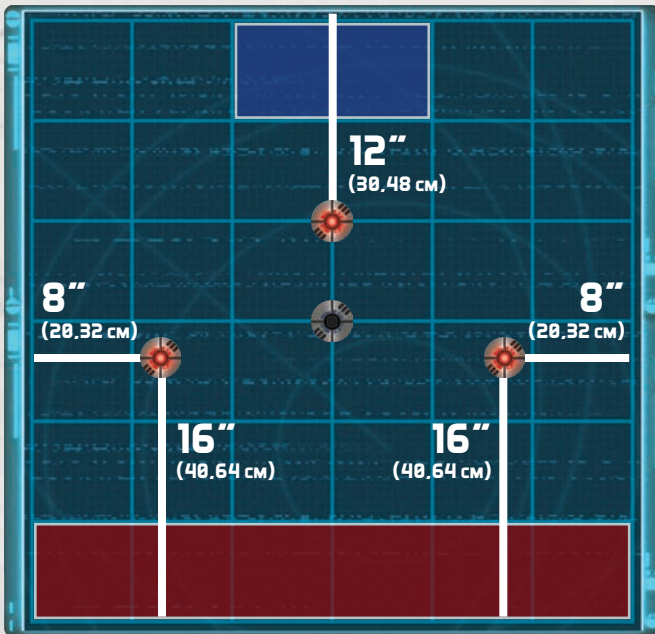
Nachdem der Angriff durchgeführt wurde, erhält die verteidigende Einheit X zusätzliche Niederhalten-Marker.

VERDECKTE AUFSTELLUNG

Manche Ausrüstungen erlauben bestimmten Einheiten in einem Einsatzteam, sich verdeckt aufzustellen. Einheiten mit dem Schlüsselwort **Verdeckte Aufstellung** werden nicht wie gewohnt aufgestellt. Sobald eine Einheit mit **Verdeckte Aufstellung** normalerweise aufgestellt werden würde, platziert der kontrollierende Spieler statt der Einheit einen Befehlsmarker mit dem entsprechenden Rang verdeckt. Dieser Einheit können erst dann Befehle erteilt werden, wenn sich die Miniatur auf dem Schlachtfeld befindet. Während eines beliebigen Endschritts des Spiels kann ein Spieler, der eine Einheit mit **Verdeckter Aufstellung** kontrolliert, ihr Befehlsmarker aufdecken und eine Einheit des entsprechenden Rangs in einem Abstand von 25,4 cm (10“) von dem aufgedeckten Befehlsmarker aufstellen. Dann entfernt er den Befehlsmarker vom Schlachtfeld.

DEAKTIVIERT DIE SCHILDE (MISSION)

Der angreifende Trupp muss den Stützpunkt des Verteidigers infiltrieren und den Schildgenerator ausschalten, damit der eigentliche Angriff beginnen kann. Ohne den Erfolg dieser Operation ist die Schlacht verloren!



AUFBAU

Platziert 3 Konsolen mit der beanspruchten Seite nach oben und 1 Transmitter mit der nicht-beanspruchten Seite nach oben wie links angegeben.

Der blaue Spieler ist das verteidigende Team und platziert seine ▲-, ♠-, und ♣-Einheiten in der angegebenen Aufstellungszone. Die übrigen Einheiten werden während des Spiels aufgestellt. Der rote Spieler ist das angreifende Team und stellt seine gesamte Armee in die angegebene Aufstellungszone.

GEWINNEN

- Falls das angreifende Team zu irgendeinem Zeitpunkt 3 oder mehr SP hat, gewinnt er sofort.
- Am Ende der 4. Runde gewinnt das verteidigende Team das Spiel.

SZENARIO-REGELN

ANGREIFENDES TEAM:

Alle Einheiten des angreifenden Teams erhalten die folgenden Aktionen:

KONSOLENAKTION (♠): Wirf 3 schwarze Angriffswürfel. Falls die Einheit, die diese Aktion durchführt, eine ♣-Einheit ist, darfst du einen der Würfel neu werfen. Falls eines der gewürfelten Ergebnisse mit einem nicht überdeckten Feld auf der Transmitter-Karte übereinstimmt, darfst du einen Siegmarker darauf platzieren.

TRANSMITTERAKTION (♣): Falls auf der Transmitter-Karte 6 oder mehr Felder verdeckt sind, werden alle Siegmarker von der Transmitter-Karte entfernt. Der Angreifer erhält dann 1 SP.

VERTEIDIGENDES TEAM:

Alle Einheiten des verteidigenden Teams erhalten die folgenden Aktionen:

KONSOLENAKTION (♠): Wähle einen der folgenden Effekte:

VERSTÄRKUNG ANFORDERN: Füge dem Verstärkungs-Pool einen schwarzen Angriffswürfel hinzu.

SUPPRESSION WEBS: Wähle eine feindliche Einheit und wirf 3 schwarze Angriffswürfel. Die gewählte Einheit erhält 1 Niederhalten-Marker für jedes kritische Ergebnis (☠) und/oder Treffer-Ergebnis (☒).

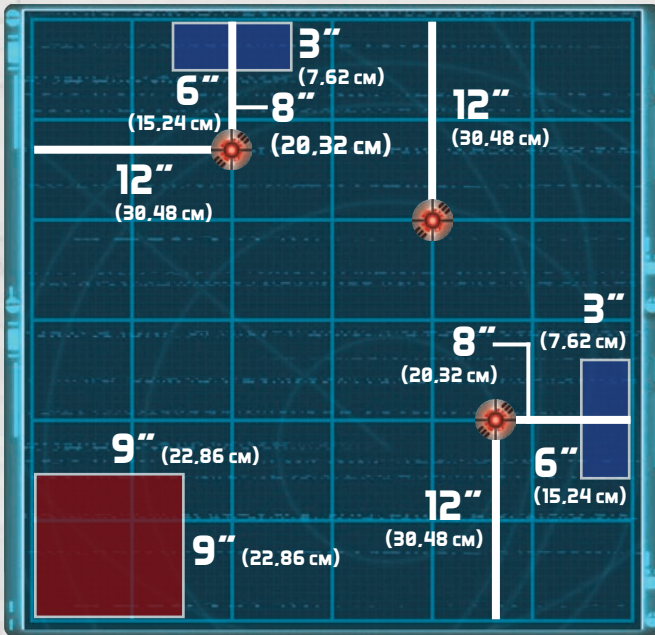
ENTSCHLÜSSELN: Wirf 1 schwarzen Angriffswürfel. Falls die Einheit, die diese Aktion durchführt, eine ♣-Einheit ist, darfst du einen zusätzlichen Würfel werfen. Falls gewürfelte Ergebnisse mit verdeckten Feldern auf der Transmitter-Karte übereinstimmen, darfst du einen Siegmarker von jenem Feld entfernen.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes Endschriffs würfelst du alle Würfel im Verstärkungspool, falls vorhanden. Stelle eine Einheit, die zu Beginn des Spiels noch nicht aufgestellt war, in deiner Aufstellungszone auf und stelle dann für jedes gewürfelte kritische Ergebnis (☠) und Angriffsenergie-Ergebnis (☒) eine weitere Einheit auf oder entferne einen Niederhalten-Marker von einer befreundeten Einheit. Falls es zu Beginn der 4. Runde noch Einheiten gibt, die nicht aufgestellt wurden, stellst du diese Einheiten jetzt auf.

ÜBERMITTELT DIE CODES! (MISSION)

Eine Spezialeinheit hat die Codes für den Tresorraum gestohlen und versucht, sie dem Kommando zurückzubringen. Sie müssen es mit den Codes zu einem Sender schaffen – aber sie haben clevere Ablenkungen ausgelegt. Das verteidigende Team muss die richtigen Codes finden und ihre Übermittlung verhindern.



AUFBAU

Platziert 3 Transmitter mit der beanspruchten Seite nach oben wie links angegeben. Der rote Spieler ist das angreifende Team. Der blaue Spieler ist das verteidigende Team. Beim Aufstellen muss das verteidigende Team, nachdem es seine erste Einheit aufgestellt hat, den Rest seiner Einheiten abwechselnd zwischen seinen beiden Aufstellungszonen aufstellen, wobei er mit einer der beiden Zonen beginnt.

GEWINNEN

- Falls sich der Einheitenführer mit den Codes zu Beginn der Endphase im Basiskontakt mit einem Missionszielmarker (Transmitter) befindet, der auf der beanspruchten Seite ausliegt, darf er den Code-Marker aufdecken. In diesem Fall gewinnt das angreifende Team das Spiel.
- Am Ende der 4. Runde gewinnt das verteidigende Team das Spiel.

SZENARIO-REGELN

ALLGEMEIN:

EINGEKESSELT: Einheiten, die in Panik verfallen, lassen keine Bedingungsmarker fallen. Sobald eine Einheit mit Bedingungsmarker in Panik verfällt, darf das verteidigende Team auf die verdeckte Seite des Bedingungsmarkers schauen.

☛-EINHEITEN: Sobald eine ☛-Einheit der Spezialeinheit mit einem Bedingungsmarker eine Spurten-Aktion ausführt, kann sie stattdessen eine Geschwindigkeit-2-Bewegung ausführen. Solange eine ☛-Einheit des Verteidigenden Einsatzteams in Basiskontakt mit einem Transmitter ist, drehe diesen Transmitter auf die nicht-beanspruchte Seite um.

SPEZIALEINHEIT:

DIE CODES: Nach dem Aufstellen weist ihr 3 Einheitenführern die Bedingungsmarker 1, 2 und 3 zu. Diese Bedingungsmarker bleiben verdeckt, sodass keine Kreise sichtbar sind. Sie werden als beanspruchte Einsatzzielmarker behandelt. Ein Spieler kann sich jederzeit einen beliebigen Bedingungsmarker seiner Einheit ansehen. Der Marker 1 ist der Code, die Marker 2 und 3 sind Ablenkungen. Sobald eine Einheit einen Bedingungsmarker fallen lässt, wird er nicht umgedreht. Wenn eine Einheit einen Bedingungsmarker fallen lassen würde, kann eine andere eigene Einheit in 3" (7,62 cm) Entfernung den Bedingungsmarker beanspruchen, bevor er fallen gelassen wird. Eine Einheit darf nie mehr als einen Bedingungsmarker gleichzeitig haben.

SICHERT DAS PAKET (☛☛): Beanspruche einen Bedingungsmarker, als wäre er ein nicht beanspruchter Einsatzzielmarker.

EINSATZZIEL-AKTION (☛☛): Ein Einheitenführer mit einem Bedingungsmarker kann einen oder mehrere andere Einheitenführer in 3" (7,62 cm) von sich selbst wählen. Entferne alle Bedingungsmarker von dieser Einheit und jeder gewählten Einheit. Du musst dann jedem Einheitenführer einen dieser Bedingungsmarker zuweisen.

DAS ZIEL IM BLICK: Einheiten im Einsatzteam erhalten **LÖSEN** (Auch solange du mit Einheiten in einem Handgemenge bist, kannst du Bewegungen durchführen.)

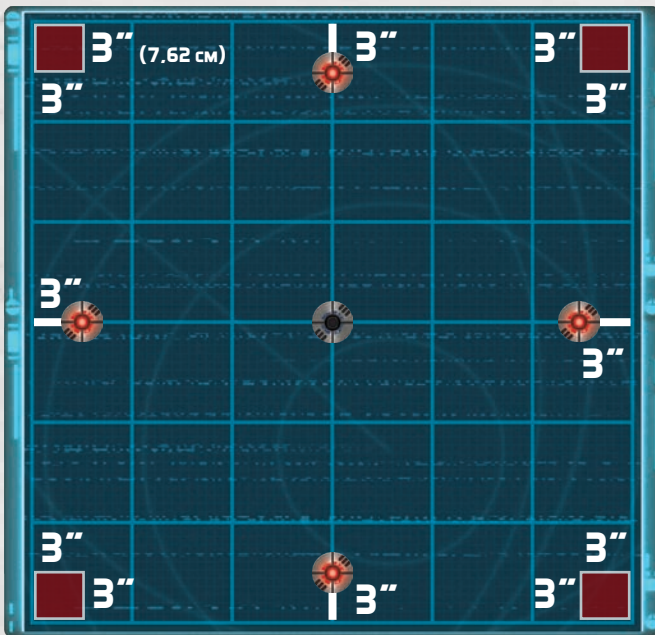
VERTEIDIGENDES EINSATZTEAM:

KEINE BEWEGUNG! Einheiten in diesem Einsatzteam erhalten die folgende Aktion:

HALT! (☛☛): Wähle eine feindliche Einheit in 3" (7,62 cm) Entfernung mit einem Bedingungsmarker. Du darfst dir den Bedingungsmarker anschauen.

DEFEKTES FAHRZEUG (MISSION)

Ein feindliches Fahrzeug ist in einen Hinterhalt geraten und muss sich verteidigen, bis Luftunterstützung eintrifft. Der Trupp, der den Hinterhalt vorbereitet hat, muss den Panzer zerstören, bevor die Luftunterstützung eintrifft und die Angreifer auslöscht.



AUFSTELLUNG

Der blaue Spieler ist das verteidigende Team. Platziert das immobilisierte Fahrzeug der entsprechenden Fraktion in die Mitte des Schlachtfelds auf den nicht-beanspruchten Einsatzzielmarker. Platziert 4 Hinterhaltspunkte mit der beanspruchten Seite nach oben auf das Schlachtfeld. Das verteidigende Team stellt alle seine Einheiten in Basiskontakt mit dem immobilisierten Fahrzeug auf. Der rote Spieler ist das angreifende Team. Wenn der rote Spieler Einheiten aufstellt, kann er wählen, ob er sie in seiner Aufstellungszone aufstellt oder das Spiel im Hinterhaltsnetzwerk beginnt (siehe unten).

GEWINNEN

- Falls das immobilisierte Fahrzeug zerstört wird, gewinnt das angreifende Team.
- Am Ende der vierten Runde gewinnt das verteidigende Team.

SZENARIO-REGELN

HINTERHALTSNETZWERK: Eine Einheit im Hinterhaltsnetzwerk befindet sich nicht auf dem Schlachtfeld und kann niemals von oder zu einer Einheit gemessen werden. Einer Einheit im Hinterhaltsnetzwerk können Befehle erteilt werden. Zu Beginn der Aktivierung einer Einheit, die sich im Hinterhaltsnetzwerk befindet, wird sie in Basiskontakt mit einem Hinterhaltspunkt platziert und erhält 1 Detonator. Eine Einheit, die auf diese Weise platziert wird, kann während ihrer Aktivierung keine Bewegungsaktion durchführen, darf aber spurten.

ANGREIFENDES TEAM

HINTERHALTSPUNKT (↗): Entferne diese Einheit vom Schlachtfeld und stelle sie in das Hinterhaltsnetzwerk. Eine Einheit darf diese Aktion nicht in derselben Aktivierung durchführen, in der sie das Schlachtfeld betritt.

DETONATOR (💣): Legt Siegmarker als Detonatoren bereit. Eine Einheit kann diese Aktion nur nutzen, falls sie einen Detonator hat. Eine Einheit darf zu keiner Zeit mehr als einen Detonator haben. Eine Einheit darf ihren Detonator auf das immobilisierte Fahrzeug werfen, wenn sie in SL ist. Miss die Entfernung zwischen der Einheit und dem immobilisierten Fahrzeug. Die Einheit wirft 10 weiße Angriffswürfel, wobei für jeden vollen Zoll (2,54 cm), den der Einheitenführer vom immobilisierten Fahrzeug entfernt ist, ein Würfel vom Wurf entfernt wird. Das immobilisierte Fahrzeug erleidet 1 Schaden für jedes kritische Ergebnis (❌), Treffer-Ergebnis (✳), und/oder Angriffsenergie-Ergebnis (⚡). Eine Einheit kann keine Detonator-Aktion durchführen, wenn sie in dieser Aktivierung bereits eine Angriffsaktion durchgeführt hat, und kann keine Angriffsaktion durchführen, wenn sie in dieser Aktivierung bereits eine Detonator-Aktion durchgeführt hat.

☘-EINHEITEN: Solange sich eine befreundete Einheit in 3" (7,62 cm) um eine andere befreundete ☘-Einheit befindet, erhält sie die folgende Aktion:

AUFRÜSTEN: (↗): Diese Einheit erhält 1 Detonator.

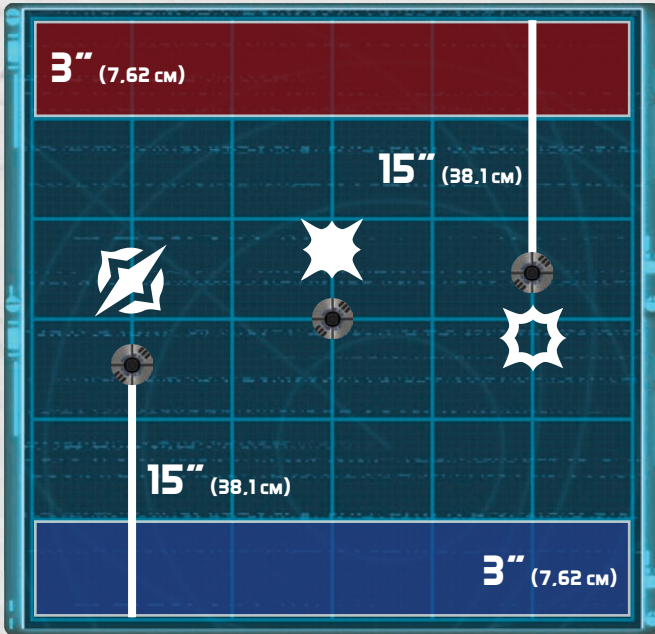
VERTEIDIGENDES TEAM

VERTEIDIGUNGSPPOSITION: Einheiten in Basiskontakt mit dem bewegungsunfähigen Fahrzeug haben schwere Deckung.

☘-EINHEITEN: Solange eine befreundete ☘-Einheit des verteidigenden Teams in Basiskontakt mit dem immobilisierten Fahrzeug ist, erhält sie die folgende Aktion:

FAHRZEUG REPARIEREN: (↗): Entferne 1 Wunde vom immobilisierten Fahrzeug.

WECHSELNDE PRIORITÄTEN (MISSION)



SONDERREGELN

Platziert 3 Einsatzzielmarker mit der nicht-beanspruchten Seite nach oben auf das Schlachtfeld wie links angegeben. Zu Beginn der zweiten Kommandophase und jeder folgenden Kommandophase wirft der blaue Spieler einen schwarzen Angriffswürfel. Wenn das Ergebnis ein kritisches Ergebnis (❖), ist das Ziel ganz rechts in dieser Runde das Primärziel. Ist das Ergebnis eine Angriffsenergie (⚡), ist das Ziel ganz links in dieser Runde das Primärziel. Ist das Ergebnis ein Treffer (★), ist das mittlere Ziel das Primärziel in dieser Runde. Wenn das Ergebnis eine Leerseite ist, gibt es in dieser Runde kein Primärziel.

In der Endphase jeder Runde erhält jeder Spieler 1 SP für jeden Einsatzzielmarker, den er kontrolliert, und einen zusätzlichen SP, wenn er das Primärziel kontrolliert. Der Spieler mit den meisten Einheitenführern innerhalb von 3" (7,62 cm) um ein Ziel kontrolliert diesen Einsatzzielmarker. Bei der Bestimmung, welcher Spieler einen Einsatzzielmarker kontrolliert, zählt jede ♣-Einheit als zwei Einheiten.

GEWINNEN

Ein Spieler gewinnt sofort, wenn er 7 oder mehr Siegpunkte hat. Erzielen beide Spieler gleichzeitig 7 oder mehr Siegpunkte, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand gewinnt keiner der beiden Spieler. Stattdessen wird das Spiel so lange fortgesetzt, bis ein Spieler mehr Siegpunkte erzielt hat als sein Gegner, dann gewinnt er sofort.

Wenn bis zum Ende der vierten Runde keiner der beiden Spieler gewonnen hat, ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten der Sieger. Wenn beide Spieler zu diesem Zeitpunkt gleich viele Siegpunkte haben, wird das Spiel für eine weitere Runde fortgesetzt. Wenn am Ende dieser Runde immer noch Gleichstand herrscht, endet das Spiel mit einem Unentschieden.

ZUSTANDSTABELLE

Nachdem die Mission bestimmt wurde, können die Spieler einen optionalen Zustandseffekt verwenden. In diesem Fall würfeln sie mit einem weißen Angriffswürfel und einem roten Verteidigungswürfel. Der Effekt, der dem Ergebnis des weißen Würfelst entspricht, gilt für 2 Runden des Spiels. Ist der rote Verteidigungswürfel ein Abwehrergebnis (♥), gilt der Effekt für die ersten beiden Runden des Spiels. Wenn der rote Verteidigungswürfel eine Leerseite oder eine Verteidigungsenergie (⚡) zeigt, gilt der Effekt für die letzten beiden Runden des Spiels.

WÜRFELERGEBNIS (WEISSER WÜRFEL)	WETTER	EFFEKT
❖	SCHLECHTES WETTER	Während eines Angriffs wird die Deckung der Zieleinheit um 1 erhöht, es sei denn, die angreifende Einheit hat in dieser Aktivierung eine Zielen-Aktion durchgeführt.
★	SCHUTZ DER DUNKELHEIT	Die Reichweite von Fernkampfwaffen wird um 4" (10,16 cm) auf ein Minimum von 6" (15,24 cm) reduziert.
⚡	STÖRUNG DER KOMMS	In der Kommandophase geben die Spieler 1 Befehl weniger aus. Nach dem Zuteilen der Befehle ziehst du einen Befehl aus dem Befehlspool und weist ihn einer entsprechenden Einheit zu.
LEERSEITE	KLAR	Keine Effekte.

LEGION SPEZIALEINSÄTZE: EINSATZTEAMS



REBELLENALLIANZ

REBELLENTRUPPEN-EINSATZTEAM

- Rebellentruppler, Captain
- 4x Rebellentruppler
- Rebellentruppler, DLT-20A Schweres Blastergewehr
- 2x Rebellen-Kundschafter
- Astromechdroide

REBELLENTRUPPEN-AUSRÜSTUNG

- Gewandheitstraining // Ruhig und gefasst
- Feuert auf mein Ziel! // Haltet sie zurück
- Eingebunkert // Verzweiflung

REBELLENKOMMANDOS-EINSATZTEAM

- Rebellenkommando, Captain
- 3x Rebellenkommando
- Rebellenkommando, Saboteur
- Rebellenkommando, DH-447-Scharfschütze
- Wookiee-Krieger, Bogenspanner

REBELLENKOMMANDOS-AUSRÜSTUNG

- Flexibilitätstraining // Wachsam
- Gewandheitstraining // Verbesserte Komms
- Muskelkraft // Vernichtende Feuerkraft



GALAKTISCHES IMPERIUM

INFANTERIE-EINSATZTEAM

- Imperiale Offizierin
- 3x Sturmtruppler
- Sturmtruppler, DLT-19 Schweres Blastergewehr
- 2x Todestruppler
- FX-9 Medizinischer Droide

INFANTERIE-AUSRÜSTUNG

- Drängt sie zurück! // Missionstaktiken
- Inspirierende Ansprache // Tragbarer Scanner
- Wachdienst // Verhörprotokolle

IMPERIALE-SPEZIALEINSATZKRÄFTE-EINSATZTEAM

- Imperiale Spezialeinsatzkräfte, Captain
- 2x Imperiale Spezialeinsatzkräfte, Truppler
- 3x Scout-Truppler
- Scout-Truppler, DLT-19X-Präzisionsgewehr
- ID10-Suchdroide

IMPERIALE-SPEZIALEINSATZKRÄFTE-AUSRÜSTUNG

- Ausschwärmen // Präzisionsschlag
- Folgt mir! // Primärziel
- Hinterhalt // Sicht-Ausrüstung

LEGION SPEZIALEINSÄTZE: EINSATZTEAMS



GALAKTISCHE REPUBLIK

ARC-TRUPPEN-EINSATZTEAM

- ARC-Truppler, Captain
- 2x ARC-Truppler
- 2x ARC-Truppler, Jetpack
- ARC-Truppler, DC-15X-Langgewehr

ARC-TRUPPEN-AUSRÜSTUNG

- Flexibilitätstraining // Den Einsatz abschließen
- Sicht-Ausrüstung // Wie in der Simulation
- Verdeckte Aufstellung // Umfangreiches Training

KLONTRUPPEN-EINSATZTEAM

- Klon-Kommandant
- 3x Klon-Truppler
- Klon-Truppler, Z6-Rotationsblasterkanone
- Klon-Truppler, Medic
- Astromech-Droide

KLONTRUPPEN-AUSRÜSTUNG

- Du bist nicht allein! // Teil von etwas größerem
- Tragbare Stromversorgung // Fortgeschrittene Medizinausbildung
- Witterungsausrüstung // Alarmbereitschaft



SEPARATISTENALLIANZ

INVASIONSSQUAD-EINSATZTEAM

- Taktischer Droide
- 5x B1-Kampfdroide
- B1-Kampfdroide, E-5C
- 2x B2-Superkampfdroide
- Arbeitsdroide

INVASIONSSQUAD-AUSRÜSTUNG

- Netzwerk-Kalkulation // Vernetztes Wissen
- Abwehr-Modus // Mobilitätsprogrammierung
- Fortgeschrittene KI // Verbesserte Durastahl-Rahmen

DROIDENKOMMANDOS-EINSATZTEAM

- Droidenkommando der BX-Serie, Kommandodroide
- 2x Droidenkommando der BX-Serie, Deflektorschild
- 2x Droidenkommando der BX-Serie, Vibroschwert
- 2x IG-100-MagnaWächter

DROIDENKOMMANDOS-AUSRÜSTUNG

- Netzwerk-Kalkulation // Rudeljäger
- Scharfschützendroiden // Elektropeitschen-MagnaWächter
- Mobilitätskalibrierung // Angriffskalibrierung

CREDITS

ATOMIC MASS GAMES

Game Design: Will Pagani and Will Shick

Lead Game Developer: Andrew Dursum

Game Development: Michael Plummer and Ben Ransom

Development Manager: Will Pagani

Product Line Management: Melissa Butler and Andrea Lowe

Editing: Scheherazade Anisi

Graphic Design: Dan Gerlach, Justus Morschauser, Ryan Ritter, and Brianna Winters

Photography: Matt Ferbrache and Leah Rosen

Graphic Design Manager: Jessy Stetson

Art: Jacob Atienza, Cristi Balanescu, Mauro Dal Bo, Grzegorz Bobrowski, Matt Bradbury, Chris Bjors, JB Casacop, Calvin Chua, Emile Denis, Dave Dorman, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Michele Giorgi, Jorge Gonzalez, Alex Kim, Adam Lane, Lasahido, Ignacio Bazan Lazcano, Javier Charro Martinez, Viko Menezes, Mark Molnar, Jacob Murray, Ameen Naksewee, Vlad Ricean, Francisco Rico, Martin Diego Sadaba, Adam Schumpert, Colin Searle, Cynthia Sheppard, Darren Tan, Halil Ural, Magali Villeneuve, Ben Wootten, and Andreas Zafiratos

Miniatures Hobby Specialist: Tony Konichek

Art Direction: Josh Colón and Preston Stone

Sculpting Coordination: Mike Jones

Engineering: Bexley Andrajack, Alex Edinger, Kevin Kircus, Nicholas Smith, and Chris Tiemeyer

Engineering Manager: Evan Kang

Sculpting Director: Marco Segovia

Office Manager: Jeremy Button

Marketing: Summer Ditona, Anne Richmond, and Andrea Wallace

Director of Marketing: Liz Peotter

Creative Director: Dallas Kemp

Director of Product Development: Will Shick

Head of Studio: Simone Elliott

ASMODEE NORTH AMERICA

Licensing Coordination: Kira Hartke and Kaitlin Souza

Licensing Approvals Manager: Dana Cartwright

Production Coordination: Emily Frenchik, Estelle Gavin, John Hannasch, Lee Houff, Chris Jensen, and Alex Schlee

Production Engineer: Michael Blomberg

Production Management: Justin Anger and Austin Litzler

Publishing Services: Thomas Gallecier

Regional Head of Publishing: Bill Altig

Global Head of Publishing: Steve Horvath

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

PLAYTESTERS

Vielen Dank an alle Mitglieder der Legion-Community, die uns mit ihren Testrunden und ihrem Feedback unterstützt haben!

DEUTSCHE AUSGABE ASMODEE GERMANY

Übersetzung, Satz & Layout: Christian Kox

Unter Mitarbeit von: Marvin Pietsch & Finn Peemüller



© & TM Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Atomic Mass Games und das Atomic-Mass-Games-Logo sind TM von Atomic Mass Games.