

# STAR WARS™

## LEGION™

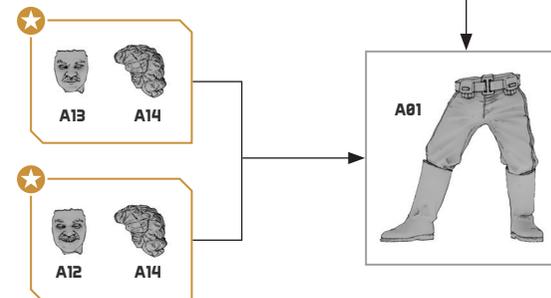
### LANDO CALRISSIAN COMMANDER ERWEITERUNG



ALLE BAUTEILE SIND MIT KUNSTSTOFFKLEBER ZU BEFESTIGEN.  
SPRACHNEUTRALE BAUANLEITUNG ERHÄLTICH UNTER:  
[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM/SWLEGION](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM/SWLEGION)

★ : ZUSAMMENBAUOPTIONEN

#### LANDO CALRISSIAN



BEISPIEL 1  
(A01, A02, A03, A04,  
A05, A12, A14)



BEISPIEL 2  
(A01, A06, A07, A08, A09,  
A11, A13, A14)



BEISPIEL 3  
(A01, A06, A07, A08, A09,  
A10, A12, A14)

## INHALT

- 1 Lando-Calrissian-Miniatur
- 1 runde 27-mm-Basis
- 1 Agentenmarker
- 2 Befehlsmarker
- 6 Beobachtungsmarker
- 1 Niederhalten-Marker
- 3 Wundenmarker
- 1 Einheitenkarte Lando Calrissian
- 1 Schwächekarte
  - » Eine kleine Änderung unserer Abmachung
- 3 Kommandokarten
  - » Ass im Ärmel
  - » Idiotenreihe
  - » Voller Einsatz
- 6 Aufwertungskarten
  - » 1 Die Initiative ergreifen
  - » 1 Kletterkabel
  - » 1 Situationsbewusstsein
  - » 1 Strahlkraft
  - » 1 Tragbarer Scanner
  - » 1 Wachsamkeit

## CREDITS

### FANTASY FLIGHT GAMES

**Expansion Design & Development:** Luke Eddy mit Alex Davy  
**Producer:** Calli Oliverius mit Gavin Duffy  
**Editing:** Autumn Collier  
**Proofreading:** Molly Glover  
**Miniatures Game Manager:** John Shaffer  
**Expansion Graphic Design:** Evan Simonet  
**Graphic Design Coordinator:** Joe Olson  
**Graphic Design Manager:** Christopher Hosch  
**Cover Art:** Jacob Murray  
**Interior Art:** Mariusz Gandzel, Michele Giorgi, Quintin Gleim, Audrey Hotte, David Hovey, Jacob Murray, Borja Pindado und Paolo Puggioni  
**Art Direction:** Jeff Lee Johnson und Preston Stone  
**Managing Art Director:** Tony Bradt  
**Digital Miniature Painting:** Deanna Greyoak  
**Sculpting Manager:** Derrick Fuchs  
**Sculpting Lead:** Cory DeVore  
**Sculpting:** Adam Martin  
**Part Design:** Kevin Van Sloun  
**Quality Assurance Coordination:** Andrew Janeba und Zach Tewalthomas  
**Licensing Coordinators:** Sherry Anisi und Zach Holmes  
**Director of Licensing:** Simone Elliott  
**Production Management:** Justin Anger und Jason Glawe  
**Visual Creative Director:** Brian Schomburg  
**Senior Project Manager:** John Franz-Wichlacz  
**Executive Game Designer:** Nate French

**Head of Studio:** Chris Gerber

### LUCASFILM LIMITED

**Licensing Approvals:** Brian Merten

### PLAYTESTERS

Joseph Albanese, Jeff Arney, Scott Asbell, Nema Ashjaee, Bryant Avendano, Chris Bachelder, Michael Barry, Mitch Basta, Carl Bauer, Jason Birdwell, John Brader, James Brett, Joel Brygger, Jon Bushman, Austin Catling, Seneca Catling, Gordon Chace, Chris Cook, Luke Cook, Ryan Cooper, Kris "Bunny" Davalos, Joe DePinto, Chris Diede, Dan Dolan, Kyle Dornbos, Matt Dunn, Billy Etheredge, Stephen Francik, Davis Frye, Steven Gibb, Michael Gill, Daniel Glantz, Ryan Glantz, Mark Goddard, John Griffin, Andrew Hall, Michael Hollingsworth, Ken Hoskins, Darren Peter Hrynyszak, David Iacona, Pete D. Irwin, Thomas Kazmierczak, Luke Keanelly, Davis Kingsley, Matt Kissh, Joel Langford, Ian Latham, David LeBlanc, Jason Lester, Felix Lie, Bob Lovizio, Matan Lurey, J. Aloys Lutovsky, Peter Lyons, Chuck Martinell, Chris Molina, Stephen Mrozik, Dan Mucklow, Bradley Niemczyk, Thomas Norland, Alberto Paz, Chuck Pearsall, LJ Peña, Dennis Perlstein, Dion Philbey, Chris Pye, Joel Quackenbush, Brandon Ridings, John Roberts, Eric Roos, Raul Rosado, Seth Rourk, Daniel Simpson, Marion "Panda" Sistena, Ryan Smith, Michael Snider, Josh Strole, Mike Strylo, William Thompson, Rick Veach, Nick Ward, Keith "Kilo" Watt, Chris Wheeler, Andrew Wixon, Matthew Wright, David Zelenka

### DEUTSCHE AUSGABE

**Übersetzung:** Susanne Kraft  
**Korrektorat:** Sebastian Klinge und Christian Kox  
**Grafische Bearbeitung und Layout:** Max Breidenbach  
**Unter Mitarbeit von:** Christian Schepers

## SPIELREGELN DIESER ERWEITERUNG

Der folgende Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung der Regeln dieser Erweiterung. Die vollständigen Spielregeln befinden sich im Referenzhandbuch, erhältlich unter:

[www.asmodee.de/SWLEGION](http://www.asmodee.de/SWLEGION)

**AGENTENMARKER** – Ein Agentenmarker wird benutzt, um anzuzeigen, dass der Rang einer Einheit auf Agent geändert wurde. Platziere den Marker neben der Einheit auf dem Schlachtfeld, um an den Agentenrang der Einheit zu erinnern.



**BEOBSACHTUNGSMARKER** – Während eines Angriffs kann der Angreifer Beobachtungsmarker ausgeben, die dem Verteidiger gehören, um für jeden so ausgegebenen Marker einen Angriffswürfel neu zu würfeln. Beobachtungsmarker werden am Ende jeder Runde abgelegt.



**INFILTRIEREN** (Du darfst irgendwo jenseits von Reichweite 3 zu allen feindlichen Einheiten aufgestellt werden.)

**PRÄZISIONSSCHÜTZE** (Solange du angreifst, kannst du Zielmarker ausgeben, um die Ergebnisse der Angriffswürfel zu verbessern.)

**RESERVEKARTEN** – Beim Zusammenstellen deiner Kommandokarten-Hand legst du bis zu X zusätzliche Kommandokarten als Reservekarten beiseite, wobei X die Summe aller **RESERVE-X**-Werte deiner befreundeten Einheiten ist. Diese Karten können beliebig viele Kreise haben, ansonsten müssen sie sich nach allen Regeln für Kommando-Handkarten richten. Nachdem du eine Kommandokarte aufgedeckt hast, darfst du, bevor irgendwelche anderen Effekte abgehandelt werden, die Karte ablegen, um stattdessen eine Reservekarte

aufzudecken. Die aufgedeckte Reservekarte und die abgelegte Karte müssen über dieselbe Anzahl an Kreisen verfügen. Falls alle befreundeten Einheiten mit **RESERVE X** besiegt sind, kannst du deine Reservekarten nicht mehr verwenden.

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

**SCHWÄCHEKARTE** – Jede Einheit mit dem Schlüsselwort **SCHWÄCHE** hat eine zugehörige Schwächekarte. Während des Spielaufbaus wird die Schwächekarte der Starthand eines Gegners hinzugefügt. Während der Partie darf jener Gegner die Schwächekarte entsprechend den Regeln spielen, die auf der Karte selbst beschrieben werden. Während der Endphase werden sämtliche Schwächekarten im Spiel abgelegt und ihr Effekt endet. Schwächekarten sind keine Kommandokarten.



**VERBRAUCHEN** – Manche Aufwertungskarten haben das Verbrauchen-Symbol. Um eine Aufwertungskarte mit diesem Symbol zu verwenden, drehe die Karte um 180 Grad, um anzuzeigen, dass diese Karte verbraucht ist. Eine verbrauchte Karte kann nicht erneut während dieser Partie verwendet werden.



© & ™ Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind ™ & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

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

SPIELREGELN ERHÄLTICH UNTER  
[www.asmodee.de/SWLEGION](http://www.asmodee.de/SWLEGION)

[starwars.com](http://starwars.com)

