

STAR WARS

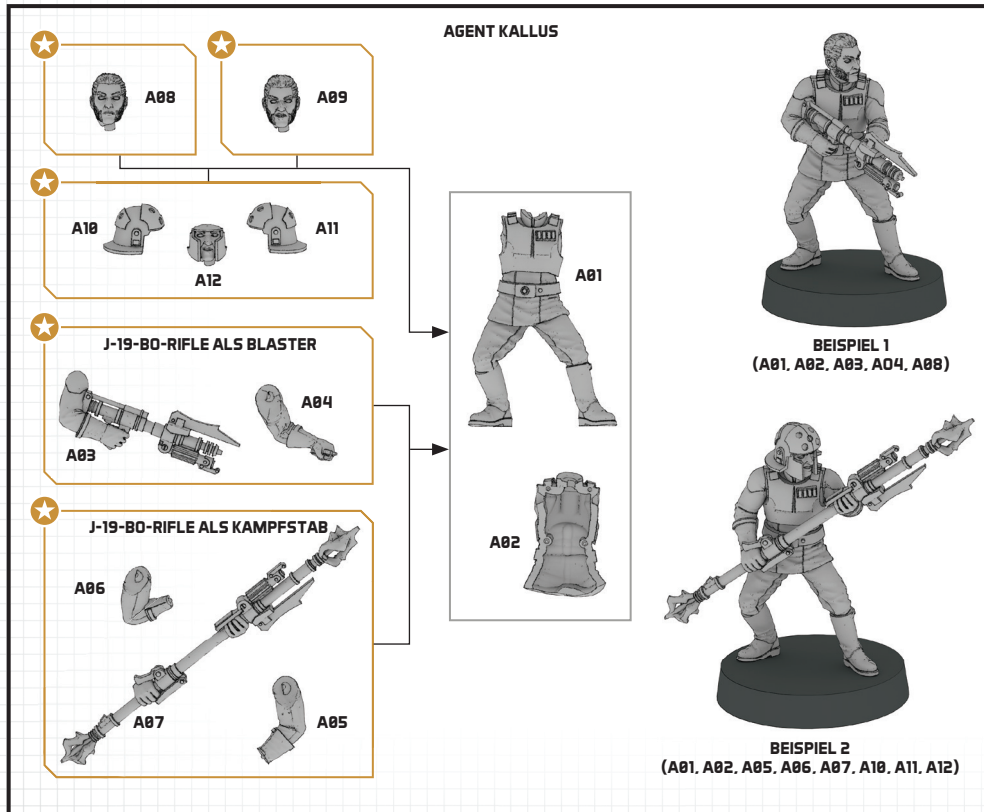
LEGION

AGENT KALLUS COMMANDER ERWEITERUNG

ALLE BAUTEILE SIND MIT KUNSTSTOFFKLEBER ZU BEFESTIGEN.
SPRACHNEUTRALE BAUANLEITUNG ERHÄLT LICHT UNTER:
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM/SWLEGION



★ : ZUSAMMENBAUOPTIONEN



INHALT

- 1 Agent-Kallus-Miniatur
- 1 runde 27-mm-Basis
- 1 Ausweichmarker
- 1 Befehlsmarker
- 6 Beobachtungsmarker
- 1 Bereitschaftsmarker
- 1 Niederhalten-Marker
- 3 Wundenmarker
- 1 Zielmarker
- 1 Einheitenkarte Agent Kallus
- 1 Schwächekarte
 - » Sympathie entwickeln
- 3 Kommandokarten
 - » ISB-Ermittlung
 - » Skrupellose Taktiken
 - » Stell dich mir!
- 7 Aufwertungskarten
 - » 1 Die Initiative ergreifen
 - » 1 J-19-Bo-Rifle als Blaster / J-19-Bo-Rifle als Kampfstab
 - » 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: Alex Kim
Interior Art: Ignacio Bazan Lazcano, Marius Bota, JB Casacop, Anna Christenson, Michele Giorgi, Lukasz Jaskolski, Alex Kim, Jeff Lee Johnson, Andreas Zafiratos und die Lucasfilm Art Archives
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: Bexley Andrajack
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 Syrylo, 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

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

AGIL 1 (Nachdem du eine Standardbewegung durchgeführt hast, erhältst du 1 Ausweichmarker.)

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.



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.

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

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.



STURMANGRIFF (Nachdem du eine Bewegungsaktion durchgeführt hast, darfst du eine freie Nahkampf-Angriffsaktion durchführen.)

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.

