

STAR WARS™

LEGION™

GENERAL VEERS

COMMANDER
ERWEITERUNG



GENERAL VEERS
SWL_0033

Die Miniatur wird in folgenden Schritten zusammengebaut:

1. Einzelteile sortieren
(wie in der Abbildung gezeigt).

2. Miniatur zusammenkleben.

3. Klebstoff trocknen lassen.

INHALT

- 1 General-Veers-Miniatur mit Basis
- 1 Bereitschaftsmarker
- 1 General-Veers-Einheitenkarte
- 1 Befehlsmarker
- 1 Panikmarker
- 3 Aufwertungskarten
- 3 Wundenmarker
- 3 Kommandokarten
 - » Ausweichmanöver
- 3 Niederhalten-Marker
- 1 Ausweichmarker
- 1 Imperiale Disziplin
- 1 Geländeausrüstung
- 1 Kommandostärke
- 1 Ruhreicher Anführer
- 1 Maximale Feuerkraft

NEUE REGELN

Dieser Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung der Regeln, die mit der Commander-Erweiterung General Veers neu hinzukommen. Die vollständigen Spielregeln befinden sich im Referenzhandbuch, kostenlos erhältlich unter:

WWW.ASMODEE.DE/SWLEGION

ANSPORNEN X – Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **ANSPORNEN X** ihren Schritt „Sammeln“ durchgeführt hat, entfernt sie bis zu X Niederhalten-Marker von anderen befreundeten Einheiten in Reichweite 1–2.

BESCHÜTZER X – Solange eine befreundete Truppler-Einheit in Reichweite 1 gegen einen Fernkampfangriff verteidigt, darf eine Einheit mit **BESCHÜTZER X** bis zu X Treffer (★) negieren. Für jeden negierten Treffer (★) wirft die Einheit mit dem Schlüsselwort **BESCHÜTZER X** einen Verteidigungswürfel entsprechend ihrer Verteidigung. Nach dem Umwandeln von Verteidigungsenergie (⚡) gemäß ihrer Energietabelle erleidet die Einheit mit dem Schlüsselwort **BESCHÜTZER X** 1 Wunde für jede gewürfelte Leerseite. Beschützer X kann nicht verwendet werden, falls der Verteidiger ebenfalls das Schlüsselwort **BESCHÜTZER X** hat. Das Schlüsselwort **DURCHSCHLAGEN X** kann auch verwendet werden, um die Abwehresultate (♥) auf Verteidigungswürfeln einer Einheit, die **BESCHÜTZER X** verwendet, zu negieren.

IMMUNITÄT: ABLENKEN – Während eines Angriffs mit einer Waffe, die das Schlüsselwort **IMMUNITÄT: ABLENKEN** hat, kann der Verteidiger die Fähigkeit **ABLENKEN** nicht verwenden.

SCHARFSCHÜTZE X – Während des Schritts „Ausweichen und Deckung anwenden“ eines Angriffs verringert eine Einheit mit dem Schlüsselwort **SCHARFSCHÜTZE X** die Deckung des Verteidigers um X.

SPÄHER X – Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **SPÄHER X** kann als Aktion bis zu X befreundete Einheiten in Reichweite 1 wählen. Jede gewählte Einheit erhält 1 Zielmarker.

UNGEHINDERT – Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **UNGEHINDERT** ignoriert die Effekte von unwegsamem Gelände.

CREDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Autor und Entwickler der Erweiterung: Alex Davy

Weitere Entwicklung: Luke Eddy

Produzent: Derrick Fuchs

Lektorat: Tina Fox

Abteilungsleiter Miniaturenspele: John Shaffer

Grafikdesign: Evan Simonet

Abteilungsleiter Grafikdesign: Brian Schomburg

Schachtelillustration: Alex Kim

Illustration des Spielmaterials: Mark Molnar

Künstlerische Leitung: Crystal Chang und Andy Christensen

Modellierung: Bexley Andrajack

Koordination Modellierung: Niklas Norman

Abteilungsleiterin Kunst: Melissa Shetler

Koordination Qualitätssicherung: Zach Tewalthomas

Leitender Projektmanager: John Franz-Wichlacz

Leitender Produktentwicklungsmanager: Chris Gerber

Ausführender Spielautor: Corey Konieczka

Kreativdirektor: Andrew Navaro

ASMODEE NORDAMERIKA

Lizenzkoordination: Sherry Anisi und Long Moua

Lizenzmanagement: Simone Elliott

Produktionsmanagement: Jason Beaudoin und Megan Duehn

Herausgeber: Christian T. Petersen

LUCASFILM LIMITED

Lizenzfreigabe: Brian Merten

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

VOLLSTÄNDIGE SPIELREGELN UNTER:

WWW.ASMODEE.DE/SWLEGION

TESTSPIELER

Brad Bettger, Alex Birt, Andrew Brown, Joel Brygger, Josiah Burkhardtsmeier, Daniel Casslasy, Federico Castelo, Lachlan Conley, Ian Cross, Sean Darby, Andrea Dell'Agnesse, Mike Dennis, James Dowdall, Julia Faeta, Lindsey Ferrante, Mike Ferrante, Brooks Flugaur-Leavitt, Jaren Foss, Travis Foss, Jason Gemmell, Dan Grothe, Oskar Grothe, Iain Hamp, Jesper Hills, Cory Hynes-Cernia, Harvie Jarriell, Chris Langland, Greg Larson, David Light, Daniel Lupo, Daniel Mahony, Erik Miller, Riley Mullins, Matthew Nott, Spencer Palmer, Andrew Pattison, Sean Poeschl, Daniel Poppe, Jared Porter, James Reijo, David Robison, Anthony Rossi, Chuck Sedor, Dalton Thompson, Darron Tong, Dan Topczewski, Sean Vayda, Ryan Voigt, Chris Wheeler, Kelly Yuhas und Brian Zimmerman

*Mit besonderem Dank an Matrim Charlebois, Nick Kingery,
Ryan McClanahan und AJ Swanson!*

ASMODEE DEUTSCHLAND

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Susanne Kraft

Layout & Grafische Bearbeitung:

Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Christian Schepers,

Niklas Bungardt, Oliver Kutsch, Jan Fehrenberg,

Tim Leuftink und Martin Becker

© & TM 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 TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Hergestellt in China.

