

STAR WARS™

LEGION™

LAAT/LE-PATROUILLEN-TRANSPORTER

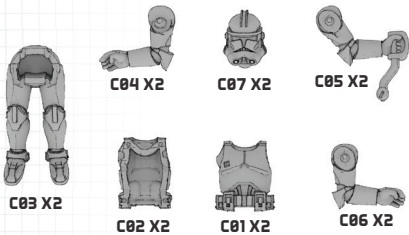
EINHEIT ERWEITERUNG

ALLE BAUTEILE SIND MIT KUNSTSTOFFKLEBER ZU BEFESTIGEN.

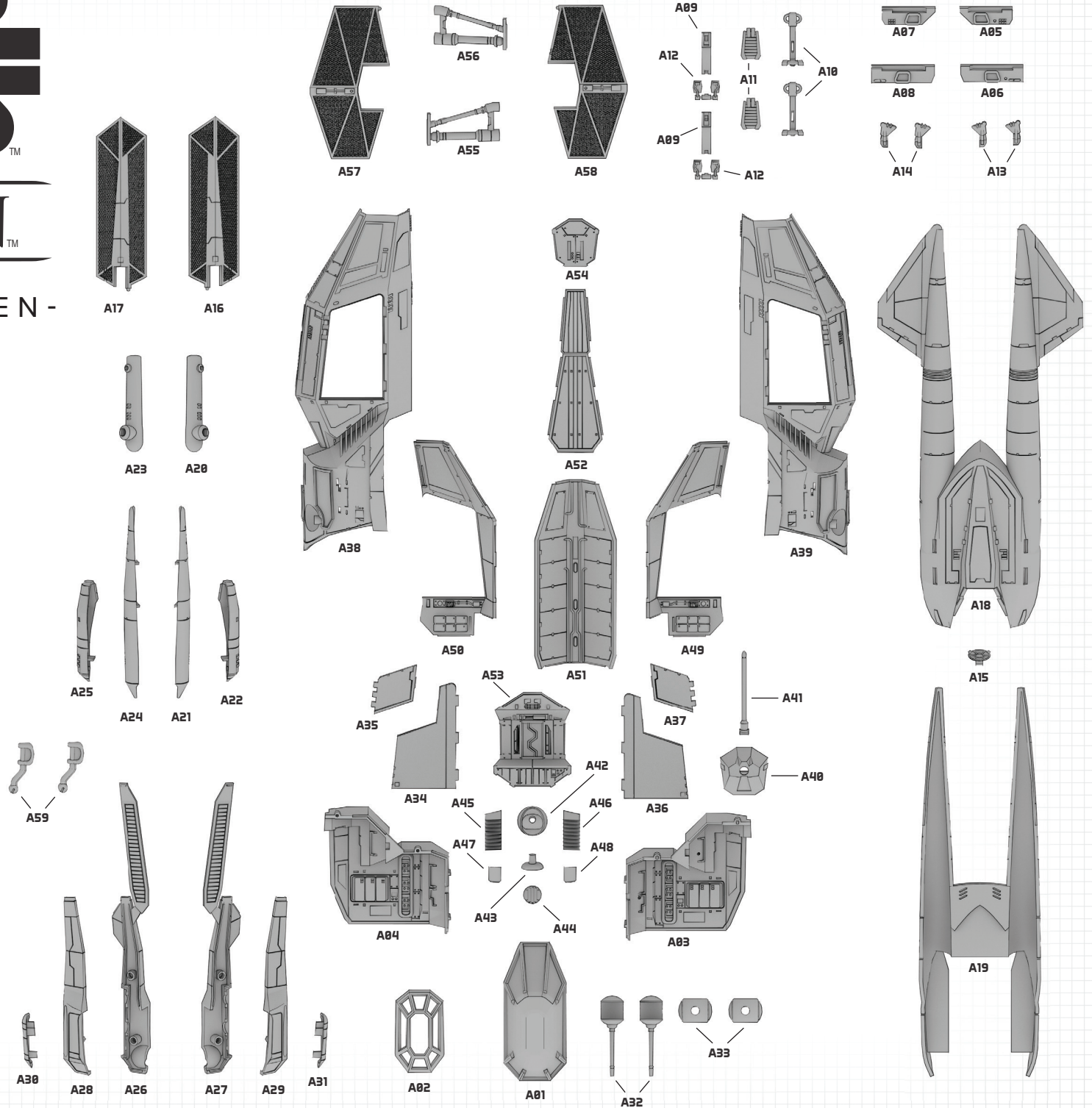
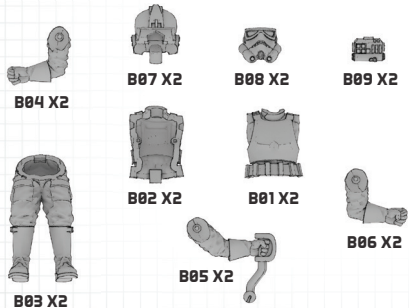
SPRACHNEUTRALE BAUANLEITUNG SOWIE TIPPS ZUR
BEMALUNG ERHÄLT LICHT UNTER:

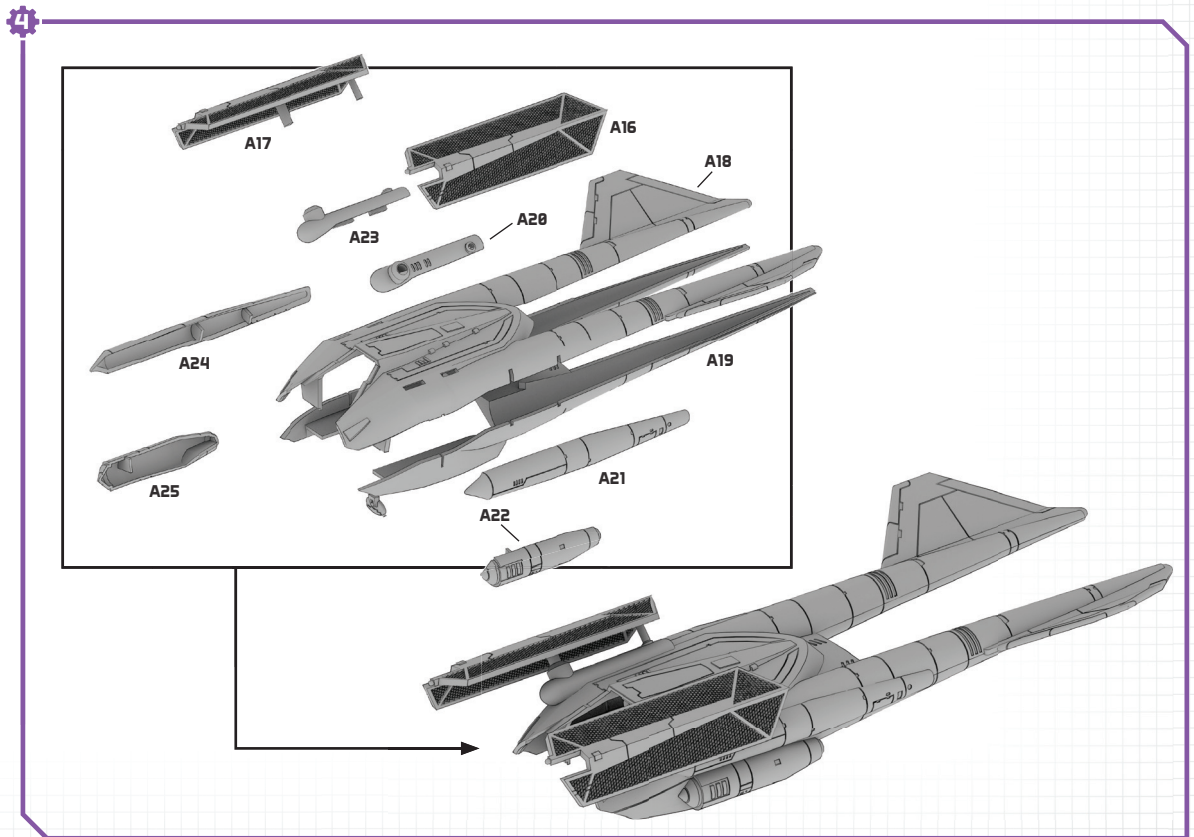
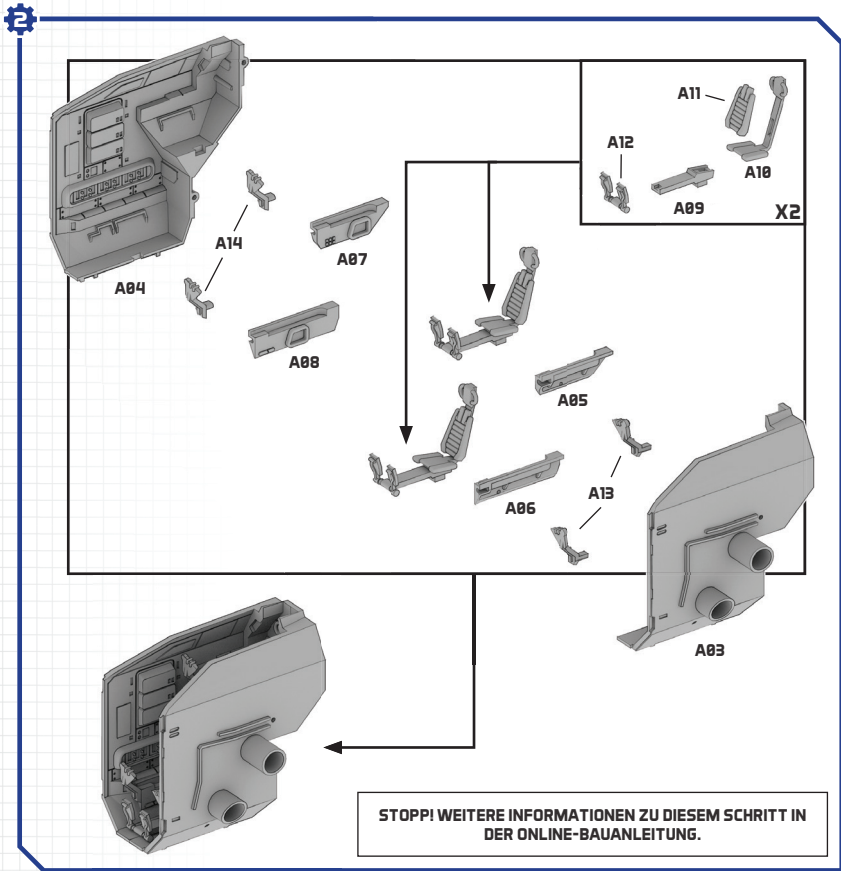
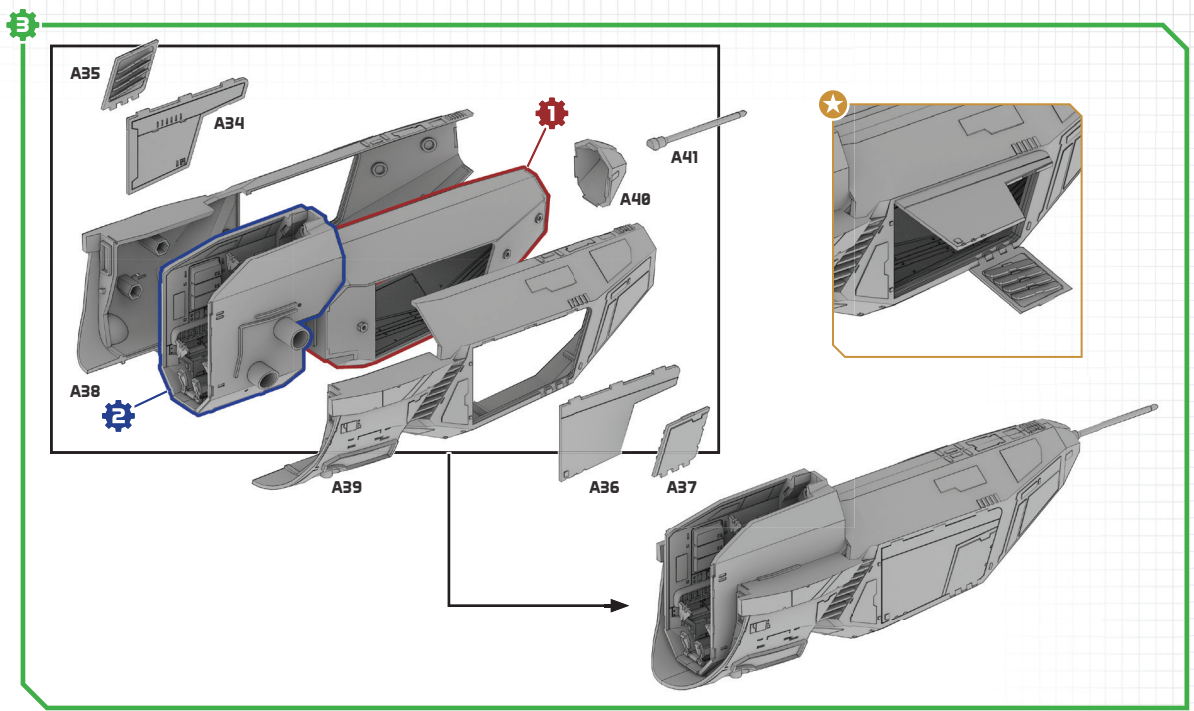
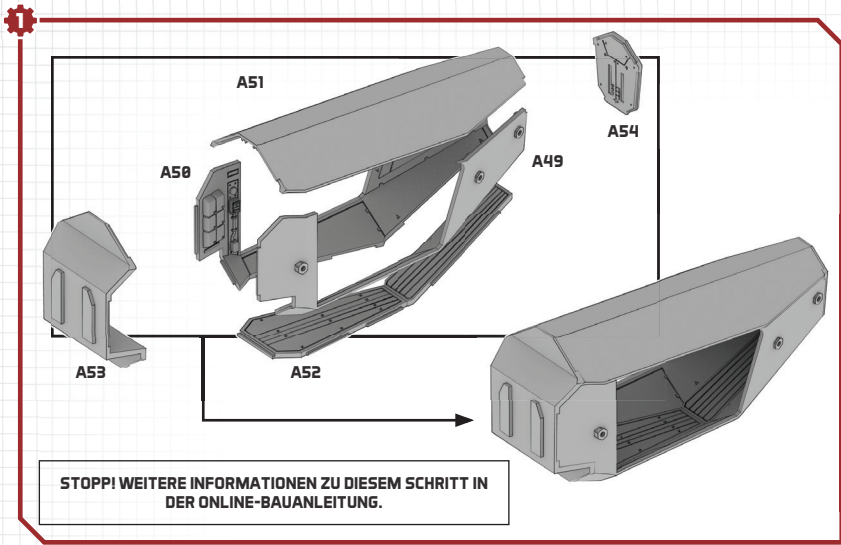
WWW.FANTASYLIGHTGAMES.COM/SWLEGION

LAAT/LE-KLONPILOT



IMPERIALER LAAT/LE-PILOT





-  ZUSAMMENBAUOPTIONEN
-  BAUGRUPPE: FRACHT
-  BAUGRUPPE: COCKPIT
-  BAUGRUPPE: RUMPF
-  BAUGRUPPE: OBERSEITE

IMPERIALER LAAT/LE-PILOT

★

B06 ODER B05

B08 B04
B07 B09

B01 B03
B02 X2

LAAT/LE-KLONPILOT

★

C06 ODER C05

C07 C03
C04

C02 C01
X2

BAUGRUPPE: OBERSEITE

BAUGRUPPE: RUMPF

A45 A46
A47 A48

A02 A01

ODER

A43 A42
A44 A33
A32

A30 A28
A55 A31
A26 A29
A27

A56 A58
A57

INHALT

- 1 LAAT/LE-Patrouillentransporter-Miniatur
- 1 120-mm-Basis mit Einkerbungen
- 1 Flugstift
- 2 Befehlsmarker
- 4 Beobachtungsmarker
- 1 Commander-Marker
- 3 Schadensmarker für Fahrzeuge
- 3 Wundenmarker
- 2 Einheitenkarten LAAT/LE-Patrouillentransporter
- 12 Aufwertungskarten
 - » 1 Baron Rudor
 - » 1 „Bunkerbrecher“-Geschosse
 - » 1 Gekoppelte Zielvorrichtung
 - » 1 Gouverneurin Pryce
 - » 1 Hochenergie-Geschosse
 - » 1 Hound & Grizzer
 - » 1 Imperialer TIE-Pilot
 - » 1 Integrierter Kom-Kanal
 - » 1 Klon-Kommandant Fox
 - » 1 Panzerbrechende Geschosse
 - » 1 Schocktruppen-Klonpilot
 - » 1 Verbindung zum Hauptquartier

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: Andrius Anezin, Ignacio Bazan Lazcano, Matt Bradbury, Marius Bota, JB Casacop, Sidharth Chaturved, Alex Kim, Jeff Lee Johnson, Francisco Miyara und Borja Pindado
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

Josep 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 Kissch, Joel Langford, Ian Lathem, 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)

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.



EIN- UND AUSSTEIGEN – Truppler-Einheiten, die keine Kreaturen-Truppler sind, dürfen Ein- und Ausstiegsbewegungen durchführen, um befreundete Fahrzeugeinheiten mit dem Schlüsselwort **TRANSPORTER X** oder **LEICHTER TRANSPORTER X** zu betreten bzw. zu verlassen. Um einzusteigen, gibt eine Truppler-Einheit zwei Aktionen aus, um eine Geschwindigkeit-1-Bewegung in Basiskontakt mit einer Fahrzeugeinheit durchzuführen. Anschließend wird die Truppler-Einheit vom Schlachtfeld entfernt; sie wird nun von der Fahrzeugeinheit transportiert. Um auszustiegen, gibt eine transportierte Truppler-Einheit eine Aktion aus (oder zwei Aktionen, falls die transportierende Fahrzeugeinheit in dieser Runde mindestens zwei Nicht-Drehungs-Bewegungen durchgeführt hat). Dann wird der Einheitenführer der Truppler-Einheit in Basiskontakt mit der Fahrzeugeinheit platziert und führt eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durch, wobei alle Nicht-Einheitenführer-Miniaturen in Formation mit ihm platziert werden. Die vollständigen Regeln für das Ein- und Aussteigen sind im Referenzhandbuch zu finden.

FELDKOMMANDANT – Zusätzlich zum normalen Effekt des Schlüsselworts **FELDKOMMANDANT** darfst du beim Zusammenstellen deiner Armee das Minimum für Commander-Einheiten ignorieren, wenn du eine Einheit mit dem Schlüsselwort **FELDKOMMANDANT** in die Armee aufnimmst. Falls du das tust, musst du eine Einheit mit **FELDKOMMANDANT** beim Aufstellen mit einem Commander-Marker versehen. Die Einheit behält ihren Rang, kann aber gemäß den Regeln von **FELDKOMMANDANT** als Commander benannt werden, sobald eine neutrale Kommandokarte gespielt wird. Solange die Einheit über den Commander-Marker verfügt, dürfen zudem befreundete Einheiten in Reichweite 1–3 ihren Tapferkeitswert behandeln, als wäre er 2, sobald ihre Panik überprüft wird. Wird die Einheit mit **FELDKOMMANDANT** und dem Commander-Marker besiegt, muss wie gewohnt ein neuer Commander ernannt werden.

IMMUNITÄT: EXPLOSION (*Explosion kann nicht gegen dich verwendet werden.*)

IMMUNITÄT: NAHKAMPF (*Feindliche Einheiten können nicht in Basiskontakt mit dir platziert werden.*)

IMMUNITÄT: REICHWEITE-1-WAFFEN (*Waffen, deren Maximalreichweite 1 ist, können nicht gegen dich 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 TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

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

SPIELREGELN ERHÄLTlich UNTER
WWW.ASMODEE.DE/SWLEGION

starwars.com

