

# STAR WARS™

## LEGION™

### LAAT/LE-PATROUILLEN-TRANSPORTER

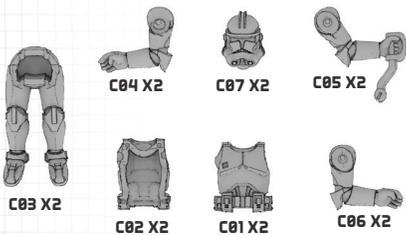
#### EINHEIT ERWEITERUNG

ALLE BAUTEILE SIND MIT KUNSTSTOFFKLEBER ZU BEFESTIGEN.

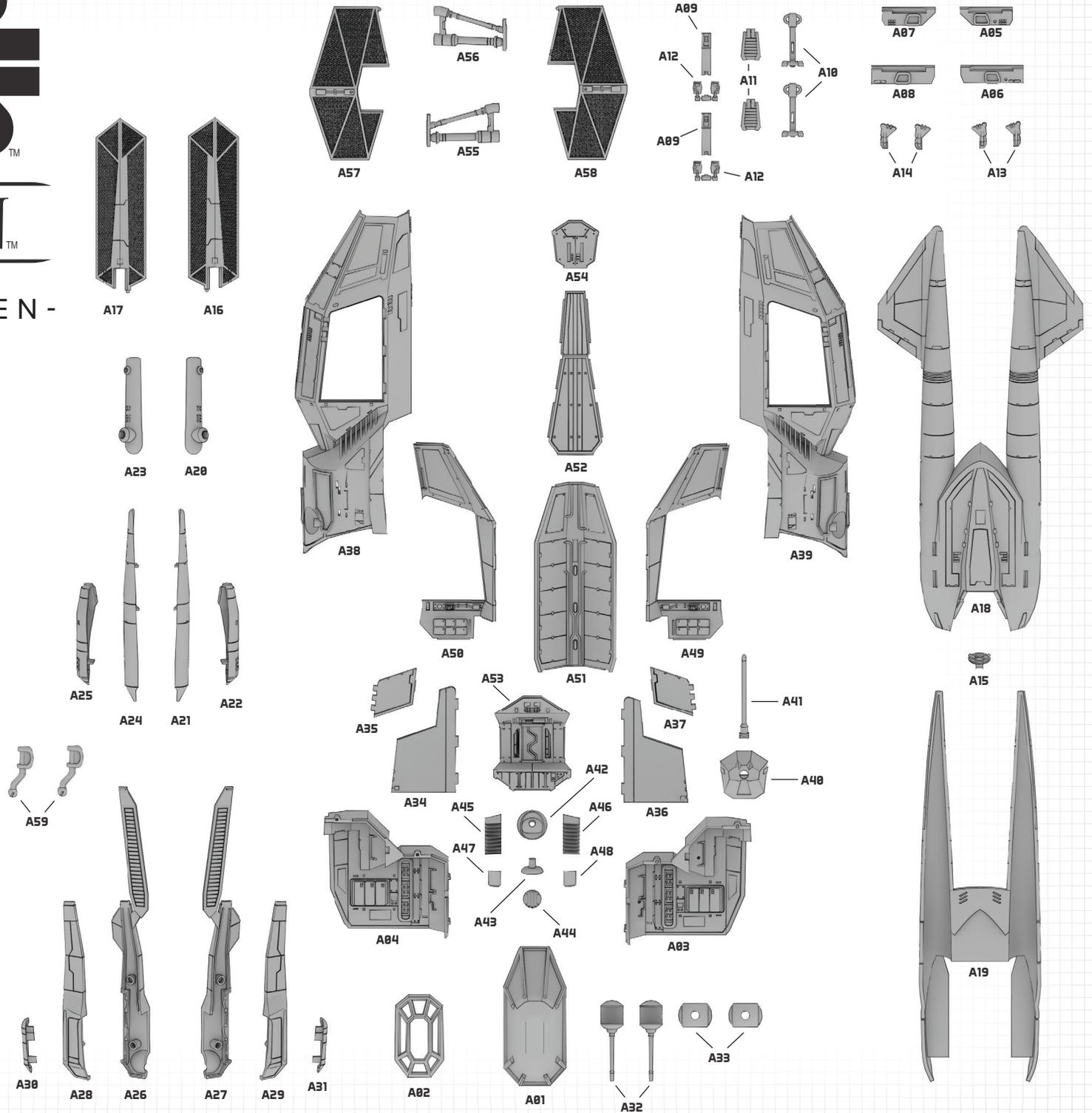
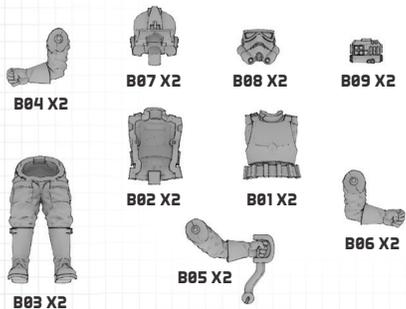
SPRACHNEUTRALE BAUANLEITUNG SOWIE TIPPS ZUR  
BEMALUNG ERHÄLT LICHT UNTER:

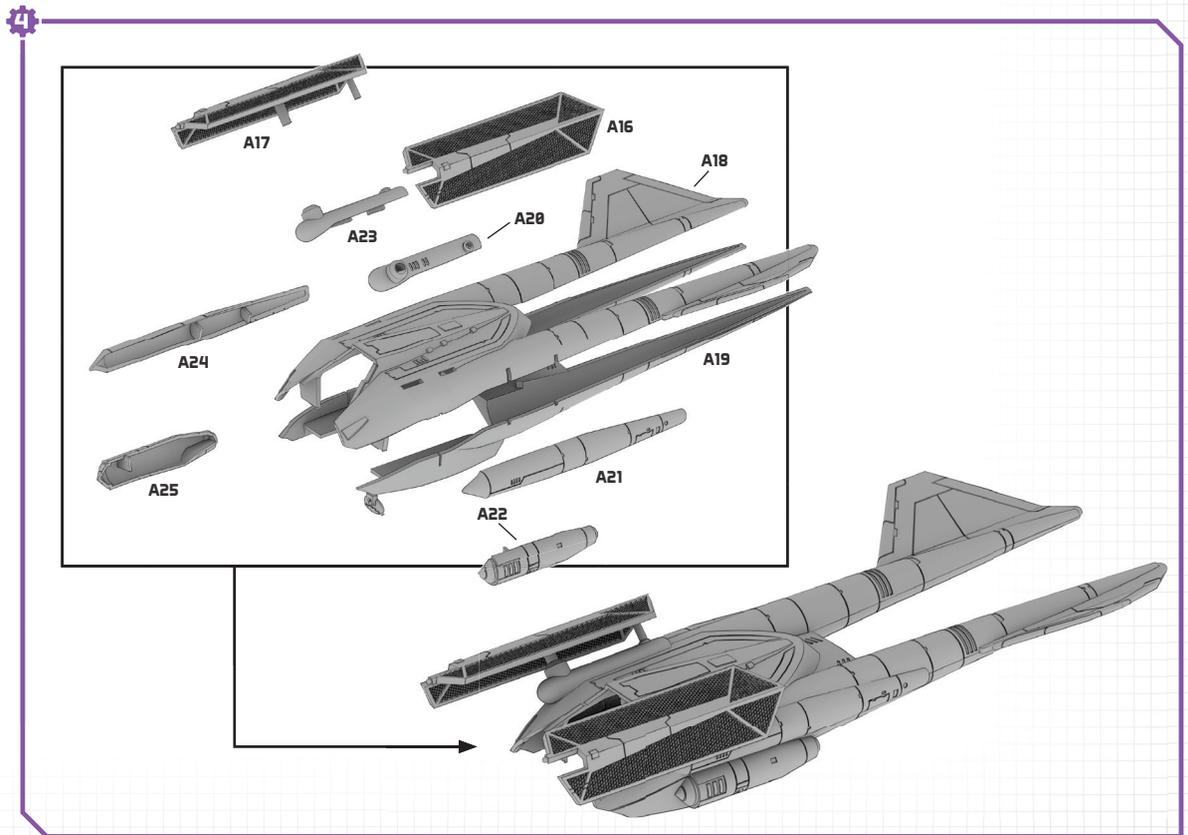
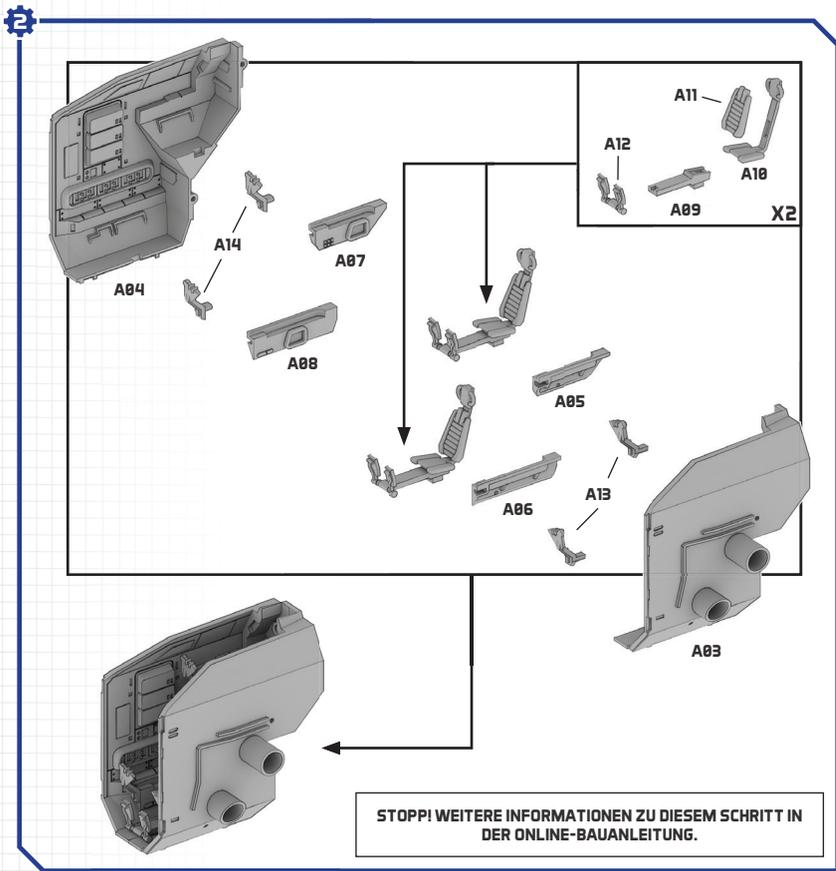
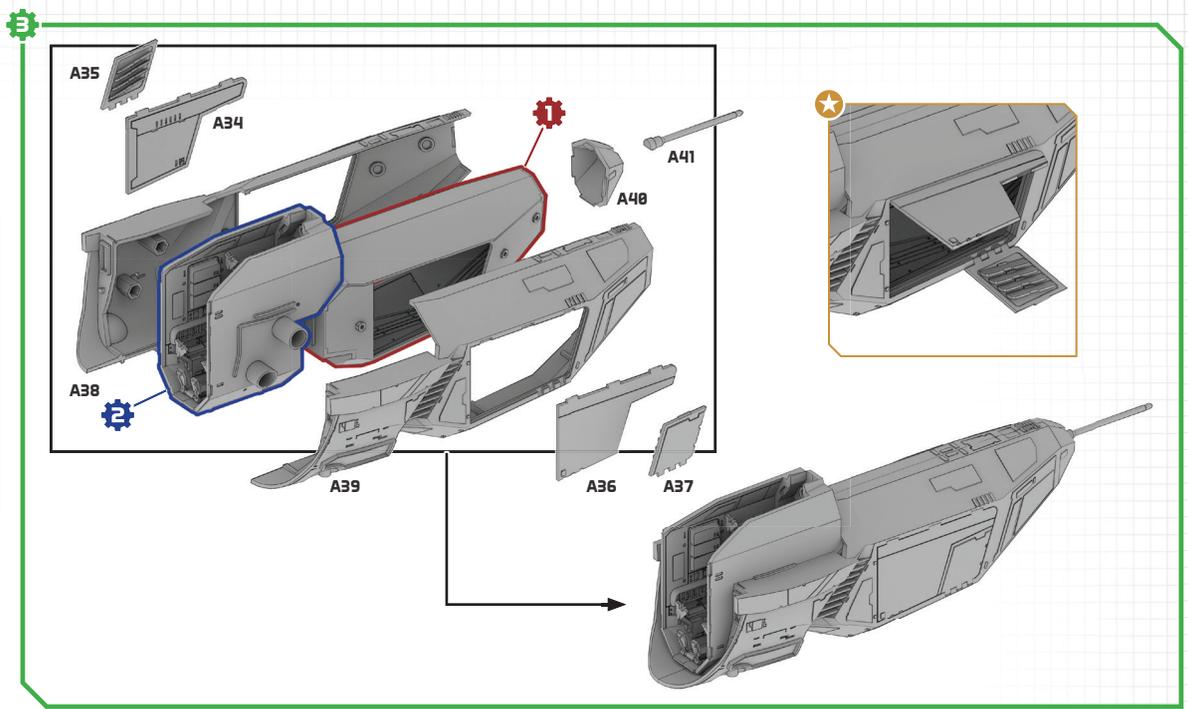
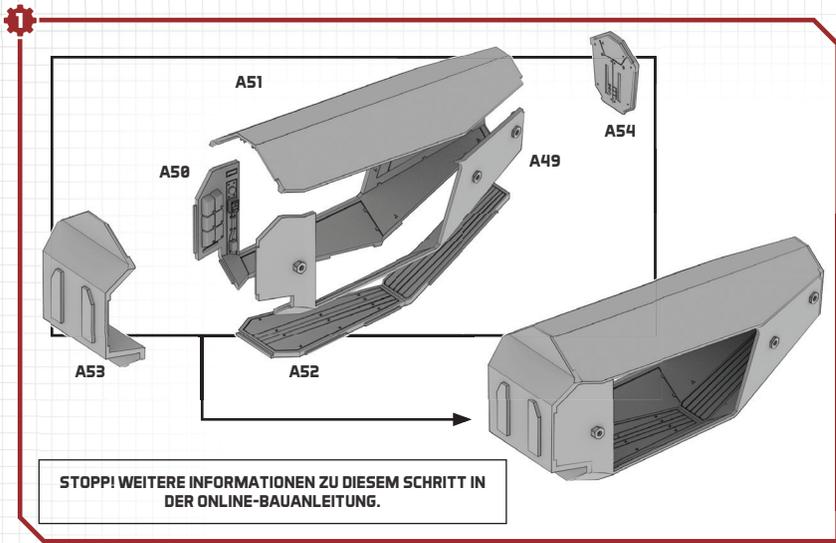
[WWW.FANTASYLIGHTGAMES.COM/SWLEGION](http://WWW.FANTASYLIGHTGAMES.COM/SWLEGION)

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

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

