

STAR WARS

LEGION

KLONTRUPPEN DER PHASE I

EINHEIT ERWEITERUNG



PHASE-I-
KLONTRUPPEN-
EINHEITENFÜHRER
SWL_0187



PHASE-I-
KLONTRUPPLER
SWL_0188



PHASE-I-
KLONTRUPPLER
SWL_0189



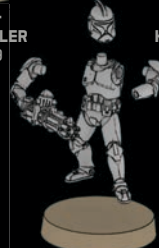
PHASE-I-
KLONTRUPPLER
SWL_0190



DC-15-PHASE-I-
TRUPPLER
SWL_0192



PHASE-I-
KLONTRUPPLER
SWL_0191



Z-6-PHASE-I-TRUPPLER
SWL_0193

Die Miniaturen werden in folgenden Schritten zusammengebaut:

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

2. Miniaturen zusammenkleben.

3. Klebstoff trocknen lassen.

INHALT

- 7 Phase-I-Klontruppler-Miniaturen mit Basen
- 1 Befehlsmarker
- 3 Niederhalten-Marker
- 1 Zielmarker
- 1 Ausweichmarker
- 1 Panikmarker
- 1 Bereitschaftsmarker
- 2 Energiemarker
- 1 Rauchmarker
- 1 Phase-I-Klontruppen-Einheitenkarte
- 5 Aufwertungskarten
- » 1 Z-6-Truppler der Phase I
- » 1 DC-15-Truppler der Phase I
- » 1 Rauchgranaten
- » 1 Elektrofernglas
- » 1 Klontruppler der Phase I

NEUE REGELN

Die vollständigen Spielregeln für Kritisch X, Feuerunterstützung, Späher X, Rauchmarker und Energiemarker befinden sich im Referenzhandbuch, erhältlich unter:

www.asmodee.de/SWLEGION

RAUCHMARKER – Truppler-Einheiten, deren Einheitenführer in Reichweite 1 zu einem Rauchmarker sind, verbessern ihre Deckung um 1. Solange eine Truppler-Einheit angreift, verbessert der Verteidiger seine Deckung um 1, falls der Einheitenführer des Angreifers in Reichweite 1 zu einem Rauchmarker ist. Effekte, die die Deckung einer Verteidigung erhöhen, sind kumulativ. Rauchmarker werden am Ende jeder Runde entfernt.



CREDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Expansion Design & Development: Alex Davy with Luke Eddy
Producer: Calli Oliverius
Editing: Autumn Collier
Proofreading: Tina Fox and Allan Kennedy
Miniatures Game Manager: John Shaffer
Expansion Graphic Design: Evan Simonet with Toujer Moua
Graphic Design Manager: Christopher Hosch
Cover Art: Alex Kim
Interior Art: Jacob Atienza, John Anthony DiGiovanni, Jorge Gonzalez, Alex Kim, and Mark Molnar
Art Direction: Andy Christensen and Deborah Garcia
Managing Art Director: Tony Bradt
Sculpting: Cory DeVore and Gary Storkamp with Kevin Van Sloun
Sculpting Manager: Derrick Fuchs
Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas
Licensing Coordinators: Sherry Anisi and Long Moua
Licensing Manager: Simone Elliott
Production Management: Jason Glawe and Dylan Tierney
Visual Creative Director: Brian Schomburg
Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz
Senior Manager of Product Development: Chris Gerber
Executive Game Designer: Corey Koniczka
Head of Studio: Andrew Navaro

Special thanks to Samuel L. Olsen and Kevin Schluter!

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

PLAYTESTERS

Sean Abbott, Tim Bailey, Michael Barry, John Brader, Charles Bryers, Joel Brygger, Jon Bushman, Jim Cartwright, Daniel Casslasy, Gordon Chace, Tom Cheshire, Kevin Connors, Owen Cross, Andrea Dell'Agnese, Chris Diede, Kyle Dornbos, Matt Dunn, Andrew Dursum, Julia Faeta, Brendon Franz, Nicholas Freeman, Michael Gandolfo, Jeremy Gaudreau, Daniel Glantz, Daniel Gwizdalski, Jeff Hincy, Darren Peter Hrynyszak, David Iacona, Neil Johnson, Davis Kingsley, Matt Kiss, Christopher Kowall, Joel Langford, David LeBlanc, David Light, Bob Lovizio, Rhett Luciani, Daniel Lupo, Andrew Majors, Joseph March, Chuck Martinnell, George Meadows III, Susan Meadows, Jason Melius, Chris Molina, Richard Morales, Steve Mrozik, Matt Nantais, Nick Nelson, LJ Peña, Dennis Perlstein, Stephen Rice, Matt Robb, John Roberts, Raul Rosado, Seth Rourk, Daniel Ryan, Daniel Simpson, Marion Sistena, Preston Stone, Daniel Stoner, Sean Sundberg, Fabian Valle, Kevin Vallier, Keith "Kilo" Watt, Chris Wheeler, Nathan Wilens, Shaun Wilson, Kem Winesette, Andrew Wixon, Alex Young, and David Zelenka

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz
Übersetzung: Susanne Kraft
Grafische Bearbeitung und Layout: Marco Reinartz
Unter Mitarbeit von: Christian Schepers, Niklas Bungardt und Oliver Kutsch

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

KEIN VOLLSTÄNDIGES SPIEL. ZUM SPIELEN WIRD EIN
GRUNDSPIEL VON STAR WARS: LEGION BENÖTIGT.
SPIELREGELN GIBT ES KOSTENLOS UNTER:

www.asmodee.de/SWLEGION

