

# STAR WARS

## LEGION

### INFERNO-TRUPP EINHEIT ERWEITERUNG

SPRACHNEUTRALE BAUANLEITUNG ERHÄLT LICH UNTER  
[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM/SWLEGION](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM/SWLEGION)

★ : ZUSAMMENBAUOPTIONEN

#### T-21-SPEZIALEINSAZTKRÄFTE-TRUPPLER

G08  
G07  
G09  
G02  
G01  
G03  
G04  
MIT T-21-BLASTERGEWEHR  
G05  
G06  
MIT E-11-BLASTERGEWEHR

#### EINHEITENFÜHRER DER IMPERIALEN SPEZIALEINSAZTKRÄFTE

A05  
A06  
A03  
A07  
A02  
A04  
A01

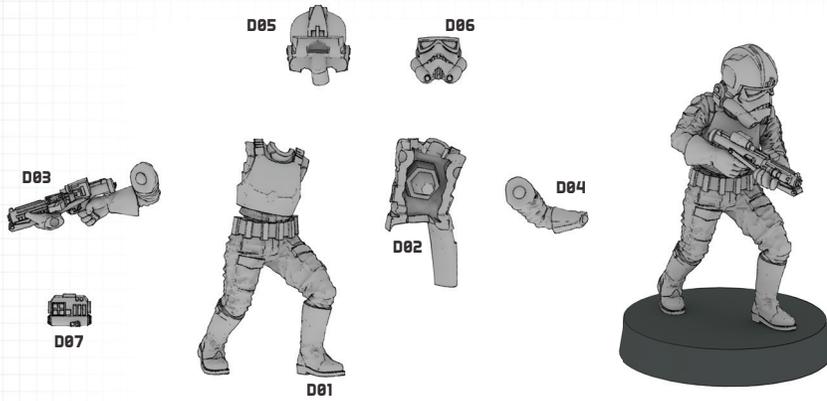
#### IMPERIALER SPEZIALEINSAZTKRÄFTE-TRUPPLER

B05  
B06  
B03  
B07  
B02  
B01  
B04

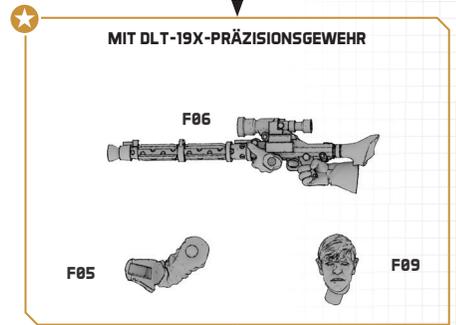
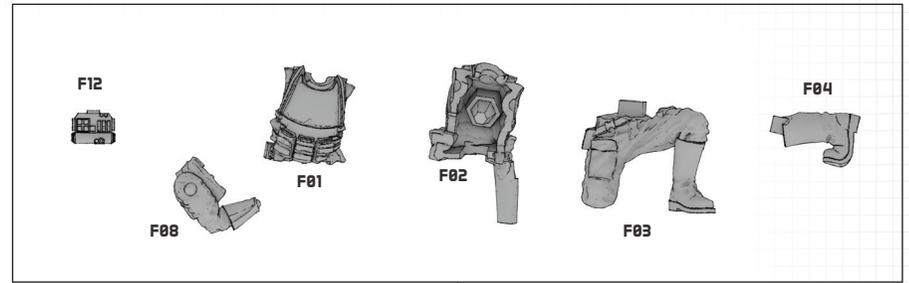
#### IMPERIALER SPEZIALEINSAZTKRÄFTE-TRUPPLER

C06  
C07  
C04  
C05  
C08  
C03  
C02  
C01

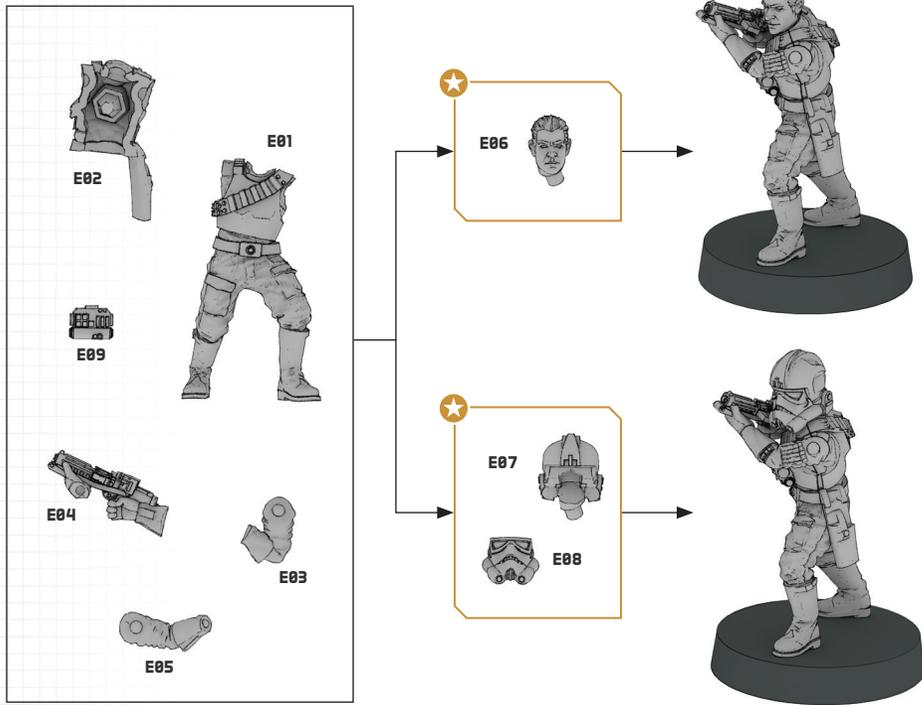
IMPERIALER SPEZIALEINSAATZKRÄFTE-TRUPPLER



DEL MEEKO



GIDEON HASK



# INHALT

- 7 „Imperiale Spezialeinsatzkräfte“-Miniaturen
- 7 runde 27mm-Basen
- 2 Befehlsmarker
- 3 Niederhalten-Marker
- 1 Wundenmarker
- 1 Zielmarker
- 1 Ausweichmarker
- 2 Energiemarker
- 1 Bereitschaftsmarker
- 1 Ionenmarker
- 1 Einheitenkarte „Imperiale Spezialeinsatzkräfte“
- 1 Einheitenkarte „Imperiale Spezialeinsatzkräfte – Inferno-Trupp“
- 7 Aufwertungskarten
  - » 1 Gideon Hask
  - » 1 Del Meeko
  - » 1 T-21-Spezialeinsatzkräfte-Truppler
  - » 1 Situationsbewusstsein
  - » 1 Offensives Vorrücken
  - » 1 Kletterkabel
  - » 1 EMP-„Droidenknacker“

# CREDITS

## FANTASY FLIGHT GAMES

**Expansion Design & Development:** Alex Davy with Luke Eddy

**Producer:** Calli Oliverius

**Editing:** Autumn Collier

**Proofreading:** Allan Kennedy and Chris Meyer

**Miniatures Game Manager:** John Shaffer

**Expansion Graphic Design:** Evan Simonet

**Graphic Design Manager:** Christopher Hosch

**Cover Art:** Cristi Balanescu

**Interior Art:** Jacob Atienza, Cristi Balanescu, Michele Giorgi, Quintin Gleim, Davod Hovey, Francisco Miyara, Ameen Naksewee, and Andreas Zafiratos

**Art Direction:** Crystal Chang and Preston Stone

**Managing Art Director:** Tony Bradt

**Sculpting Manager:** Derrick Fuchs

**Sculpting Lead:** Cory DeVore

**Sculpting:** Gary Storkamp

**Part Design:** Kevin Van Sloun

**Quality Assurance Coordination:** Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

**Licensing Coordinators:** Sherry Anisi and Zach Holmes

**Director of Licensing:** Simone Elliott

**Production Management:** Justin Anger and Jason Glawe

**Visual Creative Director:** Brian Schomburg

**Senior Project Manager:** John Franz-Wichlacz

**Senior Manager of Product Development:** Chris Gerber

**Executive Game Designer:** Nate French

**Head of Studio:** Andrew Navaro

## LUCASFILM LIMITED

**Licensing Approvals:** Brian Merten

## PLAYTESTERS

Joseph Albanese, Dale de Andrade, Jeff Arney, Scott Asbell, Nema Ashjaee, Micheal Barry, Carl Bauer, John Brader, Scott Bradford, James Brett, Lee Burn, BushFacts, Jim Cartwright, Daniel Casslasy, Austin Catling, Seneca Catling, Gordon Chace, Kevin Connors, Chris Cook, Luke Cook, Graeme Cooper, Lee Dalton, Kris "Bunny" Davalos, Jason Dedrick, Joe DePinto, Chris Diede, Kyle Dornbos, Matt Dunn, Andrew Dursum, Simon Fox, Stephen Francik, Brendon Franz, Jeremy Gaudreau, Steve Gibb, Michael Gill, Daniel Glantz, Mark Goddard, John Griffin, Andrew Hall, Tanea Herbert, Dakota Hill, Michael Hollingsworth, Nate Holt, Darren Peter Hrynyszak, David Iacona, Pete D. Irwin, Casey Jones, Kyle Jones, Thomas Kazmierczak, Luke Keanelly, Davis Kingsley, Matthew Kissh, Derek Knoll, Ian Latham, David LeBlanc, Doug Lee, Felix Lie, David Light, Bob Lovizio, Daniel Lupo, Matan Lurey, J. Aloys Lutovsky, Peter Lyons, Steven MacLauchlan, Chuck Martinell, Jason Melius, Jeremy Miller, Stephen Mrozik, Nicholas Nelson, Thomas Norland, Chris O'Neal, Chuck Pearsall, LJ Peña, Dennis Perlstein, Dion Philbey, Chris Pye, Jason Reece, Eric Reynolds, John Roberts, Eric Roos, Raul Rosado, Seth Rourke, Nicholas Mark Scott, Daniel Simpson, Marion Sistena, Ryan Smith, Chris Stewart, Josh Strole, Sean Sundberg, Rick Veach, Nick Ward, Nathan Wilens, Andrew Wixon, and David Zelenka

## DEUTSCHE AUSGABE

**Redaktion:** Marco Reinartz

**Übersetzung:** Christian Kox

**Korrektur:** Marco Reinartz und Susanne Kraft

**Grafische Bearbeitung und Layout:** Max Breidenbach und Marco Reinartz

**Unter Mitarbeit von:** Christian Schepers

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



# 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)

**AUSRÜSTEN: DEL MEEKO, GIDEON HASK** – Du musst die Aufwertungskarten „Del Meeko“ und „Gideon Hask“ ausrüsten.

**HOCHGESCHWINDIGKEIT** – Solange du angreifst, kann der Verteidiger keine Ausweichmarker ausgeben, falls jede Waffe in deinem Angriffspool **HOCHGESCHWINDIGKEIT** hat.

**INFILTRIEREN** – Du darfst irgendwo jenseits von Reichweite 3 zu allen feindlichen Einheiten aufgestellt werden.

**ANFÜHRER** – Diese Miniatur ist dein Einheitenführer.

**REPARATUR 2: KAPAZITÄT 1** – Platziere einen Wundenmarker auf dieser Karte, um von einem befreundeten Bodenfahrzeug in Reichweite 1 und in Sichtlinie 2 Wunden-, Ionen- oder Schadensmarker für Fahrzeuge zu entfernen. Limit: 1 Marker

**WUNDSCHWELLENWERT** – Auf manchen Aufwertungskarten ist ein zusätzlicher Wundschwellenwert angegeben. Die entsprechenden Miniaturen verwenden diese Wundschwelle anstatt der Wundschwelle der Einheit, die mit ihnen ausgerüstet ist.



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)

