



REGELN FÜR KAMPFTRUPPS

Ein Kampftrupp ist bei *Star Wars™: Legion* eine Gruppe von Einheiten, die in der *Star Wars*-Galaxis Seite an Seite gekämpft haben. Thematisch stellen sie besondere Gruppierungen dar. Das kann eine zusammengewürfelte Söldnertruppe sein oder auch die Hauptinvasionsstreitmacht des Imperiums.

Kampftrupps bieten dir eine alternative Möglichkeit, deine Armee zusammenzustellen. Jeder Kampftrupp verfügt über eine eigene Liste an bestimmten Einheiten, die bei der Zusammenstellung der Armee in den Kampftrupp aufgenommen werden dürfen, sowie eigene Rang-Voraussetzungen für Standardarmeen und Skirmish-Armeen. Dazu kommen Sonderregeln, die sich auf die Zusammenstellung, den Aufbau oder das Spiel mit diesem Kampftrupp auswirken können.

BLIZZARD-TRUPP

Dieses Dokument listet alle Regeln und Spielkomponenten, die du brauchst, um deine Armee als Kampftrupp „Blizzard-Trupp“ des Galaktischen Imperiums aufzustellen. Dies beinhaltet eine Liste der erlaubten Einheiten, neuen Einheiten- und Kommandokarten, Rang-Voraussetzungen und Sonderregeln.

SONDERREGELN

Ein „Blizzard-Trupp“-Kampftrupp ist Teil der Fraktion Galaktisches Imperium.

Das Schlüsselwort Feldkommandant kann in einer Blizzard-Trupp-Armee nicht verwendet werden.

ARMEE-ZUSAMMENSTELLUNG

ERLAUBTE EINHEITEN

Commander: Darth Vader. General Veers. Imperiale Offizierin

Korps: Schneetruppen. 0–2 Sturmtruppen

Unterstützung: 74-Z-Düsenschlitten. E-Web-Blaster-Team

Schwer: AT-ST

Erlaubte einzigartige Aufwertungen: General Weiss

RANG-VORAUSSETZUNGEN



Commander: Jede Armee muss 1–2 Commander-Einheiten enthalten.



Korps: Jede Armee muss 3–6 Korps-Einheiten enthalten.



Unterstützung: Jede Armee muss 1–4 Unterstützungs-Einheiten enthalten.



Schwer: Jede Armee darf bis zu 2 schwere Einheiten enthalten.

SKIRMISH-RANG-VORAUSSETZUNGEN



Commander: Jede Armee muss 1–2 Commander-Einheiten enthalten.



Korps: Jede Armee muss 2–4 Korps-Einheiten enthalten.



Unterstützung: Jede Armee muss 1–3 Unterstützungs-Einheiten enthalten..



Schwer: Jede Armee darf bis zu 1 schwere Einheit enthalten.



ANDAUERNDER BESCHUSS

2 EINHEITEN

Feindliche Einheiten können in dieser Runde während ihres Schrittes „Sammeln“ nicht mehr als 1 Niederhalten-Marker entfernen.

SCHWERER BESCHUSS

2 EINHEITEN

Ein Mal in dieser Runde darf eine befreundete **▲**-Einheit am Ende ihrer Aktivierung einen Angriff mit folgender Waffe durchführen:

SCHWERER BESCHUSS **#4-#** **4**

EXPLOSION, IMMUNITÄT, ABLENKEN, KRITISCH 3, NIEDERHALTEND, STRAHL 1

BEREIT MACHEN ZUM BODENANGRIFF

3 EINHEITEN

Jede befreundete **▲**-Truppler-Einheit, der mit dieser Karte ein Befehl erteilt wird, erhält in dieser Runde **DIE SPOREN GEBEN**.

Die Waffen jeder befreundeten **▲**-Truppler-Einheit, der mit dieser Karte ein Befehl erteilt wird, erhalten in dieser Runde **NIEDERHALTEND**.

BLIZZARD-TRUPP

BLIZZARD-TRUPP

BLIZZARD-TRUPP

STURMTRUPPEN
SCHWERER EINGREIFTRUPP
TRUPPLER

▲ 3

FLEXIBLES EINSATZTEAM 2
PRÄZISE 1
SPEZIALVERBAND: BLIZZARD-TRUPP
UNGEHINDERT

SCHLAG **1**

E-11-BLASTERGEWEHR **#1-3**

1 **1**

1 **1**

STURMTRUPPEN
SCHWERER EINGREIFTRUPP
TRUPPLER

▲ 3

36

1 **1**

1 **1**

STURMTRUPPEN
SCHWERER EINGREIFTRUPP
TRUPPLER

▲ 3

FLEXIBLES EINSATZTEAM 2
PRÄZISE 1
SPEZIALVERBAND: BLIZZARD-TRUPP
UNGEHINDERT

SCHLAG **1**

E-11-BLASTERGEWEHR **#1-3**

1 **1**

1 **1**

STURMTRUPPEN
SCHWERER EINGREIFTRUPP
TRUPPLER

▲ 3

36

1 **1**

1 **1**

