

STAR WARS

LEGION

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.

VERTEIDIGER DER ECHO-BASIS

Dieses Dokument listet alle Regeln und Spielkomponenten, die du brauchst, um deine Armee als Kampftrupp „Verteidiger der Echo-Basis“ der Rebellenallianz aufzustellen. Dies beinhaltet eine Liste der erlaubten Einheiten, neuen Kommandokarten, Rang-Voraussetzungen und Sonderregeln.

SONDERREGELN

Ein „Verteidiger der Echo Basis“-Kampftrupp ist Teil der Fraktion Rebellenallianz.

Das Schlüsselwort **FELDKOMMANDANT** kann in einer Verteidiger-der-Echo-Basis-Armee nicht verwendet werden.

ARMEEZUSAMMEN- STELLUNG

ERLAUBTE EINHEITEN

Commander: Leia Organa, Luke Skywalker, Han Solo, Rebellenoffizier

Agent: Chewbacca, R2-D2 (C-3PO)

Korps: Rebellenveteranen, Mittelschwerer Blaster-Truppler Typ II

Unterstützung: 1.4-FD-Lasergeschütz-Team, Tauntaun-Reiter

Schwer: T-47-Luftgleiter

Erlaubte einzigartige Aufwertungen: Wedge Antilles

RANG-VORAUSSETZUNGEN

-  **Commander/Agent:** Jede Armee muss 1–4 Commander- und/oder Agent-Einheiten enthalten. Mindestens 1 Einheit muss ein Commander sein.
-  **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.

RANG-VORAUSSETZUNGEN IN SKIRMISH-PARTIEN

-  **Commander/Agent:** Jede Armee muss 1–3 Commander- und Agent-Einheiten enthalten. Mindestens 1 Einheit muss eine Commander-Einheit sein.
-  **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.

KOMMANDOKARTEN

VERZÖGERUNGSTAKTIK
VERTEIDIGER DER ECHO-BASIS



1 EINHEIT

Nur Verteidiger der Echo-Basis.
Am Ende der Kommandophase muss dein Gegner, falls möglich, 1 seiner Nicht-♠-Einheiten wählen, die einen offen ausliegenden Befehlsmarker hat und ihn in seinen Befehlspool legen.

MUT DER REBELLION
VERTEIDIGER DER ECHO-BASIS



2 EINHEITEN

Nur Verteidiger der Echo-Basis.
Jede befreundete Truppler-Einheit, der mit dieser Karte ein Befehl erteilt wird, darf sich erholen.

UM JEDEN PREIS DURCHHALTEN
VERTEIDIGER DER ECHO-BASIS



3 ▲-EINHEITEN

Nur Verteidiger der Echo-Basis.
Jede befreundete ▲-Einheit erhält 1 Zielmarker.
Jede befreundete Stellungstruppler-Einheit erhält 1 Bereitschaftsmarker.