

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.

SEPARATISTEN-EROBERER

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

SONDERREGELN

Ein Separatisten-Eroberer-Kampftrupp ist Teil der Fraktion Separatistenallianz.

Das Schlüsselwort **FELDKOMMANDANT** kann in einer Separatisten-Eroberer-Armee nicht verwendet werden.

ARMEEZUSAMMEN- STELLUNG

ERLAUBTE EINHEITEN

Commander: Count Dooku, General Grievous, Taktischer Droide der T-Serie

Agent: Maul (Ungeduldiger Schüler)

Spezialeinsatzkräfte: IG-100-MagnaWächter

Korps: B1-Kampfdroide

Unterstützung: Droidekas, STAP-Piloten

Schwer: AAT-Kampfpanzer der Handelsföderation

Erlaubte einzigartige Aufwertungen: DT-57 „Annihilator“

RANG-VORAUSSETZUNGEN



Commander: Jede Armee muss 1 Commander-Einheit enthalten.



Agent: Jede Armee darf bis zu 1 Agent-Einheit enthalten.



Spezialeinsatzkräfte: Jede Armee darf 1–2 Spezialeinsatzkräfte-Einheiten enthalten.



Korps: Jede Armee muss 4–8 Korps-Einheiten enthalten.



Unterstützung: Jede Armee darf bis zu 3 Unterstützung-Einheiten enthalten.



Schwer: Jede Armee muss 1–2 schwere Einheiten enthalten.

RANG-VORAUSSETZUNGEN IN SKIRMISH-PARTIEN



Commander: Jede Armee muss 1 Commander-Einheit enthalten.



Agent: Jede Armee darf bis zu 1 Agent-Einheit enthalten.



Spezialeinsatzkräfte: Jede Armee darf bis zu 1 Spezialeinsatzkräfte-Einheiten enthalten.



Korps: Jede Armee muss 2–6 Korps-Einheiten enthalten.



Unterstützung: Jede Armee darf bis zu 2 Unterstützung-Einheiten enthalten.



Schwer: Jede Armee muss 1 schwere Einheit enthalten.

