

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.

Kampftruppen 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.

HELLERBAUMDORF

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

SONDERREGELN

Ein Hellerbaumdorf-Kampftrupp ist Teil der Fraktion Rebellenallianz.

Dieser Kampftrupp darf beliebig viele Söldner-Einheiten hinzufügen. Jene Einheiten zählen für die minimale Anzahl der benötigten Rang-Voraussetzungen und die Armee darf beliebig viele Söldner für jeden Rang haben. Beim Zusammenstellen der Armee als Hellerbaumdorf-Kampftrupp müssen mindestens 2 nicht--Rebelleneinheiten hinzugefügt werden.

Während der Endphase entfernen -Einheiten in dieser Armee im Schritt „Marker Entfernen“ einen Niederhalten-Marker weniger.

ARMEEZUSAMMEN- STELLUNG

ERLAUBTE EINHEITEN

Commander: C-3PO, Han Solo, Leia Organa, Logray, Wicket

Agent: Chewbacca

Spezialeinsatzkräfte: Ewok-Schleuderer, 0–2 Rebellenkommandos (keine Stoßtrupps)

Korps: Ewok-Kämpfer, 0–2 Rebellenruppen

Schwer: Chewbacca

Erlaubte einzigartige/limitierte Aufwertungen: Ruf zu den Waffen, Pflanzenheilkunde, Vorwärts zum Sieg, Geheime Zutaten

RANG-VORAUSSETZUNGEN

 **Commander/Agent:** Jede Armee muss 1–5 Commander- und/oder Agent-Einheiten enthalten. Mindestens 1 Einheit muss ein Commander sein.

 **Spezialeinsatzkräfte:** Jede Armee darf bis zu 3 Spezialeinsatzkräfte-Einheiten enthalten.

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

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

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

RANG-VORAUSSETZUNGEN IN SKIRMISH-PARTIEN

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

 **Spezialeinsatzkräfte:** Jede Armee darf bis zu 3 Spezialeinsatzkräfte-Einheiten enthalten.

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

 **Unterstützung:** Jede Armee darf bis zu 1 Unterstützungs-Einheit enthalten.

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