

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.

RESTE DES IMPERIUMS

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

SONDERREGELN

Ein Reste-des-Imperiums-Kampftrupp ist Teil der Fraktion Galaktisches Imperium.

Die folgenden Einheiten zählen für die Armeezusammenstellung als ▲-Einheiten: Scout-Truppen, Imperiale Todestruppen.

Sobald eine Armee zusammengestellt wird, kann einem Reste-des-Imperiums-Kampftrupp nicht mehr als 1 Einheit pro oben angegebener ▲-Einheit hinzugefügt werden, bis mindestens 1 Einheit jeder Art hinzugefügt worden sind. Diese Armee darf das Schlüsselwort **ABTEILUNG** nicht enthalten.

Sobald Befehle erteilt werden, kann eine benannte ♠-Einheit Befehle nur in Reichweite 1–2 erteilen. Einheiten jenseits von Reichweite 2 zu einer befreundeten ♠-Einheit erhalten Eigenständig: Zielen 1 oder Ausweichen 1. Einheiten können den Tapferkeitswert einer befreundeten ♠-Einheit in Reichweite 1–2 anstatt 1–3 verwenden.

Alle Truppler-Einheiten in dieser Armee mit einem Ⓢ-Aufwertungssymbol, die keine Droiden-Truppler sind, dürfen eine Ⓢ-Aufwertung mit den folgenden Einheiten-Voraussetzungen ausrüsten und dabei folgende Voraussetzung ignorieren: Nur Sturmtruppen, Nur Strandtruppen, Nur Scout-Truppen, Nur Imperiale Todestruppen

ARMEEZUSAMMENSTELLUNG

ERLAUBTE EINHEITEN

Commander: Moff Gideon, Imperiale Offizierin

Spezialeinsatzkräfte: Scout-Truppen (keine Stoßtrupps), Imperiale Todestruppen

Korps: 1–2 Sturmtruppen, 1–2 Strandtruppen

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

Schwer: Imperiale Dunkeltruppen

Erlaubte einzigartige Aufwertungen: Das Dunkelschwert

RANG-VORAUSSETZUNGEN

- ♠ **Commander/Agent:** Jede Armee muss 1–2 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 darf bis zu 2 Unterstützungseinheiten enthalten.
- ♣ **Schwer:** Jede Armee darf bis zu 2 schwere Einheiten enthalten.

RANG-VORAUSSETZUNGEN IN SKIRMISH-PARTIEN

- ♠ **Commander/Agent:** Jede Armee muss 1–2 Commander- und/oder Agent-Einheiten enthalten. Mindestens 1 Einheit muss ein Commander sein.
- ▲ **Korps:** Jede Armee muss 2–4 Korps-Einheiten enthalten.
- ♣ **Unterstützung:** Jede Armee darf bis zu 1 Unterstützungseinheit enthalten.
- ♣ **Schwer:** Jede Armee darf bis zu 1 schwere Einheit enthalten.