

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.

TEMPEST FORCE

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

SONDERREGELN

Ein Tempest-Force-Kampftrupp ist Teil der Fraktion Galaktisches Imperium.

Fahrzeuge in dieser Armee erhalten **AUSKUNDSCHAFTEN 2**.

Einheiten, die nicht in Kommandoreichweite einer befreundeten -Einheit sind und keine -Aufwertung ausgerüstet haben, entfernen während des Schrittes „Marker entfernen“ 1 Niederhalten-Marker weniger.

Du darfst während des Spielaufbaus zu Beginn des Schrittes „Einheiten aufstellen“ 1 befreundete - oder -Einheit beiseite stellen und sie mit einem Bedingungsmarker markieren. Sobald du einen Befehlsmarker ziehst, der dem Rang der befreundeten beiseitegestellten Einheit entspricht und falls du keine Einheit auf dem Schlachtfeld mit dem entsprechenden Rang wählen kannst, musst du die beiseitegestellte Einheit auf dem Schlachtfeld jenseits von Reichweite 2 aller feindlichen Einheiten platzieren, falls möglich. Jene Einheit gilt als aktiviert und ihr Befehlsmarker wird verdeckt platziert.

ARMEEZUSAMMEN- STELLUNG

ERLAUBTE EINHEITEN

Commander: Imperiale Offizierin

Spezialeinsatzkräfte: Scout-Truppen (Kein Stoßtrupp)

Korps: Sturmtruppen

Unterstützung: 74-Z-Düsen Schlitten

Schwer: AT-ST, Major Marquand

Erlaubte einzigartige Aufwertungen: Keine

RANG-VORAUSSETZUNGEN

-  **Commander:** Jede Armee muss 1–2 Commander-Einheiten enthalten.
-  **Spezialeinsatzkräfte:** Jede Armee muss 2–6 Spezialeinsatzkräfte-Einheiten enthalten.
-  **Korps:** Jede Armee muss 1–3 Korps-Einheiten enthalten.
-  **Unterstützung:** Jede Armee darf bis zu 3 Unterstützung-Einheiten enthalten.
-  **Schwer:** Jede Armee darf bis zu 3 schwere Einheiten enthalten.

RANG-VORAUSSETZUNGEN IN SKIRMISH-PARTIEN

-  **Commander:** Jede Armee muss 1–2 Commander-Einheiten enthalten.
-  **Spezialeinsatzkräfte:** Jede Armee muss 1–4 Spezialeinsatzkräfte-Einheiten enthalten.
-  **Korps:** Jede Armee muss 1–2 Korps-Einheiten enthalten.
-  **Unterstützung:** Jede Armee darf bis zu 2 Unterstützung-Einheiten enthalten.
-  **Schwer:** Jede Armee darf bis zu 2 schwere Einheiten enthalten.



TEMPEST FORCE

TREIBT SIE RAUS
TEMPEST FORCE



1 FAHRZEUG

Nur Tempest Force.

Befreundete Fahrzeuge erhalten in dieser Runde **DEMORALISIEREN 1**. Wenn in dieser Runde zum ersten Mal ein befreundetes Fahrzeug mit einem offen ausliegenden Befehlsmarker während ihrer Aktivierung eine feindliche Einheit verdrängt, wirf einen weißen Verteidigungswürfel für jede Miniatur in der feindlichen Einheit. Für jedes ♣- und ♥-Ergebnis erleidet die feindliche Einheit eine Wunde.

WIR BRAUCHEN VERSTÄRKUNG
TEMPEST FORCE



2 TRUPPLER

Nur Tempest Force.

Befreundete Einheiten mit einem offen ausliegenden Befehlsmarker erhalten in dieser Runde **LÖSEN**.

IN ALARMBEREITSCHAFT
TEMPEST FORCE



3 EINHEITEN

Nur Tempest Force.

Sobald einer Einheit mit dieser Karte ein Befehl erteilt wird, erhält sie 1 Zielmarker für jede feindliche Einheit in Reichweite 1. Falls sie dadurch keine Zielmarker erhalten hat, erhält sie einen Bereitschaftsmarker.

SCHÜTZE, INFANTRIE!
MAJOR MARQUAND



MAJOR MARQUAND

Major Marquand verringert während seiner Aktivierung seine Geschwindigkeit um 1 (Minimum 1). Major Marquand erhält in dieser Runde **TAKTISCH 1** und seine Waffen erhalten in dieser Runde **NIEDERHALTEND**.

SCHWADRON, ZU MIR!
MAJOR MARQUAND



MAJOR MARQUAND

Zu Beginn der Aktivierung von Major Marquand, darf jede andere befreundete Fahrzeugeinheit in Reichweite 1 zu ihm eine freie Drehung durchführen. Anschließend führt sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durch.

GEPANZERTE KAVALLERIE
MAJOR MARQUAND



3 FAHRZEUGE

Zu Beginn der Aktivierung eines anderen befreundeten Fahrzeugen in Reichweite 1 zu Major Marquand, darf es einen der folgenden Effekte bestimmen:

- Falls es in Marquands Front-Feuerwinkel ist, darf es 1 Ausweichmarker erhalten. Falls es in Marquands Seiten-Feuerwinkel ist, darf es 1 Zielmarker erhalten. Falls es in Marquands Heck-Feuerwinkel ist, darf es eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

MAJOR MARQUAND
TEMPEST SCOUT 2

198

ANWEISEN: FAHRZEUG

ARSENAL 2

FELDKOMMANDANT

PANZERUNG

SCHWACHSTELLE: HECK 1

SPEZIALVERBAND: TEMPEST FORCE

GRANATWERFER **LEICHTE ZWILLINGSBLASTER DES TYP 88** **MS-4-ZWILLINGSBLASTER**

EXPLOSION, FESTER FEUERWINKEL: FRONT **FESTER FEUERWINKEL: FRONT, WUCHT 1** **FESTER FEUERWINKEL: FRONT, WUCHT 3**

© LFL © AMG

MAJOR MARQUAND
TEMPEST SCOUT 2

WAFFENSCHLÜSSELWÖRTER

FESTER FEUERWINKEL: FRONT
(Der Verteidiger muss innerhalb deines Front-Feuerwinkels sein.)

WUCHT X (Solange du eine Einheit mit **PANZERUNG** oder **PANZERUNG X** angreifst, ändere bis zu X ♣-Ergebnisse in ♠-Ergebnisse.)

© LFL © AMG