

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.

EXPERIMENTELLE DROIDEN

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

SONDERREGELN

Ein Experimentelle-Droiden-Kampftrupp ist Teil der Fraktion Separatistenallianz.

Die folgenden Einheiten zählen für die Armeezusammenstellung und Gefechtskarten als -Einheiten: IG-100-MagnaWächter (Prototyp-Attentäterdroide).

Zu Beginn jeder Aktivierungsphase wählst du bis zu 1 deiner -Einheiten. Falls du das tust, legst du 3 Energiemarker auf die Einheitenkarte der Einheit. Einmal während ihrer Aktivierung darf eine befreundete , - oder -Einheit, die das Schlüsselwort **KI** hat, eine freie Aktion ausführen, um einen Energiemarker der -Einheit auszugeben, falls sie in Reichweite 3 ist. Falls sie das tut, darf sie einen der unten stehenden Effekte als freie Aktion durchführen:

- Erhöhe die Geschwindigkeit während ihrer nächsten Bewegungsaktion in diesem Zug um 1.
- Erhalte 1 Ziel- oder 1 Ausweichmarker.
- Füge ihrem Angriffspool während ihrer nächsten Angriffsaktion in diesem Zug einen schwarzen Würfel und einen weißen Würfel hinzu.
- Entferne bis zu 2 Niederhalten-Marker.

ARMEEZUSAMMEN- STELLUNG

ERLAUBTE EINHEITEN

Commander: Supertaktikdroide (auch Kalani und Kraken), Taktischer Droid der T-Serie

Spezialeinsatzkräfte: Droidenkommandos der BX-Serie (kein Stoßtrupp), IG-100-MagnaWächter (Prototyp-Attentäterdroide)

Korps: 0–2 B1-Kampfdroiden, 0–2 B2-Superkampfdroiden

Unterstützung: Droidekas

Schwer: NR-N99-Droidenpanzer der *Persuader*-Klasse (Prototyp-Panzerdroide)

Erlaubte einzigartige/limitierte Aufwertungen: Keine.

RANG-VORAUSSETZUNGEN

 **Commander/Agent:** Jede Armee muss 1–2 Commander-Einheiten enthalten.

 **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 3 Unterstützungs-Einheiten enthalten.

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

RANG-VORAUSSETZUNGEN IN SKIRMISH-PARTIEN

 **Commander/Agent:** Jede Armee muss 1–2 Commander-Einheiten enthalten.

 **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.

NR-N99-DROIDENPANZER DER PERSUADER-KLASSE
 PROTOTYP-PANZERDROIDE

145

ARSENAL 3
KOMMANDO-KNOTEN: (Während der Kommando-phase darf diese Einheit einen Befehl an eine ▲-Einheit in Reichweite 1 erteilen.)
NEUPOSITIONIEREN
PANZERUNG
PROGRAMMIERT
SCHWACHSTELLE 1: SEITEN
SPEZIALVERBAND: EXPERIMENTELLE DROIDEN

BODENFAHRZEUG
 11
 7

EXPERIMENTELLE IONENKANONEN
 1-2

SCHWERE REPETIERBLASTER
 1-4

IONEN 1, FESTER FEUERWINKEL: FRONT

FESTER FEUERWINKEL: FRONT

NR-N99-DROIDENPANZER DER PERSUADER-KLASSE
 PROTOTYP-PANZERDROIDE

WAFFENSCHLÜSSELWÖRTER
FESTER FEUERWINKEL: FRONT
 (Der Verteidiger muss innerhalb
 deines Front-Feuerwinkels sein.)
IONEN 1 (Ein Fahrzeug oder
 Droidentruppler, das bzw. der
 durch einen Angriff mit dieser Waffe
 verwundet wird, erhält 1 Ionenmarker.)

© LFL © AMG

IG-100-MAGNAWÄCHTER
 PROTOTYP-ATTENTÄTERDROIDE

60

IMMUNITÄT: NAHKAMPF-DURCHSCHLAGEN
KI: AUSWEICHEN, BEWEGEN
SPEZIALVERBAND: EXPERIMENTELLE DROIDEN
STURMANGRIFF (Nachdem du eine Bewegungsaktion durchgeführt hast, darfst du eine freie Nahkampf-Angriffsaktion durchführen.)
UNGEHINDERT (Du ignorierst die Effekte von unwegsamem Gelände.)

DROIDENTRUPPLER
 1
 1

ELEKTROSTAB
 1-2

PRÄZISIONSLASERDART
 1-2

IG-100-MAGNAWÄCHTER
 PROTOTYP-ATTENTÄTERDROIDE

Furchterregende
 Assassinendroiden, die von
 Holowan Mechanicals entwickelt
 wurden. Die MagnaWächter stellen
 sich den Jedi auch im Einzelkampf,
 denn ihre energiegeladenen
 Elektrostäbe widerstehen sogar
 Lichtwertklingen und können ein
 Herz mit einem gut platzierten Schlag
 zum Stillstand bringen können.

© LFL © AMG