

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.

WOOKIEE-VERTEIDIGER

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

SONDERREGELN

Ein Wookiee-Verteidiger-Kampftrupp ist Teil der Fraktion Galaktische Republik.

Die folgenden Einheiten zählen für die Armeezusammenstellung und Gefechtskarten als ▲-Einheiten: Wookiee-Krieger (Ehrenhafte Kämpfer).

Deine Armee muss mindestens drei Wookiee-Truppler-Einheiten enthalten.

In jeder Runde gilt: Immer wenn zum ersten Mal eine Miniatur einer Wookiee-Truppler-Einheit besiegt wird, darf die Einheit eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

ARMEEZUSAMMEN- STELLUNG

ERLAUBTE EINHEITEN

Commander: Yoda, Chewbacca, Wookiee-Häuptling

Spezialeinsatzkräfte: 0–1 ARC-Truppler (kein Stoßtrupp), Wookiee-Krieger

Korps: 0–2 Klontruppen der Phase II

Unterstützung: 0–1 BARC-Gleiter, Raddaugh-Gnaspe-Schwirrlügler

Schwer: 0–1 ISP-Gleiter, 0–1 TX-130-Kampfpanzer der *Säbel*-Klasse

Erlaubte einzigartige/limitierte Aufwertungen: Keine.

RANG-VORAUSSETZUNGEN

-  **Commander/Agent:** Jede Armee muss 1–2 Commander-Einheiten enthalten.
-  **Spezialeinsatzkräfte:** Jede Armee darf bis zu 4 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.

RADDAUGH-GNASPE-SCHWIRRLÜGLER
ANGRIFFSFAHRZEUG

57

ANFLUG (Zu Beginn der Aktivierung dieser Einheit, darf sie sich dazu entscheiden, ihre Geschwindigkeit bis zum Ende der Aktivierung um 1 zu erhöhen oder zu verringern.)

DECKUNG 2 (Solange du verteidigst, verbessere deine Deckung um 2.)

GLEITER 2

IMMUNITÄT: EXPLOSION, NAHKAMPF, REICHWEITE-1-WAFFEN

NEUPOSITIONIEREN

SPEZIALVERBAND: WOOKIEE-VERTEIDIGER

KASHYYYK-PISTOLE DES PILOTEN

REPULSORFAHRZEUG

6
3

© LFL © AMG

RADDAUGH-GNASPE-SCHWIRRLÜGLER
ANGRIFFSFAHRZEUG

Der von den Appazanna-Maschinenwerken hergestellte Schwirrlügler, die auch den Wookiee-Katamaran herstellen, hat seine Bezeichnung von großen wespenähnlichen Insekten, die auf Kashyyyks Mond Alaris heimisch sind.

© LFL © AMG