

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.

BLIZZARD-TRUPP

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

SONDERREGELN

Ein „Blizzard-Trupp“-Kampftrupp ist Teil der Fraktion Galaktisches Imperium.

Das Schlüsselwort **FELDKOMMANDANT** kann in einer Blizzard-Trupp-Armee nicht verwendet werden.

ARMEEZUSAMMEN- STELLUNG

ERLAUBTE EINHEITEN

Commander: Darth Vader, General Veers, Imperiale Offizierin

Agent: Darth Vader

Korps: Schneetruppen, 0–2 Sturmtruppen

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

Schwer: AT-ST

Erlaubte einzigartige Aufwertungen: General Weiss

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 muss 1–4 Unterstützungs-Einheiten 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 Agent-Einheiten enthalten. Mindestens 1 Einheit muss eine Commander-Einheit sein.
-  **Korps:** Jede Armee muss 2–4 Korps-Einheiten enthalten.
-  **Unterstützung:** Jede Armee muss 1–3 Unterstützungs-Einheiten enthalten.
-  **Schwer:** Jede Armee darf bis zu 1 schwere Einheit enthalten.

KOMMANDO- & EINHEITENKARTEN

ANDAUERNDER BESCHUSS
BLIZZARD-TRUPP



2 EINHEITEN

Nur Blizzard-Trupp.

Feindliche Einheiten können während ihres Schrittes „Sammeln“ nicht mehr als 1 Niederhalten-Marker entfernen.

4 = +

EXPLOSION, IMMUNITÄT: ABLENKEN, NIEDERHALTEND, STRAHL 1

SCHWERER BESCHUSS
BLIZZARD-TRUPP



2 EINHEITEN

Nur Blizzard-Trupp.

Ein Mal in dieser Runde darf eine befreundete \blacktriangle -Einheit am Ende ihrer Aktivierung einen Angriff mit folgender Waffe durchführen:

4 = +

EXPLOSION, IMMUNITÄT: ABLENKEN, NIEDERHALTEND, STRAHL 1

BEREIT MACHEN ZUM BODENANGRIFF
BLIZZARD-TRUPP



3 EINHEITEN

Nur Blizzard-Trupp.

Jede befreundete \blacktriangle -Truppler-Einheit, der mit dieser Karte ein Befehl erteilt wird, erhält **DIE SPOREN GEBEN**.

Die Waffen jeder befreundeten \blacktriangle -Truppler-Einheit, der mit dieser Karte ein Befehl erteilt wird, erhalten **NIEDERHALTEND**.

STURMTRUPPEN
SCHWERER EINGREIFTRUPP



Elite-Sturmtruppen tragen oft ein ganzes Arsenal an Waffen in die Schlacht, damit sie die gesamte Schlagkraft des Imperiums gegen die Rebellen einsetzen können.

LFL © AMG

STURMTRUPPEN
SCHWERER EINGREIFTRUPP

30

FLEXIBLES EINSATZTEAM 2 (Diese Einheit muss 2 \blacktriangle -Aufwertungen ausrüsten.)

PRÄZISE 1 (Sobald du einen Zielmarker aus gibst, darfst du bis zu 1 zusätzlichen Würfel neu würfeln.)

SPEZIALVERBAND: BLIZZARD-TRUPP (Diese Einheit darf nur im Blizzard-Trupp enthalten sein.)

UNGEHINDERT (Du ignorierst die Effekte von unwegsamem Gelände.)

UNBEWAFFNET

E-11-BLASTERGEWEHR

1 = 3

TRÜPPLER

1

1

STURMTRUPPEN
SCHWERER EINGREIFTRUPP



Elite-Sturmtruppen tragen oft ein ganzes Arsenal an Waffen in die Schlacht, damit sie die gesamte Schlagkraft des Imperiums gegen die Rebellen einsetzen können.

LFL © AMG

STURMTRUPPEN
SCHWERER EINGREIFTRUPP

30

FLEXIBLES EINSATZTEAM 2 (Diese Einheit muss 2 \blacktriangle -Aufwertungen ausrüsten.)

PRÄZISE 1 (Sobald du einen Zielmarker aus gibst, darfst du bis zu 1 zusätzlichen Würfel neu würfeln.)

SPEZIALVERBAND: BLIZZARD-TRUPP (Diese Einheit darf nur im Blizzard-Trupp enthalten sein.)

UNGEHINDERT (Du ignorierst die Effekte von unwegsamem Gelände.)

UNBEWAFFNET

E-11-BLASTERGEWEHR

1 = 3

TRÜPPLER

1

1