

STAR WARS™

LEGION™

SÖLDNERREGELN

In der STAR WARS-Galaxis gibt es die verschiedensten Helden, Schurken, Gauner, Organisationen, ja sogar ganze Milizen, die unabhängig von den etablierten Machtstrukturen agieren. Diese Charaktere und Streitkräfte treten bei STAR WARS: LEGION als Söldnereinheiten auf.

SÖLDNER IN DEINE ARMEE AUFNEHMEN

Söldnereinheiten sind zu keiner der vier Spielfraktionen loyal. Allerdings können Fraktionen und manche Kampfverbände bestimmte Söldnereinheiten anheuern und in ihre Armee aufnehmen. Auf der Einheitenkarte einer Söldnereinheit sind alle Fraktionen angegeben, die diese Söldnereinheit in ihre Armee aufnehmen können.

Es kostet nichts extra, eine Söldnereinheit in die Armee aufzunehmen.

Söldnereinheiten zählen nicht zum Minimum der Einheiten in einem Rang hinzu, die eine Armee enthalten muss, aber sie zählen zum Maximum der Einheiten in einem Rang, die eine Armee enthalten darf. Eine Armee darf maximal zwei Söldnereinheiten des Rangs ▲ enthalten und maximal eine Söldnereinheit jedes anderen Rangs.

Beispiel: Eine Standardarmee des Galaktischen Imperiums, die eine oder mehrere „Vollstrecker der Schwarzen Sonne“-Einheiten enthält, muss mindestens drei Nicht-Söldner-▲-Einheiten enthalten. Insgesamt darf sie nicht mehr als sechs ▲-Einheiten enthalten.

Normalerweise ist es nicht möglich, eine Armee ausschließlich aus Söldnern zusammenzustellen. Einige Kampfverbände erlauben es jedoch trotzdem. Diese Kampfverbände haben spezielle Voraussetzungen und Regeln. Manche Söldnereinheiten können von keiner Fraktion verwendet werden. Du kannst diese Einheiten nur dann verwenden, wenn eine Sonderregel dir erlaubt, sie in deine Armee aufzunehmen.

Eine Söldnereinheit ist mit allen anderen Einheiten ihrer Armee befreundet, gilt aber nicht als Teil der Fraktion dieser Armee. Wenn deine Armee Söldnereinheiten enthält, verwende Befehlsmarker mit Rückseiten passend zur Fraktion deiner Armee. Spielst du eine Armee, die ausschließlich aus Söldnereinheiten besteht, verwende die Söldner-Befehlsmarker.

Beispiel: Vollstrecker der Schwarzen Sonne, die von einer Armee des Galaktischen Imperiums angeheuert wurden, sind mit anderen Einheiten ihrer Armee befreundet, gehören aber nicht der Fraktion Galaktisches Imperium an. Trotzdem verwenden sie Befehlsmarker des Galaktischen Imperiums.

ZUGEHÖRIGKEITEN

Jede Söldnereinheit hat eine Zugehörigkeit. Diese beschreibt, wem ihre wahre Loyalität gilt. Zugehörigkeiten können Verbrecherorganisationen, Syndikate, Gilden, Gangs oder auch einzelne Kopfgeldjäger sein. Die Zugehörigkeit einer Einheit wird durch ein Symbol links oben auf der Einheitenkarte angegeben, wo normalerweise das Fraktionssymbol zu finden wäre.

Einer Einheit mit einer Zugehörigkeit können nur von befreundeten Einheiten mit derselben Zugehörigkeit Befehle erteilt werden.

Jede Zugehörigkeit wird durch ein Symbol dargestellt. Folgende Zugehörigkeiten gibt es bei STAR WARS: LEGION:



Schwarze Sonne



Das Pyke-Syndikat



Räuber



Halunken



Gefolgsleute von Maul

REGELN FÜR KAMPFVERBÄNDE

Ein Kampfverband 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.

Kampfverbände bieten dir eine alternative Möglichkeit, deine Armee zusammenzustellen. Jeder Kampfverband verfügt über eine eigene Liste an bestimmten Einheiten, die bei der Zusammenstellung der Armee in den Kampfverband 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 Kampfverband auswirken können.

DAS SCHATTENKOLLEKTIV

Dieses Dokument listet alle Regeln und Spielkomponenten, die du brauchst, um deine Armee als Kampfverband „Schattenkollektiv“ zusammenzustellen. Dies beinhaltet eine Liste der erlaubten Einheiten, Rang-Voraussetzungen und Sonderregeln.

ARMEEZUSAMMENSTELLUNG

ERLAUBTE EINHEITEN

Commander: Capo des Pyke-Syndikats, Gar Saxon, Vigo der Schwarzen Sonne

Agent: Bossk, Cad Bane, Maul (Ein Konkurrent)

Korps: Fußsoldaten des Pyke-Syndikats, Vollstrecker der Schwarzen Sonne

Spezialeinsatzkräfte: Mandalorianische Superkommandos

Unterstützung: Swoop-Bike-Fahrer

Schwer: A-A5-Lastengleiter

Erlaubte einzigartige Aufwertungen: Anführer der Plünderer, Das Dunkelschwert, Rook Kast, Saxons Galar-90-Gewehr, Saxons Z-3X-Jetpack-Raketen, Saxons ZX-Flammenwerfer

RANG-VORAUSSETZUNGEN

Commander/Agent: Jede Armee muss ein bis vier Commander- und/oder Agent-Einheiten enthalten. Mindestens eine Einheit muss ein Commander sein.

Korps: Jede Armee muss zwei bis sechs Korps-Einheiten enthalten.

Spezialeinsatzkräfte: Jede Armee darf bis zu vier Spezialeinsatzkräfte-Einheiten enthalten.

Unterstützung: Jede Armee darf bis zu drei Unterstützungseinheiten enthalten.

Schwer: Jede Armee darf bis zu zwei schwere Einheiten enthalten.

SONDERREGELN

Der Kampfverband „Schattenkollektiv“ muss ausschließlich aus Söldner-Einheiten bestehen. **Söldnereinheiten zählen bei der Zusammenstellung des Kampfverbandes „Schattenkollektiv“ zum Minimum der Einheiten in einem Rang hinzu.** Eine Beschränkung von Söldnereinheiten pro Rang gibt es nicht.

Der Kampfverband „Schattenkollektiv“ ist mit der Dunklen Seite assoziiert.

RANG-VORAUSSETZUNGEN IN SKIRMISH-PARTIEN

Commander/Agent: Jede Armee muss ein bis zwei Commander- und/oder Agent-Einheiten enthalten. Mindestens eine Einheit muss ein Commander sein.

Korps: Jede Armee muss ein bis vier Korps-Einheiten enthalten.

Spezialeinsatzkräfte: Jede Armee darf bis zu drei Spezialeinsatzkräfte-Einheiten enthalten.

Unterstützung: Jede Armee darf bis zu zwei Unterstützungseinheiten enthalten.

Schwer: Jede Armee darf bis zu eine schwere Einheit enthalten.