

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.

501. LEGION

Dieses Dokument listet alle Regeln und Spielkomponenten, die du brauchst, um deine Armee als Kampftrupp „501. Legion“ der Galaktischen Republik aufzustellen. Dies beinhaltet eine Liste der erlaubten Einheiten, neuen Kommandokarten, Rang-Voraussetzungen und Sonderregeln.

SONDERREGELN

Ein „501.-Legion“-Kampftrupp ist Teil der Fraktion Galaktische Republik.

Während der Armeezusammenstellung darfst du deiner Armee 1 ARC-Truppler (Stoßtrupp) für jede ARC-Truppler-Einheit, die kein Stoßtrupp ist, hinzufügen und dafür die üblichen Punkte ausgeben.

ARMEEZUSAMMEN- STELLUNG

ERLAUBTE EINHEITEN

Commander: Anakin Skywalker, Klon-Captain Rex, Klon-Kommandant

Korps: Klontruppen der Phase II

Spezialeinsatzkräfte: ARC-Truppler (Nicht-Stoßtrupp)

Unterstützung: AT-RT, BARC-Gleiter

Schwer: LAAT/le-Patrouillentransporter

Erlaubte einzigartige Aufwertungen: Echo, Fives

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

RANG-VORAUSSETZUNGEN IN SKIRMISH-PARTIEN

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

KOMMANDOKARTEN

FÜHRUNG VON VORNE
501. LEGION



1 ♠-EINHEIT

Nur 501. Legion.

Beim Zusammenstellen deiner Kommandokarten-Starthand behandelst du diese Karte, als hätte sie 2 Kreise. Nachdem einer befreundeten ♠-Einheit mit dieser Karte ein Befehl erteilt worden ist, wähle 3 andere befreundete Einheiten innerhalb von Reichweite 1 der ♠-Einheit. Jede gewählte Einheit erhält 1 Ziel- oder 1 Ausweichmarker.

TAKTISCHE PLANUNG
501. LEGION



2 ♣- ODER ♠-EINHEITEN

Nur 501. Legion.

Nachdem eine befreundete ♣- oder ♠-Einheit einen Angriff gegen eine Einheit durchgeführt hat, die einen offen ausliegenden Befehlsmarker hat, mische jenen Befehlsmarker zurück in ihren Befehlspool.

ANFÜHRER DER 501.
501. LEGION



3 ♠- ODER ♣-EINHEITEN

Nur 501. Legion.

DAUERHAFT. Befreundete Einheiten in Reichweite 1-2 zu einer befreundeten „Anakin Skywalker“- und/oder einer befreundeten „Klon-Captain Rex“-Einheit erhalten **UNBEZWINGBAR**.