



## 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.

### TEMPEST FORCE

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

### SONDERREGELN

Ein Tempest-Force-Kampftrupp ist Teil der Fraktion Galaktisches Imperium.

Fahrzeuge in dieser Armee erhalten das Schlüsselwort Auskundschaften 2.

Einheiten, die nicht einer befreundeten -Einheit sind und keine -Aufwertung ausgerüstet haben, entfernen während des Schrittes „Marker entfernen“ 1 Niederhalten-Marker weniger.

Du darfst während des Spieldaufbaus zu Beginn des Schrittes „Einheiten aufstellen“ 1 befreundete - oder -Einheit beiseite stellen und sie mit einem Vorteilsmarker markieren. Sobald du einen Befehlsmarker ziehst, der dem Rang der befreundeten beiseitegestellten Einheit entspricht und falls du keine Einheit auf dem Schlachtfeld mit dem entsprechenden Rang wählen kannst,

musst du die beiseitegestellte Einheit auf dem Schlachtfeld jenseits von aller feindlichen Einheiten platzieren, falls möglich. Jene Einheit gilt als aktiviert und ihr Befehlsmarker wird verdeckt platziert. Dann verliert die Einheit ihren Vorteilsmarker.

## ARMEE-ZUSAMMENSTELLUNG

### ERLAUBTE EINHEITEN

**Commander:** Imperiale Offizierin

**Spezialeinsatzkräfte:** Scout-Truppen (Kein Stoßtrupp)

**Korps:** Sturmtruppen

**Unterstützung:** 74-Z-Düsenchiffen

**Schwer:** AT-ST, Major Marquand

**Erlaubte einzigartige Aufwertungen:** Keine

### RANG-VORAUSSETZUNGEN

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

**Spezialeinsatzkräfte:** Jede Armee muss 2–6 Spezialeinsatzkräfte-Einheiten enthalten.

**Korps:** Jede Armee muss 1–3 Korps-Einheiten enthalten.

**Unterstützung:** Jede Armee darf bis zu 3 Unterstützung-Einheiten enthalten.

**Schwer:** Jede Armee darf bis zu 3 schwere Einheiten enthalten.

### SKIRMISH-RANG-VORAUSSETZUNGEN

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

**Spezialeinsatzkräfte:** Jede Armee muss 1–4 Spezialeinsatzkräfte-Einheiten enthalten.

**Korps:** Jede Armee muss 1–2 Korps-Einheiten enthalten.

**Unterstützung:** Jede Armee darf bis zu 2 Unterstützung-Einheiten enthalten.

**Schwer:** Jede Armee darf bis zu 2 schwere Einheiten enthalten.





### TREIBT SIE RAUS

1 FAHRZEUG

Befreundete Fahrzeuge erhalten in dieser Runde **DEMORALISIEREN 1**. Wenn in dieser Runde zum ersten Mal ein befreundetes Fahrzeug mit einem offen ausliegenden Befehlsmarker eine Bewegung in **1** von einer feindlichen Einheit beendet, wirf einen weißen Verteidigungswürfel für jede Miniatur in der feindlichen Einheit. Für jedes **1**- und **2**-Ergebnis erleidet die feindliche Einheit eine Wunde.

© LFL © AMG

Maciej Reblisz



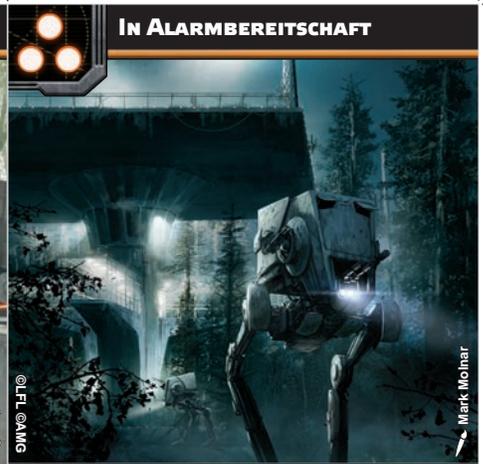
### WIR BRAUCHEN VERSTÄRKUNG

2 TRUPPLER

Befreundete Einheiten mit einem offen ausliegenden Befehlsmarker erhalten in dieser Runde **LÖSEN**.

© LFL © AMG

Imaginary Friends Studios



### IN ALARMBEREITSCHAFT

3 EINHEITEN

Sobald einer Einheit mit dieser Karte ein Befehl erteilt wird, erhält sie 1 Zielmarker für jede feindliche Einheit in **1**. Falls sie dadurch keine Zielmarker erhalten hat, erhält sie einen Bereitschaftsmarker.

© FL © AMG

Mark Mohar



### TEMPEST FORCE

SCHÜTZE, INFANTRIE!

MAJOR MARQUAND

Major Marquand verringert während seiner Aktivierung seine Geschwindigkeit um 1 (Minimum 1). Major Marquand erhält in dieser Runde **TAKTISCH 1** und seine Waffen erhalten in dieser Runde **NIEDERHALTEND**.

© LFL © AMG

Mark Mohar



### TEMPEST FORCE

SCHWADRON, ZU MIR!

MAJOR MARQUAND

Zu Beginn der Aktivierung von Major Marquand darf jede andere befreundete Fahrzeugeinheit in **1** zu ihm eine freie Drehung durchführen. Anschließend darf sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

© FL © AMG

© FL © AMG



### TEMPEST FORCE

GEPANZERTE KAVALLERIE

3 FAHRZEUGE

Sobald ein anderes befreundetes Fahrzeug seine Aktivierung in **1** zu Major Marquand beginnt, darf es 1 der folgenden Effekte wählen:

- Falls das Fahrzeug in Marquands Frontfeuerwinkel oder nicht aufgestellt ist, darf es 1 Ausweichmarker erhalten.
- Falls das Fahrzeug in Marquands Seitenfeuerwinkel ist, darf es 1 Zielmarker erhalten.
- Falls das Fahrzeug in Marquands Heckfeuerwinkel ist, darf es eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

Timothy Ben Zweifel

MAJOR MARQUAND

MAJOR MARQUAND

MAJOR MARQUAND

**MAJOR MARQUAND**  
TEMPEST SCOUT 2  
BODENFAHRZEUG

**ANWEISEN: FAHRZEUG. ARSENAL 2.**  
**FELDKOMMANDANT. PANZERUNG 5.**  
**SCHWACHSTELLE: HECK 1**  
**SPEZIALVERBAND: TEMPEST FORCE**

**GRANATWERFER** **-2** **2**  
EXPLOSION,  
FESTER FEUERWINKEL: FRONT.

**LEICHTER ZWILLINGSBLASTER** **-3** **1** **1**  
FESTER FEUERWINKEL: FRONT.  
WUCHT 1

**MS-4-ZWILLINGSBLASTER** **1-4** **2** **2**  
FESTER FEUERWINKEL: FRONT.  
WUCHT 3



**11** **8**

⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

**MAJOR MARQUAND**  
TEMPEST SCOUT 2  
BODENFAHRZEUG

**180**



© LFL © AMG Mark Mohar

