

REBELLENKOMMANDO

CAPTAIN



BEOBSACHTEN 1: Wähle eine feindliche Einheit in Sichtlinie. Sie erhält 1 Beobachtungsmarker.

AUSKUNDSCHAFTEN 1: Nachdem diese Einheit aufgestellt worden ist, darf sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

SCHARFSCHÜTZE 1: Verringere während des Schrittes „Deckung bestimmen“ die Deckung des Verteidigers um 1.

TARNKLEIDUNG: Falls diese Einheit verborgen ist, darf sie, sobald sie sich gegen einen Fernkampfangriff verteidigt, ein **✖**-Ergebnis des Angriffswurfs negieren.

© LFL © AMG

KAMPFTRAINING	A-280-BLASTERGEWEHR
◆◆◆◆	14 ◆◆◆◆◆
	KRITISCH 2

REBELLENKOMMANDO

AUSKUNDSCHAFTEN 1: Nachdem diese Einheit aufgestellt worden ist, darf sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

SCHARFSCHÜTZE 1: Verringere während des Schrittes „Deckung bestimmen“ die Deckung des Verteidigers um 1.

TARNKLEIDUNG: Falls diese Einheit verborgen ist, darf sie, sobald sie sich gegen einen Fernkampfangriff verteidigt, ein **✖**-Ergebnis des Angriffswurfs negieren.

© LFL © AMG

KAMPFTRAINING	A-280-BLASTERGEWEHR
◆◆◆◆	14 ◆◆◆◆◆
	KRITISCH 1

REBELLENKOMMANDO

DH-447-SCHARFSCHÜTZE

AUSKUNDSCHAFTEN 1: Nachdem diese Einheit aufgestellt worden ist, darf sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

SCHARFSCHÜTZE 2: Verringere während des Schrittes „Deckung bestimmen“ die Deckung des Verteidigers um 2.

TARNKLEIDUNG: Falls diese Einheit verborgen ist, darf sie, sobald sie sich gegen einen Fernkampfangriff verteidigt, ein **✖**-Ergebnis des Angriffswurfs negieren.

© LFL © AMG

KAMPFTRAINING	DH-447-SCHARFSCHÜTZENGEWEHR
◆◆◆◆	18 ◆◆◆◆◆
	DURCHSCHLAGEN 1 KRITISCH 2

REBELLENKOMMANDO



AUSKUNDSCHAFTEN 1: Nachdem diese Einheit aufgestellt worden ist, darf sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

SCHARFSCHÜTZE 1: Verringere während des Schrittes „Deckung bestimmen“ die Deckung des Verteidigers um 1.

TARNKLEIDUNG: Falls diese Einheit verborgen ist, darf sie, sobald sie sich gegen einen Fernkampfangriff verteidigt, ein **✖**-Ergebnis des Angriffswurfs negieren.

© LFL © AMG

KAMPFTRAINING	A-280-BLASTERGEWEHR
◆◆◆◆	14 ◆◆◆◆◆
	KRITISCH 1

REBELLENKOMMANDO

SABOTEUR

AUSKUNDSCHAFTEN 1: Nachdem diese Einheit aufgestellt worden ist, darf sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

SCHARFSCHÜTZE 1: Verringere während des Schrittes „Deckung bestimmen“ die Deckung des Verteidigers um 1.

TARNKLEIDUNG: Falls diese Einheit verborgen ist, darf sie, sobald sie sich gegen einen Fernkampfangriff verteidigt, ein **✖**-Ergebnis des Angriffswurfs negieren.

© LFL © AMG

KAMPFTRAINING	A-280-BLASTERGEWEHR
◆◆◆◆	14 ◆◆◆◆◆
	KRITISCH 1

IMMOBILISIERTES FAHRZEUG

FELDTRIAGE: Wähle zu Beginn der Aktivierung dieser Einheit beliebig viele andere befreundete Einheiten in 6" (15,24 cm). Entferne insgesamt bis zu 3 Wunden von den gewählten Einheiten.

LETZTER WIDERSTAND: Dieser Einheit können keine Befehle erteilt werden.

SCHWERE PANZERUNG: FRONT, SEITEN: Waffen ohne das Schlüsselwort **WUCHT** können nicht zu Angriffspools hinzugefügt werden, die diese Einheit zum Ziel haben, falls sich die angreifende Einheit im Front- oder Seiten-Feuerwinkel befindet.

STATIONÄR: Diese Einheit kann keine Bewegungen durchführen.

© LFL © AMG

BESATZUNGSWAFFEN	BORDGESCHÜTZE	FAHRZEUG
19 ◆◆◆◆◆	18 ◆◆◆◆◆	15
KRITISCH 2. FESTER FEUERWINKEL: SEITEN, HECK	KRITISCH 3. FESTER FEUERWINKEL: FRONT	

REBELLENKOMMANDO



AUSKUNDSCHAFTEN 1: Nachdem diese Einheit aufgestellt worden ist, darf sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

SCHARFSCHÜTZE 1: Verringere während des Schrittes „Deckung bestimmen“ die Deckung des Verteidigers um 1.

TARNKLEIDUNG: Falls diese Einheit verborgen ist, darf sie, sobald sie sich gegen einen Fernkampfangriff verteidigt, ein **✖**-Ergebnis des Angriffswurfs negieren.

© LFL © AMG

KAMPFTRAINING	A-280-BLASTERGEWEHR
◆◆◆◆	14 ◆◆◆◆◆
	KRITISCH 1

WOOKIEE-KRIEGER

BOGENSPANNER

STURMANGRIFF: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, darf sie eine freie Nahkampf-Angriffsaktion durchführen.

UNBEZWINGBAR: Sobald diese Einheit ihren Schritt „Sammeln“ durchführt, wirft sie rote Verteidigungswürfel anstatt weiße.

© LFL © AMG

ÜBERWÄLTIGEN	BOGENSPANNER
◆◆◆◆◆	12 ◆◆◆◆◆
WUCHT 2	KRITISCH 2, WUCHT 1

WOOKIEE-KRIEGER

RYKK-KLINGEN

LÖSEN: Auch solange diese Einheit mit feindlichen Einheiten in einem Handgemenge ist, kann sie Bewegungen durchführen.

STURMANGRIFF: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, darf sie eine freie Nahkampf-Angriffsaktion durchführen.

UNBEZWINGBAR: Sobald diese Einheit ihren Schritt „Sammeln“ durchführt, wirft sie rote Verteidigungswürfel anstatt weiße.

© LFL © AMG

RYKK-KLINGEN
◆◆◆◆◆
KRITISCH 2, WUCHT 2, DURCHSCHLAGEN 1

REBELLENTRUPPLER
CAPTAIN

ANSPOREN 1: Entferne zu Beginn der Aktivierung dieser Einheit bis zu 1 Niederhalten-Marker einer befreundeten Einheit in 6" (15,24 cm).

FLINK: Nachdem diese Einheit verteidigt hat, erhält sie 1 Ausweichmarker, falls sie 1 oder mehr Ausweichmarker ausgegeben hat.

GEFAHRENSINN: Sobald sich diese Einheit gegen einen Angriff verteidigt, wirft sie einen zusätzlichen Verteidigungswürfel für jeden ihrer Niederhalten-Marker.

© LFL © AMG



TRUPPLER

REBELLENTRUPPLER

FLINK: Nachdem diese Einheit verteidigt hat, erhält sie 1 Ausweichmarker, falls sie 1 oder mehr Ausweichmarker ausgegeben hat.

GEFAHRENSINN: Sobald sich diese Einheit gegen einen Angriff verteidigt, wirft sie einen zusätzlichen Verteidigungswürfel für jeden ihrer Niederhalten-Marker.

© LFL © AMG



TRUPPLER

REBELLENTRUPPLER

FLINK: Nachdem diese Einheit verteidigt hat, erhält sie 1 Ausweichmarker, falls sie 1 oder mehr Ausweichmarker ausgegeben hat.

GEFAHRENSINN: Sobald sich diese Einheit gegen einen Angriff verteidigt, wirft sie einen zusätzlichen Verteidigungswürfel für jeden ihrer Niederhalten-Marker.

© LFL © AMG



TRUPPLER

KAMPFTRAINING

A-280-BLASTERGEWEHR

12

KRITISCH 1

6
3

6
3

KAMPFTRAINING

A-280-BLASTERGEWEHR

12

6
2

6
2

KAMPFTRAINING

A-280-BLASTERGEWEHR

12

6
2

6
2

REBELLENTRUPPLER

FLINK: Nachdem diese Einheit verteidigt hat, erhält sie 1 Ausweichmarker, falls sie 1 oder mehr Ausweichmarker ausgegeben hat.

GEFAHRENSINN: Sobald sich diese Einheit gegen einen Angriff verteidigt, wirft sie einen zusätzlichen Verteidigungswürfel für jeden ihrer Niederhalten-Marker.

© LFL © AMG



TRUPPLER

REBELLENTRUPPLER

FLINK: Nachdem diese Einheit verteidigt hat, erhält sie 1 Ausweichmarker, falls sie 1 oder mehr Ausweichmarker ausgegeben hat.

GEFAHRENSINN: Sobald sich diese Einheit gegen einen Angriff verteidigt, wirft sie einen zusätzlichen Verteidigungswürfel für jeden ihrer Niederhalten-Marker.

© LFL © AMG



TRUPPLER

REBELLENTRUPPLER
DLT-20A SCHWERES BLASTERGEWEHR

FLINK: Nachdem diese Einheit verteidigt hat, erhält sie 1 Ausweichmarker, falls sie 1 oder mehr Ausweichmarker ausgegeben hat.

GEFAHRENSINN: Sobald sich diese Einheit gegen einen Angriff verteidigt, wirft sie einen zusätzlichen Verteidigungswürfel für jeden ihrer Niederhalten-Marker.

© LFL © AMG



TRUPPLER

KAMPFTRAINING

A-280-BLASTERGEWEHR

12

6
2

6
2

KAMPFTRAINING

A-280-BLASTERGEWEHR

12

6
2

6
2

KAMPFTRAINING

DLT-20A-BLASTERGEWEHR

16

KRITISCH 2, NIEDERHALTEND 1

6
2

6
2

REBELLENKUNDSCHAFTER

AGIL 1: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, erhält sie 1 Ausweichmarker.

FLINK: Nachdem diese Einheit verteidigt hat, erhält sie 1 Ausweichmarker, falls sie 1 oder mehr Ausweichmarker ausgegeben hat.

GEFAHRENSINN: Sobald sich diese Einheit gegen einen Angriff verteidigt, wirft sie einen zusätzlichen Verteidigungswürfel für jeden ihrer Niederhalten-Marker.

HELDENMUT: Sobald diese Einheit eine Angriffsaktion durchführt, entferne bis zu 1 Niederhalten-Marker von einer befreundeten Einheit in 6" (15,24 cm).

© LFL © AMG



TRUPPLER

REBELLENKUNDSCHAFTER

AGIL 1: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, erhält sie 1 Ausweichmarker.

FLINK: Nachdem diese Einheit verteidigt hat, erhält sie 1 Ausweichmarker, falls sie 1 oder mehr Ausweichmarker ausgegeben hat.

GEFAHRENSINN: Sobald sich diese Einheit gegen einen Angriff verteidigt, wirft sie einen zusätzlichen Verteidigungswürfel für jeden ihrer Niederhalten-Marker.

HELDENMUT: Sobald diese Einheit eine Angriffsaktion durchführt, entferne bis zu 1 Niederhalten-Marker von einer befreundeten Einheit in 6" (15,24 cm).

© LFL © AMG



TRUPPLER

ASTROMECHDROIDE

NACHSCHUBLIEFERUNG: Wähle eine befreundete Einheit in 6" (15,24 cm). Sie erhält 1 Energiemarker oder entfernt 1 Niederhalten-Marker.

© LFL © AMG



DROIDEN-TRUPPLER

KAMPFTRAINING

A-300-BLASTERGEWEHR

12

KRITISCH 2

7
2

7
2

KAMPFTRAINING

A-300-BLASTERGEWEHR

12

KRITISCH 2

7
2

SCHWEISSBRENNER

4
1

4
1

<p>FLEXIBILITÄSTRAINING</p> <p>AUSRÜSTUNG 1A Sobald eine Einheit in diesem Einsatzteam eine Ausweichen- oder Zielen-Aktion durchführt, erhält sie 1 Energiemarker.</p> <p>REBELLENKOMMANDOS</p>	<p>WACHSAM</p> <p>AUSRÜSTUNG 1B Wähle während der Endphase bis zu 3 befreundete Truppler-Einheiten. Die gewählten Einheiten entfernen während des Schrittes „Marker entfernen“ 1 Ausweichmarker nicht.</p> <p>REBELLENKOMMANDOS</p>	<p>GEWANDHEITSTRAINING</p> <p>AUSRÜSTUNG 2A Einheiten in diesem Einsatzteam können Ausweichmarker ausgeben, um ⚡-Ergebnisse zu negieren.</p> <p>REBELLENKOMMANDOS</p>	<p>VERBESSERTE KOMMS</p> <p>AUSRÜSTUNG 2B Einheiten in diesem Einsatzteam ignorieren die Effekte des Zustands „Störung der Komms“.</p> <p>REBELLENKOMMANDOS</p>	<p>MUSKELKRAFT</p> <p>AUSRÜSTUNG 3A Ersetze einen „Wookiee-Krieger, Bogenspanner“ in deinem Einsatzteam durch einen „Wookiee-Krieger, Ryyk-Klingen“.</p> <p>REBELLENKOMMANDOS</p>	<p>VERNICHTENDE FEUERKRAFT</p> <p>AUSRÜSTUNG 3B Sobald eine befreundete ⚡-Einheit einen Fernkampfangriff durchführt und falls die verteidigende Einheit keinen verdeckt ausliegenden Befehlsmarker hat, erhält der Angriffspool NIEDERHALTEND 1. (Nachdem dieser Angriff abgehandelt worden ist, erhält die verteidigende Einheit 1 Niederhalten-Marker.)</p> <p>REBELLENKOMMANDOS</p>
<p>GEWANDHEITSTRAINING</p> <p>AUSRÜSTUNG 1A Einheiten in diesem Einsatzteam können Ausweichmarker ausgeben, um ⚡-Ergebnisse zu negieren.</p> <p>REBELLENTRUPPEN</p>	<p>RUHIG UND GEFASST</p> <p>AUSRÜSTUNG 1B Einheiten in diesem Einsatzteam können Ausweichmarker ausgeben, als wären es Zielmarker.</p> <p>REBELLENTRUPPEN</p>	<p>FEUERT AUF MEIN ZIEL!</p> <p>AUSRÜSTUNG 2A Sobald ein befreundeter „Rebelltruppler, Captain“ oder „Rebellen-Kundschafter“ eine Angriffsaktion durchführt, erhält der Verteidiger 2 Beobachtungsmarker, nachdem der Angriff abgehandelt worden ist.</p> <p>REBELLENTRUPPEN</p>	<p>HALTET SIE ZURÜCK</p> <p>AUSRÜSTUNG 2B Einheiten in diesem Einsatzteam erhalten in 3" (7,62 cm) zu einem Einsatzzielmarker PRÄZISE 1. (Sobald du einen Zielmarker aus gibst, um Angriffswürfel neu zu würfeln, darfst du 1 zusätzlichen Würfel neu würfeln.)</p> <p>REBELLENTRUPPEN</p>	<p>VERBORGEN</p> <p>AUSRÜSTUNG 3A Zu Beginn der ersten Aktivierungsphase erhält jede Einheit in diesem Einsatzteam 1 Ausweichmarker.</p> <p>REBELLENTRUPPEN</p>	<p>VERZWEIFLUNG</p> <p>AUSRÜSTUNG 3B Zu Beginn der letzten Runde erholt sich jede Einheit in diesem Einsatzteam.</p> <p>REBELLENTRUPPEN</p>

☰ **LAUTLOSE ANNÄHERUNG** ☰ **SPRENGSÄTZE** ☰ **UM JEDEN PREIS HALTEN** ☰ **LETZTES GEFECHT** ☰



REBELLENKOMMANDOS

3 EINHEITEN

Jede Einheit in diesem Einsatzteam darf bis zu 1 feindliche Miniatur in SL wählen. Jede gewählte Einheit erhält 1 Beobachtungsmarker.



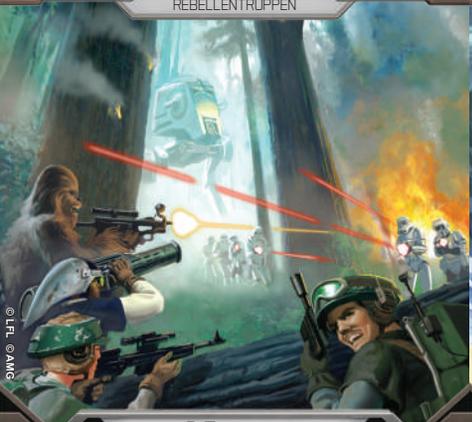
REBELLENKOMMANDOS

1 -EINHEIT

Während der Aktivierung eines befreundeten „Rebellenkommando, Saboteur“ erhält er die folgende Waffe:

6

KRITISCH 3, WUCHT 3



REBELLENTRUPPEN

3 EINHEITEN

Sobald eine Einheit in diesem Einsatzteam als Verteidiger eines feindlichen Angriffs bestimmt wird, darf sie 1 Niederhalten-Marker erhalten. Falls sie das tut, erhält sie 1 Ausweichmarker.



REBELLENTRUPPEN

3 EINHEITEN

Sobald eine Einheit in diesem Einsatzteam in Panik verfällt, erleidet sie nur eine Wunde, falls sie ein -Ergebnis würfelt. Zusätzlich entfernt sie 1 Wunde, falls sie ein -Ergebnis würfelt.

☰ **HELD DER REBELLION** ☰ **AUF HOFFNUNG GEBAUT** ☰ **LASST SIE WIE HUNDERT WIRKEN** ☰ **BEREITSCHAFT** ☰



1 -EINHEIT ODER 1 -EINHEIT

Sobald einer Einheit mit dieser Karte ein Befehl erteilt wird, erholt sie sich. Dann erhält sie 1 Zielmarker und 1 Ausweichmarker.



1 -EINHEIT & 2 -EINHEITEN

Jedes Mal, wenn eine befreundete Einheit in Panik verfällt, entfernt sie 1 Niederhalten-Marker.



3 EINHEITEN

Sobald befreundete Einheiten einen Fernkampfangriff durchführen, erhalten ihre Angriffspools **NIEDERHALTEND 1**. (Nachdem dieser Angriff abgehandelt worden ist, erhält die verteidigende Einheit 1 Niederhalten-Marker.)



1 EINHEIT

Nimm diese Karte am Ende der Kommando-phase auf deine Hand zurück.



<p>EWOK-JAGDFÜHRER</p> <p>RUF ZUR JAGD: Jeder andere befreundete Ewok-Jäger in 6" (15,24 cm) darf eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.</p> <p>TARNKLEIDUNG: Sobald sich diese Einheit gegen einen Fernkampfangriff verteidigt und sie verborgen ist, darf sie 1 ✱-Ergebnis im Angriffswurf negieren.</p> <p>© LFL © AMG</p>	 <p>TRUPPLER</p>	<p>EWOK-JÄGER STEINAXT</p> <p>STURMANGRIFF: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, darfst sie eine freie Nahkampf-Angriffsaktion durchführen.</p> <p>TARNKLEIDUNG: Sobald sich diese Einheit gegen einen Fernkampfangriff verteidigt und sie verborgen ist, darf sie 1 ✱-Ergebnis im Angriffswurf negieren.</p> <p>© LFL © AMG</p>	 <p>TRUPPLER</p>	<p>EWOK-FALLENSTELLER</p> <p>TARNKLEIDUNG: Sobald sich diese Einheit gegen einen Fernkampfangriff verteidigt und sie verborgen ist, darf sie 1 ✱-Ergebnis im Angriffswurf negieren.</p> <p>© LFL © AMG</p>	 <p>TRUPPLER</p>	
<p>STEINBEIL</p> <p>© LFL © AMG</p>	<p>6 2</p>	<p>GEMEISSELTE AXT</p> <p>DURCHSCHLAGEN 1</p> <p>© LFL © AMG</p>	<p>6 2</p>	<p>TAKTISCHER STEIN</p> <p>10</p> <p>© LFL © AMG</p>	<p>SCHLEUDER</p> <p>WUCHT 1</p> <p>© LFL © AMG</p>	<p>5 2</p>
<p>EWOK-JÄGER SCHLEUDER</p> <p>TARNKLEIDUNG: Sobald sich diese Einheit gegen einen Fernkampfangriff verteidigt und sie verborgen ist, darf sie 1 ✱-Ergebnis im Angriffswurf negieren.</p> <p>© LFL © AMG</p>	 <p>TRUPPLER</p>	<p>EWOK-JÄGER SCHLEUDER</p> <p>TARNKLEIDUNG: Sobald sich diese Einheit gegen einen Fernkampfangriff verteidigt und sie verborgen ist, darf sie 1 ✱-Ergebnis im Angriffswurf negieren.</p> <p>© LFL © AMG</p>	 <p>TRUPPLER</p>	<p>EWOK-JÄGER SPEER</p> <p>STURMANGRIFF: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, darfst sie eine freie Nahkampf-Angriffsaktion durchführen.</p> <p>TARNKLEIDUNG: Sobald sich diese Einheit gegen einen Fernkampfangriff verteidigt und sie verborgen ist, darf sie 1 ✱-Ergebnis im Angriffswurf negieren.</p> <p>© LFL © AMG</p>	 <p>TRUPPLER</p>	
<p>TAKTISCHER STEIN</p> <p>SCHLEUDER</p> <p>10</p> <p>WUCHT 1</p> <p>© LFL © AMG</p>	<p>5 1</p>	<p>TAKTISCHER STEIN</p> <p>SCHLEUDER</p> <p>10</p> <p>WUCHT 1</p> <p>© LFL © AMG</p>	<p>5 1</p>	<p>SPITZER STOCK</p> <p>© LFL © AMG</p>	<p>5 1</p>	
<p>EWOK-JÄGER SPEER</p> <p>STURMANGRIFF: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, darfst sie eine freie Nahkampf-Angriffsaktion durchführen.</p> <p>TARNKLEIDUNG: Sobald sich diese Einheit gegen einen Fernkampfangriff verteidigt und sie verborgen ist, darf sie 1 ✱-Ergebnis im Angriffswurf negieren.</p> <p>© LFL © AMG</p>	 <p>TRUPPLER</p>	<p>EWOK-JÄGER SPEER</p> <p>STURMANGRIFF: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, darfst sie eine freie Nahkampf-Angriffsaktion durchführen.</p> <p>TARNKLEIDUNG: Sobald sich diese Einheit gegen einen Fernkampfangriff verteidigt und sie verborgen ist, darf sie 1 ✱-Ergebnis im Angriffswurf negieren.</p> <p>© LFL © AMG</p>	 <p>TRUPPLER</p>			
<p>SPITZER STOCK</p> <p>© LFL © AMG</p>	<p>5 1</p>	<p>SPITZER STOCK</p> <p>© LFL © AMG</p>	<p>5 1</p>			

BAUMSTAMMFALLEN <small>HELLERBAUM</small>	 SIE SIND IN DEN BÄUMEN <small>HELLERBAUM</small>
	
KEINE EINHEITEN <p>Wirf zu Beginn der Aktivierungsphase 3 rote Verteidigungswürfel. Jede feindliche Einheit in 3" (7,62 cm) zu einem Einsatzzielmarker erhält 1 Niederhalten-Marker für jedes ▼-Ergebnis.</p>	KEINE EINHEITEN <p>Alle befreundeten Einheiten erhalten Lösen und erhöhen ihre Geschwindigkeit auf 3.</p>

VERBORGEN	RÄCHER	SIE SIND SO VIELE	GEWITZT	UNKONVENTIONELLE TAKTIKEN	HEIMAT-GEBIET
AUSRÜSTUNG 1A <p>Zu Beginn der ersten Aktivierungsphase erhält jede Einheit in diesem Einsatzteam 1 Ausweichmarker.</p>	AUSRÜSTUNG 1B <p>Wähle, nachdem eine befreundete Einheit besiegt wurde, eine andere befreundete Einheit. Die gewählte Einheit erhält 1 Ziel- oder Ausweichmarker.</p>	AUSRÜSTUNG 2A <p>Nahkampfangriffe, die von Einheiten in diesem Einsatzteam gegen feindliche Einheiten durchgeführt werden, die mit 2 oder mehr befreundeten Einheiten im Handgemenge sind, erhalten NIEDERHALTEND 1.</p>	AUSRÜSTUNG 2B <p>Nachdem ein Angriff gegen eine Einheit in diesem Einsatzteam abgehandelt wurde, darf die Einheit 1 Ausweichmarker ausgeben. Falls sie das tut, führt sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durch.</p>	AUSRÜSTUNG 3A <p>Einheiten in diesem Einsatzteam können Ausweichmarker ausgeben, als wären sie Zielmarker.</p>	AUSRÜSTUNG 3B <p>Einheiten in diesem Einsatzteam ignorieren die Effekte von den Zuständen „Schutz der Dunkelheit“ und „Schlechtes Wetter“. Zusätzlich wird jeder befreundete Ewok-Jäger verdeckt aufgestellt.</p>
<small>HELLERBAUM</small>	<small>HELLERBAUM</small>	<small>HELLERBAUM</small>	<small>HELLERBAUM</small>	<small>HELLERBAUM</small>	<small>HELLERBAUM</small>

ARC-TRUPPLER
CAPTAIN

ARC-TRAINING: Nachdem diese Einheit einen Angriff durchgeführt hat, erhält sie 1 Ausweichmarker.

MASSENFEUER: Sobald diese Einheit einen Fernkampfangriff durchführt, erhält die feindliche Einheit während des Schrittes „Verteidigern Niederhalten-Marker zuteilen“ 1 zusätzlichen Niederhalten-Marker für jedes \square -Ergebnis im Angriffspool.

SCHNELLFEUER: Diese Einheit darf zwei Angriffsaktionen durchführen.

ZUVERLÄSSIG 1: Zu Beginn der Aktivierungsphase erhält diese Einheit 1 Energiemarker.



ARC-TRUPPLER

ARC-TRAINING: Nachdem diese Einheit einen Angriff durchgeführt hat, erhält sie 1 Ausweichmarker.

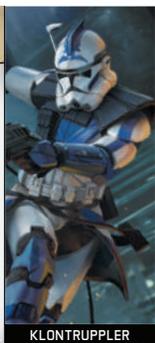
ZUVERLÄSSIG 1: Zu Beginn der Aktivierungsphase erhält diese Einheit 1 Energiemarker.



ARC-TRUPPLER

ARC-TRAINING: Nachdem diese Einheit einen Angriff durchgeführt hat, erhält sie 1 Ausweichmarker.

ZUVERLÄSSIG 1: Zu Beginn der Aktivierungsphase erhält diese Einheit 1 Energiemarker.



DC-17-HANDBLASTER

KRITISCH 3, NIEDERHALTEND 1

DC-17-HANDBLASTER

KRITISCH 3

DC-17-HANDBLASTER

KRITISCH 1, NIEDERHALTEND 1

DC-17-HANDBLASTER

KRITISCH 1

DC-17-HANDBLASTER

KRITISCH 1, NIEDERHALTEND 1

DC-17-HANDBLASTER

KRITISCH 1

ARC-TRUPPLER
JETPACK

ARC-TRAINING: Nachdem diese Einheit einen Angriff durchgeführt hat, erhält sie 1 Ausweichmarker.

BOOST-SPRUNG: Sobald diese Einheit eine Bewegungsaktion durchführt, ignoriert sie andere Miniaturen und Gelände mit der Höhe 2 oder niedriger.

ZUVERLÄSSIG 1: Zu Beginn der Aktivierungsphase erhält diese Einheit 1 Energiemarker.



ARC-TRUPPLER
JETPACK

ARC-TRAINING: Nachdem diese Einheit einen Angriff durchgeführt hat, erhält sie 1 Ausweichmarker.

BOOST-SPRUNG: Sobald diese Einheit eine Bewegungsaktion durchführt, ignoriert sie andere Miniaturen und Gelände mit der Höhe 2 oder niedriger.

ZUVERLÄSSIG 1: Zu Beginn der Aktivierungsphase erhält diese Einheit 1 Energiemarker.



ARC-TRUPPLER
DC-15X-LANGGEWEHR

BOOST-SPRUNG: Sobald diese Einheit eine Bewegungsaktion durchführt, ignoriert sie andere Miniaturen und Gelände mit der Höhe 2 oder niedriger.

SCHARFSCHÜTZE 2: Verringere während des Schrittes „Deckung bestimmen“ die Deckung des Verteidigers um 2.

SCHIESSEN UND STELLUNG WECHSELN: Nachdem diese Einheit einen Fernkampfangriff durchgeführt hat, darf sie eine Spurten-Aktion durchführen.

ZUVERLÄSSIG 1: Zu Beginn der Aktivierungsphase erhält diese Einheit 1 Energiemarker.



DC-17-HANDBLASTER

KRITISCH 1, NIEDERHALTEND 1

DC-17-HANDBLASTER

KRITISCH 1

DC-17-HANDBLASTER

KRITISCH 1, NIEDERHALTEND 1

DC-17-HANDBLASTER

KRITISCH 1

DC-17-HANDBLASTER

KRITISCH 1, NIEDERHALTEND 1

DC-15x-LANGGEWEHR

KRITISCH 2

IMMOBILISIERTES FAHRZEUG

LETZTER WIDERSTAND: Dieser Einheit können keine Befehle erteilt werden.

SAMMELPUNKT: Wähle zu Beginn der Aktivierung dieser Einheit beliebig viele befreundete Einheiten in 6" (15,24 cm). Entferne insgesamt bis zu 3 Niederhalten-Marker von den gewählten Einheiten.

SCHWERE PANZERUNG: FRONT, SEITEN: Waffen ohne das Schlüsselwort **WUCHT** können nicht zu Angriffspools hinzugefügt werden, die diese Einheit zum Ziel haben, falls sich die angreifende Einheit im Front- oder Seiten-F Feuerwinkel befindet.

STATIONÄR: Diese Einheit kann keine Bewegungen durchführen.

KLON-KOMMANDANT

SPÄHER 2: Wähle bis zu 2 befreundete Einheit in 6" (15,24 cm). Jede gewählte Einheit erhält 1 Zielmarker.

ALLE IN DECKUNG 2: Wähle bis zu 2 befreundete Einheiten in 6" (15,24 cm). Jede gewählte Einheit erhält 1 Ausweichmarker.

FÜR DIE REPUBLIK: Zu Beginn der Aktivierung dieser Einheit darf sie und bis zu eine befreundete Einheit in 6" (15,24 cm) eine freie Spurten-Aktion durchführen.



KLONTRUPPLER



BESATZUNGSWAFFEN

KRITISCH 2, FESTER FEUERWINKEL: SEITEN, HECK

BORDGESCHÜTZE

KRITISCH 3, FESTER FEUERWINKEL: FRONT

KAMPFTRAINING

KRITISCH 2

KLONTRUPPLER

KAMPFTRAINING

KRITISCH 2

KLONTRUPPLER



KLONTRUPPLER 1

© LFL © AMG



KLONTRUPPLER 1

© LFL © AMG



KLONTRUPPLER
Z-6-ROTATIONSBLASTERKANONE 1

© LFL © AMG



KAMPFTRAINING DC-15-BLASTERGEWEHR

12

KRITISCH 2

KLONTRUPPLER

6 1

KAMPFTRAINING DC-15-BLASTERGEWEHR

12

KRITISCH 2

KLONTRUPPLER

6 1

KAMPFTRAINING Z-6-ROTATIONSBLASTERKANONE

18

KRITISCH 4, NIEDERHALTEND 1

KLONTRUPPLER

6 1

KLONTRUPPLER
MEDIC 1

➔ **MEDIZINISCHE HILFE:** Wähle eine befreundete Truppler-Einheit in 3" (7,62 cm), die kein Droide ist. Sie entfernt bis zu 2 Wundenmarker, falls möglich.

© LFL © AMG



ASTROMECH-DROIDE 1

SCHNITTSTELLENPROTOKOLLE: Sobald diese Einheit eine Einsatzziel-Aktion durchführt, darf sie beliebig viele Würfel dieser Aktion neu würfeln.

© LFL © AMG



KAMPFTRAINING DC-15-BLASTERGEWEHR

12

KRITISCH 2

KLONTRUPPLER

6 1

SCHWEISSBRENNER

DROIDEN-TRUPPLER

4 1

FLEXIBILITÄTSTRAINING

AUSRÜSTUNG 1A

Sobald eine Einheit in diesem Einsatzteam eine Ausweichen- oder Zielen-Aktion durchführt, erhält sie 1 Energiemarker.

ARC-TRUPPEN

© LFL © AMG

DEN EINSATZ ABSCHLIESSEN

AUSRÜSTUNG 1B

Zu Beginn der Aktivierung jeder Einheit in diesem Einsatzteam erhält die Einheit 1 Energiemarker und darf 1 Niederhalten-Marker entfernen, falls sie in 3" (7,62 cm) eines Einsatzzielmarkers ist.

ARC-TRUPPEN

© LFL © AMG

SICHT-AUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNG 2A

Einheiten in diesem Einsatzteam ignorieren die Effekte der Zustände „Schlechtes Wetter“ und „Schutz der Dunkelheit“.

ARC-TRUPPEN

© LFL © AMG

WIE IN DER SIMULATION

AUSRÜSTUNG 2B

Einmal pro Runde, sobald einer Einheit in diesem Einsatzteam ein Befehl erteilt wird, darf sie sich erholen.

ARC-TRUPPEN

© LFL © AMG

VERDECKTE AUFSTELLUNG

AUSRÜSTUNG 3A

Jede befreundete „ARC-Truppler, DC-15x-Langgewehr“- und „ARC-Truppler, Jet-Pack“-Einheit wird verdeckt aufgestellt.

ARC-TRUPPEN

© LFL © AMG

UMFANGREICHES TRAINING

AUSRÜSTUNG 3B

Deine ▲-Einheiten gelten für missionsrelevante Sonderregeln als ●-Einheiten.

ARC-TRUPPEN

© LFL © AMG

DU BIST NICHT ALLEIN!

AUSRÜSTUNG 1A

Einheiten in diesem Einsatzteam verlieren den Einheiten-Typ „Klontruppler“ und erhalten den Einheiten-Typ „Truppler“. Sobald eine Einheit in diesem Einsatzteam eine Angriffsaktion durchführt, darf eine andere befreundete Einheit in 4" (10,16 cm), nachdem der Angriff abgehandelt worden ist, eine Spurten-Aktion durchführen.

KLONTRUPPEN

© LFL © AMG

TEIL VON ETWAS GRÖßEREM

AUSRÜSTUNG 1B

Einheiten in diesem Einsatzteam erhalten **HILFE: KLON-TRUPPLER.** (Sobald diese Einheit einen Ziel-, Ausweich- oder Energiemarker erhalten würde, darf stattdessen eine andere befreundete Einheit in 6" und SL jenen Marker erhalten. Falls jene Einheit das tut, erhält diese Einheit 1 Niederhalten-Marker.)

KLONTRUPPEN

© LFL © AMG

TRAGBARE STROMVERSORGUNG

AUSRÜSTUNG 2A

Ein befreundeter Klon-Truppler, Z6-Rotationsblasterkanone erhält die folgende Aktion: **DAUERBESCHUSS** ➡➡: Diese Einheit führt eine Angriffsaktion durch. Nachdem der Angriff abgehandelt worden ist, darf die Einheit einen weiteren Angriff durchführen, der eine andere feindliche Einheit zum Ziel hat, die in 4" (10,16 cm) des ersten Ziels ist.

KLONTRUPPEN

© LFL © AMG

FORTGESCHRITTENE MEDIZINAUSBILDUNG

AUSRÜSTUNG 2B

Sobald ein befreundeter Klon-Truppler, Medic die Aktion ➡ **MEDIZINISCHE HILFE** durchführt, darf sie zusätzlich bis zu 2 Niederhalten-Marker von der gewählten Einheit entfernen.

KLONTRUPPEN

© LFL © AMG

WITTERUNGS-AUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNG 3A

Einheiten in diesem Einsatzteam ignorieren die Effekte des Zustands „Schlechtes Wetter“.

KLONTRUPPEN

© LFL © AMG

ALARMBEREITSCHAFT

AUSRÜSTUNG 3B

Einheiten in diesem Einsatzteam erhalten **WACHPOSTEN.** (Diese Einheit kann einen Bereitschaftsmarker ausgeben, nachdem eine feindliche Einheit eine Aktion in 18" (45,72 cm) anstatt in 12" (30,48 cm) durchführt.)

KLONTRUPPEN

© LFL © AMG

SCHNELLES EINSATZTEAM

ARC-TRUPPLER



2 -EINHEITEN

Jede befreundete Einheit, der ein Befehl erteilt worden ist, erhält 1 Ausweichmarker. Dann führt sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durch.

GUT INFORMIERT

ARC-TRUPPLER



1 -EINHEIT

Nachdem dein Gegner Befehle erteilt hat, erhält jede feindliche Einheit, die keinen offen ausliegenden Befehlsmarker hat, einen Beobachtungsmarker.

WAFFENBRÜDER



3 EINHEITEN

Jede befreundete Einheit, der ein Befehl erteilt worden ist, entfernt 1 Niederhalten-Marker.

TEAMWORK



1 -EINHEIT & 2 -EINHEITEN

Sobald eine befreundete Einheit einen Angriff durchführt, erhält ihr Angriffspool für jede andere befreundete Einheit in 3" (7,62 cm) **KRITISCH 1**.

DAFÜR GEBORN



2 EINHEITEN

Jede befreundete Einheit, der ein Befehl erteilt worden ist, erhält 1 Energiemarker.

ZIELBESTIMMUNG

KLONTRUPPEN



1 -EINHEIT

Nachdem eine befreundete Einheit einen Fernkampfangriff durchgeführt hat, erhält die verteidigende Einheit einen Beobachtungsmarker.

FEUERUNTERSTÜTZUNG

KLONTRUPPEN



KEINE EINHEITEN

Wähle eine feindliche Einheit und wirf 3 schwarze Angriffswürfel. Die feindliche Einheit und jede Einheit in 6" (15,24 cm) zu ihr erleidet 1 Wunde für jedes gewürfelte -Ergebnis und 1 Niederhalten-Marker für jedes gewürfelte - oder -Ergebnis.

BEREITSCHAFT



1 EINHEIT

Nimm diese Karte am Ende der Kommando-phase auf deine Hand zurück.

TAKTISCHER DROIDE

FÜHRUNG: Wähle eine andere befreundete Truppler-Einheit in 12" (30,48 cm). Jene Einheit darf eine freie Nicht-Angriffsaktion durchführen.

DIREKTIVE: Solange diese Einheit einen offen ausliegenden Befehlsmarker hat, erhalten die Waffen anderer befreundeter Einheiten in 12" (30,48 cm) **KRITISCH 1**.

KOMMANDO-KNOTEN: Während der Kommandophase darf diese Einheit einer befreundeten ▲-Einheit in 6" (15,24 cm) einen Befehl erteilen.

© LFL © AMG



B1-KAMPFDROIDE

KI: ANGRIFF: Während des Schrittes „Aktionen durchführen“ dieser Einheit muss sie als erste Aktion eine Angriffsaktion durchführen, falls sie keinen offen ausliegenden Befehlsmarker hat. Falls sie das nicht kann, darf sie wie gewohnt andere Aktionen durchführen.

© LFL © AMG



B1-KAMPFDROIDE

KI: ANGRIFF: Während des Schrittes „Aktionen durchführen“ dieser Einheit muss sie als erste Aktion eine Angriffsaktion durchführen, falls sie keinen offen ausliegenden Befehlsmarker hat. Falls sie das nicht kann, darf sie wie gewohnt andere Aktionen durchführen.

© LFL © AMG



HIEB **HANDBLASTER**

8

© LFL © AMG

5 **2**

© LFL © AMG

HIEB **E-5-BLASTERGEWEHR**

12

NIEDERHALTEND 1

© LFL © AMG

4 **1**

© LFL © AMG

HIEB **E-5-BLASTERGEWEHR**

12

NIEDERHALTEND 1

© LFL © AMG

4 **1**

© LFL © AMG

B1-KAMPFDROIDE

KI: ANGRIFF: Während des Schrittes „Aktionen durchführen“ dieser Einheit muss sie als erste Aktion eine Angriffsaktion durchführen, falls sie keinen offen ausliegenden Befehlsmarker hat. Falls sie das nicht kann, darf sie wie gewohnt andere Aktionen durchführen.

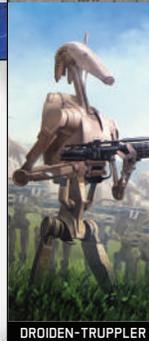
© LFL © AMG



B1-KAMPFDROIDE

KI: ANGRIFF: Während des Schrittes „Aktionen durchführen“ dieser Einheit muss sie als erste Aktion eine Angriffsaktion durchführen, falls sie keinen offen ausliegenden Befehlsmarker hat. Falls sie das nicht kann, darf sie wie gewohnt andere Aktionen durchführen.

© LFL © AMG



B1-KAMPFDROIDE

KI: ANGRIFF: Während des Schrittes „Aktionen durchführen“ dieser Einheit muss sie als erste Aktion eine Angriffsaktion durchführen, falls sie keinen offen ausliegenden Befehlsmarker hat. Falls sie das nicht kann, darf sie wie gewohnt andere Aktionen durchführen.

© LFL © AMG



HIEB **E-5-BLASTERGEWEHR**

12

NIEDERHALTEND 1

© LFL © AMG

4 **1**

© LFL © AMG

HIEB **E-5-BLASTERGEWEHR**

12

NIEDERHALTEND 1

© LFL © AMG

4 **1**

© LFL © AMG

HIEB **E-5-BLASTERGEWEHR**

12

NIEDERHALTEND 1

© LFL © AMG

4 **1**

© LFL © AMG

B1-KAMPFDROIDE
E-5C

KI: ANGRIFF: Während des Schrittes „Aktionen durchführen“ dieser Einheit muss sie als erste Aktion eine Angriffsaktion durchführen, falls sie keinen offen ausliegenden Befehlsmarker hat. Falls sie das nicht kann, darf sie wie gewohnt andere Aktionen durchführen.

© LFL © AMG



B2-SUPERKAMPFDROIDE

KI: ANGRIFF: Während des Schrittes „Aktionen durchführen“ dieser Einheit muss sie als erste Aktion eine Angriffsaktion durchführen, falls sie keinen offen ausliegenden Befehlsmarker hat. Falls sie das nicht kann, darf sie wie gewohnt andere Aktionen durchführen.

PANZERUNG 1: Während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ darf diese Einheit bis zu 1 ✱-Ergebnis negieren.

© LFL © AMG



B2-SUPERKAMPFDROIDE

KI: ANGRIFF: Während des Schrittes „Aktionen durchführen“ dieser Einheit muss sie als erste Aktion eine Angriffsaktion durchführen, falls sie keinen offen ausliegenden Befehlsmarker hat. Falls sie das nicht kann, darf sie wie gewohnt andere Aktionen durchführen.

PANZERUNG 1: Während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ darf diese Einheit bis zu 1 ✱-Ergebnis negieren.

© LFL © AMG



HIEB **E-5C-BLASTER**

12

NIEDERHALTEND 2

© LFL © AMG

4 **1**

© LFL © AMG

SCHLAG **ARMKANONE**

12

NIEDERHALTEND 1, KRITISCH 2

© LFL © AMG

5 **2**

© LFL © AMG

SCHLAG **ARMKANONE**

12

NIEDERHALTEND 1, KRITISCH 2

© LFL © AMG

5 **2**

© LFL © AMG



ARBEITSDROIDE



DROIDEN-TRUPPLER

KI: SPURTEN: Während des Schrittes „Aktionen durchführen“ dieser Einheit muss sie als erste Aktion eine Spurten-Aktion durchführen, falls sie keinen offen ausliegenden Befehlsmarker hat. Falls sie das nicht kann, darf sie wie gewohnt andere Aktionen durchführen.

SCHNITTELLENPROTOKOLLE: Sobald diese Einheit eine Einsatzziel-Aktion durchführt, darf sie beliebig viele Würfel dieser Aktion neu würfeln.

SCHLAG

◆◆◆◆

DROIDENKOMMANDO DER BX-SERIE

DEFLEKTORSCHILD



DROIDEN-TRUPPLER

AUSKUNDSCHAFTEN 1: Nachdem diese Einheit aufgestellt worden ist, darf sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

PANZERUNG 1: Während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ darf diese Einheit bis zu 1 ✖-Ergebnis negieren.

MANN GEGEN MANN

◆◆◆◆

KOMMANDO-E-5-BLASTERGEWEHR

12 ◆◆◆◆◆

DROIDENKOMMANDO DER BX-SERIE

VIBROSCHWERT



DROIDEN-TRUPPLER

AUSKUNDSCHAFTEN 1: Nachdem diese Einheit aufgestellt worden ist, darf sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

STURMANGRIFF: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, darf sie eine freie Nahkampf-Angriffsaktion durchführen.

VIBROSCHWERT

◆◆◆◆◆

KOMMANDO-E-5-BLASTERGEWEHR

12 ◆◆◆◆◆

WUCHT 1, DURCHSCHLAGEN 1

KRITISCH 1

IMMOBILISIERTES FAHRZEUG

KOMMANDO-KNOTEN: Während der Kommandophase darf diese Einheit einer befreundeten ▲-Einheit in 6" (15,24 cm) einen Befehl erteilen.

LETZTER WIDERSTAND: Dieser Einheit können keine Befehle erteilt werden.

SCHWERE PANZERUNG: FRONT, SEITEN: Waffen ohne das Schlüsselwort **WUCHT** können nicht zu Angriffspools hinzugefügt werden, die diese Einheit zum Ziel haben, falls sich die angreifende Einheit im Front- oder Seiten-Feuerwinkel befindet.

STATIONÄR: Diese Einheit kann keine Bewegungen durchführen.

BESATZUNGSWAFFEN

18 ◆◆◆◆◆

BORDGESCHÜTZE

18 ◆◆◆◆◆

FAHRZEUG

15

◆◆◆◆◆

KRITISCH 2, FESTER FEUERWINKEL: SEITEN, HECK

KRITISCH 3, FESTER FEUERWINKEL: FRONT

DROIDENKOMMANDO DER BX-SERIE

DEFLEKTORSCHILD

AUSKUNDSCHAFTEN 1: Nachdem diese Einheit aufgestellt worden ist, darf sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

PANZERUNG 1: Während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ darf diese Einheit bis zu 1 ✖-Ergebnis negieren.

MANN GEGEN MANN

◆◆◆◆

KOMMANDO-E-5-BLASTERGEWEHR

12 ◆◆◆◆◆

IG-100-MAGNAWÄCHTER

STURMANGRIFF: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, darf sie eine freie Nahkampf-Angriffsaktion durchführen.

IMMUNITÄT: NAHKAMPF-DURCHSCHLAGEN Feindliche Einheiten können das Schlüsselwort **DURCHSCHLAGEN** nicht verwenden, wenn sie diese Einheit mit einem Nahkampfangriff angreifen.

ELEKTROSTAB

◆◆◆◆◆

PRÄZISIONSLASERDART

8 ◆◆◆◆◆

NIEDERHALTEND 2

KRITISCH 1

DROIDENKOMMANDO DER BX-SERIE

KOMMANDODROIDE

SCAN-IMPULS: Wähle bis zu 2 feindliche Einheiten in 10" (25,40 cm). Jede gewählte Einheit verliert alle Ausweichmarker und erhält 1 Beobachtungsmarker.

AUSKUNDSCHAFTEN 1: Nachdem diese Einheit aufgestellt worden ist, darf sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

VIBROSCHWERT

◆◆◆◆◆

KOMMANDO-E-5-BLASTERGEWEHR

12 ◆◆◆◆◆

KRITISCH 1, WUCHT 1, DURCHSCHLAGEN 1

KRITISCH 2

DROIDENKOMMANDO DER BX-SERIE

VIBROSCHWERT

AUSKUNDSCHAFTEN 1: Nachdem diese Einheit aufgestellt worden ist, darf sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

STURMANGRIFF: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, darf sie eine freie Nahkampf-Angriffsaktion durchführen.

VIBROSCHWERT

◆◆◆◆◆

KOMMANDO-E-5-BLASTERGEWEHR

12 ◆◆◆◆◆

WUCHT 1, DURCHSCHLAGEN 1

KRITISCH 1

IG-100-MAGNAWÄCHTER

STURMANGRIFF: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, darf sie eine freie Nahkampf-Angriffsaktion durchführen.

IMMUNITÄT: NAHKAMPF-DURCHSCHLAGEN Feindliche Einheiten können das Schlüsselwort **DURCHSCHLAGEN** nicht verwenden, wenn sie diese Einheit mit einem Nahkampfangriff angreifen.

ELEKTROSTAB

◆◆◆◆◆

PRÄZISIONSLASERDART

8 ◆◆◆◆◆

NIEDERHALTEND 2

KRITISCH 1



IG-100-MAGNAWÄCHTER
ELEKTROPEITSCHER

STURMANGRIFF: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, darf sie eine freie Nahkampf-Angriffsaktion durchführen.

IMMUNITÄT: NAHKAMPF-DURCHSCHLAGEN Feindliche Einheiten können das Schlüsselwort **DURCHSCHLAGEN** nicht verwenden, wenn sie diese Einheit mit einem Nahkampfangriff angreifen.



ELECTROPEITSCHER PRÄZISIONSLASERDART

8

DURCHSCHLAGEN 1, NIEDERHALTEND 3 KRITISCH 1

DROIDEN-TRUPPLER

7
3

DROIDENKOMMANDO DER BX-SERIE
SCHARFSCHÜTZE

AUSKUNDSCHAFTEN 1: Nachdem diese Einheit aufgestellt worden ist, darf sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.



MANN GEGEN MANN SCHARFSCHÜTZENGEWEHR DER BX-SERIE

18

DURCHSCHLAGEN 1

DROIDEN-TRUPPLER

5
2



Transmitter Card

NETZWERK-KALKULATION

AUSRÜSTUNG 1A
Zu Beginn jeder Aktivierungsphase erhält ein befreundeter Taktischer Droide 3 Energiemarker. Befreundete Droiden-Truppler-Einheiten in 6" (15,24 cm) zu einem befreundeten Taktischen Droiden dürfen dessen Energiemarker ausgeben, als ob es ihre eigenen Marker wären.
INVASIONSSQUAD

VERNETZTES WISSEN

AUSRÜSTUNG 1B
Jedes Mal wenn ein befreundeter Droiden-Truppler einen Zielmarker ausgibt, darf eine andere befreundete Droiden-Truppler-Einheit ohne Zielmarker in 6" (15,24 cm) 1 Zielmarker erhalten.
INVASIONSSQUAD

ABWEHR-MODUS

AUSRÜSTUNG 2A
Sobald eine befreundete B1-Kampfdroide-Einheit eine Bereitschaftsaktion durchführt, darf sie entweder 1 Zielmarker erhalten oder eine Spurten-Aktion durchführen.
INVASIONSSQUAD

MOBILITÄTS-PROGRAMMIERUNG

AUSRÜSTUNG 2B
Befreundete B1-Kampfdroiden-Einheiten verlieren **KI: ANGRIFF** und erhalten **KI: ANGRIFF** und **BEWEGEN**.
INVASIONSSQUAD

FORTGESCHRITTENE KI

AUSRÜSTUNG 3A
Befreundete B2-Superkampfdroiden-Einheiten erhalten **EIGENSTÄNDIG: ZIELEN 1**. (Falls diese Einheit zu Beginn der Aktivierungsphase keinen Befehlsmarker hat, erhält sie 1 Zielmarker.)
INVASIONSSQUAD

VERBESSERTER DURASTAHL-RAHMEN

AUSRÜSTUNG 3B
Befreundete B2-Superkampfdroiden-Einheiten erhalten **UNBEZWINGBAR**. (Sobald sich diese Einheit sammelt, wirft sie rote Verteidigungswürfel anstatt weiße.)
INVASIONSSQUAD

NETZWERK-KALKULATION

AUSRÜSTUNG 1A
Zu Beginn jeder Aktivierungsphase erhält ein befreundeter Droidenkommando der BX-Serie, Kommandodroide 3 Energiemarker. Befreundete Droiden-Truppler-Einheiten in 6" (15,24 cm) zu einem befreundeten Droidenkommando der BX-Serie, Kommandodroide dürfen dessen Energiemarker ausgeben, als ob es ihre eigenen Marker wären.
DROIDENKOMMANDOS

RUDELJÄGER

AUSRÜSTUNG 1B
Sobald eine Einheit in diesem Einsatzteam einen Ziel-, Ausweich- oder Energiemarker ausgibt und falls eine andere befreundete Einheit mit demselben Rang in 6" (15,24 cm) dieser Einheit ist, erhält jene Einheit einen entsprechenden Marker.
DROIDENKOMMANDOS

SCHARFSCHÜTZEN-DROIDEN

AUSRÜSTUNG 2A
Ersetze eine IG-100-MagnaWächter-Einheit in diesem Einsatzteam durch eine „Droidenkommando der BX-Serie, Scharfschütze“-Einheit.
DROIDENKOMMANDOS

ELEKTROPEITSCHEN-MAGNAWÄCHTER

AUSRÜSTUNG 2B
Ersetze eine IG-100-MagnaWächter-Einheit in diesem Einsatzteam durch eine „IG-100-MagnaWächter, Elektropeitsche“-Einheit.
DROIDENKOMMANDOS

MOBILITÄTS-KALIBRIERUNG

AUSRÜSTUNG 3A
Einheiten in diesem Einsatzteam erhalten **EIGENSTÄNDIG: AUSWEICHEN 1**.
DROIDENKOMMANDOS

ANGRIFFSKALIBRIERUNG

AUSRÜSTUNG 3B
Einheiten in diesem Einsatzteam erhalten **EIGENSTÄNDIG: ZIELEN 1**.
DROIDENKOMMANDOS



VORWÄRTS ZUM SIEG

INVASIONSSQUAD



© LFL © AMG

2 -EINHEITEN ODER 2 -EINHEITEN

Jedes Mal, wenn eine befreundete Einheit mit einem offen ausliegenden Befehlsmarker eine feindliche Einheit besiegt oder eine feindliche Einheit in Panik verfallen lässt, darf jene befreundete Einheit eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

ENDLOSE LEGIONEN

INVASIONSSQUAD



© LFL © AMG

2 DROIDEN-TRUPPLER

Wähle zu Beginn der nächsten Endphase bis zu 2 besiegte befreundete - oder -Einheiten. Entferne alle Marker von ihnen und stelle sie dann so in deine Aufstellungszone, dass sie nicht in Basiskontakt mit einer feindlichen Einheit sind. Jene Einheiten sind nicht länger besiegt.

KAMPFPROTOKOLLE



© LFL © AMG

KEINE EINHEITEN

Jede befreundete Einheit mit KI erhält 1 Zielmarker. Jede befreundete Einheit, die nicht das Schlüsselwort KI hat, erhält 1 Energiemarker.

BESATZUNGSPROTOKOLLE



© LFL © AMG

1 -EINHEIT

Solange eine befreundete Einheit in 3" (7,62 cm) von einem Einsatzzielmarker ist, erhalten ihre Angriffspools **KRITISCH 1**.

ORBITALES KOMMANDOSCHIFF



© LFL © AMG

5 DROIDEN-TRUPPLER

Jede Einheit, der mit dieser Karte ein Befehl erteilt wird, erhält 1 Energiemarker.

ANALYSIEREN UND AUSLÖSCHEN

DROIDENKOMMANDOS



© LFL © AMG

2 DROIDEN-TRUPPLER

Wähle bis zu 3 feindliche Einheiten. Jede gewählte Einheit erhält 1 Beobachtungsmarker. Sobald eine Einheit in diesem Einsatzteam einen Angriff gegen eine feindliche Einheit durchführt, die einen Beobachtungsmarker hat, erhält die angreifende Einheit vor dem Würfeln der Angriffswürfel 1 Zielmarker.

ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

DROIDENKOMMANDOS



© LFL © AMG

1 DROIDENKOMMANDO DER BX-SERIE

Droidenkommandos der BX-Serie in diesem Einsatzteam erhalten für diese Runde **BOOST-SPRUNG**. (Sobald diese Einheit eine Bewegungsaktion durchführt, ignoriert sie andere Miniaturen und Gelände mit der Höhe 2 oder niedriger.)

BEREITSCHAFT



© LFL © AMG

1 EINHEIT

Nimm diese Karte am Ende der Kommando- phase auf deine Hand zurück.

IMPERIALE OFFIZIERIN

➤SCHNAPPT SIE! Wähle bis zu 1 befreundete Sturmtruppler-Einheit in 8" (20,32 cm). Die gewählte Einheit darf eine Bewegungsaktion durchführen und dann einen Nahkampfangriff durchführen.

➤SPÄHER 1: Wähle eine befreundete Einheit in 6" (15,24 cm). Die gewählte Einheit erhält 1 Zielmarker.

KOMMANDOKETTE: Sobald dieser Einheit ein Befehl erteilt wird, darfst du bis zu 2 befreundete Sturmtruppler-Einheiten in 8" (20,32 cm) wählen. Jede gewählte Einheit erhält 1 Bereitschaftsmarker.

TRUPPLER

STURMTRUPPLER

PRÄZISE 1: Sobald diese Einheit einen Zielmarker ausgibt, um Würfel neu zu würfeln, darf sie 1 zusätzlichen Würfel neu würfeln.

UNERBITTLICHES VORRÜCKEN: Sobald diese Einheit eine feindliche Einheit dazu bringt, in Panik zu verfallen, darf diese Einheit eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

WACHPOSTEN: Diese Einheit kann einen Bereitschaftsmarker ausgeben, nachdem eine feindliche Einheit eine Aktion in 18" (45,72 cm) ausgeführt hat, anstatt 12" (30,48 cm).

TRUPPLER

STURMTRUPPLER

PRÄZISE 1: Sobald diese Einheit einen Zielmarker ausgibt, um Würfel neu zu würfeln, darf sie 1 zusätzlichen Würfel neu würfeln.

UNERBITTLICHES VORRÜCKEN: Sobald diese Einheit eine feindliche Einheit dazu bringt, in Panik zu verfallen, darf diese Einheit eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

WACHPOSTEN: Diese Einheit kann einen Bereitschaftsmarker ausgeben, nachdem eine feindliche Einheit eine Aktion in 18" (45,72 cm) ausgeführt hat, anstatt 12" (30,48 cm).

TRUPPLER

KAMPFTRAINING

RK-3-BLASTERPISTOLE

8

KRITISCH 1

KAMPFTRAINING

E-11-BLASTERGEWEHR

12

5
2

KAMPFTRAINING

E-11-BLASTERGEWEHR

12

6
1

STURMTRUPPLER

PRÄZISE 1: Sobald diese Einheit einen Zielmarker ausgibt, um Würfel neu zu würfeln, darf sie 1 zusätzlichen Würfel neu würfeln.

UNERBITTLICHES VORRÜCKEN: Sobald diese Einheit eine feindliche Einheit dazu bringt, in Panik zu verfallen, darf diese Einheit eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

WACHPOSTEN: Diese Einheit kann einen Bereitschaftsmarker ausgeben, nachdem eine feindliche Einheit eine Aktion in 18" (45,72 cm) ausgeführt hat, anstatt 12" (30,48 cm).

TRUPPLER

STURMTRUPPLER
DLT-19 SCHWERES BLASTERGEWEHR

PRÄZISE 1: Sobald diese Einheit einen Zielmarker ausgibt, um Würfel neu zu würfeln, darf sie 1 zusätzlichen Würfel neu würfeln.

UNERBITTLICHES VORRÜCKEN: Sobald diese Einheit eine feindliche Einheit dazu bringt, in Panik zu verfallen, darf diese Einheit eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

WACHPOSTEN: Diese Einheit kann einen Bereitschaftsmarker ausgeben, nachdem eine feindliche Einheit eine Aktion in 18" (45,72 cm) ausgeführt hat, anstatt 12" (30,48 cm).

TRUPPLER

TODESTRUPPLER

LEIBWÄCHTER 2: Sobald eine -Einheit in 6" (15,24 cm) durch einen Angriff eine Wunde erleidet, darf stattdessen diese Einheit bis zu 2 jener Wunden erleiden.

TAKTISCH 1: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, erhält sie 1 Zielmarker.

TARNRÜSTUNG: Verbessere die Deckung dieser Einheit um 1.

UNERBITTLICHES VORRÜCKEN: Sobald diese Einheit eine feindliche Einheit dazu bringt, in Panik zu verfallen, darf diese Einheit eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

TRUPPLER

KAMPFTRAINING

E-11-BLASTERGEWEHR

12

6
1

KAMPFTRAINING

DLT-19 SCHWERES BLASTERGEWEHR

16

WUCHT 1, NIEDERHALTEND 1

MANN GEGEN MANN

E-11D-BLASTERGEWEHR

12

KRITISCH 2

7
3

TODESTRUPPLER

LEIBWÄCHTER 2: Sobald eine -Einheit in 6" (15,24 cm) durch einen Angriff eine Wunde erleidet, darf stattdessen diese Einheit bis zu 2 jener Wunden erleiden.

TAKTISCH 1: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, erhält sie 1 Zielmarker.

TARNRÜSTUNG: Verbessere die Deckung dieser Einheit um 1.

UNERBITTLICHES VORRÜCKEN: Sobald diese Einheit eine feindliche Einheit dazu bringt, in Panik zu verfallen, darf diese Einheit eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

TRUPPLER

FX-9 MEDIZINISCHER DROIDE

➤MEDIZINISCHE HILFE: Wähle eine befreundete Truppler-Einheit in 3" (7,62 cm), die kein Droide ist. Sie entfernt bis zu 2 Wundenmarker, falls möglich.

DROIDEN-TRUPPLER

IMMOBILISIERTES FAHRZEUG

LETZTER WIDERSTAND: Dieser Einheit können keine Befehle erteilt werden.

SCHWERE PANZERUNG: FRONT, SEITEN: Waffen ohne das Schlüsselwort **WUCHT** können nicht zu Angriffspools hinzugefügt werden, die diese Einheit zum Ziel haben, falls sich die angreifende Einheit im Front- oder Seiten-Feuerwinkel befindet.

STATIONÄR: Diese Einheit kann keine Bewegungen durchführen.

WAFENVERBUND: Wähle zu Beginn der Aktivierungsphase bis zu eine befreundete Einheit in 6" (15,24 cm). Sie erhält einen Bereitschaftsmarker.

FAHRZEUG

MANN GEGEN MANN

E-11D-BLASTERGEWEHR

12

KRITISCH 2

7
3

AGGRESSIVES PIEPEN

5
1

BESATZUNGSWAFFEN

BORDGESCHÜTZE

18

18

KRITISCH 2, FESTER FEUERWINKEL: SEITEN, HECK

KRITISCH 3, FESTER FEUERWINKEL: FRONT

15

IMPERIALE SPEZIALEINSATZKRÄFTE
CAPTAIN



➡ **SCAN-IMPULS:** Wähle bis zu 2 feindliche Einheiten in 10" (25,40 cm). Jede gewählte Einheit verliert alle Ausweichmarker und erhält 1 Beobachtungsmarker.

BEDROHUNGSANALYSE: Sobald eine befreundete Einheit in 8" (20,32 cm) einen Beobachtungsmarker einer feindlichen Einheit ausgibt, darf sie 1 zusätzlichen Würfel neu würfeln.

TAKTISCH 1: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, erhält sie 1 Zielmarker.

© LFL © AMG

MANN GEGEN MANN **MODIFIZIERTES E-11-BLASTERGEWEHR**

7 3

KRITISCH 1

SCOUT-TRUPPLER



➡ **BEOBSACHTEN 1:** Wähle eine feindliche Einheit in Sichtlinie. Sie erhält 1 Beobachtungsmarker.

AUSKUNDSCHAFTEN 1: Nachdem diese Einheit aufgestellt worden ist, darf sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

HINTERHALT: Sobald diese Einheit eine feindliche Einheit mit einem verdeckt ausliegenden Befehlsmarker angreift, erhält der Angriffspool **NIEDERHALTEND 1**.

TAKTISCH 1: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, erhält sie 1 Zielmarker.

© LFL © AMG

EC-17-MINIBLASTERPISTOLE **EC-17-MINIBLASTERPISTOLE**

8

6 2

SCOUT-TRUPPLER
DLT-19X-PRÄZISIONSGEWEHR



➡ **BEOBSACHTEN 1:** Wähle eine feindliche Einheit in Sichtlinie. Sie erhält 1 Beobachtungsmarker.

AUSKUNDSCHAFTEN 1: Nachdem diese Einheit aufgestellt worden ist, darf sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

HINTERHALT: Sobald diese Einheit eine feindliche Einheit mit einem verdeckt ausliegenden Befehlsmarker angreift, erhält der Angriffspool **NIEDERHALTEND 1**.

TAKTISCH 1: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, erhält sie 1 Zielmarker.

© LFL © AMG

EC-17-MINIBLASTERPISTOLE **DLT-19X-SCHARFSCHÜTZENGWEHR**

16

DURCHSCHLAGEN 1

6 2

IMPERIALE SPEZIALEINSATZKRÄFTE
TRUPPLER



HINTERHALT: Sobald diese Einheit eine feindliche Einheit mit einem verdeckt ausliegenden Befehlsmarker angreift, erhält der Angriffspool **NIEDERHALTEND 1**.

TAKTISCH 1: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, erhält sie 1 Zielmarker.

© LFL © AMG

MANN GEGEN MANN **MODIFIZIERTES E-11-BLASTERGEWEHR**

12

KRITISCH 1

SCOUT-TRUPPLER



➡ **BEOBSACHTEN 1:** Wähle eine feindliche Einheit in Sichtlinie. Sie erhält 1 Beobachtungsmarker.

AUSKUNDSCHAFTEN 1: Nachdem diese Einheit aufgestellt worden ist, darf sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

HINTERHALT: Sobald diese Einheit eine feindliche Einheit mit einem verdeckt ausliegenden Befehlsmarker angreift, erhält der Angriffspool **NIEDERHALTEND 1**.

TAKTISCH 1: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, erhält sie 1 Zielmarker.

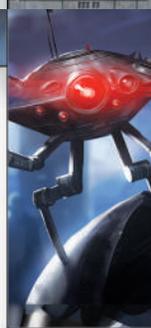
© LFL © AMG

EC-17-MINIBLASTERPISTOLE **EC-17-MINIBLASTERPISTOLE**

8

6 2

ID10-SUCHDROIDE



➡ **AUSSER GEFECHT SETZEN:** Wähle eine feindliche Einheit in Basiskontakt, die keinen verdeckt ausliegenden Befehlsmarker hat. Falls sie einen offen ausliegenden Befehlsmarker hat, drehe ihn auf die verdeckte Seite. Hat die Einheit keinen Befehlsmarker, weise ihr einen verdeckten Befehlsmarker zu.

➡ **BEOBSACHTEN 1:** Wähle eine feindliche Einheit in Sichtlinie. Sie erhält 1 Beobachtungsmarker.

© LFL © AMG

EC-17-MINIBLASTERPISTOLE **ELEKTROSCOCKER**

NIEDERHALTEND 2

5 1

IMPERIALE SPEZIALEINSATZKRÄFTE
TRUPPLER



HINTERHALT: Sobald diese Einheit eine feindliche Einheit mit einem verdeckt ausliegenden Befehlsmarker angreift, erhält der Angriffspool **NIEDERHALTEND 1**.

TAKTISCH 1: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, erhält sie 1 Zielmarker.

© LFL © AMG

MANN GEGEN MANN **MODIFIZIERTES E-11-BLASTERGEWEHR**

12

KRITISCH 1

SCOUT-TRUPPLER



➡ **BEOBSACHTEN 1:** Wähle eine feindliche Einheit in Sichtlinie. Sie erhält 1 Beobachtungsmarker.

AUSKUNDSCHAFTEN 1: Nachdem diese Einheit aufgestellt worden ist, darf sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

HINTERHALT: Sobald diese Einheit eine feindliche Einheit mit einem verdeckt ausliegenden Befehlsmarker angreift, erhält der Angriffspool **NIEDERHALTEND 1**.

TAKTISCH 1: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, erhält sie 1 Zielmarker.

© LFL © AMG

EC-17-MINIBLASTERPISTOLE **EC-17-MINIBLASTERPISTOLE**

8

6 2

SCOUT-TRUPPLER



➡ **BEOBSACHTEN 1:** Wähle eine feindliche Einheit in Sichtlinie. Sie erhält 1 Beobachtungsmarker.

AUSKUNDSCHAFTEN 1: Nachdem diese Einheit aufgestellt worden ist, darf sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

HINTERHALT: Sobald diese Einheit eine feindliche Einheit mit einem verdeckt ausliegenden Befehlsmarker angreift, erhält der Angriffspool **NIEDERHALTEND 1**.

TAKTISCH 1: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, erhält sie 1 Zielmarker.

© LFL © AMG

EC-17-MINIBLASTERPISTOLE **DLT-19X-SCHARFSCHÜTZENGWEHR**

16

DURCHSCHLAGEN 1

6 2

DROIDEN-TRUPPLER

5 1

<p>DRÄNGT SIE ZURÜCK!</p> <p>AUSRÜSTUNG 1A Sobald eine feindliche Einheit in Panik verfällt, wähle eine befreundete Einheit. Die gewählte Einheit verliert 1 Niederhalten-Marker.</p> <p>INFANTERIE</p>	<p>MISSIONSTAKTIKEN</p> <p>AUSRÜSTUNG 1B Zu Beginn jeder Aktivierung einer befreundeten Einheit erhält jene Einheit 1 Energiemarker, falls sie in 3" (7,62 cm) zu einem Einsatzzielmarker ist.</p> <p>INFANTERIE</p>	<p>INSPIRIERENDE ANSPRACHE</p> <p>AUSRÜSTUNG 2A Nachdem einer befreundeten Imperialen Offizierin ein Befehl erteilt worden ist, darf jede befreundete Einheit in 6" (15,24 cm) 1 Niederhalten-Marker entfernen.</p> <p>INFANTERIE</p>	<p>TRAGBARER SCANNER</p> <p>AUSRÜSTUNG 2B Einheiten in diesem Einsatzteam ignorieren die Effekte des Zustands „Schlechtes Wetter“.</p> <p>INFANTERIE</p>	<p>WACHDIENST</p> <p>AUSRÜSTUNG 3A Während der Endphase dürfen nach dem Schritt „Marker Entfernen“ alle befreundeten Sturmtruppler-Einheiten, die einen Bereitschaftsmarker entfernt haben, einen Zielmarker erhalten.</p> <p>INFANTERIE</p>	<p>VERHÖRPROTOKOLLE</p> <p>AUSRÜSTUNG 3B Nahkampfangriffe, die von einem befreundeten „FX-9 Medizinischer Droide“ durchgeführt werden, fügen 4 rote Angriffswürfel zu ihrem Angriffswurf hinzu.</p> <p>INFANTERIE</p>
<p>AUSSCHWÄRMEN</p> <p>AUSRÜSTUNG 1A Befreundete „Imperiale Spezialeinsatzkräfte, Truppler“ erhalten EIGENSTÄNDIG: ZIELEN 1 oder AUSWEICHEN 1, solange sie nicht in 8" (20,32 cm) eines „Imperiale Spezialeinsatzkräfte, Captain“ sind.</p> <p>IMPERIALE SPEZIALEINSATZKRÄFTE</p>	<p>PRÄZISIONSSCHLAG</p> <p>AUSRÜSTUNG 1B Sobald eine Einheit in diesem Einsatzteam angreift, darf sie beliebig viele Zielmarker ausgeben, nachdem der Angriff abgehandelt worden ist. Für jeden so ausgegebenen Ausweichmarker erhält die verteidigende Einheit 1 Niederhalten-Marker.</p> <p>IMPERIALE SPEZIALEINSATZKRÄFTE</p>	<p>FOLGT MIR!</p> <p>AUSRÜSTUNG 2A Sobald eine befreundete „Imperiale Spezialeinsatzkräfte, Captain“- oder „Imperiale Spezialeinsatzkräfte, Truppler“-Einheit eine Zielen- oder Ausweichen-Aktion durchführt, darfst du bis zu 1 befreundeten „Scout Truppler“ in 6" (15,24 cm) wählen. Die gewählte Einheit erhält entsprechend 1 Ziel- oder 1 Ausweichmarker.</p> <p>IMPERIALE SPEZIALEINSATZKRÄFTE</p>	<p>PRIMÄRZIEL</p> <p>AUSRÜSTUNG 2B Wähle zu Beginn jeder Runde bis zu 2 verschiedene Einheiten. Jede gewählte Einheit erhält 1 Beobachtungsmarker.</p> <p>IMPERIALE SPEZIALEINSATZKRÄFTE</p>	<p>HINTERHALT</p> <p>AUSRÜSTUNG 3A Jede befreundete „Imperiale Spezialeinsatzkräfte, Captain“ und „Imperiale Spezialeinsatzkräfte, Truppler“ wird verdeckt aufgestellt. Sobald ein befreundeter „Imperiale Spezialeinsatzkräfte, Captain“ oder „Imperiale Spezialeinsatzkräfte, Truppler“ auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, erhält er 1 Ziel- oder Ausweichmarker.</p> <p>IMPERIALE SPEZIALEINSATZKRÄFTE</p>	<p>SICHT-AUSRÜSTUNG</p> <p>AUSRÜSTUNG 3B Einheiten in diesem Einsatzteam ignorieren die Effekte der Zustände „Schlechtes Wetter“ und „Schutz der Dunkelheit“.</p> <p>IMPERIALE SPEZIALEINSATZKRÄFTE</p>



SIE HABEN IHRE BEFEHLE

INFANTERIE



1 ♣-EINHEIT & 3 EINHEITEN

Jede befreundete Einheit in 6" (15,24 cm) einer befreundeten Imperialen Offizierin erhält 1 Energiemarker.

ELITE-TRUPPEN

INFANTERIE



2 ♠-EINHEITEN

Jede Einheit, der mit dieser Karte ein Befehl erteilt wurde, erhält für diese Runde **RUHIGE HAND**. (Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, darf sie eine freie Angriffsaktion durchführen.)

UNTERDRÜCKUNG



KEINE EINHEITEN

Sobald sich eine feindliche Einheit erholt, entfernt sie 1 Niederhalten-Marker weniger.

FÜR DAS IMPERIUM!



2 EINHEITEN

Jede befreundete Einheit in 3" (7,62 cm) eines Einsatzzielmarkers erhält 1 Zielmarker.

IMPERIALE AUSBILDUNG



2 EINHEITEN

Sobald einer Einheit mit dieser Karte ein Befehl erteilt wird, darf sie 1 Wunde erleiden. Falls sie das tut, darf sie eine freie Erholen-Aktion durchführen.

SPEZIALEINHEIT

IMPERIALE SPEZIALEINSAATZKRÄFTE



2 ♣♠-EINHEITEN

Sobald eine ♣- oder ♠-Einheit in diesem Einsatzteam eine feindliche Einheit mit einem offen ausliegenden Befehlsmarker angreift, wird der Befehlsmarker nach dem Angriff zurück in den Befehlspool des Spielers gemischt.

SCHOCK UND EHRFURCHT

IMPERIALE SPEZIALEINSAATZKRÄFTE



2 EINHEITEN

Sobald eine Einheit in diesem Einsatzteam eine feindliche Einheit besiegt, erhalten vor dem Entfernen der Einheit alle feindlichen Einheiten in 6" zu jener Einheit 1 Niederhalten-Marker.

BEREITSCHAFT

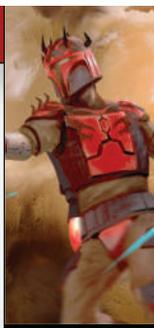


1 EINHEIT

Nimm diese Karte am Ende der Kommando-phase auf deine Hand zurück.

MANDALORIANISCHE SUPERKOMMANDOS

CAPTAIN



ARSENAL 3: Sobald im Schritt „Angriffspool bilden“ die Waffen gewählt werden, darf diese Einheit bis zu 3 Waffen wählen, um ihre Würfel und Schlüsselwörter zum Angriffspool hinzuzufügen.

MANDALORIANISCHES TRAINING: Nachdem diese Einheit einen Angriff durchgeführt hat, darf ein andere befreundete Einheit in 6" (15,24 cm) 1 Zielmarker erhalten.

SCHWEBESPRUNG: Sobald diese Einheit eine Bewegungsaktion durchführt, ignoriert sie andere Miniaturen und Gelände mit Höhe 2 oder niedriger.

© LFL © AMG

HANDBLASTER	HANDBLASTER
8	8
KRITISCH 3. NIEDERHALTEND 1	KRITISCH 3. VIELSEITIG

MANDALORIANISCHE SUPERKOMMANDOS

SCHARFSCHÜTZE



MANDALORIANISCHES TRAINING: Nachdem diese Einheit einen Angriff durchgeführt hat, darf ein andere befreundete Einheit in 6" (15,24 cm) 1 Zielmarker erhalten.

PRÄZISE 2: Sobald diese Einheit einen Zielmarker ausgibt, um Würfel neu zu würfeln, darf sie 2 zusätzliche Würfel neu würfeln.

SCHWEBESPRUNG: Sobald diese Einheit eine Bewegungsaktion durchführt, ignoriert sie andere Miniaturen und Gelände mit Höhe 2 oder niedriger.

© LFL © AMG

HANDBLASTER	SCHARFSCHÜTZENGEWEHR
14	14
KRITISCH 2. NIEDERHALTEND 1	KRITISCH 2

IMMOBILISIERTES FAHRZEUG

LETZTER WIDERSTAND: Dieser Einheit können keine Befehle erteilt werden.

NACHSCHUBLIEFERUNG: Wähle zu Beginn der Aktivierung dieser Einheit bis zu 1 befreundete Einheit in 6" (15,24 cm). Die gewählte Einheit erhält 1 Ziel- und 1 Ausweichmarker.

SCHWERE PANZERUNG: FRONT, SEITEN: Waffen ohne das Schlüsselwort **WUCHT** können nicht zu Angriffspools hinzugefügt werden, die diese Einheit zum Ziel haben, falls sich die angreifende Einheit im Front- oder Seiten-Feuerwinkel befindet.

STATIONÄR: Diese Einheit kann keine Bewegungen durchführen.

© LFL © AMG

BESATZUNGSWAFFEN	BORDGESCHÜTZE	FAHRZEUG
18	18	15
KRITISCH 2. FESTER FEUERWINKEL: SEITEN, HECK	KRITISCH 3. FESTER FEUERWINKEL: FRONT	-

MANDALORIANISCHE SUPERKOMMANDOS

REVOLVERHELD



ARSENAL 2: Sobald im Schritt „Angriffspool bilden“ die Waffen gewählt werden, darf diese Einheit bis zu 2 Waffen wählen, um ihre Würfel und Schlüsselwörter zum Angriffspool hinzuzufügen.

MANDALORIANISCHES TRAINING: Nachdem diese Einheit einen Angriff durchgeführt hat, darf ein andere befreundete Einheit in 6" (15,24 cm) 1 Zielmarker erhalten.

SCHNELLFEUER: Diese Einheit darf 2 Angriffsaktionen durchführen.

SCHWEBESPRUNG: Sobald diese Einheit eine Bewegungsaktion durchführt, ignoriert sie andere Miniaturen und Gelände mit Höhe 2 oder niedriger.

© LFL © AMG

HANDBLASTER	HANDBLASTER
8	8
KRITISCH 2. NIEDERHALTEND 1	KRITISCH 2. VIELSEITIG

MANDALORIANISCHE SUPERKOMMANDOS



ARSENAL 2: Sobald im Schritt „Angriffspool bilden“ die Waffen gewählt werden, darf diese Einheit bis zu 2 Waffen wählen, um ihre Würfel und Schlüsselwörter zum Angriffspool hinzuzufügen.

MANDALORIANISCHES TRAINING: Nachdem diese Einheit einen Angriff durchgeführt hat, darf ein andere befreundete Einheit in 6" (15,24 cm) 1 Zielmarker erhalten.

SCHWEBESPRUNG: Sobald diese Einheit eine Bewegungsaktion durchführt, ignoriert sie andere Miniaturen und Gelände mit Höhe 2 oder niedriger.

© LFL © AMG

HANDBLASTER	HANDBLASTER
8	8
KRITISCH 2. NIEDERHALTEND 1	KRITISCH 2. VIELSEITIG

MANDALORIANISCHE SUPERKOMMANDOS

SCHARFSCHÜTZE



MANDALORIANISCHES TRAINING: Nachdem diese Einheit einen Angriff durchgeführt hat, darf ein andere befreundete Einheit in 6" (15,24 cm) 1 Zielmarker erhalten.

PRÄZISE 2: Sobald diese Einheit einen Zielmarker ausgibt, um Würfel neu zu würfeln, darf sie 2 zusätzliche Würfel neu würfeln.

SCHWEBESPRUNG: Sobald diese Einheit eine Bewegungsaktion durchführt, ignoriert sie andere Miniaturen und Gelände mit Höhe 2 oder niedriger.

© LFL © AMG

HANDBLASTER	SCHARFSCHÜTZENGEWEHR
14	14
KRITISCH 2. NIEDERHALTEND 1	KRITISCH 2

MANDALORIANISCHE SUPERKOMMANDOS



ARSENAL 2: Sobald im Schritt „Angriffspool bilden“ die Waffen gewählt werden, darf diese Einheit bis zu 2 Waffen wählen, um ihre Würfel und Schlüsselwörter zum Angriffspool hinzuzufügen.

MANDALORIANISCHES TRAINING: Nachdem diese Einheit einen Angriff durchgeführt hat, darf ein andere befreundete Einheit in 6" (15,24 cm) 1 Zielmarker erhalten.

SCHWEBESPRUNG: Sobald diese Einheit eine Bewegungsaktion durchführt, ignoriert sie andere Miniaturen und Gelände mit Höhe 2 oder niedriger.

© LFL © AMG

HANDBLASTER	HANDBLASTER
8	8
KRITISCH 2. NIEDERHALTEND 1	KRITISCH 2. VIELSEITIG

VERBESSERTE KOMMS

AUSRÜSTUNG 2B

Einheiten in diesem Einsatzteam ignorieren die Effekte des Zustands „Störung der Komms“.

MANDALORIANISCHE SUPERKOMMANDOS

© LFL © AMG

AGGRESSIVE STRATEGIE

AUSRÜSTUNG 3A

Zu Beginn der Aktivierung jeder Einheit in diesem Einsatzteam erhält sie 1 Zielmarker und darf 1 Niederhalten-Marker entfernen, falls sie in 3" (7,62 cm) zu einem Einsatzzielmarker ist.

MANDALORIANISCHE SUPERKOMMANDOS

© LFL © AMG

SICHT-AUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNG 3B

Einheiten in diesem Einsatzteam ignorieren die Effekte der Zustände „Schlechtes Wetter“ und „Schutz der Dunkelheit“.

MANDALORIANISCHE SUPERKOMMANDOS

© LFL © AMG

GAUNTLET-UNTERSTÜTZUNG	SIEG ODER TOD	KÜHNE TAKTIK	RÜCKSICHTSLOS
<p>1 EINHEIT</p> <p>Einmal in dieser Runde darf eine befreundete ♠-Einheit am Ende ihrer Aktivierung einen Angriff mit der folgenden Waffe durchführen:</p> <p>♣ ♦ ♠ ♠</p>	<p>JEDE ZULÄSSIGE EINHEIT</p> <p>Alle befreundeten Einheiten erhalten STURMANGRIFF. Falls eine befreundete Einheit am Ende ihrer Aktivierung keine Einheit besiegt hat oder nicht mit einer feindlichen Einheit im Handgemenge ist, erhält diese befreundete Einheit 2 Niederhalten-Marker.</p>	<p>1 EINHEIT</p> <p>Jede Einheit, der mit dieser Karte ein Befehl erteilt wurde, darf eine Geschwindigkeit-3-Bewegung durchführen. Falls sie das tut, erhält sie 1 Beobachtungsmarker.</p>	<p>2 EINHEITEN</p> <p>Sobald eine befreundete Einheit mit einem offen ausliegenden Befehlsmarker eine feindliche Einheit angreift, die keinen Befehlsmarker hat, erhält der Angriffspool NIEDERHALTEND 1.</p>

ABLENKUNGSTAKTIK	BEREITSCHAFT
<p>3 EINHEITEN</p> <p>Jede befreundete Einheit, der mit dieser Karte ein Befehl erteilt wurde, erhält 1 Beobachtungs- und 1 Ausweichmarker. Jede andere befreundete Einheit erhält 1 Zielmarker.</p>	<p>1 EINHEIT</p> <p>Nimm diese Karte am Ende der Kommando- phase auf deine Hand zurück.</p>

HE-GRANATEN	HANDGELENKS-FLAMMENWERFER	KAMPFSCHILDE
<p>AUSRÜSTUNG 1A</p> <p>Einheiten in diesem Einsatzteam erhalten die folgende Waffe:</p>	<p>AUSRÜSTUNG 1B</p> <p>Einheiten in diesem Einsatzteam erhalten die folgende Waffe:</p>	<p>AUSRÜSTUNG 2A</p> <p>Beim Verteidigen gegen einen Angriff darf jede Einheit in diesem Einsatzteam bis zu 1 ♠ in ein ♠ verändern.</p>
<p>MANDALORIANISCHE SUPERKOMMANDOS</p> <p>♣ ♠ ♠</p> <p>WUCHT 1</p>	<p>MANDALORIANISCHE SUPERKOMMANDOS</p> <p>♣ ♠ ♠</p> <p>IGNORIERE DECKUNG</p>	<p>MANDALORIANISCHE SUPERKOMMANDOS</p>