









KLON-CAPTAIN REX

Solange Klon-Captain Rex einen offen ausliegenden Befehlsmarker hat, gilt in dieser Runde: Ein Mal pro Aktivierung, sobald eine andere befreundete Einheit eine feindliche Einheit innerhalb von ② zu Klon-Captain Rex und in seiner Sichtlinie angreift, füge während des Schrittes Angriffspool bilden 3 rote Angriffswürfel zum Angriffspool der befreundeten Einheit hinzu.



CHEWBACCA & YODA

Falls Chewbacca innerhalb von zu einem befreundeten Yoda ist, und falls jener Yoda auf dem Schlachtfeld ist, platziere jenen Yoda in Basiskontakt mit Chewbacca. Falls du das tust, kann jener Yoda bis zum Ende der Runde keine Bewegungen durchführen, und jedes Mal, wenn sich Chewbacca bewegt, nachdem die Bewegung abgehandelt wurde, platzierst du jenen Yoda in Basiskontakt mit Chewbacca. In dieser Runde gilt: Solange ein befreundeter Yoda in Basiskontakt mit Chewbacca ist, erhält Chewbacca ABLENKEN, er kann die Ausweichmarker jenes Yodas ausgeben und er wirft rote Verteidigungswürfel, solange er verteidigt oder BESCHÜTZER X verwendet.



PADMÉ AMIDALA

DAUERHAFT. Falls diese Karte preisgegeben wurde, erhält **Padmé Amidala GEHEIMAUFTRAG.** Falls nicht, erhält sie **Anspornen 1**.

PRESIGEBEN: Schritt Effekte beim Spielaufbau abhandeln.

Padmé Amidala erhält in diesem Spiel **Infiltrieren**. Diese Karte muss während Runde 1 ausgewählt werden.



3 DROIDEN-TRUPPLER- ODER KI-EINHEITEN

Falls diese Karte nicht preisgegeben wurde, wähle zu Beginn der nächsten **Aktivierungsphase** bis zu 2 befreundete Einheiten mit offen ausliegenden Befehlsmarkern. Jede gewählte Einheit führt eine Erholungsaktion durch.

Preisgeben: Schritt Effekte beim Spielaufbau abhandeln.

Wähle bis zu 3 befreundete Einheiten mit **KI**. Jede gewählte Einheit erhält in diesem Spiel **Verstärkung**.

KALANI ODER KRAKEN



KEINE EINHEITEN

Du musst diese Karte preisgeben. Sie bleibt im Spiel. **Preisgeben:** Schritt **Effekte beim Spielaufbau abhandeln**. Wähle 1 der folgenden Effekte und handle ihn ab:

- DAUERHAFT. Asajj Ventress erhält KOPFGELD und VERSTÄRKUNG.
- DAUERHAFT. Asajj Ventress erhält
 AUSMANÖVRIEREN, DEMORALISIEREN 1 und
 MAKASHI-MEISTERSCHAFT.

Asajj Ventress



MAUL & 1 TRUPPLER-EINHEIT

Maul kann in dieser Runde keine Angriffe durchführen und feindliche Einheiten jenseits von **3** zu Maul können ihn nicht angreifen.

Preisgeben: Schritt Effekte beim Spielaufbau abhandeln. Maul erhält in diesem Spiel Infiltrieren.

1













Falls diese Karte nicht preisgegeben wurde, platziere 1 Bane-Marker innerhalb von 🜓 zu Cad Bane und jenseits von 1 zu allen feindlichen Einheiten.

PREISGEBEN: Schritt Effekte beim Spielaufbau abhandeln.

Platziere 3 Bane-Marker auf dem Schlachtfeld jenseits von 10 zu feindlichem Gebiet. Cad Bane kann nicht aufgestellt werden und keine Aktionen durchführen, bis ein befreundeter Hier-bin-ich-Marker aufgedeckt wurde. Diese Karte muss während Runde 1 ausgewählt werden.





POGGLE DER GERINGERE

In dieser Runde gilt: Jedes Mal, wenn eine befreundete ▲-Truppler-Einheit einen Angriff durchführt und falls die verteidigende Einheit innerhalb von 🔁 zu Poggle dem Geringeren und in seiner Sichtlinie ist, erhält die angreifende Einheit während des Schrittes Angriffswürfel werfen für diesen Angriff 12: D

Poggle der Geringere



2 TRUPPLER-EINHEITEN

General Grievous erhält in dieser Runde UNBARMHERZIG. Sobald einer befreundeten Einheit mit dieser Karte ein Befehl erteilt wird, erhalten sie und jede andere befreundete Truppler-Einheit innerhalb von 1 zu ihr und in ihrer Sichtlinie je 1 Energiemarker.



HAN SOLO & 1 EINHEIT

In dieser Runde gilt: Jedes Mal, wenn eine feindliche Einheit einen Angriff durchführt, muss sie, falls möglich, eine Truppler-Einheit mit einem offen ausliegenden Befehlsmarker angreifen. Befreundete Truppler-Einheiten mit einem offen ausliegenden Befehlsmarker profitieren in dieser Runde nicht von Rückendeckung.

HAN SOLO

UM JEDEN PREIS DURCHHALTEN

3 ▲- ODER -EINHEITEN

Sobald einer befreundeten Einheit mit dieser Karte ein Befehl erteilt wird, erhält sie 1 Zielmarker und 1 Bereitschaftsmarker.

Verteidiger der Echo-Basis





AHSOKA TANO

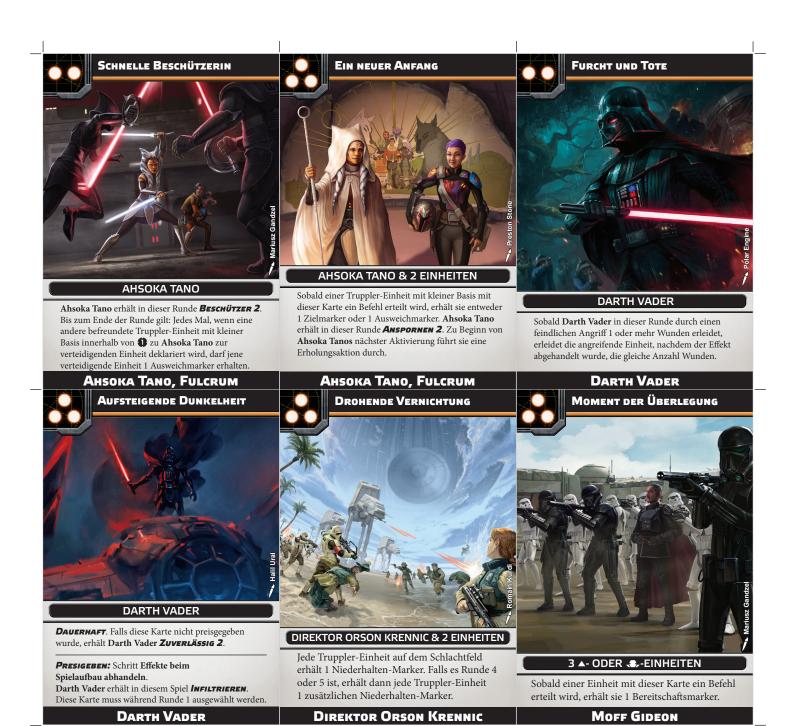
Ahsoka Tano erhält in dieser Runde AGIL 1. Bis zum Ende der Runde gilt: Füge jedes Mal, wenn Ahsoka Tano einen Angriff durchführt, während des Schrittes Angriffspool bilden für jeden Ausweichmarker, den Ahsoka Tano hat, 1 weißen Würfel zum Angriffspool hinzu (bis maximal 3).

Ahsoka Tano, Fulcrum





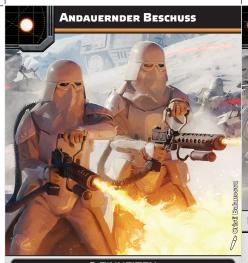












2 EINHEITEN

In dieser Runde kann jede feindliche Einheit während ihres Schrittes **Sammeln** nicht mehr als 1 Niederhalten-Marker entfernen.



2 EINHEITEN

Eine befreundete 🍲 -Einheit darf einmalig in dieser Runde am Ende ihrer Aktivierung einen Angriff mit der unten stehenden Waffe durchführen.





3 EINHEITEN

Sobald einer ▲-Truppler-Einheit mit dieser Karte ein Befehl erteilt wird, erhält sie bis zum Ende der Runde *Die Sporen geben* und ihre Waffen erhalten bis zum Ende der Runde *Niederhaltend*

BLIZZARD-TRUPP



1 FAHRZEUG-EINHEIT

Befreundete Fahrzeuge erhalten in dieser Runde **DEMORALISIEREN 1**. Wenn zum ersten Mal in dieser Runde ein befreundetes Fahrzeug mit einem offen ausliegenden Befehlsmarker eine Bewegung innerhalb von ② zu 1 oder mehr feindlichen Einheiten beendet, wähle 1 jener Einheiten. Wirf 1 weißen Verteidigungswürfel pro Miniatur der gewählten Einheit. Die gewählte Einheit erleidet 1 Wunde für jedes ❖ und ▼ in deinem Wurf.

TEMPEST FORCE



2 TRUPPLER-EINHEITEN

Sobald einer Einheit mit dieser Karte ein Befehl erteilt wird, erhält sie in dieser Runde **Lösen**.



3 EINHEITEN

Sobald einer Einheit mit dieser Karte ein Befehl erteilt wird, erhält sie 1 Zielmarker für jede feindliche Einheit innerhalb von ① zu ihr. Falls sie auf diese Weise keine Zielmarker erhalten hat, erhält sie dann 1 Bereitschaftsmarker.

TEMPEST FORCE

TEMPEST FORCE













MAJOR MARQUAND

Zu Beginn von Major Marquands nächster Aktivierung darf jede andere befreundete Fahrzeug-Einheit innerhalb von ① zu ihm eine freie Drehung durchführen. Dann dürfen jene Einheiten eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

MAJOR MARQUAND



3 FAHRZEUG-EINHEITEN

Bis zum Ende der Runde gilt: Jedes Mal, wenn eine andere befreundete Fahrzeug-Einheit ihre Aktivierung innerhalb von **1** zu **Major Marquand**, beginnt, darf sie 1 der folgenden Effekte wählen und abhandeln:

- Falls die Fahrzeug-Einheit in Major Marquands Front-Feuerwinkel oder nicht aufgestellt ist, darf sie 1 Ausweichmarker erhalten.
- Falls die Fahrzeug-Einheit in Major Marquands Seiten-Feuerwinkel ist, darf sie 1 Zielmarker erhalten.
- Falls die Fahrzeug-Einheit in Major
 Marquands Heck-Feuerwinkel ist, darf sie eine
 Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

MAJOR MARQUAND



Sobald einer Einheit mit dieser Karte ein Befehl erteilt wird, erhält sie in dieser Runde **UNERSCHROCKEN**.

Fünfter Bruder































