

Einheitenkarten (Update 2.6)

LEIA ORGANA
FÜRCHTLOS UND ERFINDERISCH
TRUPPLER

↗ 1

➔ **ALLE IN DECKUNG 2**
ANSPORNEN 2
FLINK
SCHARFSCHÜTZE 2
VORBILD

KAMPFKUNST [Red Icon] [3]

LEIAS BLASTER [Blue Icon] #1-3 [3]

6 2



LEIA ORGANA
FÜRCHTLOS UND ERFINDERISCH
TRUPPLER

75

Icons: [Red Icon], [Red Icon], [Red Icon], [Red Icon]



© LFL © AMG - Cynthia Sheppard

LUKE SKYWALKER
HELD DER REBELLION
TRUPPLER

↗ 1

➔ **SPRINGEN 1**
ABWEHR
ANSPORNEN 2
IMMUNITÄT: DURCHSCHLAGEN
SCHARFSCHÜTZE 1
STURMANGRIFF

ANAKINS LICHTSCHWERT [Red Icon] [2] [3]
DURCHSCHLAGEN 1. WUCHT 2

LUKES BLASTER [Blue Icon] #1-2 [1] [3]
DURCHSCHLAGEN 1. WEITSCHUSS

6 3



LUKE SKYWALKER
HELD DER REBELLION
TRUPPLER

120

Icons: [Red Icon], [Red Icon], [Red Icon], [Red Icon]



© LFL © AMG - Jake Murray

R2-D2
HELD MIT TAUSEND WERKZEUGEN
DROIDEN-TRUPPLER

↗ 1

➔ **REPARATUR 2: KAPAZITÄT 2**
GEHEIMAUFRAG
INFILTRIEREN
UNVERDÄCHTIG

ELEKTROSCHOCK [Red Icon] -1 [3]
NIEDERHALTEND

4 2



R2-D2
HELD MIT TAUSEND WERKZEUGEN
DROIDEN-TRUPPLER

55

Icons: [Red Icon]



© LFL © AMG - Sergey Glushakov

REBELLENOFFIZIER
ENTSCHLOSSENER COMMANDER
TRUPPLER

↗ 1

➔ **ALLE IN DECKUNG 1**
ANSPORNEN 1
VORBILD

UNBEWAFFNET [Red Icon] [1]

BLASTERPISTOLE [Blue Icon] #1-2 [2]

4 2



REBELLENOFFIZIER
ENTSCHLOSSENER COMMANDER
TRUPPLER

50

Icons: [Red Icon], [Red Icon]



© LFL © AMG - Alex Kim & Mariusz Gandelz

Einheitenkarten (Update 2.6)

REBELLENTRUPPEN ▲ 4

TRUPPLER

AGIL 1
FLINK

UNBEWAFFNET ✖ ↓

A-280-BLASTERGEWEHR ♣ 1-3 ↓

1 1

REBELLENTRUPPEN 40

TRUPPLER

1 1

FLOTTENTRUPPEN ▲ 4

TRUPPLER

STURMANGRIFF

DH-17-BLASTERPISTOLE ✖ -2 ↻

1 1

FLOTTENTRUPPEN 40

TRUPPLER

1 1

1.4-FD-LASERGESCHÜTZ-TEAM ♣ 1

STELLUNGSTRUPPLER

STATIONÄR
VOLLE DREHUNG
VORBEREITETE STELLUNG
WACHPOSTEN

UNBEWAFFNET ✖ ↻

BLASTERPISTOLE ♣ 1-2 ↻

1.4-FD-LASERGESCHÜTZ ♣ 1-5 ↻
FESTER FEUERWINKEL: FRONT, WÜCHT 2

6 2

1.4-FD-LASERGESCHÜTZ-TEAM 65

STELLUNGSTRUPPLER

6 2

REBELLENVETERANEN ▲ 4

TRUPPLER

KOORDINIEREN: STELLUNGSTRUPPLER
UNAUFFÄLLIG
VORBEREITETE STELLUNG

UNBEWAFFNET ✖ ↓

A-280-BLASTERGEWEHR ♣ 1-3 ↓

1 1

REBELLENVETERANEN 48

TRUPPLER

1 1

Einheitenkarten (Update 2.6)

REBELLENKOMMANDOS
STOSSTRUPP
TRUPPLER

ABTEILUNG: REBELLENKOMMANDOS
AUSKUNDSCHAFTEN 2
SCHARFSCHÜTZE 1
SCHWERER INFANTERIETRUPP
UNAUFFÄLLIG

UNBEWAFFNET

A-280-BLASTERGEWEHR #1-3

1 2

REBELLENKOMMANDOS
STOSSTRUPP
TRUPPLER

20

1 2

AT-RT
BODENFAHRZEUG

AUSKUNDSCHAFTEN 1
GEBIRGSFAHRZEUG
GEÜBTER KLETTERER
PANZERUNG 2

GREIFKLAUEN
WUCHT 1

A300-BLASTERGEWEHR #1-3

6 4

AT-RT
BODENFAHRZEUG

50

6 4

T-47-LUFTGLEITER
REPULSORFAHRZEUG

ARSENAL 2
DECKUNG 1
GLEITER 2
IMMUNITÄT: EXPLOSION, NAHKAMPF, ⚡-WAFFEN
PANZERUNG 3

DOPPELLASERKANONE #1-3
FESTER FEUERWINKEL: FRONT.
WUCHT 3

7 5

T-47-LUFTGLEITER
REPULSORFAHRZEUG

125

7 5

X-34-LANDGLEITER
REPULSORFAHRZEUG

ARSENAL 3
DECKUNG 1
GLEITER 1
PANZERUNG 2

BLASTERPISTOLE #1-2

6 4

X-34-LANDGLEITER
REPULSORFAHRZEUG

55

6 4

Einheitenkarten (Update 2.6)

<p> A-A5-LASTENGLEITER </p> <p>REPULSORFAHRZEUG</p> <p>NEUPOSITIONIEREN PANZERUNG 5 SCHWACHSTELLE 2: HECK SCHWEBEN: BODEN TRANSPORTER</p> <p> 8  6</p> <p></p>	<p> A-A5-LASTENGLEITER </p> <p>REPULSORFAHRZEUG</p> <p>    </p> <p></p> <p><small>© LFL © AMG Alex Kim</small></p>
---	--

Einheitenkarten (Update 2.6)

DIREKTOR ORSON KRENNIC
ARCHITEKT DES SCHRECKENS
TRUPPLER

↗ 1

➔ **SPÄHER 1**
ANTREIBEN
GEFOLGE: IMPERIALE TODESTRUPPEN
RAFFINESSE
VORBILD

UNBEWAFFNET 1

KRENNICS BLASTER 1-2 3

6 2



DIREKTOR ORSON KRENNIC
ARCHITEKT DES SCHRECKENS
TRUPPLER

65



© LFL © AMG © Borja Pindado

GENERAL VEERS
MEISTERHAFTER TAKTIKER
TRUPPLER

↗ 1

➔ **FÜHRUNG: BODENFAHRZEUG**
➔ **SPÄHER 2**
ANSPORNEN 1
SCHARFSCHÜTZE 1
VORBILD

KAMPFGESCHICK 2

VEERS' BLASTERGEWEHR 1-3 3

5 2

-



GENERAL VEERS
MEISTERHAFTER TAKTIKER
TRUPPLER

75

-



© LFL © AMG © Colin Boyer

IMPERIALE OFFIZIERIN
SKRUPELLOSER COMMANDER
TRUPPLER

↗ 1

➔ **SPÄHER 1**
ANSPORNEN 1
VORBILD

UNBEWAFFNET 1

BLASTERPISTOLE 1-2 2

4 2



IMPERIALE OFFIZIERIN
SKRUPELLOSER COMMANDER
TRUPPLER

55



© LFL © AMG © Cristi Balanescu

TX-225 GAVw BESATZER-PANZER
BODENFAHRZEUG

↘ 1

ARSENAL 2
NEUPOSITIONIEREN
PANZERUNG 5
SCHWACHSTELLE 1: SEITEN
TRANSPORTER

ZWILLINGSKANONEN 1-2 1 1
FESTER FEUERWINKEL: FRONT.
NIEDERHALTEND

VIERLINGSKANONEN 1-4 2 2
FESTER FEUERWINKEL: FRONT.
WUCHT 2

8 6

-



TX-225 GAVw BESATZER-PANZER
BODENFAHRZEUG

125



© LFL © AMG © Sergey Glushakov

Einheitenkarten (Update 2.6)

STRANDTRUPPEN ▲ 4
TRUPPLER

KOORDINIEREN: STELLUNGSTRUPPLER
VORBEREITETE STELLUNG

UNBEWAFFNET

E-22-BLASTERGEWEHR #1-3 WEITSCHUSS

1 1

STRANDTRUPPEN 52
TRUPPLER

© LFL © AMG Caravan Studio

STURMTRUPPEN ▲ 4
TRUPPLER

PRÄZISE 1

SCHLAG

E-11-BLASTERGEWEHR #1-3

1 1

STURMTRUPPEN 42
TRUPPLER

© LFL © AMG Dana Madgwick

SCHNEETRUPPEN ▲ 4
TRUPPLER

RUHIGE HAND

SCHLAG

E-11-BLASTERGEWEHR #1-3

1 1

SCHNEETRUPPEN 42
TRUPPLER

© LFL © AMG Dan Watson

STURMTRUPPEN ▲ 3
SCHWERER EINGREIFTRUPP
TRUPPLER

FLEXIBLES EINSATZTEAM 2
PRÄZISE 1
SPEZIALVERBAND: BLIZZARD-TRUPP
UNGEHINDERT

SCHLAG

E-11-BLASTERGEWEHR #1-3

1 1

STURMTRUPPEN 36
SCHWERER EINGREIFTRUPP
TRUPPLER

© LFL © AMG Billy Christian

Einheitenkarten (Update 2.6)

E-WEB-BLASTER-TEAM 1

STELLUNGSTRUPPLER

VORBEREITETE STELLUNGEN
NEUPOSITIONIEREN
WACHPOSTEN

UNBEWAFFNET 2

BLASTERGEWEHR #1-3 2

E-WEB-BLASTER #1-4 2 2
 FESTER FEUERWINKEL: FRONT, SPERRIG, WUCHT 1

4 2

E-WEB-BLASTER-TEAM 60

STELLUNGSTRUPPLER

UNBEWAFFNET

BLASTERGEWEHR

E-WEB-BLASTER

4 2

SCOUT-TRUPPEN 4

TRUPPLER

AUSKUNDSCHAFTEN 3
SCHARFSCHÜTZE 1
UNAUFFÄLLIG

UNBEWAFFNET 1

EC-17-MINIBLASTER #1-2 2

1 2

SCOUT-TRUPPEN 48

TRUPPLER

UNBEWAFFNET

EC-17-MINIBLASTER

1 2

IMPERIALE DUNKELTRUPPEN 3

DROIDEN-TRUPPLER

GLEICHGÜLTIG
PANZERUNG 3
SCHWERFÄLLIG
UNAUFHALTSAM

EISENFAUST 1 1

E-11D-BLASTERGEWEHR #1-3 1

2 -

IMPERIALE DUNKELTRUPPEN 95

DROIDEN-TRUPPLER

EISENFAUST

E-11D-BLASTERGEWEHR

2 -

TFAT/e-PATROULLIENTRANSPORTER 1

REPULSORFAHRZEUG

ARSENAL 2
DECKUNG 1
IMMUNITÄT: EXPLOSION, NAHKAMPF, ⚡-WAFFEN
PANZERUNG 5
SCHWEBEN: LUFT 2
TRANSPORTER

ZWILLINGSLASERKANONEN #1-3 2 2
 FESTER FEUERWINKEL: FRONT, WUCHT 1

8 6

TFAT/e-PATROULLIENTRANSPORTER 100

REPULSORFAHRZEUG

ZWILLINGSLASERKANONEN

ZWILLINGSLASERKANONEN

8 6

Einheitenkarten (Update 2.6)

MAJOR MARQUAND
TEMPEST SCOUT 2
BODENFAHRZEUG

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

GRANATWERFER -2

FESTER FEUERWINKEL: FRONT.
EXPLOSION

88i-ZWILLINGSBLASTER -3

FESTER FEUERWINKEL: FRONT.
WUCHT 1

MS-4-ZWILLINGSBLASTER #1-4

FESTER FEUERWINKEL: FRONT.
WUCHT 3

11 **8**



MAJOR MARQUAND
TEMPEST SCOUT 2
BODENFAHRZEUG

180



© LFL © AMG Mark Molnar

AT-ST
BODENFAHRZEUG

ARSENAL 2
PANZERUNG 5
SCHWACHSTELLE 1: HECK

SCHNEIDKLINGEN

MS-4-ZWILLINGSBLASTER #1-4

FESTER FEUERWINKEL: FRONT.
WUCHT 3

11 **8**



AT-ST
BODENFAHRZEUG

145



© LFL © AMG Sergey Glushakov

Einheitenkarten (Update 2.6)

•PADMÉ AMIDALA
TEMPERAMENTVOLLE SENATORIN
TRUPPLER

▲ 1

➔ **ERMUTIGEN 2**
AGIL 1
ANSPORNEN 2
FLINK
SCHARFSCHÜTZE 2

KAMPFKUNST [Red Icon] 3

PADMÉS BLASTER [Blue Icon] #1-2 3

6 3

•PADMÉ AMIDALA
TEMPERAMENTVOLLE SENATORIN
TRUPPLER

60

➔ **ERMUTIGEN 2**
AGIL 1
ANSPORNEN 2
FLINK
SCHARFSCHÜTZE 2

KAMPFKUNST [Red Icon] 3

PADMÉS BLASTER [Blue Icon] #1-2 3

6 3

•YODA
GROSSMEISTER DES JEDI-ORDENS
TRUPPLER

▲ 1

➔ **FÜHRUNG: TRUPPLER-EINHEIT**
ABLENKEN
ATARU-MEISTERSCHAFT
IMMUNITÄT: DURCHSCHLAGEN
MEISTER DER MACHT 2

YODAS LICHTSCHWERT [Red Icon] 4
DURCHSCHLAGEN 2, WUCHT 2

MACHT-WELLE [Blue Icon] #1-2 4
EXPLOSION, NIEDERHALTEND

5 4

•YODA
GROSSMEISTER DES JEDI-ORDENS
TRUPPLER

170

➔ **FÜHRUNG: TRUPPLER-EINHEIT**
ABLENKEN
ATARU-MEISTERSCHAFT
IMMUNITÄT: DURCHSCHLAGEN
MEISTER DER MACHT 2

YODAS LICHTSCHWERT [Red Icon] 4
DURCHSCHLAGEN 2, WUCHT 2

MACHT-WELLE [Blue Icon] #1-2 4
EXPLOSION, NIEDERHALTEND

5 4

•ANAKIN SKYWALKER
DER AUERWÄHLTE
TRUPPLER

▲ 1

➔ **SPRINGEN 1**
ABLENKEN
DJEM SO-MEISTERSCHAFT
IMMUNITÄT: DURCHSCHLAGEN
MEISTER DER MACHT 1
STURMANGRIFF
VERLEITET

ANAKINS LICHTSCHWERT [Red Icon] 5
DURCHSCHLAGEN 3, WUCHT 3

6 3

•ANAKIN SKYWALKER
DER AUERWÄHLTE
TRUPPLER

170

➔ **SPRINGEN 1**
ABLENKEN
DJEM SO-MEISTERSCHAFT
IMMUNITÄT: DURCHSCHLAGEN
MEISTER DER MACHT 1
STURMANGRIFF
VERLEITET

ANAKINS LICHTSCHWERT [Red Icon] 5
DURCHSCHLAGEN 3, WUCHT 3

6 3

•OBI-WAN KENOBI
ZIVILISIERTER KRIEGER
TRUPPLER

▲ 1

➔ **SPRINGEN 1**
ABLENKEN
BESCHÜTZER 3
IMMUNITÄT: DURCHSCHLAGEN
MEISTER DER MACHT 1
SORESU-MEISTERSCHAFT
STURMANGRIFF

OBI-WANS LICHTSCHWERT [Red Icon] 2 2 2
DURCHSCHLAGEN 2, KRITISCH 2, WUCHT 2

6 3

•OBI-WAN KENOBI
ZIVILISIERTER KRIEGER
TRUPPLER

150

➔ **SPRINGEN 1**
ABLENKEN
BESCHÜTZER 3
IMMUNITÄT: DURCHSCHLAGEN
MEISTER DER MACHT 1
SORESU-MEISTERSCHAFT
STURMANGRIFF

OBI-WANS LICHTSCHWERT [Red Icon] 2 2 2
DURCHSCHLAGEN 2, KRITISCH 2, WUCHT 2

6 3

Einheitenkarten (Update 2.6)

R2-D2
HELD MIT TAUSEND WERKZEUGEN
DROIDEN-TRUPPLER

▲ 1

➔ **REPARATUR 2: KAPAZITÄT 2**
GEHEIMAUFRAG
INFILTRIEREN
UNVERDÄCHTIG



4 2

ELEKTROSCHOCK -1
NIEDERHALTEND

⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

© LFL © AMG Martin Diego Sadaba

R2-D2
HELD MIT TAUSEND WERKZEUGEN
DROIDEN-TRUPPLER

55



© LFL © AMG Martin Diego Sadaba

KLONTRUPPEN-INFANTERIE
KLONTRUPPLER

▲ 4

ZUVERLÄSSIG 1



1 2

UNBEWAFFNET

DC-15A-BLASTERKARABINER #1-3

⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

© LFL © AMG JB Casacop

KLONTRUPPEN-INFANTERIE
KLONTRUPPLER

56



© LFL © AMG JB Casacop

ARC-TRUPPEN
KLONTRUPPLER

▼ 4

AUSKUNDSCHAFTEN 2
SCHARFSCHÜTZE 1
STURMANGRIFF
TAKTISCH 1
ÜBERWINDEN
UNDURCHDRINGLICH



1 2

DC-17-HANDBLASTER -2

⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

© LFL © AMG Alex Kim

ARC-TRUPPEN
KLONTRUPPLER

64



© LFL © AMG Alex Kim

ARC-TRUPPEN
STOSSSTRUPP
KLONTRUPPLER

▼ 1

ABTEILUNG: ARC-TRUPPEN
AUSKUNDSCHAFTEN 2
SCHARFSCHÜTZE 1
SCHWERER INFANTERIETRUPP
STURMANGRIFF
TAKTISCH 1
ÜBERWINDEN
UNDURCHDRINGLICH



1 2

DC-17-HANDBLASTER -2

⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

© LFL © AMG JB Casacop

ARC-TRUPPEN
STOSSSTRUPP
KLONTRUPPLER

26



© LFL © AMG JB Casacop

Einheitenkarten (Update 2.6)

TAKTISCHER DROIDE DER T-SERIE
PROGRAMMIERTER STRATEGE
DROIDEN-TRUPPLER

↗ 1

➔ **ERMUTIGEN 2**
ANWEISEN: Δ-DROIDEN-TRUPPLER-EINHEIT
VORBILD

SCHLAG [Red Cross] [Up Arrow]

BLASTERGEWEHR [Blue Plus] 1-3 [Down Arrow]

4 2

TAKTISCHER DROIDE DER T-SERIE
PROGRAMMIERTER STRATEGE
DROIDEN-TRUPPLER

60

Icons: [Droid], [Blaster], [Shield]

© LFL © AMG JB Casapop

SUPERTAKTIKDROIDE
BEFEHLSHABER
DROIDEN-TRUPPLER

↗ 1

➔ **STRATEGIE ENTWERFEN 1**
ANWEISEN: KI-EINHEIT
SCHARFSCHÜTZE 1
ÜBERSCHREIBEN
VORBILD

KAMPFGESCHICK [Red Cross] [Down Arrow]

BLASTERGEWEHR [Blue Plus] 1-3 [Down Arrow] [Down Arrow]

TÖDLICH 1

5 2

Icons: [Blaster], [Shield], [Droid]

SUPERTAKTIKDROIDE
BEFEHLSHABER
DROIDEN-TRUPPLER

75

Icons: [Droid], [Blaster], [Shield]

© LFL © AMG Sergey Glushakov

KALANI
SUPERTAKTIKDROIDE
DROIDEN-TRUPPLER

↗ 1

➔ **STRATEGIE ENTWERFEN 2**
ANWEISEN: KI-EINHEIT
SCHARFSCHÜTZE 1
VERSTÄRKUNG
VORBILD

KAMPFGESCHICK [Red Cross] [Down Arrow]

BLASTERGEWEHR [Blue Plus] 1-3 [Down Arrow]

TÖDLICH 1

5 2

Icons: [Blaster], [Shield], [Droid]

KALANI
SUPERTAKTIKDROIDE
DROIDEN-TRUPPLER

85

Icons: [Droid], [Blaster], [Shield]

© LFL © AMG Blake Rottinger

KRAKEN
SUPERTAKTIKDROIDE
DROIDEN-TRUPPLER

↗ 1

➔ **STRATEGIE ENTWERFEN 1**
SCHARFSCHÜTZE 1
STURMANGRIFF
VORBILD
ÜBERSCHREIBEN

ÜBERWÄLTIGEN [Red Cross] [Down Arrow]

TÖDLICH 1

BLASTERGEWEHR [Blue Plus] 1-3 [Down Arrow]

TÖDLICH 1

5 2

Icons: [Blaster], [Shield], [Droid]

KRAKEN
SUPERTAKTIKDROIDE
DROIDEN-TRUPPLER

80

Icons: [Droid], [Blaster], [Shield]

© LFL © AMG Blake Rottinger

Einheitenkarten (Update 2.6)

B2-SUPERKAMPFDROIDEN ▲ 3
DROIDEN-TRUPPLER

KI: ANGRIFF

HANDGELENKSRAKETEN #1 WUCHT 1

ARMKANONEN -2

2 2



B2-SUPERKAMPFDROIDEN 64
DROIDEN-TRUPPLER

2 2



DROIDENKOMMANDOS DER BX-SERIE ▼ 4
DROIDEN-TRUPPLER

→ SPRINGEN 1
AUSKUNDSCHAFTEN 3
KI: AUSWEICHEN, BEWEGUNG
SCHARFSCHÜTZE 1
ÜBERWINDEN
UNDURCHDRINGLICH

UNBEWAFFNET

E-5-KOMMANDOGEWHR #1-3

1 2



DROIDENKOMMANDOS DER BX-SERIE 64
DROIDEN-TRUPPLER



DROIDENKOMMANDOS DER BX-SERIE ▼ 1
STOSSSTRUPP
DROIDEN-TRUPPLER

→ SPRINGEN 1
ABTEILUNG: DROIDENKOMMANDOS DER BX-SERIE
AUSKUNDSCHAFTEN 3
KI: AUSWEICHEN, BEWEGUNG
SCHARFSCHÜTZE 1
SCHWERER INFANTRIETRUPP
ÜBERWINDEN. UN DURCHDRINGLICH

UNBEWAFFNET

E-5-KOMMANDOGEWHR #1-3

1 2



DROIDENKOMMANDOS DER BX-SERIE 20
STOSSSTRUPP
DROIDEN-TRUPPLER



IG-100-MAGNA-WÄCHTER ▼ 4
KILLERDROIDEN-PROTOTYP
DROIDEN-TRUPPLER

IMMUNITÄT: NAHKAMPF-DURCHSCHLAGEN
KI: AUSWEICHEN, BEWEGUNG
SPEZIALVERBAND: EXPERIMENTELLE DROIDEN
STURMANGRIFF
UNGEHINDERT

ELEKTROSTAB

PRÄZISIONSLASERDART #1-2

1 1



IG-100-MAGNA-WÄCHTER 56
KILLERDROIDEN-PROTOTYP
DROIDEN-TRUPPLER



Einheitenkarten (Update 2.6)



AAT-KAMPFPANZER

REPULSORFAHRZEUG

 1

ARSENAL 2

KI: ANGRIFF

PANZERUNG 5

SCHWACHSTELLE 2: HECK

SCHWEBEN: BODEN

SPERRFEUER

ANTIPERSONENLASER #1-2 3
FESTER FEUERWINKEL: FRONT



 9
  6

 :   -



AAT-KAMPFPANZER

REPULSORFAHRZEUG

165

ARSENAL 2

KI: ANGRIFF

PANZERUNG 5

SCHWACHSTELLE 2: HECK

SCHWEBEN: BODEN

SPERRFEUER



 9
  6

 :   -

© LFL © AMG Sergey Glushakov



DROIDENPANZER DER PERSUADER-KLASSE

DROIDENPANZER-PROTOTYP

BODENFAHRZEUG

 1

ANWEISEN: ▲-TRUPPLER-EINHEIT

ARSENAL 3. NEUPOSITIONIEREN

PANZERUNG 5. PROGRAMMIERT

SCHWACHSTELLE 1: SEITEN

SPEZIALVERBAND: EXPERIMENTELLE DROIDEN

SCHWERER BLASTER #1-4 1 2 2
FESTER FEUERWINKEL: FRONT, KRITISCH 1



 11
  7

 -   ▼



DROIDENPANZER DER PERSUADER-KLASSE

DROIDENPANZER-PROTOTYP

BODENFAHRZEUG

130

ANWEISEN: ▲-TRUPPLER-EINHEIT

ARSENAL 3. NEUPOSITIONIEREN

PANZERUNG 5. PROGRAMMIERT

SCHWACHSTELLE 1: SEITEN

SPEZIALVERBAND: EXPERIMENTELLE DROIDEN



 11
  7

 -   ▼

© LFL © AMG Nasrul Hekim



DROIDENPANZER DER PERSUADER-KLASSE

BODENFAHRZEUG

 1

ARSENAL 2

NEUPOSITIONIEREN

PANZERUNG 5

PROGRAMMIERT

SCHWACHSTELLE 1: SEITEN

TRANSPORTER

SCHWERER BLASTER #1-4 1 2 2
FESTER FEUERWINKEL: FRONT, KRITISCH 1



 11
  7

   ▼



DROIDENPANZER DER PERSUADER-KLASSE

BODENFAHRZEUG

130

ARSENAL 2

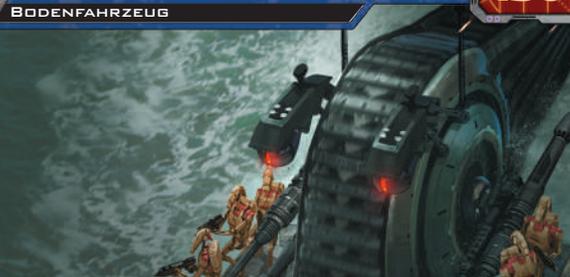
NEUPOSITIONIEREN

PANZERUNG 5

PROGRAMMIERT

SCHWACHSTELLE 1: SEITEN

TRANSPORTER



 11
  7

   ▼

© LFL © AMG Alex Kim

Einheitenkarten (Update 2.6)

•CHEWBACCA
LASS DEN WOOKIEE GEWINNEN
BODENFAHRZEUG

ANSPOREN 3. ARSENAL 2
INKOGNITO
PANZERUNG 5
SCHWACHSTELLE 1: HECK

GRANATWERFER -2 2
FESTER FEUERWINKEL: FRONT, EXPLOSION

88i-ZWILLINGSBLASTER -3 1 1
FESTER FEUERWINKEL: FRONT, WUCHT 1

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

•CHEWBACCA
LASS DEN WOOKIEE GEWINNEN
BODENFAHRZEUG

180

© LFL © AMG - Jake Murray

EWOK-SCHLEUDERER
TRUPPLER

SÖLDNER:

ANGRIFFSZIEL 1
EIGENSTÄNDIG: ENERGIE 1
UNAUFFÄLLIG
UNGEHINDERT

STEIN 1

SCHLEUDER 1-2 1
PRIMITIV

EWOK-SCHLEUDERER
TRUPPLER

35

© LFL © AMG - Preston Stone

EWOK-KÄMPFER
TRUPPLER

SÖLDNER:

UNAUFFÄLLIG
UNGEHINDERT

SPEER 1

EWOK-KÄMPFER
TRUPPLER

40

© LFL © AMG - Daniel Zrom

A-A5-LASTENGLEITER
REPULSORFAHRZEUG

NEUPOSITIONIEREN
PANZERUNG 5
SCHWACHSTELLE 2: HECK
SCHWEBEN: BODEN
TRANSPORTER

A-A5-LASTENGLEITER
REPULSORFAHRZEUG

65

© LFL © AMG - Sergey Glushakov

STAR WARS™ LEGION™

Kommandokarten (Update 2.6)

FÜHRUNG VON VORNE



1 ♠-EINHEIT

Beim Zusammenstellen deiner Kommandokartenhand behandelst du diese Karte, als hätte sie 2 Kreise. Sobald einem befreundeten ♠ mit dieser Karte ein Befehl erteilt wird, wähle bis zu 3 andere befreundete Einheiten innerhalb von ⚡ zu jener ♠-Einheit. Jede gewählte Einheit erhält 1 Zielmarker oder 1 Ausweichmarker.

TAKTISCHE PLANUNG



2 ♣- ODER ♠-EINHEITEN

In dieser Runde gilt: Jedes Mal, wenn eine befreundete ♣- oder ♠-Einheit einen Angriff gegen eine Einheit mit einem offen ausliegenden Befehlsmarker durchführt, mische jenen Befehlsmarker zurück in den Befehlspool seines kontrollierenden Spielers, nachdem der Angriff abgehandelt wurde.

ANFÜHRER DER 501.



3 ♣- ODER ♠-EINHEITEN

DAUERHAFT. Befreundete Einheiten innerhalb von ⚡ zu Anakin Skywalker und/oder einem befreundeten Klon-Captain Rex erhalten **UNBEZWINGBAR.**

501. LEGION
JETZT KANN DER SPASS ANFANGEN



ANAKIN SKYWALKER

Anakin Skywalker erhält in dieser Runde **»SPRINGEN 2.** Während seiner nächsten Aktivierung kann Anakin Skywalker bis zu 2 Angriffsaktionen durchführen.

PRISIGEBEN: Schritt **Effekte beim Spielaufbau abhandeln.** Anakin Skywalker erhält in diesem Spiel **VORBEREITETE STELLUNG.**

501. LEGION
IHR UNTERSCHÄTZT MEINE MACHT



ANAKIN SKYWALKER & 1 EINHEIT

In dieser Runde gilt: Jedes Mal, wenn Anakin Skywalker eine Einheit mit einem verdeckt ausliegenden Befehlsmarker angreift, fügt er während des Schrittes **Angriffspool bilden** 6 weiße Angriffswürfel zu seinem Angriffspool hinzu.

501. LEGION
GENERAL SKYWALKER



ANAKIN SKYWALKER & 2 EINHEITEN

Anakin Skywalker erhält in dieser Runde **ANSPOREN 2.** Sobald einer Einheit mit dieser Karte ein Befehl erteilt wird, erhält sie 1 Zielmarker.

ANAKIN SKYWALKER

ANAKIN SKYWALKER

ANAKIN SKYWALKER

STAR WARS LEGION

Kommandokarten (Update 2.6)

NENNT MICH CAPTAIN



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 **3** zu **Klon-Captain Rex** und in seiner Sichtlinie angreift, füge während des Schrittes **Angriffspool bilden** 3 rote Angriffswürfel zum Angriffspool der befreundeten Einheit hinzu.

KLON-CAPTAIN REX

IHR DÜRFT UNSERE MITTEL NICHT UNTERSCHÄTZEN



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

GRÖSSE BEDEUTET MANCHMAL ETWAS



CHEWBACCA & YODA

Falls **Chewbacca** innerhalb von **1** 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, platziert 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.

CHEWBACCA

JA, MEIN MEISTER



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

DIPLOMATISCHE DECKUNG



PADMÉ AMIDALA

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

PREISGEBEN: Schritt **Effekte beim Spielaufbau abhandeln**. **Padmé Amidala** erhält in diesem Spiel **INFILTRIEREN**. Diese Karte muss während Runde 1 ausgewählt werden.

PADMÉ AMIDALA

DIE DUNKLE BEDROHUNG



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**.

MAUL

STAR WARS LEGION

Kommandokarten (Update 2.6)



ICH BESTIMME VON NUN AN DIE REGELN

CAD BANE

Falls diese Karte nicht preisgegeben wurde, platziere 1 Bane-Marker innerhalb von 1 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 1 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.

SPRENGFALLE

EXPLOSION, KRITISCH 4, NIEDERHALTEND, WUCHT 2



LASST DIE HINRICHTUNGEN BEGINNEN!

POGGLE DER GERINGERE

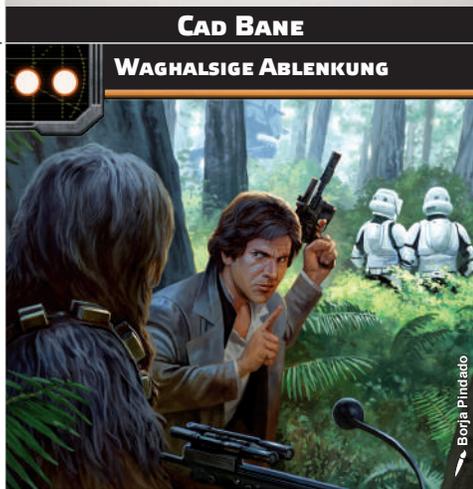
In dieser Runde gilt: Jedes Mal, wenn eine befreundete ▲-Truppler-Einheit einen Angriff durchführt und falls die verteidigende Einheit innerhalb von 2 zu Poggle dem Geringeren und in seiner Sichtlinie ist, erhält die angreifende Einheit während des Schrittes Angriffswürfel werfen für diesen Angriff 1 : 2.



HÖCHSTER KOMMANDANT

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.



CAD BANE

WAGHALSIGE ABLENKUNG

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



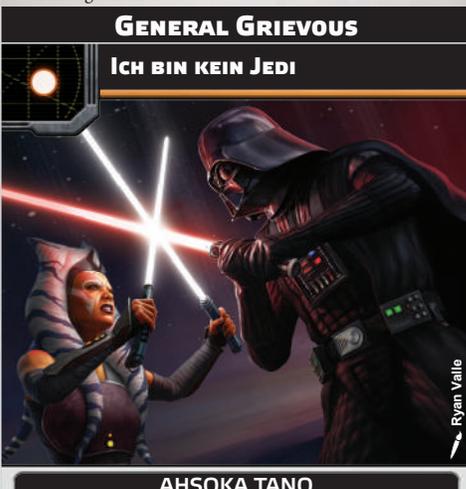
POGGLE DER GERINGERE

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



GENERAL GRIEVOUS

ICH BIN KEIN JEDI

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

STAR WARS LEGION™

Kommandokarten (Update 2.6)



SCHNELLE BESCHÜTZERIN

AHSOKA TANO

Ahsoka Tano erhält in dieser Runde **BESCHÜTZER 2**. Bis zum Ende der Runde gilt: Jedes Mal, wenn eine andere befreundete Truppler-Einheit mit kleiner Basis innerhalb von **1** zu Ahsoka Tano zur verteidigenden Einheit deklariert wird, darf jene verteidigende Einheit 1 Ausweichmarker erhalten.



EIN NEUER ANFANG

AHSOKA TANO & 2 EINHEITEN

Sobald einer Truppler-Einheit mit kleiner Basis mit dieser Karte ein Befehl erteilt wird, erhält sie entweder 1 Zielmarker oder 1 Ausweichmarker. Ahsoka Tano erhält in dieser Runde **ANSPOREN 2**. Zu Beginn von Ahsoka Tanos nächster Aktivierung führt sie eine Erholungaktion durch.



FURCHT UND TOTE

DARTH VADER

Sobald Darth Vader in dieser Runde durch einen feindlichen Angriff 1 oder mehr Wunden erleidet, erleidet die angreifende Einheit, nachdem der Effekt abgehandelt wurde, die gleiche Anzahl Wunden.



AHSOKA TANO, FULCRUM

AUFSTIEGENDE DUNKELHEIT

DARTH VADER

DAUERHAFT. Falls diese Karte nicht preisgegeben wurde, erhält Darth Vader **ZUVERLÄSSIG 2**.

PREISGEBEN: Schritt Effekte beim Spelaufbau abhandeln.

Darth Vader erhält in diesem Spiel **INFILTRIEREN**. Diese Karte muss während Runde 1 ausgewählt werden.

DARTH VADER



AHSOKA TANO, FULCRUM

DROHENDE VERNICHTUNG

DIREKTOR ORSON KRENNIC & 2 EINHEITEN

Jede Truppler-Einheit auf dem Schlachtfeld erhält 1 Niederhalten-Marker. Falls es Runde 4 oder 5 ist, erhält dann jede Truppler-Einheit 1 zusätzlichen Niederhalten-Marker.

DIREKTOR ORSON KRENNIC



DARTH VADER

MOMENT DER ÜBERLEGUNG

3 ▲- ODER ♣-EINHEITEN

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

MOFF GIDEON

STAR WARS LEGION

Kommandokarten (Update 2.6)

ANDAUERNDER BESCHUSS



2 EINHEITEN

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

SCHWERER BESCHUSS



2 EINHEITEN

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

SCHWERER BESCHUSS **4** **4** **4**

EXPLOSION, IMMUNITÄT, ABLENKEN, KRITISCH 3, NIEDERHALTEND, STRAHL 1

BEREIT MACHEN ZUM BODENANGRIFF



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

TREIBT SIE RAUS



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 **3** zu 1 oder mehr feindlichen Einheiten beendet, wähle 1 jener Einheiten. Wurf 1 weißen Verteidigungswürfel pro Miniatur der gewählten Einheit. Die gewählte Einheit erleidet 1 Wunde für jedes **♥** und **♣** in deinem Wurf.

BLIZZARD-TRUPP

WIR BRAUCHEN VERSTÄRKUNG



2 TRUPPLER-EINHEITEN

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

BLIZZARD-TRUPP

IN ALARMBEREITSCHAFT



3 EINHEITEN

Sobald einer Einheit mit dieser Karte ein Befehl erteilt wird, erhält sie 1 Zielmarker für jede feindliche Einheit innerhalb von **3** zu ihr. Falls sie auf diese Weise keine Zielmarker erhalten hat, erhält sie dann 1 Bereitschaftsmarker.

TEMPEST FORCE

TEMPEST FORCE

TEMPEST FORCE

STAR WARS LEGION

Kommandokarten (Update 2.6)

SCHÜTZE, INFANTERIE!



MAJOR MARQUAND

Bis zum Ende der Runde erhält **Major Marquand** **TAKTISCH 1** und seine Waffen erhalten **NIEDERHALTEND**. Während seiner nächsten Aktivierung verringert **Major Marquand** seine Maximalgeschwindigkeit um 1 (Minimum 1).

SCHWADRON, ZU MIR!



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.

GEPANZERTE KAVALLERIE



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
IHR BESTREBEN IST NICHT VON INTERESSE



FÜNFTER BRUDER & 2 TRUPPLER-EINHEITEN

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

FÜNFTER BRUDER

Aufwertungskarten (Update 2.6)

<p>©FL ©AMG</p> <p>3</p>  <p>KONTAKTGRANATE  -1 </p> <p>WUCHT 4</p> <p>KONTAKTGRANATEN</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>12</p>  <p>NUR A-A5-LASTENGLEITER.</p> <p>➔ Entferne 1 Wundenmarker oder Giftmarker von einer befreundeten Truppler-Einheit in  und in Sichtlinie, die kein Droiden-Truppler ist, oder stelle 1 Miniatur einer solchen Einheit wieder her. Würfle dann 2 weiße Verteidigungswürfel. Jene Einheit erhält 1 Niederhalten-Marker für jedes - und -Ergebnis.</p> <p>PROVINZARZT</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>16</p>  <p>NUR A-A5-LASTENGLEITER.</p> <p>Sobald diese Einheit aktiviert wird, würfelst du 3 rote Verteidigungswürfel. Wähle für jedes - oder -Ergebnis eine andere befreundete Einheit in . Jede gewählte Einheit erhält 1 Zielmarker.</p> <p>UNKONVENTIONELLER TAKTIKER</p>
<p>©FL ©AMG</p> <p>15</p>  <p>NUR AT-RT.</p> <p>FLAMMENWERFER  -1 </p> <p>EXPLOSION. FESTER FEUERWINKEL! FRONT. STREUUNG</p> <p>AT-RT-FLAMMENWERFER</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>10</p>  <p>NUR FAHRZEUG.</p> <p>Diese Einheit erhält KOORDINIEREN: TRUPPLER.</p> <p>INTEGRIERTER KOM-KANAL</p>	

Aufwertungskarten (Update 2.6)

<p>©FL ©AMG</p> <p>27</p>  <p>NUR REBELLENTRUPPEN. Füge 1 MPL-57-Ionentruppler-Miniatur hinzu.</p> <p>MPL-57-IONENGEWEHR $\#1-3$ \uparrow \downarrow IONEN 1. KRITISCH 1. WUCHT 1</p> <p>MPL-57-IONENTRUPPLER</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>22</p>  <p>NUR FLOTTENTRUPPEN. Füge 1 MPL-57-Sperrfeuertruppler-Miniatur hinzu.</p> <p>ZYKLUS.</p> <p>MPL-57-GRANATWERFER $\#1-3$ \downarrow \uparrow EXPLOSION. WUCHT 2</p> <p>MPL-57-SPERRFEUERTRUPPLER</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>22</p>  <p>NUR FLOTTENTRUPPEN. Füge 1 Streukanonentruppler-Miniatur hinzu.</p> <p>STREUKANONE $\times-2$ \downarrow DURCHSCHLAGEN 1</p> <p>STREUKANONENTRUPPLER</p>
<p>©FL ©AMG</p> <p>20</p>  <p>NUR REBELLENKOMMANDOS. Füge 1 Protonenbomben-Saboteur-Miniatur hinzu.</p> <p>PROTONENBOMBE $\times-1$ \downarrow \uparrow EXPLOSION. KRITISCH 2. WUCHT 3</p> <p>PROTONENBOMBEN-SABOTEUR</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>45</p>  <p>NUR REBELLENTRUPPEN. Füge 5 Rebellentruppler-Miniaturen hinzu. Diese Einheit erhält UNBEZWINGBAR. Diese Einheit hat das Schlüsselwort auch dann, wenn die hinzugefügten Miniaturen besiegt wurden. Diese Einheit ist in Formation, falls sich alle Miniaturen innerhalb \uparrow des Einheitenführers befinden (statt innerhalb \downarrow). Diese Regel gilt für diese Einheit auch dann, wenn die hinzugefügten Miniaturen besiegt wurden. Diese Einheit kann nicht mit dem Schlüsselwort TRANSPORTER aufgestellt werden und ihr können damit keine Befehle erteilt werden.</p> <p>REBELLENTRUPPEN-SQUAD</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>45</p>  <p>NUR FLOTTENTRUPPEN. Füge 5 Flottentruppler-Miniaturen hinzu. Diese Einheit erhält UNBEZWINGBAR. Diese Einheit hat das Schlüsselwort auch dann, wenn die hinzugefügten Miniaturen besiegt wurden. Diese Einheit ist in Formation, falls sich alle Miniaturen innerhalb \uparrow des Einheitenführers befinden (statt innerhalb \downarrow). Diese Regel gilt für diese Einheit auch dann, wenn die hinzugefügten Miniaturen besiegt wurden. Diese Einheit kann nicht mit dem Schlüsselwort TRANSPORTER aufgestellt werden und ihr können damit keine Befehle erteilt werden.</p> <p>FLOTTENTRUPPEN-SQUAD</p>

STAR WARS LEGION

Aufwertungskarten (Update 2.6)

©FL ©AMG



63

NUR REBELLENVETERANEN.

Füge 5 Rebellenveteran-Miniaturen hinzu.

Diese Einheit erhält **UNBEZWINGBAR**. Diese Einheit hat das Schlüsselwort auch dann, wenn die hinzugefügten Miniaturen besiegt wurden.

Diese Einheit ist in Formation, falls sich alle Miniaturen innerhalb ① des Einheitenführers befinden (statt innerhalb ②). Diese Regel gilt für diese Einheit auch dann, wenn die hinzugefügten Miniaturen besiegt wurden.

Diese Einheit kann nicht mit dem Schlüsselwort **TRANSPORTER** aufgestellt werden und ihr können damit keine Befehle erteilt werden.

REBELLENVETERAN-SQUAD

©FL ©AMG



33

2

NUR REBELLEN-KUNDSCHAFTER.

Füge 1 Bistan-Miniatur hinzu.

IONENBLASTER

1-4

IONEN 1, KRITISCH 1, WUCHT 1



•BISTAN

©FL ©AMG



10

NUR REBELLEN. NUR ②.

Diese Einheit erhält **FELDKOMMANDANT**.

» Wähle eine befreundete Truppler-Einheit in ②. Die gewählte Einheit erhält 1 Ausweichmarker und kann 1 Niederhalten-Marker erhalten.

•SHRIV SUURGAV

©FL ©AMG



28

NUR X-34-LANDGLEITER.

M-45-IONENBLASTER

1-4

FESTER FEUERWINKEL: FRONT, IONEN 1, KRITISCH 1, WUCHT 1



M-45-IONENBLASTER

©FL ©AMG



28

NUR EWOK-KÄMPFER.

Füge 4 Ewok-Kämpfer-Miniaturen hinzu.

Diese Einheit erhält **UNBEZWINGBAR**. Diese Einheit hat das Schlüsselwort auch dann, wenn die hinzugefügten Miniaturen besiegt wurden.

Diese Einheit ist in Formation, falls sich alle Miniaturen innerhalb ① des Einheitenführers befinden (statt innerhalb ②). Diese Regel gilt für diese Einheit auch dann, wenn die hinzugefügten Miniaturen besiegt wurden.

Diese Einheit kann nicht mit dem Schlüsselwort **TRANSPORTER** aufgestellt werden und ihr können damit keine Befehle erteilt werden.

EWOK-KÄMPFER-SQUAD

©FL ©AMG



23

NUR EWOK-SCHLEUDERER.

Füge 4 Ewok-Schleuderer-Miniaturen hinzu.

Diese Einheit erhält **UNBEZWINGBAR**. Diese Einheit hat das Schlüsselwort auch dann, wenn die hinzugefügten Miniaturen besiegt wurden.

Diese Einheit ist in Formation, falls sich alle Miniaturen innerhalb ① des Einheitenführers befinden (statt innerhalb ②). Diese Regel gilt für diese Einheit auch dann, wenn die hinzugefügten Miniaturen besiegt wurden.

Diese Einheit kann nicht mit dem Schlüsselwort **TRANSPORTER** aufgestellt werden und ihr können damit keine Befehle erteilt werden.

EWOK-SCHLEUDERER-SQUAD

Aufwertungskarten (Update 2.6)

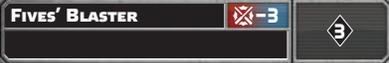
<p>©FL ©AMG</p> <p>22</p>  <p>NUR KLONTRUPPLER-INFANTERIE. Füge 1 DP-23-Klontruppler-Miniatur hinzu.</p> <p>DP-23 -2 </p> <p>DURCHSCHLAGEN 1</p> <p>DP-23-KLONTRUPPLER</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>22</p>  <p>NUR KLONTRUPPLER-INFANTERIE. Füge 1 Z-6-Klontruppler-Miniatur hinzu.</p> <p>Z-6 1-3 </p> <p>Z-6-KLONTRUPPLER</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>23</p>  <p>NUR KLONTRUPPLER-INFANTERIE ODER KLONPRÄZISIONSSCHÜTZEN. Füge 1 RPS-6 Klontruppler-Miniatur hinzu.</p> <p>RPS-6 2-4 </p> <p>SPERRIG, WUCHT 2</p> <p>RPS-6-KLONTRUPPLER</p>
<p>©FL ©AMG</p> <p>20</p>  <p>NUR KLONTRUPPLER-INFANTERIE ODER KLONPRÄZISIONSSCHÜTZEN. Füge 1 Mörser-Klontruppler-Miniatur hinzu.</p> <p>Klon-Mörser 2-4 </p> <p>KRITISCH 1, NIEDERHALTEND, SPERRIG</p> <p>MÖRSEK-LONTRUPPLER</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>52</p>  <p>NUR ▲- ODER ▼-KLONTRUPPLER. Füge 1 Echo-Miniatur hinzu. ANFÜHRER. Diese Einheit erhält ZUVERLÄSSIG 1.</p> <p>DC-15x 1-5 </p> <p>IMMUNITÄT: ABLENKEN, KRITISCH 1, TÖDLICH 1</p> <p>•ECHO, ARC-PRÄZISIONSSCHÜTZE</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>13</p>  <p>NUR KLONTRUPPLER-INFANTERIE. Füge 1 Klontruppler-Infanterie-Miniatur hinzu.</p> <p>KLONTRUPPLER-INFANTERIE</p>

Aufwertungskarten (Update 2.6)

<p>©FL ©AMG</p> <p>56</p>  <p>NUR KLONTRUPPLER INFANTERIE. Füge 5 Klontruppler-Infanterie-Miniaturen hinzu. Diese Einheit erhält UNBEZWINGBAR. Diese Einheit hat das Schlüsselwort auch dann, wenn die hinzugefügten Miniaturen besiegt wurden. Diese Einheit ist in Formation, falls sich alle Miniaturen innerhalb ① des Einheitenführers befinden (statt innerhalb ②). Diese Regel gilt für diese Einheit auch dann, wenn die hinzugefügten Miniaturen besiegt wurden. Diese Einheit kann nicht mit dem Schlüsselwort TRANSPORTER aufgestellt werden und ihr können damit keine Befehle erteilt werden.</p> <p>KLONTRUPPLER- INFANTERIE-SQUAD</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>30</p>  <p>NUR ▲-KLONTRUPPLER. Füge 1 Klon-Kom-Techniker-Miniatur hinzu. Diese Einheit erhält FEUERUNTERSTÜTZUNG.</p> <p>KLON-KOM-TECHNIKER</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>17</p>  <p>NUR ▲-KLONTRUPPLER. Füge 1 Klon-Sanitäter-Miniatur hinzu. » BEHANDLUNG 1: KAPAZITÄT 1.</p> <p>KLON-SANITÄTER</p>
<p>©FL ©AMG</p> <p>17</p>  <p>NUR ▲-KLONTRUPPLER. Füge 1 Klon-Ingenieur-Miniatur hinzu. » REPARATUR 1: KAPAZITÄT 1.</p> <p>KLON-INGENIEUR</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>17</p>  <p>NUR ▲-KLONTRUPPLER. Füge 1 Klon-Spezialist-Miniatur hinzu. Diese Einheit erhält ein ②-Aufwertungssymbol. » Du erhältst 1 Zielmarker, 1 Ausweichmarker oder 1 Energiemarker.</p> <p>KLON-SPEZIALIST</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>20</p>  <p>NUR ▲-KLONTRUPPLER. Füge 1 Boil-Miniatur hinzu. ANFÜHRER. Diese Einheit erhält BESCHÜTZER 1 und AUSKUNDSCHAFTEN 1.</p> <p>•BOIL</p>

STAR WARS LEGION

Aufwertungskarten (Update 2.6)

<p>©FL ©AMG</p> <p>20</p>  <p>NUR ▲-KLONTRUPPLER. Füge 1 Waxer-Miniatur hinzu. ANFÜHRER. Diese Einheit erhält DISZIPLINIERT 1 und AUSKUNDSCHAFTEN 1.</p> <p>•WAXER</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>40</p>  <p>NUR KLONTRUPPLER. Füge 1 Fives-Miniatur hinzu. ANFÜHRER. Der  dieser Einheit ist um 1 erhöht. Diese Einheit erhält STURMANGRIFF und KOORDINIEREN: KLONTRUPPLER.</p>  <p>•FIVES</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>30</p>  <p>NUR KLONTRUPPLER. Füge 1 Klon-Kommandant-Miniatur hinzu. ANFÜHRER. Diese Einheit erhält ANSPORNEN 1 und ZUVERLÄSSIG 1.</p> <p>KLON-KOMMANDANT</p>
<p>©FL ©AMG</p> <p>22</p>  <p>NUR KLONTRUPPLER. Füge 1 Klon-Captain-Miniatur hinzu. ANFÜHRER. Diese Einheit erhält AUSMANÖVRIEREN and VERTEIDIGEN 1.</p> <p>KLON-CAPTAIN</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>10</p>  <p>NUR REPUBLIK. NUR LAAT/LE-PATROUILLENTRANSPORTER. Diese Einheit erhält FELDKOMMANDANT. ▶ Wähle eine befreundete Truppler-Einheit in . Die gewählte Einheit erhält 1 Energiemarker und darf 1 Niederhalten-Marker entfernen.</p> <p>•KLON-KOMMANDANT FOX</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>4</p>  <p>NUR REPUBLIK . NUR LAAT/LE-PATROUILLEN-TRANSPORTER. Sobald diese Einheit eine Angriffsaktion durchführt, wähle nach der Aktion bis zu 1 befreundete Einheit in  dieser Einheit. Die gewählte Einheit erhält 1 Energiemarker.</p> <p>SCHOCKTRUPPEN-KLONPILOT</p>

Aufwertungskarten (Update 2.6)

<p>©FL ©AMG</p> <p>28</p>  <p>NUR BARC-GLEITER. Verringere deine Maximalgeschwindigkeit um 1.</p> <p>IONENGEWEHR ⚡ 1-3  </p> <p>FESTER FEUERWINKEL: FRONT, HECK. IONEN 1. KRITISCH 1. WUCHT 1</p> <p>BARC-IONEN-BORDSCHÜTZE</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>8</p>  <p>NUR ISP-GLEITER. Sobald diese Einheit eine Angriffsaktion durchführt, erhält jede verteidigende Einheit nach der Aktion 1 Beobachtungsmarker.</p> <p>ELITEPILOTEN DES 327. STERNENKORPS</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>23</p>  <p>NUR SCOUT-TRUPPEN. Füge 1 Seismische-Bomben-Saboteur-Miniatur hinzu.</p> <p>SEISMISCHE BOMBE  -1  </p> <p>EXPLOSION. NIEDERHALTEND. WUCHT 2</p> <p>SEISMISCHE-BOMBEN-SABOTEUR</p>
<p>©FL ©AMG</p> <p>20</p>  <p>NUR SCHNEETRUPPEN. Füge 1 Flammentruppler-Miniatur hinzu.</p> <p>FLAMMENWERFER  -1 </p> <p>EXPLOSION. STREUUNG</p> <p>FLAMMENTRUPPLER</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>24</p>  <p>NUR SCHNEETRUPPEN. Füge 1 T-7-Ionen-Schneetruppler-Miniatur hinzu.</p> <p>T-7-IONENGEWEHR ⚡ 1-3  </p> <p>IONEN 1. KRITISCH 1. WUCHT 1</p> <p>T-7-IONEN-SCHNEETRUPPLER</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>22</p>  <p>NUR STURMTRUPPEN. Füge 1 HH-12-Sturmtruppler-Miniatur hinzu.</p> <p>HH-12 ⚡ 2-4 </p> <p>SPERRIG. WUCHT 3</p> <p>HH-12-STURMTRUPPLER</p>

Aufwertungskarten (Update 2.6)

<p>©FL ©AMG</p> <p>46</p>  <p>NUR STURMTRUPPEN.</p> <p>Füge 5 Sturmtruppen-Miniaturen hinzu. Diese Einheit erhält UNBEZWINGBAR.</p> <p>Diese Einheit ist in Formation, wenn sich alle Miniaturen in ❶ des Einheitsführers befinden anstatt in ❷. Diese Einheit kann nicht mit dem Schlüsselwort TRANSPORTER aufgestellt und ihr können damit keine Befehle erteilt werden.</p> <p>STURMTRUPPEN-SQUAD</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>46</p>  <p>NUR SCHNEETRUPPEN.</p> <p>Füge 5 Schneetruppen-Miniaturen hinzu. Diese Einheit erhält UNBEZWINGBAR.</p> <p>Diese Einheit ist in Formation, wenn sich alle Miniaturen in ❶ des Einheitsführers befinden anstatt in ❷. Diese Einheit kann nicht mit dem Schlüsselwort TRANSPORTER aufgestellt und ihr können damit keine Befehle erteilt werden.</p> <p>SCHNEETRUPPEN-SQUAD</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>70</p>  <p>NUR STRANDTRUPPEN.</p> <p>Füge 5 Strandtruppen-Miniaturen hinzu. Diese Einheit erhält UNBEZWINGBAR.</p> <p>Diese Einheit ist in Formation, wenn sich alle Miniaturen in ❶ des Einheitsführers befinden anstatt in ❷. Diese Einheit kann nicht mit dem Schlüsselwort TRANSPORTER aufgestellt und ihr können damit keine Befehle erteilt werden.</p> <p>STRANDTRUPPEN-SQUAD</p>																
<p>©FL ©AMG</p> <p>5</p>  <p>NUR IMPERIUM. NUR ❸.</p> <p>Diese Einheit erhält FELDKOMMANDANT.</p> <p>➤ Wähle eine befreundete Truppler-Einheit in ❸. Die gewählte Einheit erhält 1 Zielmarker und 1 Niederhalten-Marker.</p> <p>•GOUVERNEURIN PRYCE</p>	<p>©FL ©AMG</p> <p>10</p>  <p>NUR TAURÜCKEN-REITER.</p> <table border="1" data-bbox="609 1585 1015 1669"> <tr> <td>CR-24-FLAMMENWERFER</td> <td>❸-1</td> <td>❶</td> <td>❷</td> </tr> <tr> <td>EXPLOSION, STREUUNG</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>CR-24-FLAMMENWERFER</p>	CR-24-FLAMMENWERFER	❸-1	❶	❷	EXPLOSION, STREUUNG				<p>©FL ©AMG</p> <p>18</p>  <p>NUR B1-KAMPFDROIDEN.</p> <p>Füge 1 E-60R-B1-Truppler-Miniatur hinzu.</p> <table border="1" data-bbox="1079 1585 1485 1669"> <tr> <td>E-60R</td> <td>❸-4</td> <td>❶</td> <td>❷</td> </tr> <tr> <td>SPERRIG, WUCHT 2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>E-60R-B1-TRUPPLER</p>	E-60R	❸-4	❶	❷	SPERRIG, WUCHT 2			
CR-24-FLAMMENWERFER	❸-1	❶	❷															
EXPLOSION, STREUUNG																		
E-60R	❸-4	❶	❷															
SPERRIG, WUCHT 2																		

Aufwertungskarten (Update 2.6)

©FL ©AMG

28



NUR DROIDENKOMMANDOS DER BX-SERIE.

Füge 1 Dioxisminen-Saboteur-Miniatur hinzu.

DIOXISMINE  -1  

EXPLOSION. GIFT 1

DIOXISMINE-SABOTEUR

©FL ©AMG

38



NUR B1-KAMPFDROIDEN.

Füge 7 B1-Kampfdroiden-Miniaturen hinzu.

Diese Einheit erhält **UNBEZWINGBAR**. Diese Einheit hat das Schlüsselwort auch dann, wenn die hinzugefügten Miniaturen besiegt wurden.

Diese Einheit ist in Formation, falls sich alle Miniaturen innerhalb **1** des Einheitenführers befinden (statt innerhalb **2**). Diese Regel gilt für diese Einheit auch dann, wenn die hinzugefügten Miniaturen besiegt wurden.

Diese Einheit kann nicht mit dem Schlüsselwort **TRANSPORTER** aufgestellt werden und ihr können damit keine Befehle erteilt werden.

B1-KAMPFDROIDEN-SQUAD

©FL ©AMG

77



NUR B2-KAMPFDROIDEN.

Füge 4 B2-Kampfdroiden-Miniaturen hinzu.

Diese Einheit erhält **UNBEZWINGBAR**. Diese Einheit hat das Schlüsselwort auch dann, wenn die hinzugefügten Miniaturen besiegt wurden.

Diese Einheit ist in Formation, falls sich alle Miniaturen innerhalb **1** des Einheitenführers befinden (statt innerhalb **2**). Diese Regel gilt für diese Einheit auch dann, wenn die hinzugefügten Miniaturen besiegt wurden.

Diese Einheit kann nicht mit dem Schlüsselwort **TRANSPORTER** aufgestellt werden und ihr können damit keine Befehle erteilt werden.

B2-SUPERKAMPFDROIDEN-SQUAD

©FL ©AMG

51



NUR GEOSIANISCHE KRIEGER.

Füge 5 Geosianische-Krieger-Miniaturen hinzu.

Diese Einheit erhält **UNBEZWINGBAR**. Diese Einheit hat das Schlüsselwort auch dann, wenn die hinzugefügten Miniaturen besiegt wurden.

Diese Einheit ist in Formation, falls sich alle Miniaturen innerhalb **1** des Einheitenführers befinden (statt innerhalb **2**). Diese Regel gilt für diese Einheit auch dann, wenn die hinzugefügten Miniaturen besiegt wurden.

Diese Einheit kann nicht mit dem Schlüsselwort **TRANSPORTER** aufgestellt werden und ihr können damit keine Befehle erteilt werden.

GEOSIANISCHE-KRIEGER-SQUAD

©FL ©AMG

15



NUR ZSD1-ZWERGSPINNENDROIDE.

FLAMMENWERFER  -1 

EXPLOSION. FESTER FEUERWINKEL: FRONT. STREUUNG

FRONTAL MONTIERTER FLAMMENWERFER

©FL ©AMG

30



NUR ZSD1-ZWERGSPINNENDROIDE.

IONENBLASTER  2-4  

FESTER FEUERWINKEL: FRONT. IONEN 1. KRITISCH 1. WUCHT 2

FRONTAL MONTIERTER IONENBLASTER

STAR WARS LEGION

Aufwertungskarten (Update 2.6)

