

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

6
3

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

6
2

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

6
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

6
2

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

6
2

REBELLENKOMMANDO
IMMOBILISIERTES FAHRZEUG

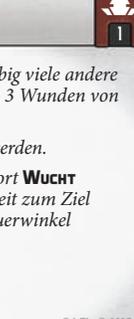
FELDTRIAGE: Wähle zu Beginn der Aktivierung dieser Einheit beliebig viele andere befreundete Einheiten in 6" (15,24 cm). Entferne insgesamt bis zu 3 Wunden von den gewählten Einheiten.

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

18

KRITISCH 2, FESTER FEUERWINKEL: SEITEN, HECK

KRITISCH 3, FESTER FEUERWINKEL: FRONT

15
-

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

6
2

REBELLENKOMMANDO
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

8
2

REBELLENKOMMANDO
WOOKIEE-KRIEGER
RYYK-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



RYYK-KLINGEN

KRITISCH 2, WUCHT 2, DURCHSCHLAGEN 1

8
2



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

KAMPFTRAINING

A-280-BLASTERGEWEHR

12

KRITISCH 1

6
3

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

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

KAMPFTRAINING

A-280-BLASTERGEWEHR

12

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

KAMPFTRAINING

A-280-BLASTERGEWEHR

12

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

KAMPFTRAINING

A-280-BLASTERGEWEHR

12

6
2

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

DLT-20A-BLASTERGEWEHR

16

KRITISCH 2. NIEDERHALTEND 1

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

KAMPFTRAINING

A-300-BLASTERGEWEHR

12

KRITISCH 2

7
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

KAMPFTRAINING

A-300-BLASTERGEWEHR

12

KRITISCH 2

7
2

ASTROMECHDROIDE

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

© LFL © AMG



DROIDEN-TRUPPLER

SCHWEISSBRENNER

4
1



FLEXIBILITÄSTRAINING

Ausrüstung 1A

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

REBELLENKOMMANDOS

WACHSAM

Ausrüstung 1B

Wähle während der Endphase bis zu 3 befreundete Truppler-Einheiten.
Die gewählten Einheiten entfernen während des Schrittes „Marker entfernen“ 1 Ausweichmarker nicht.

REBELLENKOMMANDOS

GEWANDHEITSTRAINING

Ausrüstung 2A

Einheiten in diesem Einsatzteam können Ausweichmarker ausgeben, um ⚡-Ergebnisse zu negieren.

REBELLENKOMMANDOS

VERBESSERTE KOMMS

Ausrüstung 2B

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

REBELLENKOMMANDOS

MUSKELKRAFT

Ausrüstung 3A

Ersetze einen „Wookiee-Krieger, Bogenspanner“ in deinem Einsatzteam durch einen „Wookiee-Krieger, Ryyk-Klingen“.

REBELLENKOMMANDOS

VERNICHTENDE FEUERKRAFT

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.)

REBELLENKOMMANDOS

GEWANDHEITSTRAINING

Ausrüstung 1A

Einheiten in diesem Einsatzteam können Ausweichmarker ausgeben, um ⚡-Ergebnisse zu negieren.

REBELLENTRUPPEN

RUHIG UND GEFASST

Ausrüstung 1B

Einheiten in diesem Einsatzteam können Ausweichmarker ausgeben, als wären es Zielmarker.

REBELLENTRUPPEN

FEUERT AUF MEIN ZIEL!

Ausrüstung 2A

Sobald ein befreundeter „Rebellentruppler, Captain“ oder „Rebellen-Kundschafter“ eine Angriffsaktion durchführt, erhält der Verteidiger 2 Beobachtungsmarker, nachdem der Angriff abgehandelt worden ist.

REBELLENTRUPPEN

HALTET SIE ZURÜCK

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.)

REBELLENTRUPPEN

EINGEBUNKERT

Ausrüstung 3A

Zu Beginn der ersten Aktivierungsphase erhält jede Einheit in diesem Einsatzteam 1 Ausweichmarker.

REBELLENTRUPPEN

VERZWEIFLUNG

Ausrüstung 3B

Zu Beginn der letzten Runde erholt sich jede Einheit in diesem Einsatzteam.

REBELLENTRUPPEN

LAUTLOSE ANNÄHERUNG

REBELLENKOMMANDOS



3 EINHEITEN

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

SPRENGSÄTZE

REBELLENKOMMANDOS



1 ♣-EINHEIT

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



KRITISCH 3, WUCHT 3

HELD DER REBELLION



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.

AUF HOFFNUNG GEBAUT



1 ♠-EINHEIT & 2 ♠-EINHEITEN

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

LASST SIE WIE HUNDERT WIRKEN



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.)

UM JEDEN PREIS HALTEN

REBELLENTROPEN



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.

LETZTES GEFECHT

REBELLENTROPEN



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.

BEREITSCHAFT



1 EINHEIT

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

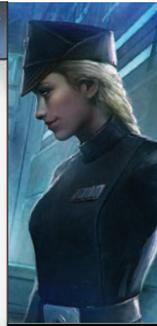


IMPERIALE OFFIZIERIN

➔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.



KAMPFTRAINING **RK-3-BLASTERPISTOLE**

8

KRITISCH 1

TRUPPLER

5
2

STURMTRUPPLER

PRÄZISE 1: Sobald diese Einheit einen Zielmarker ausgibt, um Würfel neu zu würfeln, darfst 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).



KAMPFTRAINING **E-11-BLASTERGEWEHR**

12

TRUPPLER

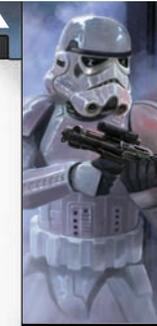
6
1

STURMTRUPPLER

PRÄZISE 1: Sobald diese Einheit einen Zielmarker ausgibt, um Würfel neu zu würfeln, darfst 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).



KAMPFTRAINING **E-11-BLASTERGEWEHR**

12

TRUPPLER

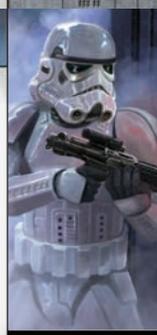
6
1

STURMTRUPPLER

PRÄZISE 1: Sobald diese Einheit einen Zielmarker ausgibt, um Würfel neu zu würfeln, darfst 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).



KAMPFTRAINING **E-11-BLASTERGEWEHR**

12

TRUPPLER

6
1

STURMTRUPPLER
DLT-19 SCHWERES BLASTERGEWEHR

PRÄZISE 1: Sobald diese Einheit einen Zielmarker ausgibt, um Würfel neu zu würfeln, darfst 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).



KAMPFTRAINING **DLT-19 SCHWERES BLASTERGEWEHR**

16

WUCHT 1, NIEDERHALTEND 1

TRUPPLER

6
1

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.



MANN GEGEN MANN **E-11D-BLASTERGEWEHR**

12

KRITISCH 2

TRUPPLER

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.



MANN GEGEN MANN **E-11D-BLASTERGEWEHR**

12

KRITISCH 2

TRUPPLER

7
3

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.



AGGRESSIVES PIEPEN

5
1

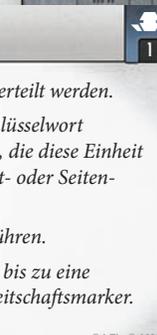
IMMOBILISIERTES FAHRZEUG

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.

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



BESATZUNGSWAFFEN **BORDGESCHÜTZE**

18

KRITISCH 2, FESTER FEUERWINKEL: SEITEN, HECK **KRITISCH 3, FESTER FEUERWINKEL: FRONT**

FAHRZEUG

15



IMPERIALE SPEZIALEINSAATZKRÄFTE
CAPTAIN

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

BEODHUNGSAANALYSE: 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.



IMPERIALE SPEZIALEINSAATZKRÄFTE
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.



IMPERIALE SPEZIALEINSAATZKRÄFTE
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.



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

KRITISCH 1

TRUPPLER

7
3

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

KRITISCH 1

TRUPPLER

6
2

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

KRITISCH 1

TRUPPLER

6
2

SCOUT-TRUPPLER

➔ **BEODACHTEN 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.



SCOUT-TRUPPLER

➔ **BEODACHTEN 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.



SCOUT-TRUPPLER

➔ **BEODACHTEN 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.



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

TRUPPLER

6
2

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

TRUPPLER

6
2

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

TRUPPLER

6
2

SCOUT-TRUPPLER
DLT-19X-PRÄZISIONSGEWEHR

➔ **BEODACHTEN 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.



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.

➔ **BEODACHTEN 1:** Wähle eine feindliche Einheit in Sichtlinie. Sie erhält 1 Beobachtungsmarker.



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

DURCHSCHLAGEN 1

TRUPPLER

6
2

ELEKTROSCHOCKER

NIEDERHALTEND 2

DROIDEN-TRUPPLER

5
1



DRÄNGT SIE ZURÜCK!

Ausrüstung 1A

Sobald eine feindliche Einheit in Panik verfällt, wähle eine befreundete Einheit. Die gewählte Einheit verliert 1 Niederhalten-Marker.

INFANTERIE

MISSIONSTAKTIKEN

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.

INFANTERIE

INSPIRIERENDE ANSPRACHE

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.

INFANTERIE

TRAGBARER SCANNER

Ausrüstung 2B

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

INFANTERIE

WACHDIENST

Ausrüstung 3A

Während der Endphase dürfen nach dem Schritt „Marker Entfernen“ alle befreundeten Sturmtruppler-Einheiten, die einen Bereitschaftsmarker entfernt haben, einen Zielmarker erhalten.

INFANTERIE

VERHÖRPROTOKOLLE

Ausrüstung 3B

Nahkampfangriffe, die von einem befreundeten „FX-9 Medizinischer Droide“ durchgeführt werden, fügen 4 rote Angriffswürfel zu ihrem Angriffswurf hinzu.

INFANTERIE

AUSSCHWÄRMEN

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.

IMPERIALE SPEZIALEINSATZKRÄFTE

PRÄZISIONSSCHLAG

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.

IMPERIALE SPEZIALEINSATZKRÄFTE

FOLGT MIR!

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.

IMPERIALE SPEZIALEINSATZKRÄFTE

PRIMÄRZIEL

Ausrüstung 2B

Wähle zu Beginn jeder Runde bis zu 2 verschiedene Einheiten. Jede gewählte Einheit erhält 1 Beobachtungsmarker.

IMPERIALE SPEZIALEINSATZKRÄFTE

HINTERHALT

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.

IMPERIALE SPEZIALEINSATZKRÄFTE

SICHT-AUSRÜSTUNG

Ausrüstung 3B

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

IMPERIALE SPEZIALEINSATZKRÄFTE

<p>SIE HABEN IHRE BEFEHLE</p> <p>INFANTERIE</p>  <p>1 ♠-EINHEIT & 3 EINHEITEN</p> <p>Jede befreundete Einheit in 6" (15,24 cm) einer befreundeten Imperialen Offizierin erhält 1 Energiemarker.</p>	<p>ELITE-TRUPPEN</p> <p>INFANTERIE</p>  <p>2 ♠-EINHEITEN</p> <p>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.)</p>	<p>UNTERDRÜCKUNG</p>  <p>KEINE EINHEITEN</p> <p>Sobald sich eine feindliche Einheit erholt, entfernt sie 1 Niederhalten-Marker weniger.</p>	<p>FÜR DAS IMPERIUM!</p>  <p>2 EINHEITEN</p> <p>Jede befreundete Einheit in 3" (7,62 cm) eines Einsatzzielmarkers erhält 1 Zielmarker.</p>
<p>IMPERIALE AUSBILDUNG</p>  <p>2 EINHEITEN</p> <p>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.</p>	<p>SPEZIALEINHEIT</p> <p>IMPERIALE SPEZIALEINSAATZKRÄFTE</p>  <p>2 ♣-EINHEITEN</p> <p>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.</p>	<p>SCHOCK UND EHRFURCHT</p> <p>IMPERIALE SPEZIALEINSAATZKRÄFTE</p>  <p>2 EINHEITEN</p> <p>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.</p>	<p>BEREITSCHAFT</p>  <p>1 EINHEIT</p> <p>Nimm diese Karte am Ende der Kommando-phase auf deine Hand zurück.</p>

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 \blacklozenge -Ergebnis im Angriffspool.

SCHNELLEFEUER: Diese Einheit darf zwei Angriffssaktionen 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 1, NIEDERHALTEND 1



KLONTRUPPLER

6
2



DC-17-HANDBLASTER

KRITISCH 1, NIEDERHALTEND 1



KLONTRUPPLER

6
2



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, NIEDERHALTEND 1



KLONTRUPPLER

6
2



DC-17-HANDBLASTER

KRITISCH 1, NIEDERHALTEND 1



KLONTRUPPLER

6
2



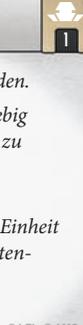
IMMOBILISIERTES FAHRZEUG

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-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



FAHRZEUG

15



KAMPFTRAINING

KRITISCH 2



DC-15-BLASTERGEWEHR

KRITISCH 2



 KLONTRUPPLER 	 KLONTRUPPLER 	 KLONTRUPPLER <small>Z-6-ROTATIONSBLASTERKANONE</small> 
<p>KAMPFTRAINING</p> <p>DC-15-BLASTERGEWEHR</p> <p>12</p> <p>KRITISCH 2</p>	<p>KAMPFTRAINING</p> <p>DC-15-BLASTERGEWEHR</p> <p>12</p> <p>KRITISCH 2</p>	<p>KAMPFTRAINING</p> <p>Z-6-ROTATIONSBLASTERKANONE</p> <p>18</p> <p>KRITISCH 4, NIEDERHALTEND 1</p>
 KLONTRUPPLER <small>MEDIC</small> <p>► MEDIZINISCHE HILFE: Wähle eine befreundete Truppler-Einheit in 3" (7,62 cm), die kein Droide ist. Sie entfernt bis zu 2 Wundenmarker, falls möglich.</p> 	 ASTROMECH-DROIDE <p>SCHNITSTELLENPROTOKOLLE: Sobald diese Einheit eine Einsatzziel-Aktion durchführt, darf sie beliebig viele Würfel dieser Aktion neu würfeln.</p> 	 DROIDEN-TRUPPLER 
<p>KAMPFTRAINING</p> <p>DC-15-BLASTERGEWEHR</p> <p>12</p> <p>KRITISCH 2</p>	<p>SCHWEISSBRENNER</p>	<p>DROIDEN-TRUPPLER</p>

FLEXIBILITÄTSTRAINING

Ausrüstung 1A

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

ARC-TRUPPEN

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

SICHT-AUSRÜSTUNG

Ausrüstung 2A

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

ARC-TRUPPEN

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

VERDECKTE AUFSTELLUNG

Ausrüstung 3A

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

ARC-TRUPPEN

UMFANGREICHES TRAINING

Ausrüstung 3B

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

ARC-TRUPPEN

DU BIST NICHT ALLEIN!

Ausrüstung 1A

Einheiten in diesem Einsatzteam verlieren den Einheitenotyp „Klontruppler“ und erhalten den Einheitenotyp „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

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

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

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

WITTERUNGSAUSRÜSTUNG

Ausrüstung 3A

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

KLONTRUPPEN

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

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 GEBOREN



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 1

► **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 1

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.

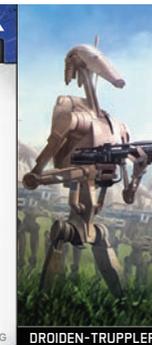
© LFL © AMG



B1-KAMPFDROIDE 1

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**

12 8

© LFL © AMG

DROIDEN-TRUPPLER

5 2

© LFL © AMG

HIEB **E-5-BLASTERGEWEHR**

12 12

NIEDERHALTEND 1

© LFL © AMG

DROIDEN-TRUPPLER

4 1

© LFL © AMG

HIEB **E-5-BLASTERGEWEHR**

12 12

NIEDERHALTEND 1

© LFL © AMG

DROIDEN-TRUPPLER

4 1

© LFL © AMG

B1-KAMPFDROIDE 1

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 1

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.

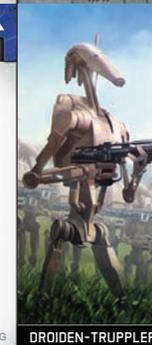
© LFL © AMG



B1-KAMPFDROIDE 1

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 12

NIEDERHALTEND 1

© LFL © AMG

DROIDEN-TRUPPLER

4 1

© LFL © AMG

HIEB **E-5-BLASTERGEWEHR**

12 12

NIEDERHALTEND 1

© LFL © AMG

DROIDEN-TRUPPLER

4 1

© LFL © AMG

HIEB **E-5-BLASTERGEWEHR**

12 12

NIEDERHALTEND 1

© LFL © AMG

DROIDEN-TRUPPLER

4 1

© LFL © AMG

B1-KAMPFDROIDE E-5C 1

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 1

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 1

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 12

NIEDERHALTEND 2

© LFL © AMG

DROIDEN-TRUPPLER

4 1

© LFL © AMG

SCHLAG **ARMKANONE**

12 12

NIEDERHALTEND 1, KRITISCH 2

© LFL © AMG

DROIDEN-TRUPPLER

5 2

© LFL © AMG

SCHLAG **ARMKANONE**

12 12

NIEDERHALTEND 1, KRITISCH 2

© LFL © AMG

DROIDEN-TRUPPLER

5 2

© LFL © AMG



ARBEITSDROIDE

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.



© LFL © AMG

DROIDEN-TRUPPLER

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.



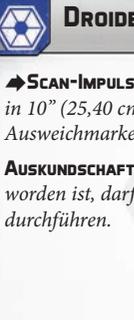
© LFL © AMG

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.



© LFL © AMG

DROIDEN-TRUPPLER



© LFL © AMG

SCHLAG



6
0



BESATZUNGSWAFFEN

18

KRITISCH 2. FESTER FEUERWINKEL: SEITEN, HECK



BORDGESCHÜTZE

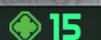
18

KRITISCH 3. FESTER FEUERWINKEL: FRONT



FAHRZEUG

15



VIBROSCHWERT

KRITISCH 1. WUCHT 1. DURCHSCHLAGEN 1



KOMMANDO-E-5-BLASTERGEWEHR

12

KRITISCH 2



6
2



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.



© LFL © AMG

DROIDEN-TRUPPLER

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.



© LFL © AMG

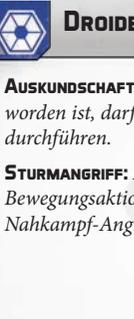
DROIDEN-TRUPPLER

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.



© LFL © AMG

DROIDEN-TRUPPLER

MANN GEGEN MANN

KOMMANDO-E-5-BLASTERGEWEHR

12

KRITISCH 1



5
2



MANN GEGEN MANN

KOMMANDO-E-5-BLASTERGEWEHR

12

KRITISCH 1



MANN GEGEN MANN

KOMMANDO-E-5-BLASTERGEWEHR

12

KRITISCH 1

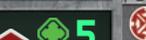


VIBROSCHWERT

KOMMANDO-E-5-BLASTERGEWEHR

12

WUCHT 1, DURCHSCHLAGEN 1



VIBROSCHWERT

KOMMANDO-E-5-BLASTERGEWEHR

12

KRITISCH 1



5
2



5
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.



© LFL © AMG

DROIDEN-TRUPPLER

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.



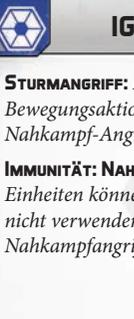
© LFL © AMG

DROIDEN-TRUPPLER

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.



© LFL © AMG

DROIDEN-TRUPPLER

VIBROSCHWERT

KOMMANDO-E-5-BLASTERGEWEHR

12

WUCHT 1, DURCHSCHLAGEN 1

KRITISCH 1



5
2



ELEKTROSTAB

PRÄZISIONSLASERDART

8

NIEDERHALTEND 2

KRITISCH 1



ELEKTROSTAB

PRÄZISIONSLASERDART

8

NIEDERHALTEND 2

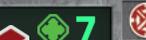
KRITISCH 1



ELEKTROSTAB

PRÄZISIONSLASERDART

7
3



ELEKTROSTAB

PRÄZISIONSLASERDART

8

NIEDERHALTEND 2

KRITISCH 1



7
3



7
3




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

DURCHSCHLAGEN 1, NIEDERHALTEND 3 KRITISCH 1

DROIDEN-TRUPPLER



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

DURCHSCHLAGEN 1

DROIDEN-TRUPPLER



SPEZIALEINSÄTZE



NETZWERK-KALKULATION **VERNETZTES WISSEN** **ABWEHR-MODUS** **MOBILITÄTS-PROGRAMMIERUNG**

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

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

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

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

FORTGESCHRITTENE KI **VERBESSERTE DURASTAHL-RAHMEN** **NETZWERK-KALKULATION** **RUDELJÄGER**

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

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

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

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 **ELEKTROPEITSCHEN-MAGNAWÄCHTER** **MOBILITÄTS-KALIBRIERUNG** **ANGRIFFSKALIBRIERUNG**

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

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

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

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

VORWÄRTS ZUM SIEG

INVASIONSSQUAD



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



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

KEINE EINHEITEN

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

BESATZUNGSPROTOKOLLE

1 -EINHEIT

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

ORBITALES KOMMANDOSCHIFF

5 DROIDEN-TRUPPLER

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

ANALYSIEREN UND AUSLÖSCHEN

DROIDENKOMMANDOS

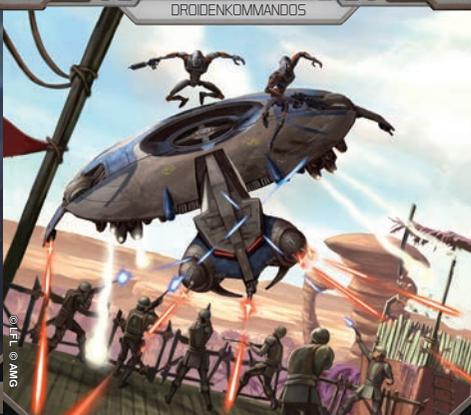


2 DROIDEN-TRUPPLER

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



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

1 EINHEIT

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