Rebellenkommando
Captain

1

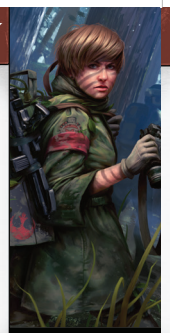
Beobachten 1: *Wähle eine feindliche Einheit in Sichtlinie. Sie erhält 1 Beobachtungsmarker.*

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



Truppler

Kampftraining	A-280-Blastergewehr	
◆◆◆	14 ◆◆◆◆◇	6 / 3
	Kritisch 2	

Rebellenkommando

1

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

Truppler

Kampftraining	A-280-Blastergewehr	
◆◆◆	14 ◆◆◆◆	6 / 2
	Kritisch 1	

Rebellenkommando

1

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

Truppler

Kampftraining	A-280-Blastergewehr	
◆◆◆	14 ◆◆◆◆	6 / 2
	Kritisch 1	

Rebellenkommando

1

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

Truppler

Kampftraining	A-280-Blastergewehr	
◆◆◆	14 ◆◆◆◆	6 / 2
	Kritisch 1	

Rebellenkommando
Saboteur

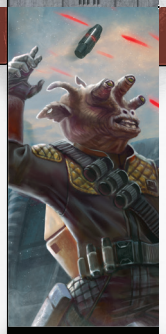
1

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



Truppler

Kampftraining	A-280-Blastergewehr	
◆◆◆	14 ◆◆◆◆	6 / 2
	Kritisch 1	

Wookiee-Krieger
Bogenspanner

1

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

Wookiee-Truppler

Überwältigen	Bogenspanner	
◆◆◆◆	12 ◆◆◆◆◆	8 / 2
Wucht 2	Kritisch 2, Wucht 1	

Rebellenkommando
DH-447-Scharfschütze

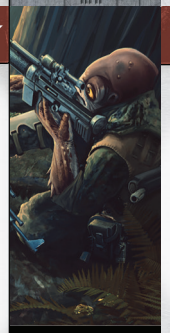
1

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



Truppler

Kampftraining	DH-447-Scharfschützengewehr	
◆◆◆	18 ◆◆◆◆◆	6 / 2
	Durchschlagen 1 Kritisch 2	

Immobilisiertes Fahrzeug

1

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
10 ◆◆◆◆	18 ◆◆◆◆◆◆	15 / ⚙ -
Kritisch 2, Fester Feuerwinkel: Seiten, Heck	Kritisch 3, Fester Feuerwinkel: Front	

Wookiee-Krieger
Ryyk-Klingen

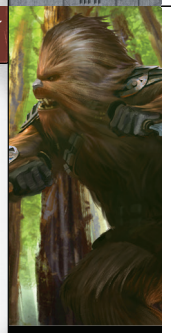
1

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



Wookiee-Truppler

Ryyk-Klingen	
◆◆◆◆◆◆	8 / 2
Kritisch 2, Wucht 2, Durchschlagen 1	

© & ™ Lucasfilm Ltd. Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

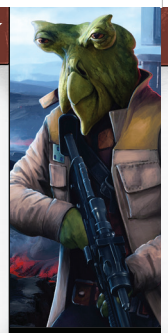
Rebellentruppler
Captain

Anspornen 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

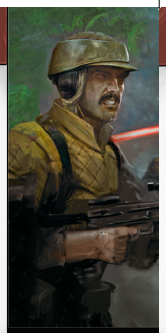
6 / 3

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 ◆◆◆◆

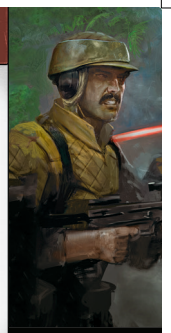
6 / 2

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 ◆◆◆◆

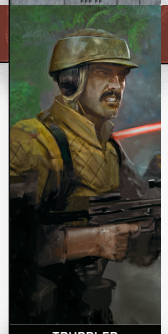
6 / 2

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 ◆◆◆◆

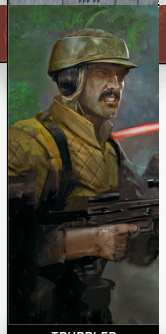
6 / 2

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 ◆◆◆◆

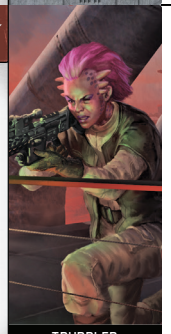
6 / 2

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

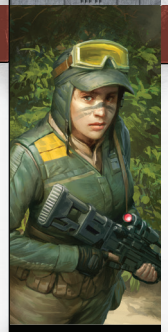
Agil 1: *Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, erhält sie 1 Ausweichmarker.*

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

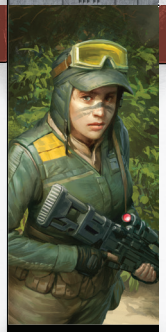
Agil 1: *Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, erhält sie 1 Ausweichmarker.*

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

© & ™ Lucasfilm Ltd. Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

Flexibilitätstraining

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

Rebellenkommandos

© LFL © AMG

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

© LFL © AMG

Gewandheitstraining

Ausrüstung 2A
Einheiten in diesem Einsatzteam können Ausweichmarker ausgeben, um ¤-Ergebnisse zu negieren.

Rebellenkommandos

© LFL © AMG

Verbesserte Komms

Ausrüstung 2B
Einheiten in diesem Einsatzteam ignorieren die Effekte des Zustands „Störung der Komms“.

Rebellenkommandos

© LFL © AMG

Muskelkraft

Ausrüstung 3A
Ersetze einen „Wookiee-Krieger, Bogenspanner“ in deinem Einsatzteam durch einen „Wookiee-Krieger, Ryyk-Klingen“.

Rebellenkommandos

© LFL © AMG

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

© LFL © AMG

Gewandheitstraining

Ausrüstung 1A
Einheiten in diesem Einsatzteam können Ausweichmarker ausgeben, um ¤-Ergebnisse zu negieren.

Rebellentruppen

© LFL © AMG

Ruhig und gefasst

Ausrüstung 1B
Einheiten in diesem Einsatzteam können Ausweichmarker ausgeben, als wären es Zielmarker.

Rebellentruppen

© LFL © AMG

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

© LFL © AMG

Haltet sie zurück

Ausrüstung 2B
Einheiten in diesem Einsatzteam erhalten in 3” (7,62 cm) zu einem Einsatzzielmarker **Präzise 1**. *(Sobald du einen Zielmarker ausgibst, um Angriffswürfel neu zu würfeln, darfst du 1 zusätzlichen Würfel neu würfeln.)*

Rebellentruppen

© LFL © AMG

Eingebunkert

Ausrüstung 3A
Zu Beginn der ersten Aktivierungsphase erhält jede Einheit in diesem Einsatzteam 1 Ausweichmarker.

Rebellentruppen

© LFL © AMG

Verzweiflung

Ausrüstung 3B
Zu Beginn der letzten Runde erholt sich jede Einheit in diesem Einsatzteam.

Rebellentruppen

© LFL © AMG

© & ™ Lucasfilm Ltd. Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

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:

6 ◆◆◆◆◆◆

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

REBELLENTRUPPEN

3 Einheiten

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

Letztes Gefecht

REBELLENTRUPPEN

3 Einheiten

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

Bereitschaft

1 Einheit

Nimm diese Karte am Ende der Kommandophase auf deine Hand zurück.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

Imperiale Offizierin

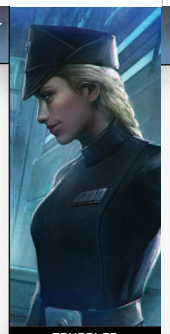
1

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.*

© LFL © AMG



TRUPPLER

Kampftraining	RK-3-Blasterpistole	
◆◇	8 ◆◆◆◆	5 / 2
	Kritisch 1	

Sturmtruppler

1

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

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

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

© LFL © AMG

TRUPPLER

Kampftraining	E-11-Blastergewehr	
◆◆◆◆	12 ◆◆◆◆◇	6 / 1

Sturmtruppler

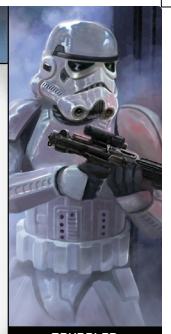
1

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

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

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

© LFL © AMG



TRUPPLER

Kampftraining	E-11-Blastergewehr	
◆◆◆◆	12 ◆◆◆◆◇	6 / 1

Sturmtruppler

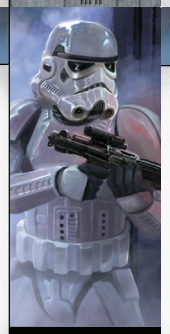
1

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

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

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

© LFL © AMG



TRUPPLER

Kampftraining	E-11-Blastergewehr	
◆◆◆◆	12 ◆◆◆◆◇	6 / 1

Sturmtruppler

DLT-19 schweres Blastergewehr

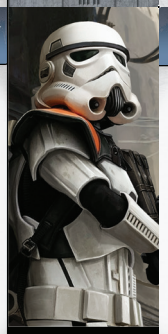
1

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

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

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

© LFL © AMG



TRUPPLER

Kampftraining	DLT-19 schweres Blastergewehr	
◆◆◆◆	16 ◆◆◆◆◆	6 / 1
	Wucht 1, Niederhaltend 1	

Todestruppler

1

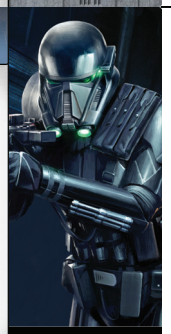
Leibwächter 2: *Sobald eine -Einheit in 6" (15,24 cm) durch einen Angriff eine Wunde erleidet, darf stattdessen diese Einheit bis zu 2 jener Wunden erleiden.*

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.*

© LFL © AMG



TRUPPLER

Mann gegen Mann	E-11D-Blastergewehr	
◆◆◆◆	12 ◆◆◆◆◆	7 / 3
	Kritisch 2	

Todestruppler

1

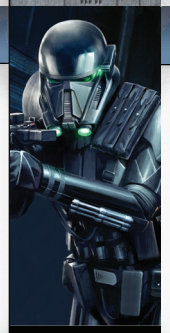
Leibwächter 2: *Sobald eine -Einheit in 6" (15,24 cm) durch einen Angriff eine Wunde erleidet, darf stattdessen diese Einheit bis zu 2 jener Wunden erleiden.*

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.*

© LFL © AMG



TRUPPLER

Mann gegen Mann	E-11D-Blastergewehr	
◆◆◆◆	12 ◆◆◆◆◆	7 / 3
	Kritisch 2	

FX-9 Medizinischer Droide

1

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

© LFL © AMG

DROIDEN-TRUPPLER

Aggressives Piepen	
◇	5 / 1

Immobilisiertes Fahrzeug

1

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.*

© LFL © AMG

Besatzungswaffen	Bordgeschütze	Fahrzeug
10 ◆◆◆◆	18 ◆◆◆◆◆◆	15 / -
Kritisch 2, Fester Feuerwinkel: Seiten, Heck	Kritisch 3, Fester Feuerwinkel: Front	

© & ™ Lucasfilm Ltd. Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

Imperiale Spezialeinsatzkräfte
Captain

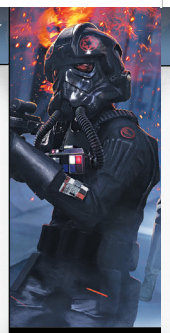
1

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

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

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

© LFL © AMG



TRUPPLER

Mann gegen Mann	Modifiziertes E-11-Blastergewehr
◆◆◆◆	12 ◆◆◆◆◆
	Kritisch 1

7 3

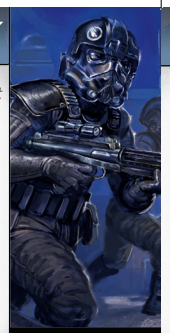
Imperiale Spezialeinsatzkräfte
Truppler

1

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

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

© LFL © AMG



TRUPPLER

Mann gegen Mann	Modifiziertes E-11-Blastergewehr
◆◆◆◆	12 ◆◆◆◆◆
	Kritisch 1

6 2

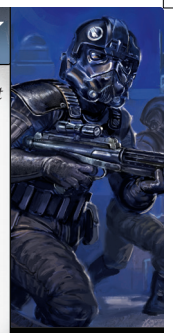
Imperiale Spezialeinsatzkräfte
Truppler

1

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

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

© LFL © AMG



TRUPPLER

Mann gegen Mann	Modifiziertes E-11-Blastergewehr
◆◆◆◆	12 ◆◆◆◆◆
	Kritisch 1

6 2

Scout-Truppler

1

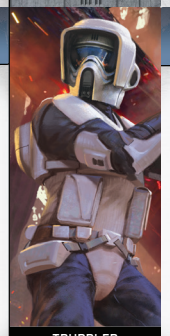
Beobachten 1: *Wähle eine feindliche Einheit in Sichtlinie. Sie erhält 1 Beobachtungsmarker.*

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

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

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

© LFL © AMG



TRUPPLER

EC-17-Miniblasterpistole	EC-17-Miniblasterpistole
◆◆◆◆◆	8 ◆◆◆◆◆

6 2

Scout-Truppler

1

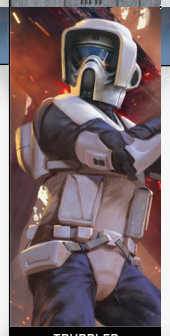
Beobachten 1: *Wähle eine feindliche Einheit in Sichtlinie. Sie erhält 1 Beobachtungsmarker.*

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

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

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

© LFL © AMG



TRUPPLER

EC-17-Miniblasterpistole	EC-17-Miniblasterpistole
◆◆◆◆◆	8 ◆◆◆◆◆

6 2

Scout-Truppler

1

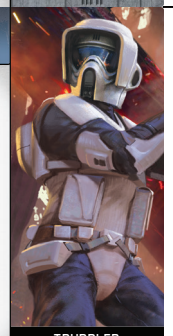
Beobachten 1: *Wähle eine feindliche Einheit in Sichtlinie. Sie erhält 1 Beobachtungsmarker.*

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

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

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

© LFL © AMG



TRUPPLER

EC-17-Miniblasterpistole	EC-17-Miniblasterpistole
◆◆◆◆◆	8 ◆◆◆◆◆

6 2

Scout-Truppler
DLT-19X-Präzisionsgewehr

1

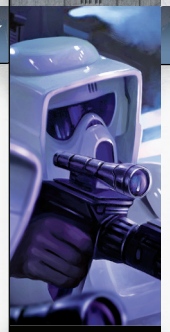
Beobachten 1: *Wähle eine feindliche Einheit in Sichtlinie. Sie erhält 1 Beobachtungsmarker.*

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

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

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

© LFL © AMG



TRUPPLER

EC-17-Miniblasterpistole	DLT-19X-Scharfschützengewehr
◆◆◆◆◆	16 ◆◆◆◆◆
	Durchschlagen 1

6 2

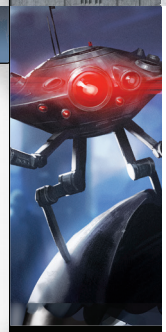
ID10-Suchdroide

1

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.*

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

© LFL © AMG



DROIDEN-TRUPPLER

Elektroschocker
◆◆◇◇
Niederhaltend 2

5 1

SPEZIALEINSÄTZE

© & ™ Lucasfilm Ltd. Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

Drängt sie zurück!

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

Infanterie

© LFL © AMG

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

© LFL © AMG

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

© LFL © AMG

Tragbarer Scanner

Ausrüstung 2B
Einheiten in diesem Einsatzteam ignorieren die Effekte des Zustands „Schlechtes Wetter“.

Infanterie

© LFL © AMG

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

© LFL © AMG

Verhörprotokolle

Ausrüstung 3B
Nahkampfangriffe, die von einem befreundeten „FX-9 Medizinischer Droide“ durchgeführt werden, fügen 4 rote Angriffswürfel zu ihrem Angriffswurf hinzu.

Infanterie

© LFL © AMG

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

© LFL © AMG

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

© LFL © AMG

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

© LFL © AMG

Primärziel

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

Imperiale Spezialeinsatzkräfte

© LFL © AMG

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

© LFL © AMG

Sicht-Ausrüstung

Ausrüstung 3B
Einheiten in diesem Einsatzteam ignorieren die Effekte der Zustände „Schlechtes Wetter“ und „Schutz der Dunkelheit“.

Imperiale Spezialeinsatzkräfte

© LFL © AMG

© & ™ Lucasfilm Ltd. Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

Sie haben Ihre Befehle

INFANTERIE

1 ▲-Einheit & 3 Einheiten

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

Elite-Truppen

INFANTERIE

2 ▲-Einheiten

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

Unterdrückung

Keine Einheiten

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

Für das Imperium!

2 Einheiten

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

Imperiale Ausbildung

2 Einheiten

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

Spezialeinheit

IMPERIALE SPEZIALEINSATZKRÄFTE

2 ▲▼-Einheiten

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

Schock und Ehrfurcht

IMPERIALE SPEZIALEINSATZKRÄFTE

2 Einheiten

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

Bereitschaft

1 Einheit

Nimm diese Karte am Ende der Kommandophase auf deine Hand zurück.

SPEZIALEINSÄTZE

© & ™ Lucasfilm Ltd. Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

VERSION 1.0

ARC-Truppler
Captain

1

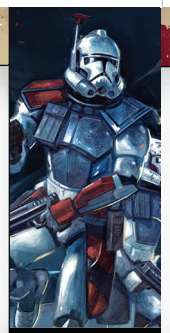
ARC-Training: *Nachdem diese Einheit einen Angriff durchgeführt hat, erhält sie 1 Ausweichmarker.*

Massenfeuer: *Sobald diese Einheit einen Fernkampfangriff durchführt, erhält die feindliche Einheit während des Schrittes „Verteidigern Niederhalten-Marker zuteilen" 1 zusätzlichen Niederhalten-Marker für jedes ¤-Ergebnis im Angriffspool.*

Schnellfeuer: *Diese Einheit darf zwei Angriffsaktionen durchführen.*

Zuverlässig 1: *Zu Beginn der Aktivierungsphase erhält diese Einheit 1 Energiemarker.*

© LFL © AMG



KLON-TRUPPLER

DC-17-Handblaster	DC-17-Handblaster
Kritisch 3, Niederhaltend 1	Kritisch 3

8 / 3

ARC-Truppler

1

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

Zuverlässig 1: *Zu Beginn der Aktivierungsphase erhält diese Einheit 1 Energiemarker.*

© LFL © AMG

KLONTRUPPLER

DC-17-Handblaster	DC-17-Handblaster
Kritisch 1, Niederhaltend 1	Kritisch1

6 / 2

ARC-Truppler

1

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

Zuverlässig 1: *Zu Beginn der Aktivierungsphase erhält diese Einheit 1 Energiemarker.*

© LFL © AMG

KLONTRUPPLER

DC-17-Handblaster	DC-17-Handblaster
Kritisch 1, Niederhaltend 1	Kritisch1

6 / 2

ARC-Truppler
Jetpack

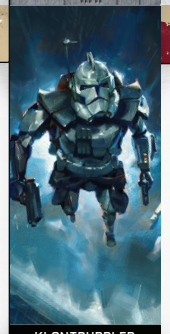
1

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.*

© LFL © AMG



KLONTRUPPLER

DC-17-Handblaster	DC-17-Handblaster
Kritisch 1, Niederhaltend 1	Kritisch1

6 / 2

ARC-Truppler
Jetpack

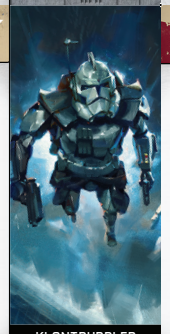
1

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.*

© LFL © AMG



KLONTRUPPLER

DC-17-Handblaster	DC-17-Handblaster
Kritisch 1, Niederhaltend 1	Kritisch1

6 / 2

ARC-Truppler
DC-15X-Langgewehr

1

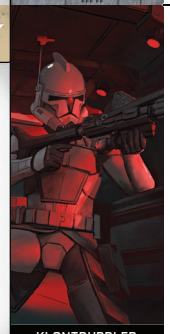
Boost-Sprung: *Sobald diese Einheit eine Bewegungsaktion durchführt, ignoriert sie andere Miniaturen und Gelände mit der Höhe 2 oder niedriger.*

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.*

© LFL © AMG



KLONTRUPPLER

DC-17-Handblaster	DC-15x-Langgewehr
Kritisch 1, Niederhaltend 1	Kritisch 2

6 / 2

Immobilisiertes Fahrzeug

1

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.*

© LFL © AMG

Besatzungswaffen	Bordgeschütze	Fahrzeug
Kritisch 2, Fester Feuerwinkel: Seiten, Heck	Kritisch 3, Fester Feuerwinkel: Front	

15 / -

Klon-Kommandant

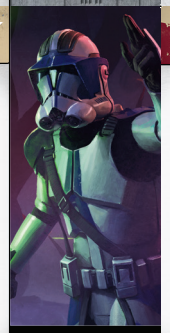
1

➡**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.*

© LFL © AMG



KLONTRUPPLER

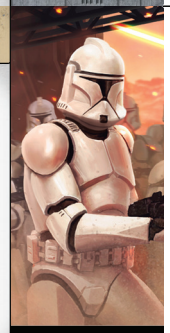
Kampftraining	DC-15-Blastergewehr
	Kritisch 2

7 / 3

Klontruppler

1

© LFL © AMG



KLONTRUPPLER

Kampftraining	DC-15-Blastergewehr
	Kritisch 2

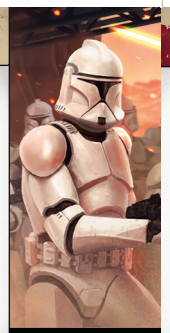
6 / 1

SPEZIALEINSÄTZE

© & ™ Lucasfilm Ltd. Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

Klontruppler

1



KLONTRUPPLER

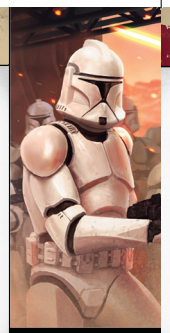
© LFL © AMG

Kampftraining	DC-15-Blastergewehr
◆◆◆◆	12 ◆◆◆◆◇
	Kritisch 2

6 1

Klontruppler

1



KLONTRUPPLER

© LFL © AMG

Kampftraining	DC-15-Blastergewehr
◆◆◆◆	12 ◆◆◆◆◇
	Kritisch 2

6 1

Klontruppler

Z-6-Rotationsblasterkanone

1

KLONTRUPPLER

© LFL © AMG

Kampftraining	Z-6-Rotationsblasterkanone
◆◆◆◆	10 ◆◆◇◇◇◇◇◇
	Kritisch 4, Niederhaltend 1

6 1

Klontruppler

Medic

1

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

KLONTRUPPLER

© LFL © AMG

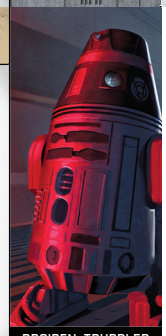
Kampftraining	DC-15-Blastergewehr
◆◆◆◆	12 ◆◆◆◆◇
	Kritisch 2

6 1

Astromech-Droide

1

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



DROIDEN-TRUPPLER

© LFL © AMG

Schweissbrenner
◆◆

4 1

© & ™ Lucasfilm Ltd. Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

Flexibilitätstraining

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

Arc-Truppen

© LFL © AMG

Den Einsatz abschliessen

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

Arc-Truppen

© LFL © AMG

Sicht-Ausrüstung

Ausrüstung 2A
Einheiten in diesem Einsatzteam ignorieren die Effekte der Zustände „Schlechtes Wetter" und „Schutz der Dunkelheit".

Arc-Truppen

© LFL © AMG

Wie in der Simulation

Ausrüstung 2B
Einmal pro Runde, sobald einer Einheit in diesem Einsatzteam ein Befehlt erteilt wird, darf sie sich erholen.

Arc-Truppen

© LFL © AMG

Verdeckte Aufstellung

Ausrüstung 3A
Jede befreundete „ARC-Truppler, DC-15x-Langgewehr"- und „ARC-Truppler, Jet-Pack"-Einheit wird verdeckt aufgestellt.

Arc-Truppen

© LFL © AMG

Umfangreiches Training

Ausrüstung 3B
Deine ▲-Einheiten gelten für missionsrelevante Sonderregeln als ⬢-Einheiten.

Arc-Truppen

© LFL © AMG

Du bist nicht allein!

Ausrüstung 1A
Einheiten in diesem Einsatzteam verlieren den Einheitentyp „Klontruppler" und erhalten den Einheitentyp „Truppler". Sobald eine Einheit in diesem Einsatzteam eine Angriffsaktion durchführt, darf eine andere befreundete Einheit in 4" (10,16 cm), nachdem der Angriff abgehandelt worden ist, eine Spurten-Aktion durchführen.

Klontruppen

© LFL © AMG

Teil von etwas Grösserem

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

Klontruppen

© LFL © AMG

Tragbare Stromversorgung

Ausrüstung 2A
Ein befreundeter Klon-Truppler, Z6-Rotationsblasterkanone erhält die folgende Aktion: **Dauerbeschuss** ➡➡: *Diese Einheit führt eine Angriffsaktion durch. Nachdem der Angriff abgehandelt worden ist, darf die Einheit einen weiteren Angriff durchführen, der eine andere feindliche Einheit zum Ziel hat, die in 4" (10,16 cm) des ersten Ziels ist.*

Klontruppen

© LFL © AMG

Fortgeschrittene Medizinausbildung

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

Klontruppen

© LFL © AMG

Witterungs-ausrüstung

Ausrüstung 3A
Einheiten in diesem Einsatzteam ignorieren die Effekte des Zustands „Schlechtes Wetter".

Klontruppen

© LFL © AMG

Alarmbereitschaft

Ausrüstung 3B
Einheiten in diesem Einsatzteam erhalten **Wachposten**. *(Diese Einheit kann einen Bereitschaftsmarker ausgeben, nachdem eine feindliche Einheit eine Aktion in 18" (45,72 cm) anstatt in 12" (30,48 cm) durchführt.)*

Klontruppen

© LFL © AMG

© & ™ Lucasfilm Ltd. Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

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 Kommandophase auf deine Hand zurück.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

Taktischer Droide

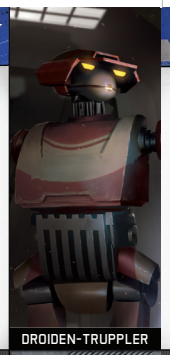
1

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



DROIDEN-TRUPPLER

Hieb	Handblaster
◆◆◇	8 ◆◆◆◆

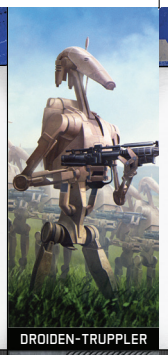
5 2

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



DROIDEN-TRUPPLER

Hieb	E-5-Blastergewehr
◇◇	12 ◆◆◇◇
	Niederhaltend 1

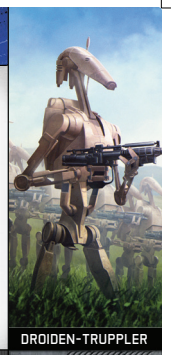
4 1

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



DROIDEN-TRUPPLER

Hieb	E-5-Blastergewehr
◇◇	12 ◆◆◇◇
	Niederhaltend 1

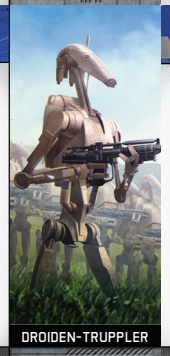
4 1

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



DROIDEN-TRUPPLER

Hieb	E-5-Blastergewehr
◇◇	12 ◆◆◇◇
	Niederhaltend 1

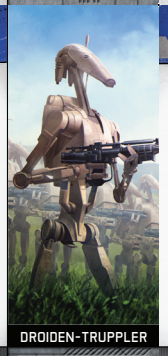
4 1

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



DROIDEN-TRUPPLER

Hieb	E-5-Blastergewehr
◇◇	12 ◆◆◇◇
	Niederhaltend 1

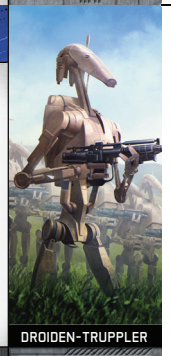
4 1

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



DROIDEN-TRUPPLER

Hieb	E-5-Blastergewehr
◇◇	12 ◆◆◇◇
	Niederhaltend 1

4 1

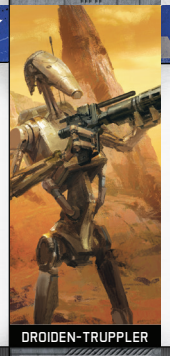
B1-Kampfdroide

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



DROIDEN-TRUPPLER

Hieb	E-5C-Blaster
◇◇	12 ◆◆◆◆◇◇
	Niederhaltend 2

4 1

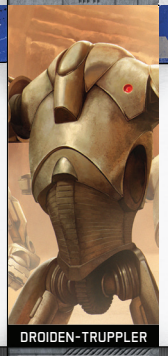
B2-Superkampfdroide

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



DROIDEN-TRUPPLER

Schlag	Armkanone
◆◆◆◇	12 ◆◆◆◇
	Niederhaltend 1, Kritisch 2

5 2

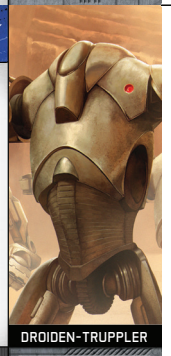
B2-Superkampfdroide

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



DROIDEN-TRUPPLER

Schlag	Armkanone
◆◆◆◇	12 ◆◆◆◇
	Niederhaltend 1, Kritisch 2

5 2

© & ™ Lucasfilm Ltd. Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

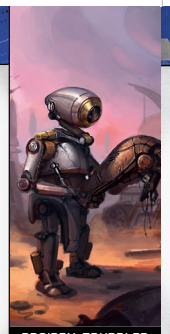
Arbeitsdroide

1

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.*

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

© LFL © AMG



Droiden-Truppler

Schlag	
◆◆◆◆	

6 / 0

Immobilisiertes Fahrzeug

1

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

Besatzunswaffen	Bordgeschütze
10 ◆◆◆◆	18 ◆◆◆◆◆◆
Kritisch 2, Fester Feuerwinkel: Seiten, Heck	Kritisch 3, Fester Feuerwinkel: Front

Fahrzeug: 15 / -

Droidenkommando der BX-Serie

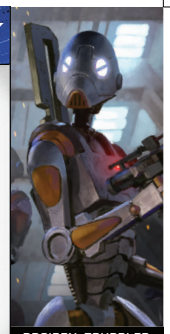
Kommandodroide

1

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

Vibroschwert	Kommando-E-5-Blastergewehr
◆◆◆◆	12 ◆◆◆◆◇
Kritisch 1, Wucht 1, Durchschlagen 1	Kritisch 2

6 / 2

Droidenkommando der BX-Serie

Deflektorschild

1

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

Mann gegen Mann	Kommando-E-5-Blastergewehr
◆◆◇	12 ◆◆◆◆◇
	Kritisch 1

5 / 2

Droidenkommando der BX-Serie

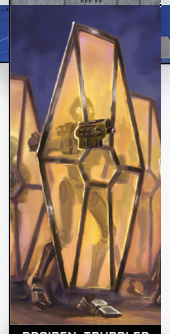
Deflektorschild

1

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

Mann gegen Mann	Kommando-E-5-Blastergewehr
◆◆◇	12 ◆◆◆◆◇
	Kritisch 1

5 / 2

Droidenkommando der BX-Serie

Vibroschwert

1

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

Sturmangriff: *Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hast, darf sie eine freie Nahkampf-Angriffsaktion durchführen.*

© LFL © AMG

Droiden-Truppler

Vibroschwert	Kommando-E-5-Blastergewehr
◆◆◆◆	12 ◆◆◆◆◇
Wucht 1, Durchschlagen 1	Kritisch 1

5 / 2

Droidenkommando der BX-Serie

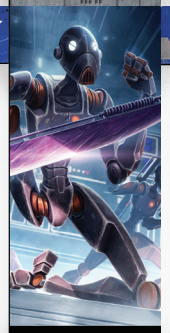
Vibroschwert

1

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

Sturmangriff: *Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hast, darf sie eine freie Nahkampf-Angriffsaktion durchführen.*

© LFL © AMG



Droiden-Truppler

Vibroschwert	Kommando-E-5-Blastergewehr
◆◆◆◆	12 ◆◆◆◆◇
Wucht 1, Durchschlagen 1	Kritisch 1

5 / 2

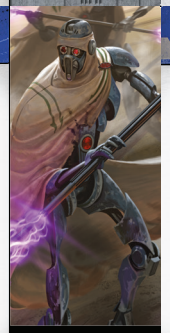
IG-100-MagnaWächter

1

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

Elektrostab	Präzisionslaserdart
◆◆◆◆◇◇	8 ◆◆◆
Niederhaltend 2	Kritisch 1

7 / 3

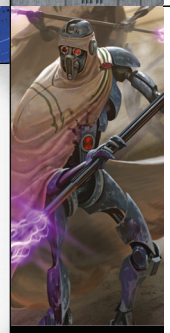
IG-100-MagnaWächter

1

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

Elektrostab	Präzisionslaserdart
◆◆◆◆◇◇	8 ◆◆◆
Niederhaltend 2	Kritisch 1

7 / 3

© & ™ Lucasfilm Ltd. Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

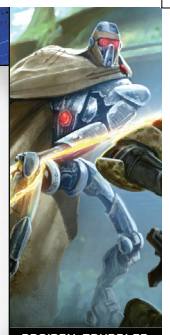
IG-100-MagnaWächter
Elektropeitsche

1

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

Electropeitsche	Präzisionslaserdart
◆◆◆◇◇◇	8 ◆◆◆
Durchschlagen 1, Niederhaltend 3	Kritisch 1

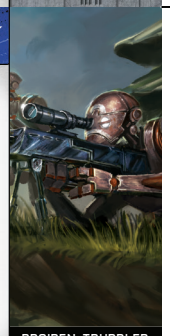
7 / 3

Droidenkommando der BX-Serie
Scharfschütze

1

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

© LFL © AMG



Droiden-Truppler

Mann gegen Mann	Scharfschützengewehr der BX-Serie
◆◆◇	18 ◆◆◆◆
	Durchschlagen 1

5 / 2

Netzwerk-Kalkulation

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

Invasionssquad

© LFL © AMG

Vernetztes Wissen

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

Invasionssquad

© LFL © AMG

Abwehr-Modus

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

Invasionssquad

© LFL © AMG

Mobilitäts-programmierung

Ausrüstung 2B
Befreundete B1-Kampfdroiden-Einheiten verlieren **KI: Angriff** und erhalten **KI: Angriff** oder **Bewegen**.

Invasionssquad

© LFL © AMG

Fortgeschrittene KI

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

Invasionssquad

© LFL © AMG

Verbesserte Durastahl-Rahmen

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

Invasionssquad

© LFL © AMG

Netzwerk-Kalkulation

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

Droidenkommandos

© LFL © AMG

Rudeljäger

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

Droidenkommandos

© LFL © AMG

Scharfschützen-droiden

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

Droidenkommandos

© LFL © AMG

Elektropeitschen-MagnaWächter

Ausrüstung 2B
Ersetze eine IG-100-MagnaWächter-Einheit in diesem Einsatzteam durch eine „IG-100-MagnaWächter, Elektropeitsche"-Einheit.

Droidenkommandos

© LFL © AMG

Mobilitäts-kalibrierung

Ausrüstung 3A
Einheiten in diesem Einsatzteam erhalten **Eigenständig: Ausweichen 1**.

Droidenkommandos

© LFL © AMG

Angriffskalibrierung

Ausrüstung 3B
Einheiten in diesem Einsatzteam erhalten **Eigenständig: Zielen 1**.

Droidenkommandos

© LFL © AMG

© & ™ Lucasfilm Ltd. Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

Vorwärts zum Sieg

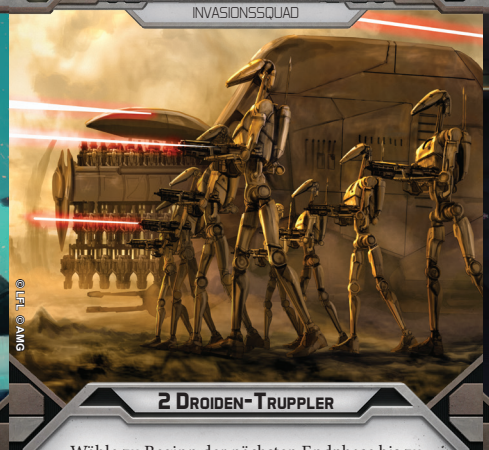
INVASIONSSQUAD

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 Kommandophase auf deine Hand zurück.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.