

Grundspiel



Schnellziehen
 2♣: Nutze diese Fähigkeit zu Beginn der Aktivierung einer feindlichen Figur. Unterbrich die Aktivierung, um einen Angriff mit einer *PISTOLE* durchzuführen, der auf diese Figur zielt. Nur 1 Mal pro Runde (2 Mal, falls du 2 Aktivierungsmarker hast).

Opportunistin
 Nachdem du einen Angriff ausgeführt hast, darfst du dich um 1 Feld bewegen, falls das Ziel 1 oder mehr ♣ durch den Angriff erlitten hat.

Jyn Odan
 Gerissene Schmugglerin

Gesundh.	Ausdauer	Geschw.	Verteidigung
10	4	5	□

Abwehr: ♣, ⚡
 Angriff: ♣, ⚡, ⚡, ⚡

Notfallsicherung

2♣: Erschöpfe diese Karte, sobald eine imperiale Figur ♣ in Höhe ihrer Gesundheit erlitten hat. Statt besiegt zu werden, regeneriert die Figur 1 ♣ und erhält 3 Bewegungspunkte.

TECHNISCHE ÜBERLEGENHEIT

2 EP

2 Imperialier Offizier  Anführer



♣: Fokussieren ♣: +1 ♣
 ♣: +2 Zielsicherheit

♣ **Befehl:** Wähle eine andere befreundete Figur innerhalb von 2 Feldern. In einer Kampagne darf die gewählte Figur unterbrechen, um eine Bewegung durchzuführen. In einem Gefecht erhält sie 2 Bewegungspunkte.
Ducken: Wenn du beim Verteidigen benachbart zu einer befreundeten Figur stehst, darfst du 1 Verteidigungswürfel neu würfeln.

Gesundh. Geschw. Verteidigung Angriff

3 4 □ ⚡, ⚡, ⚡

2 Imperialier Offizier  Anführer



♣: Fokussieren ♣: +1 ♣
 ♣: +2 Zielsicherheit

♣ **Befehl:** Wähle eine andere befreundete Figur innerhalb von 2 Feldern. In einer Kampagne darf die gewählte Figur unterbrechen, um eine Bewegung durchzuführen. In einem Gefecht erhält sie 2 Bewegungspunkte.
Ducken: Wenn du beim Verteidigen benachbart zu einer befreundeten Figur stehst, darfst du 1 Verteidigungswürfel neu würfeln.

Gesundh. Geschw. Verteidigung Angriff

3 4 □ ⚡, ⚡, ⚡

5 3 Rebellen-Saboteure  Spion - Schwere Waffe



+2 Zielsicherheit ♣: Durchschlagen 1
 ♣: Betäuben ♣: Explosion 1 ♣

Überladung: Du kannst dieselbe ♣-Fähigkeit bis zu 2 Mal pro Angriff auslösen.

Gesundh. Geschw. Verteidigung Angriff

4 4 □ ⚡, ⚡, ⚡

8 4 **Rote Garde**  Wächter - Nahkämpfer



Weitreichend : Betäuben

: Durchschlagen 1

Wache: Während eine befreundete Nicht-Wächter-Figur verteidigt und du benachbart zum Ziel-Feld bist, wende +1 ▼ auf den Verteidigungswurf an. Pro Angriff darf nur 1 „Wache“- oder „Beschützer“-Fähigkeit verwendet werden.

Rache: Sobald eine benachbarte befreundete Nicht-Wächter-Figur besiegt wird, wirst du **FOKUSSIERT**.

©LFL ©FFG

Gesundh.	Geschw.	Verteidigung	Angriff
8	5	■	

12 6 **Rote Garde**  Wächter - Nahkämpfer



Weitreichend : Betäuben

: +2  +1 

Wache: Während eine befreundete Nicht-Wächter-Figur verteidigt und du benachbart zum Ziel-Feld bist, wende +1 ▼ auf den Verteidigungswurf an. Pro Angriff darf nur 1 „Wache“- oder „Beschützer“-Fähigkeit verwendet werden.

Erbitterte Rache: Sobald eine benachbarte befreundete Nicht-Wächter-Figur besiegt wird, wirst du **FOKUSSIERT** und darfst dich 1 Feld bewegen.

©LFL ©FFG

Gesundh.	Geschw.	Verteidigung	Angriff
10	5	■	

In Deckung!



Beliebige Figur

: Wende in dieser Runde beim Verteidigen +1 ▼ und -2 Zielsicherheit auf die Ergebnisse an.

©LFL ©FFG

In Deckung!




Beliebige Figur

: Wende in dieser Runde beim Verteidigen +1 ▼ und -2 Zielsicherheit auf die Ergebnisse an.

©LFL ©FFG

Zielsicher



Beliebige Figur

Nutze diese Fähigkeit beim Angreifen, um +2 Zielsicherheit auf den Angriffswurf anzuwenden.

©LFL ©FFG

Zielsicher



Beliebige Figur

Nutze diese Fähigkeit beim Angreifen, um +2 Zielsicherheit auf den Angriffswurf anzuwenden.

©LFL ©FFG

Welle 1

9 **3** **Rebellentruppen** 

Truppler



~: Durchschlagen 2 ~: +2 Zielsicherheit

Zielen: Falls du in dieser Aktivierung dein Feld nicht verlassen hast, wende beim Angreifen +1  und +2 Zielsicherheit auf deinen Angriffswurf an.

In Position: Du erhältst 4 Bewegungspunkte und wirst **FOKUSSIERT**.

©LFL ©FFG

Gesundh.	Geschw.	Verteidigung	Angriff
5	4		

5 **3** **Rebellen-Saboteure** 

Spion - Schwere Waffe



+2 Zielsicherheit ~: Durchschlagen 1

~: Betäuben ~: Explosion 1 

Überladung: Du kannst dieselbe ~-Fähigkeit bis zu 2 Mal pro Angriff auslösen.

©2014 LFL ©FFG

Gesundh.	Geschw.	Verteidigung	Angriff
4	4		

7 **4** **Rebellen-Saboteure** 

Spion - Schwere Waffe



+3 Zielsicherheit ~: Durchschlagen 2

~: Betäuben ~: Explosion 1 

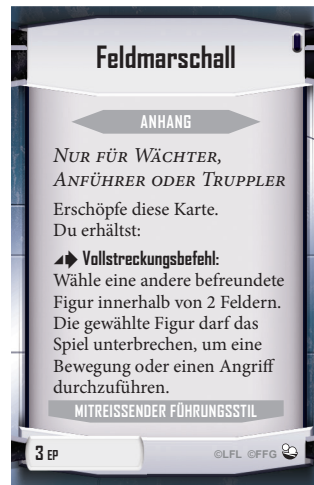
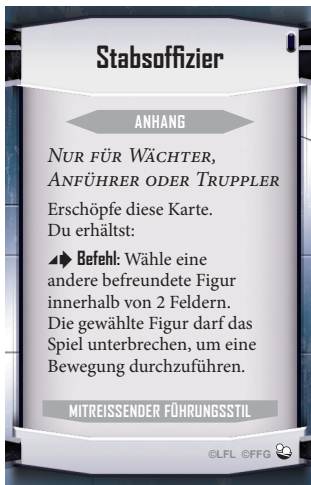
Überladung: Du kannst dieselbe ~-Fähigkeit bis zu 2 Mal pro Angriff auslösen.

Primärziel: Bei deinen Angriffen wird die Sichtlinie nicht durch Figuren versperrt.

©2014 LFL ©FFG

Gesundh.	Geschw.	Verteidigung	Angriff
6	5		

Im Schatten der Zwillingssonnen



Rückkehr nach Hoth

8 **Leia Organa** 
KOMMANDANTIN DER REBELLEN

Anführer - Spion



+1 	~: +2 
~: Regenerieren 2 	~: +3 Zielsicherheit

◆ **Gefechtsführung:** Führe einen Angriff durch und wähle dann eine andere befreundete Figur innerhalb von 3 Feldern. Die gewählte Figur darf unterbrechen, um einen Angriff auf dasselbe Ziel durchzuführen.

~ **Aggressive Verhandlungsstrategie:** Wähle 1 imperiale Klassenkarte und erschöpfe sie.

© LFL © FFG

Gesundh.	Geschw.	Verteidigung	Angriff
8	5		  

8 **Leia Organa** 
KOMMANDANTIN DER REBELLEN

Anführer - Spion



+1 	~: +2 
~: Regenerieren 2 	~: +3 Zielsicherheit

◆ **Gefechtsführung:** Führe einen Angriff durch und wähle dann eine andere befreundete Figur innerhalb von 3 Feldern. Die gewählte Figur darf unterbrechen, um einen Angriff auf dasselbe Ziel durchzuführen.

~ **Militärische Effizienz:** Wähle 1 Befehlskarte in deinem Ablagestapel und mische sie in deinen Befehlsstapel zurück.

© LFL © FFG

Gesundh.	Geschw.	Verteidigung	Angriff
8	5		  

Verbündeten- und Schurken-Packs

4 2 **Söldner**  Schmuggler



~: +1  ~: Durchschlagen 1
~: +1 Zielsicherheit

Glorreicher Abgang: Sobald du  in Höhe deiner Gesundheit erlitten hast, darfst du, bevor du besiegt wirst, die Aktivierung unterbrechen, um einen Angriff durchzuführen. Dann bist du besiegt.

Entbehrlich: Wende beim Verteidigen -1  auf deinen Verteidigungswurf an.

©LFL ©FFG

Gesundh. 3 Geschw. 5 Verteidigung  Angriff   

6 3 **Söldner**  Schmuggler



~: +1  ~: +1 
+1 Zielsicherheit +1 

Glorreicher Abgang: Sobald du  in Höhe deiner Gesundheit erlitten hast, darfst du, bevor du besiegt wirst, die Aktivierung unterbrechen, um einen Angriff durchzuführen. Dann bist du besiegt.

Entbehrlich: Wende beim Verteidigen -1  auf deinen Verteidigungswurf an.

©LFL ©FFG

Gesundh. 4 Geschw. 5 Verteidigung  Angriff   

Jabbas Reich



Geiselnahme
Ando - Basis

Alte Rivalen von Onar Koma haben die engsten Freunde des Leibwächters als Geiseln genommen und drohen damit, „sie für seine Sünden büßen zu lassen“. Sie verlangen ein Treffen in einer verruchten Spielhöhle auf Onars Heimatplaneten. Vor lauter Wut schert sich der Aqualishaner nicht darum, dass es sich offensichtlich um eine Falle handelt.

Nebeneinsatz: „Geiselnahme“
(S. 15, Jabbas Reich).

Belohnung: Belohnungskarte „Schwinger“

Onar Koma

© LFL © FFG