



Sturmtruppen des Imperiums

Die weißen Rüstungen der Sturmtruppen sind ein weit verbreiteter Anblick im Imperium. Somit sind sie auch auf Tatooine und im Raumhafen von Mos Eisley ein allgegenwärtiges Zeichen imperialer Herrschaft.

Deine Mission:

Nachdem die Suche nach den Droiden, und somit nach den *Todesstern*-Plänen, bisher erfolglos blieb, kam nun der entscheidende Hinweis von *Garindan*, einem Kubaz-Spion in imperialen Diensten. Die Droiden wurden zusammen mit zwei weiteren Menschen in der Nähe von Landebucht 94 gesehen. Sie wollen scheinbar mit einem corellianischen YT-1300 Frachter fliehen. **Halte sie unter allen Umständen auf!** Keiner der Gesuchten darf entkommen, **zerstöre notfalls die beiden Droiden!** Sie haben wichtige Informationen gespeichert, die keinesfalls in die Hände der Rebellenallianz gelangen dürfen. Lang lebe das Imperium!

Waffen & Ausrüstung (WYSIWYG):

Blaster-Gewehre und schwere Blaster, siehe Spielfigur. Die Speederbikes und der Dewback-Reiter sind ebenfalls mit schweren Blastern ausgestattet, die Scouts haben zusätzlich eine Blaster-Pistole.



Sonderregeln:

Präzision eines Sturmtrupplers: Funktioniert wie „Greenhorn“ (-1 auf Schießen). Ausgenommen Scouts – Diese sind einfach besser trainiert!

Die Macht des Imperiums: Ab Runde 3 kannst Du Speederbikes und einen Dewback-Reiter der Mos Eisley-Raumhafen-Patrouille zur Verstärkung ins Gefecht schicken um ausgeschaltete Sturmtruppen zu ersetzen. Es dürfen nie mehr als 7 Spielfiguren im Spiel sein. Die Verstärkung muss das Spielfeld außerhalb des Sichtbereichs der Helden und/oder Rebellen mit einer *Bewegen-Aktion* betreten. Speederbikes und Dewback haben „Ausweichen 7+“, Speederbikes zusätzlich einen „Rennen-Marker“ sofern sie sich mit einer vorherigen Aktion (diese oder vorherige Runde) bewegt haben.



Einsatzkommando der Rebellenallianz

Der Geheimdienst der Rebellenallianz hat Funksprüche und Flottenbewegungen des Imperiums analysiert und weiß um die Todessternpläne in R2D2s Hauptspeicher. Eine Rebellenzelle

auf Tatooine hat Obi Wan Kenobi seit seinem Eintreffen in Mos Eisley beschattet und wird notfalls mit allen Mitteln seine Flucht nach Alderaan decken.

Deine Mission: R2D2 muss unter allen Umständen mit dem Millennium Falcon von Mos Eisley entkommen und darf nicht in imperiale Hände fallen, sonst waren all die Opfer bei der Schlacht um Scarif vergebens. **Beschütze die Pläne!** Das Oberkommando der Allianz wird eine Schwachstelle darin finden. **Rettet die Rebellion!**

Waffen & Ausrüstung (WYSIWYG):

Blaster-Pistolen, Blaster-Gewehre und schwere Blaster, siehe Spielfigur.

Sonderregeln:

Rache für Scarif: Die Soldaten des Einsatzkommandos sind hochmotiviert, furchtlos und werden außerdem von einem erfahrenen Rebellenoffizier in die Schlacht geführt. Dieser, und der Soldat mit dem Schweren Blaster, sind kampferprobte Veteranen vieler Einsätze und haben daher die Sonderregeln „Revolverheld“ (Bonus +1 Schießen und +1 Nahkampf).



Todessternpläne: sollte R2D2 ausgeschaltet werden, kann dieser mit letzter Energie den Datenträger inklusive der Pläne auswerfen. Eine Figur der Heldengruppe oder Rebellenallianz in Basekontakt kann die Pläne durch ausgeben 1 Aktion übernehmen und versuchen zum Falken zu flüchten.



Kopfgeldjäger

...sind keine Seltenheit in den schmutzigen Straßen von Mos Eisley, liegt es doch in der Nähe zum Palast von Jabba dem Hutten. Der berühmte Verbrecherkönig regiert die Unterwelt Tatooines mit eiserner Schwabbel-Faust.

Deine Mission: Der Schmuggler Han Solo und sein Gefährte Chewbacca haben erneut eine wichtige Gewürz-Lieferung über Bord gehen lassen und sie nicht abgeliefert. Sie schulden Jabba eine gehörige Menge an Credits, also hat er ein nettes Kopfgeld auf die beiden glücklosen Schmuggler ausgesetzt. **Nimm Han und Chewbacca gefangen und liefere sie aus!** Vermeide Ärger mit dem Imperium, sonstige Kollateralschäden spielen keine Rolle.

Waffen & Ausrüstung (WYSIWYG):

Blaster-Pistolen, Blaster-Gewehre, Blaster-Shotgun und Präzisionsgewehr, siehe Spielfigur.



Boba Fett trägt ein Jetpack (3x nutzbar) und hat neben dem Blaster-Gewehr einen Flammenwerfer. Zudem kann er mit einem Lasso gegnerische Figuren in 6 Zoll Entfernung an sich heranziehen (normale Schießen/Ausweichen-Aktion). Die getroffene Figur ist handlungsunfähig und zählt als betäubt, sie kann sich nur durch das Ausgeben von 2 Aktionspunkten befreien. Boba Fett trägt außerdem eine mandalorianische Beskar-Rüstung, die ihm normales Ausweichen gegen Laserschwertangriffe ermöglicht.

Sonderregel:

Du kannst vor dem Beschießen von Han und Chewbacca entscheiden „**Betäubungsschüsse**“ abzugeben. Handele den Schaden normal ab, allerdings sind die Modelle nur betäubt und werden auf die Seite gelegt. Beende das Spiel in 1 Zoll Abstand zu den betäubten Spielfiguren um sie gefangen zu nehmen. Boba Fett und Bossk sind „**Revolverhelden**“ (Bonus +1 Schießen und +1 Nahkampf). Bossk hat zusätzlich die Eigenschaft „**Nahkämpfer**“ (+1 Nahkampf, kumulativ).



Zwei Droiden, ein alter Jedi, ein Feuchtfarmer und zwei Schmuggler

„... Es liegt bei euch ob dieser Droide unversehrt nach Alderaan gelangt. Helft mir Obi Wan Kenobi, ihr seid meine letzte Hoffnung!“

Deine Mission: R2D2 wurde von Prinzessin Leia mit den Konstruktionsplänen des Todessterns gefüttert. Diese müssen unter allen Umständen an das Oberkommando der Rebellenallianz übergeben werden, um eine Schwachstelle in dieser bössartigen Konstruktion zu finden und sie zerstören zu können. **R2D2 und Han oder Chewie müssen den Falken erreichen, damit dieser entkommen kann.**

Waffen & Ausrüstung (WYSIWYG):

Siehe Spielfigur. R2D2 kann mit seinen Elektroschockern im Nahkampf kämpfen, aber nicht schießen. Chewbacca kann vor jedem seiner Schüsse wählen, ob die Kashyyyk-Armbrust wie ein schwerer Blaster, ein Präzisionsgewehr oder eine Blaster-Shotgun wirkt. C3PO kämpft nicht, weder im Nahkampf noch mit Schusswaffen.

Sonderregeln:

Han shoots first – Han Solo darf immer die erste Aktivierung einer neuen Runde sein, ohne dafür eine Karte ziehen zu müssen. Han ist außerdem „**Revolverheld**“ (Bonus +1 Schießen und +1 Nahkampf)

Wookiee-Krieger - Chewbacca ist ebenfalls Revolverheld und hat zusätzlich die Eigenschaft „**Nahkämpfer**“ (+1 Nahkampf, kumulativ)

Obi Wan Kenobi – Der alte Jedi hat noch ordentlich was drauf! Keiner der Anwesenden ist dem Ex-General der Klonkriege auch nur ansatzweise gewachsen (siehe Referenzbogen Punkt „Laserschwert“). Erhält immer, dauerhaft einen „**Rennen**“-Marker (nicht kumulativ).

- Kann nach Beschuss auf sich (oder anderer Figuren in 1 Zoll Umkreis durch ausgeben 1 Aktion) durch Ausweichen auf 4+ den Schuss zurückwerfen. Bei 8+ wird der Schütze getroffen
- Kann für 1 Aktion 1 Spielfiguren od. kleine Hindernisse/Gegenstände in 10 Zoll Umkreis um 3 Zoll bewegen.
- Kann für 1 Aktion 1 betäubte Spielfiguren in Basekontakt auf 5+ aufwecken.

Use the Force Luke! – Sollte Luke Skywalker bei seinem Trefferwurf eine 10 würfeln, kann der Gegner nicht ausweichen! Er ist nun mal Anakin Skywalkers Sohn...

Labern wir ein Goldjunge – C3PO redet ununterbrochen! Sobald du diese Eigenschaft aktivierst (1 Aktion) werden Figuren in 6 Zoll Umkreis so sehr abgelenkt, dass sie 1 Aktion weniger ausführen dürfen. Gilt nicht für bereits aktivierte Figuren. Damit dies nicht die eigene Bande aktiviert, darf das Labern abgeschaltet werden, dies kostet aber 1 Aktion einer anderen, eigenen Figur.

Nebelwolke - R2D2 darf seinen Feuerlöscher 3x pro Spiel aktivieren um einen Sicht-blockierenden Nebelschleier in 3 Zoll Umkreis erzeugen. Dieser bleibt dauerhaft liegen. Spielfiguren können sich normal hindurchbewegen.

Todessternpläne – siehe Karte „**Einsatzkommando der Rebellenallianz**“