

# CARTE SCHIERAMENTO

**2** **Ufficiale Imperiale**  Leader



~: Concentrato    ~: +1 

~: +2 Precisione

**Ordine:** Scegli un'altra miniatura amica entro 2 caselle. Se stai giocando una campagna, quella miniatura può interrompere per effettuare un'azione di movimento; se stai giocando uno scontro diretto, quella miniatura ottiene 2 punti movimento.

**Copertura:** Quando difendi e sei adiacente a una miniatura amica, puoi ripetere il tiro di 1 dado di difesa.

Salute **3**    Velocità **4**    Difesa     Attacco   

©LFL ©FFG

**8** **4** **Guardia Reale**  Guardiano - Lottatore



Portata    ~: Stordito

~: Perforante 1

**Sentinella:** Quando una miniatura non **GUARDIANO** amica si difende e sei adiacente alla casella bersagliata, applica +1  al risultato della difesa. Limite di 1 utilizzo delle capacità "Sentinella" o "Protettore" per attacco.

**Vendetta:** Quando una miniatura non **GUARDIANO** amica adiacente è sconfitta, diventa Concentrato.

Salute **8**    Velocità **5**    Difesa     Attacco   

©LFL ©FFG

**12** **6** **Guardia Reale**  Guardiano - Lottatore



Portata    +1 

~: Stordito    ~: +2 

**Sentinella:** Quando una miniatura non **GUARDIANO** amica si difende e sei adiacente alla casella bersagliata, applica +1  al risultato della difesa. Limite di 1 utilizzo delle capacità "Sentinella" o "Protettore" per attacco.

**Vendetta Irruente:** Quando una miniatura non **GUARDIANO** amica adiacente è sconfitta, diventa Concentrato e puoi muoverti di 1 casella.

Salute **10**    Velocità **5**    Difesa     Attacco   

©LFL ©FFG

**2** **Ufficiale Imperiale**  Leader



~: Concentrato    ~: +1 

~: +2 Precisione

**Ordine:** Scegli un'altra miniatura amica entro 2 caselle. Se stai giocando una campagna, quella miniatura può interrompere per effettuare un'azione di movimento; se stai giocando uno scontro diretto, quella miniatura ottiene 2 punti movimento.

**Copertura:** Quando difendi e sei adiacente a una miniatura amica, puoi ripetere il tiro di 1 dado di difesa.

Salute **3**    Velocità **4**    Difesa     Attacco   

©LFL ©FFG

**5** **3** **Sabotatore Ribelle**  Spia - Arma Pesante



+2 Precisione    ~: Perforante 1

~: Stordito    ~: Esplosione 1 

**Sforzo Estremo:** Puoi innescare la stessa capacità  fino a due volte per attacco.

Salute **4**    Velocità **4**    Difesa     Attacco   

©LFL ©FFG

**7** **4** **Sabotatore Ribelle**  Spia - Arma Pesante



+3 Precisione    ~: Perforante 2

~: Stordito    ~: Esplosione 1 

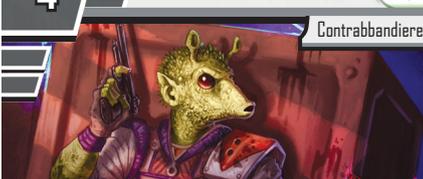
**Sforzo Estremo:** Puoi innescare la stessa capacità  fino a due volte per attacco.

**Bersaglio Prioritario:** Le miniature non bloccano la linea di vista dei tuoi attacchi.

Salute **6**    Velocità **5**    Difesa     Attacco   

©2014 LFL ©FFG

**4** **2** **Mercenario Rodiano**  Contrabbandiere



~: +1     ~: Perforante 1

~: +1 Precisione

**Ultimo Colpo:** Quando hai subito  pari alla tua Salute, prima di essere sconfitto, puoi interrompere per effettuare un attacco. Poi sei sconfitto.

**Sacrificabile:** Quando difendi, applica -1  al risultato della difesa.

Salute **3**    Velocità **5**    Difesa     Attacco   

©LFL ©FFG

**6** **3** **Mercenario Rodiano**  Contrabbandiere



+1     +1 Precisione

~: +1     ~: +1 

**Ultimo Colpo:** Quando hai subito  pari alla tua Salute, prima di essere sconfitto, puoi interrompere per effettuare un attacco. Poi sei sconfitto.

**Sacrificabile:** Quando difendi, applica -1  al risultato della difesa.

Salute **4**    Velocità **5**    Difesa     Attacco   

©LFL ©FFG

**8** **Leia Organa**  COMANDANTE RIBELLE Leader - Spia



+1     ~: +2 

~: Recupera 2     ~: +3 Precisione

**Autorità in Battaglia:** Effettua un attacco, poi scegli un'altra miniatura amica entro 3 caselle. Quella miniatura può interrompere per effettuare un attacco che bersaglia la stessa miniatura.

**Combattivo Negoziato:** Scegli ed esaurisci 1 carta Classe Imperiale.

Salute **8**    Velocità **5**    Difesa     Attacco   

©LFL ©FFG

**8** **Leia Organa** **COMANDANTE RIBELLE**  
Leader - Spia

+1	~: +2
~: Recupera 2	~: +3 Precisione

**▶ Autorità in Battaglia:** Effettua un attacco, poi scegli un'altra miniatura amica entro 3 caselle. Quella miniatura può interrompere per effettuare un attacco che bersaglia la stessa miniatura.  
**~ Efficienza Militare:** Scegli 1 carta Comando nella tua pila degli scarti e rimescolala nel tuo mazzo di Comando.

© LFL © FFG

Salute	Velocità	Difesa	Attacco
8	5	■	

**3** **Riparatore Ugnaught** **Contrabbandiere**

~: Sanguinante	~: Perforante 1
----------------	-----------------

**▶ Saldatura di Fortuna:** Metti in gioco il compagno Droide di Scarto in una casella adiacente.  
**Battaglione di Rottami:** Il Droide di Scarto si ripristina all'inizio dell'attivazione del tuo gruppo, si attiva come se facesse parte del tuo gruppo e può usare le tue capacità a impulso.

© LFL © FFG

Salute	Velocità	Difesa	Attacco
4	4	■	

**3** **Riparatore Ugnaught** **Contrabbandiere**

~: Sanguinante	~: Perforante 1
----------------	-----------------

**▶ Saldatura di Fortuna:** Metti in gioco il compagno Droide di Scarto in una casella adiacente.  
**Battaglione di Rottami:** Il Droide di Scarto si ripristina all'inizio dell'attivazione del tuo gruppo, si attiva come se facesse parte del tuo gruppo e può usare le tue capacità a impulso.

© LFL © FFG

Salute	Velocità	Difesa	Attacco
4	4	■	

**5** **Riparatore Ugnaught** **Contrabbandiere**

~: Sanguinante	~: Perforante 2
----------------	-----------------

**▶ Saldatura di Fortuna:** Metti in gioco il compagno Droide di Scarto in una casella adiacente.  
**▶ Sovralimentazione:** Il Droide di Scarto può interrompere per effettuare un'azione di movimento o di attacco.  
**Battaglione di Rottami:** Il Droide di Scarto si ripristina all'inizio dell'attivazione del tuo gruppo, si attiva come se facesse parte del tuo gruppo e può usare le tue capacità a impulso.

© LFL © FFG

Salute	Velocità	Difesa	Attacco
7	4	■	

**7** **Capitano Terro** **SENTINELLA DELLA DESOLAZIONE**  
Soldato - Leader - Creatura

~: +2	~: Perforante 2
-------	-----------------

**▶ Lanciafiamme:** Scegli una casella entro 2 caselle. Ogni altra miniatura in quella casella o adiacente ad essa subisce 1 e 1 , poi diventa Indebolita.  
**Cavalcatura:** All'inizio della tua attivazione, ottieni 3 punti movimento.

© LFL © FFG

Salute	Velocità	Difesa	Attacco
13	5	■	

## CARTE COMANDO

**Nessuno di Importante**

Dopo che l'ultima miniatura di uno dei tuoi gruppi non unici è stata sconfitta, gioca questa carta per diminuire di 2 il valore in PV di quella miniatura (minimo 0).

© LFL © FFG

## CARTE CLASSE IMPERIALE

**Dispositivo di Sicurezza**

2 : Quando una miniatura Imperiale ha subito pari alla sua Salute, esaurisci questa carta. Invece di essere sconfitta, quella miniatura recupera 1 e ottiene 3 punti movimento.

SUPERIORITÀ TECNOLOGICA

2 PE

© LFL © FFG

## CARTE RIFORMIMENTO

**Bomba Abbagliante**

Monouso - Esplosivo

2 : Durante la tua attivazione, scegli una casella entro 3 caselle. Ogni miniatura nella casella scelta o adiacente ad essa subisce 1 e diventa Indebolita. Poi scarta questa carta.

© LFL © FFG

# SCHEDE EROE



**Loku Kanoloa**  
Cecchino Letale

**Salute** 10    **Tenacia** 5    **Velocità** 5    **Difesa** □

**Puntare il Mirino**  
2☉: All'inizio o alla fine della tua attivazione, usa questa capacità per collocare 1 segnalino ricognizione su una miniatura ostile entro la tua linea di vista.

Quando tu o una miniatura amica attaccate una miniatura con un segnalino ricognizione, applicate +1 ☒ al risultato dell'attacco.

**Mente Lucida**  
Quando attacchi, applica +2 Precisione al risultato dell'attacco.

CLFL ©FFG

The card features a red Rebel Alliance symbol in the top left corner. The character is a red-skinned alien with a large head, wearing a green and tan uniform and holding a blaster rifle. The background is a light, hazy scene. The stats are displayed in a dark blue bar at the bottom. The abilities are in a white box on the right.



**Loku Kanoloa**  
Cecchino Letale

**Salute** 10    **Tenacia** 4    **Velocità** 4    **Difesa** □

**Puntare il Mirino**  
2☉: All'inizio o alla fine della tua attivazione, usa questa capacità per collocare 1 segnalino ricognizione su una miniatura ostile entro la tua linea di vista.

Quando tu o una miniatura amica attaccate una miniatura con un segnalino ricognizione, applicate +1 ☒ al risultato dell'attacco.

CLFL ©FFG

This version of the card has a dark, splattered background. The character is shown in a similar pose but with a more somber expression. The stats are displayed in a dark blue bar at the bottom. The abilities are in a white box on the right.



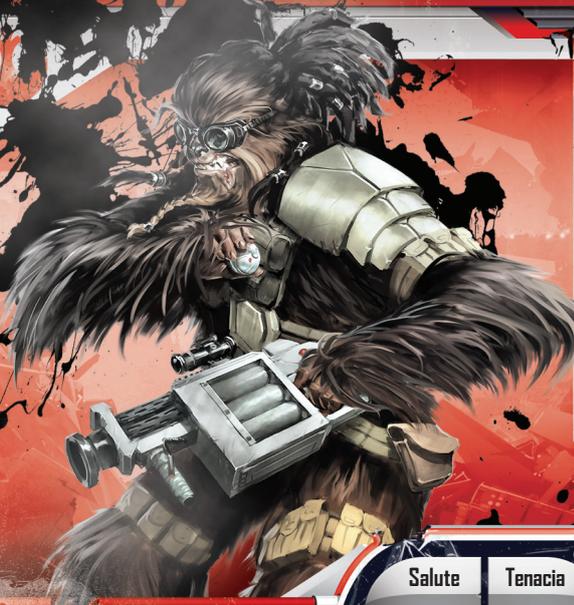

**Demolizione**  
 2♣: Durante la tua attivazione, scegli una casella entro 3 caselle. Ogni miniatura e oggetto in quella casella o adiacente ad essa subisce 1♣. Colloca 1 segnalino detriti sulla casella scelta. Limite di una volta per attivazione.

**Tiro Dispersivo**  
 Quando attacchi con un'arma ♣, puoi applicare -1♣ e +1♣ all'attacco.

© LFL © FFG

**Drokkatta**  
 Esperto in Demolizioni

Salute	Tenacia	Velocità	Difesa
13	4	4	■
♣ ♣ ♣ ♣ ♣	♣ ♣	♣ ♣	♣ ♣



**Demolizione**  
 2♣: Durante la tua attivazione, scegli una casella entro 3 caselle. Ogni miniatura e oggetto in quella casella o adiacente ad essa subisce 1♣. Colloca 1 segnalino detriti sulla casella scelta. Limite di una volta per attivazione.

© LFL © FFG

**Drokkatta**  
 Esperto in Demolizioni

Salute	Tenacia	Velocità	Difesa
13	3	3	■
♣ ♣ ♣ ♣ ♣	♣ ♣	♣ ♣	♣ ♣

**Scorte di Armamenti**  
 All'inizio o alla fine della tua attivazione, usa questa capacità per ottenere 1 o 1 . Poi un'altra miniatura amica entro 3 caselle ottiene 1 o 1 . Limite di una volta per attivazione.

**Riserve Fornite**  
 Quando una miniatura amica entro 3 caselle interagisce con un contenitore, invece di pescare 1 carta Rifornamento, può pescare 5 carte Rifornamento, scegliere 1 carta non VALORE da tenere e rimescolare le altre nel mazzo.

**Salute** 12    **Tenacia** 4    **Velocità** 4    **Difesa** 1

**Ko-Tun Feralo**  
 Quartiermastra Ribelle

## CARTE MISSIONE SCONTRO DIRETTO

**A Riciclaggio di Tecnologie**  
 Zona di Guerra Nelvaaniana

Qualsiasi miniatura può attaccare una porta (Salute: 10, Difesa: nessuna). Le porte della Sala Comando sono chiuse a chiave.

I segnalini missione neutrali rappresentano i droidi rotti.

Qualsiasi miniatura può raccogliere un droide rotto. Una miniatura può trasportare 1 solo droide rotto alla volta.

Una miniatura che trasporta un droide rotto può interagire con un terminale per scartare il droide rotto che sta trasportando. Se lo fa, il suo giocatore ottiene 9 PV.

LEIA ORGANA, COMANDANTE RIBELLE

## CARTE OBIETTIVO

INDUSTRIA IMPERIALE

**Scorte Rigeneranti**

*Una nutrita scorta di bacta e altri rifornimenti vitali si dimostreranno assai vantaggiosi per le truppe di terra.*

Colloca questa carta nella tua area di gioco.

Alla fine di un round durante una qualsiasi missione, consuma questa carta per scegliere una miniatura Imperiale e tirare 2 dadi rossi. Quella miniatura recupera  $\times$  pari ai risultati  $\times$  ottenuti.

2 INFLUENZA