



DAS IMPERIALE HANDBUCH FÜR STURMTRUPPENTAKTIKEN

Zweite Auflage



**Ein inoffizielles Quellenbuch für
STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS
und ZEITALTER DER REBELLION**

CREDITS

LEAD PRODUCER

Robin Maegawa-Goeser

WRITING AND DEVELOPMENT

Robin Maegawa-Goeser

EDITING AND PROOF READING

Robin Maegawa-Goeser

GRAPHIC DESIGN MANAGER

Robin Maegawa-Goeser

COVER ART

Robin Maegawa-Goeser

INTERIOR ART

Robin Maegawa-Goeser

MANAGING ART DIRECTOR

Robin Maegawa-Goeser

ADVERSARY CARD DESIGNS

TheDearth, find them [here](#)

PRODUCTION MANAGEMENT

Robin Maegawa-Goeser

EXECUTIVE PRODUCER

Robin Maegawa-Goeser

PLAYTESTERS

Vinnis Tara, Horo Brenko, Paku Korner, Corr Skirata

READ THIS FIRST!

Hello fellow Star War RPG Enthusiast,

I intend for this guide and all my future works to be available to all for free. However! If you like what you see and want to let me know, a \$5 (or more) donation would be extremely appreciated. If you feel so inclined, my PayPal is tcmg98@gmail.com and my Venmo is [@Robin-M-G](#).

You can also contact me at the above email if you have any questions, comments, or cutting remarks. Suggestions for additions or other guides are more than welcome as well. I hope you find this guide useful and entertaining.

Finally, if you've read this far, click on any Triumph 🏆 symbols (including this one) you find throughout the guide for a link to my self indulgent references.

Thanks a bunch, and may the Force be with you,
Robin

Copyright © 2020 by Robin Maegawa-Goeser



*Dieses Buch ist all denen gewidmet, die bei der
Zerstörung des Todessterns ihr Leben verloren
haben.*

Ihr werdet gerächt.



EINFÜHRUNG

Zu lange hat sich die imperiale Taktik auf den Einsatz überwältigender Gewalt verlassen, um den Sieg zu erringen. Leider hat sich die feige Hit-and-Run-Taktik der Rebellen-Terroristen in den letzten Jahren als sehr effektiv gegen unsere Standard-Einsatztaktiken erwiesen. Mit genügend Zeit kann eine Armee von 1000 von den hinterhältigen Rebellen zunichte gemacht werden. Deshalb müssen wir uns anpassen.

Der Zweck dieses Leitfadens ist es, imperialen Offizieren neue Werkzeuge und Strategien für offensive und defensive Konflikte gegen die wachsende Bedrohung durch die Rebellen aufzuzeigen. Obwohl imperiale Ressourcen grenzenlos erscheinen mögen, ist ein Zermübungskrieg kostspielig. Ein effektiver Truppen- und Nachschubeinsatz wird nicht nur den entscheidenden Sieg, sondern auch Frieden und Wohlstand für alle imperialen Bürger sichern.

EINHEITENPROFILE

Alle Mitglieder der imperialen Streitkräfte sollten mit den verschiedenen Infanterieeinheiten des Sturmtruppen Korps vertraut sein. Im Folgenden finden Sie eine grobe Übersicht und Bereitstellungsempfehlungen für die in diesem Handbuch vorgestellten Einheiten.

UNTEROFFIZIERE

Die besten Kommandanten gehen mit gutem Beispiel voran; „Erster rein, letzter raus“ ist mehr als nur ein einprägsamer Slogan.

Unabhängig von ihren Missionsparametern sollte ein Trupp immer unter der direkten Aufsicht eines Sturmtruppen-Unteroffiziers stehen. Eine klare Befehlskette ermöglicht es einem Trupp, mit maximaler Effizienz zu operieren. Unteroffiziere sind leicht an einem weißen Schulterpanzer zu erkennen.

Die Analyse von Kampfberichten zeigt, dass Trupps, die einen Korporal enthalten, 12-16 % effektiver operieren als solche, die dies nicht tun. Korporale nehmen oft eine Spezialrolle innerhalb des Trupps ein und fungieren im Allgemeinen als Teamsanitäter, Scharfschütze, Infiltrator oder Kommunikationsspezialist. Ergänzt wird diese Fachausbildung durch die Ausbildung zum sekundären Offizier, die es Korporale ermöglicht, Einsatztrupps innerhalb des Trupps zu befehligen und zu leiten.

Die richtige Organisation und Bereitstellung von Feuertteams wird in späteren Ausgaben dieses Handbuchs behandelt.

SANITÄTER

Letztes Jahr begingen FX-7-Medizindroiden im Vergleich zu Sturmtruppen-Sanitäter 131% weniger medizinische Fehler pro Patient. Sturmtruppen Sanitäter übertrafen FX-7s am Krankenbett zwar immer noch, aber nur mit einem geringen Vorsprung. Für die Gesundheit des Trupps ist der Sanitäter verantwortlich. Er ist in der Lage, sich im Kampf zu behaupten und sollte in jeder Situation eingesetzt werden, die einen längeren Kampf erfordert.



GEWEHRSCHÜTZE

Imperiale Sturmtruppen sind in der gesamten Galaxis für ihre unvergleichliche Treffsicherheit bekannt, und der Gewehrschütze ist keine Ausnahme. Als Kompromiss zwischen dem Standard Schützen und dem Scharfschützen ist der Gewehrschütze eine willkommene Ergänzung für jedes Squad. Sie können Teams, die sich auf den Nahkampf konzentrieren, auf große Entfernung unterstützen, oder Gegner bekämpfen, die sich zu nahe an ein befestigtes Scharfschützennest heranwagen.

FELDFUNKER

Es ist allgemein bekannt, dass Helmkommunikationen nie so zuverlässig sind wie beworben. Wenn eine ununterbrochene Kommunikation ein Muss ist, ist der Feldfunker die beste Option für einen Zug.

Ein Feldfunker bietet eine kompakte, mobile Kommanheit auf Kriegsschiff-Niveau und macht ein effektives Management eines Zuges im Feld möglich. Darüber hinaus ist die Möglichkeit, bei Operationen hinter den feindlichen Linien zur Basis zurückzurufen, für Aufklärungsstruppen unendlich nützlich. Setzen Sie diese Einheiten nur in imperialen Einrichtungen ein, wenn Redundanz erforderlich ist.

SCHÜTZE

Das Gesicht des Imperialen Sturmtruppen Korps. Der Schütze, ist die Basis, auf der alle anderen Truppen-Varianten aufbauen. Schützen eignen sich am besten für Nahkampfzenarien. Wenn sie in Massen eingesetzt werden, sind sie in der Lage, Gegner durch schiere Feuerkraft zu überwältigen. Ihr Mangel an Nützlichkeit lässt sich leicht überwinden, indem man sie an der Seite spezialisierter Einheiten einsetzt.

UNTERDRÜCKUNGSFEUER-EINHEIT

Imperialen Kadetten wird beigebracht „Eine große Waffe macht keinen großen Mann“. Eine Überprüfung der Akademieabschlussprüfungen ergab, dass dies ein Konzept von 87 % der Absolventen nicht eingehalten wurde.

Der Hauptzweck der Unterdrückungsfeuer-Einheit besteht darin, das Schlachtfeld zu kontrollieren und vorrückende oder sich zurückziehende Gegner zu verlangsamen. Sie sind am effektivsten, wenn sie gegen große Infanterietruppen eingesetzt werden. Diese Einheiten sind durch einen schwarzen Schulterpanzer gekennzeichnet.

SCHWERE KAMPFMITTEL SPEZIALIST

Seit der Gründung des Galaktischen Imperiums hat das SKS-Trainingsprogramm einen beeindruckenden Rückgang der Todesfälle von Kadetten um 0,04% verzeichnet. Innerhalb des nächsten Jahrzehnts wird eine Abschlussquote von über 35 % erwartet.

Der SKS ist in der Lage, vielen Zielen viel Schaden zuzufügen. Der konservative Einsatz des SKS stellt sicher, dass diese Ziele kein imperiales Banner tragen. Die Reichweite des RPS-6 Raketenwerfer ermöglicht es dieser Einheit, Ziele abzuschwächen, bevor Nahkampfeinheiten sie angreifen.

SCHARFSCHÜTZE

Eine Analyse der Quartals Leistungsüberprüfungen ergab, dass imperiale Scharfschützen mehr Zeit mit der Wartung ihrer Waffen verbringen als andere Einheiten. Das ist Hingabe!

Leicht gepanzert, aber schwer bewaffnet, ist der Scharfschütze am effektivsten, wenn er in einer befestigten Position eingesetzt wird. Ihre Rolle als Aufklärer ist im Allgemeinen nur für Truppen hilfreich, die sich auf Fernkampfeinsätze konzentrieren.

INFILTRATOR/AUFKLÄRER

Während der ersten Feldtests erhielt die Einheit „Scout Truppler Aufklärer“ in allen Bereichen bis auf einen überwältigend positive Bewertungen.

Sechs Monate und zwei Millionen Credits später wurde der „Scout Truppler Infiltrator“ eingesetzt. Infiltratoren leiden unter der gleichen Anfälligkeit wie Scharfschützen und müssen sich auf Hit-and-Fade-Taktiken verlassen, um sich außer Gefahr zu halten. Sie sind am effektivsten, wenn sie zusammen mit anderen offensiven Einheiten eingesetzt werden.

E-WEB TEAM

Eine kürzlich durchgeführte Garnisonsumfrage ergab, dass „E-Web Schützen“ die am häufigsten nachgefragte Truppenzuweisung im Sturmtruppen Korps war. Die gleiche Umfrage ergab, dass „Techniker für E-Web-Generatoren“ am wenigsten gesucht wurden.

Seit dem Vorfall in der „Nacht der Tausend Tränen“ gilt das E-Web als eine der berichtigtesten Waffen im imperialen Arsenal. Ein fähiges E-WEB-Team kann eine nahezu undurchdringliche Verteidigung aufbauen. Es wird in Kombination mit Ordnungskräften verwendet, um Gegner in die Schusslinie zu treiben und zu halten.



MÖGLICHE TRUPP-ZUSAMMENSTELLUNGEN

Ein Imperiales Standard Sturmtruppen-Squad besteht aus zehn Personen. Während die Einheitlichkeit eines Squads, das ausschließlich aus Schützen mit E-11er besteht, in den Rekrutierungsholos gut aussieht, muss ein Team im Feld für alles gerüstet sein. Ein Squad in der Offensive sollte in der Lage sein, schnell und effektiv zuschlagen zu können. Truppen, die einen starken Punkt verteidigen, müssen so ausgerüstet sein, um selbst die wildesten Angreifer abzuwehren. Die Teams auf dem Feld müssen vielseitig und auch so gerüstet sein, um sich behaupten, oder den Angriff im Handumdrehen erwidern zu können. Schließlich kann bei der Koordination mehrerer Squads die Bedeutung eines zuverlässigen Kommunikationsnetzwerks nicht genug betont werden.

OFFENSIVE SQUADS

Squads in der Offensive befinden sich oft tief im feindlichen Territorium, kilometerweit von den Ressourcen und der Sicherheit einer imperialen Einrichtung entfernt. Als solche sollten diese Teams in der Lage sein, Informationen über feindliche Streitkräfte zu sammeln und entschlossen zuschlagen. Sanitäter, Schützen, Unterdrückungsfeuer- und Infiltrator-Einheiten eignen sich gut für offensive Einsätze.

DEFENSIVE SQUADS

Ob Schützengraben oder Kampfstation, der Kampf aus einer defensiven Position ist immer taktisch von Vorteil. Wenn die Manövrierfähigkeit kein Problem darstellt, kann der Fokus mehr auf die Feuerkraft gelegt werden. Es reicht jedoch nicht aus, einen Angreifer einfach mit Lasern zu beharken. Die Gegner müssen dazu gebracht werden, ihre Truppen zu überfordern und erst dann einen Rückzug in Betracht ziehen, wenn dies nicht mehr möglich ist.

Gewehrscützen, Scharfschützen und E-WEB-Teams eignen sich gut für defensive Einsätze.

VIELSEITIGE SQUADS

Das Ziel eines Squads ist möglicherweise nicht so simpel wie „Angreifen“ oder „Verteidigen“. Patrouillen im Umkreis, Aufklärung und Transport von Gefangenen stellen alle unerwartende Herausforderungen dar und sind anfällig für eine Vielzahl von Angriffen. Teams bei diesen Aufgaben sollten für leichte Scharmützel jeglicher Art gerüstet sein. Gewehrscützen, Schützen, Unterdrückungsfeuer- und Aufklärungs-Einheiten und Schwere Kampfmittel Spezialisten funktionieren gut in diesen Squads.



FORTGESCHRITTENE TAKTIKEN

PRÄVENTIVSCHLÄGE

Präventive Angriffe sind kostenlose Angriffe außerhalb der Aktion, die von Gegnern ausgelöst werden. Sie sind mechanisch ähnlich zu D 8Ds "Gelegenheitsangriff" und fast identisch mit XCOMs "Reaktionsfeuer". Ein Präventivschlag wird genau wie ein normaler Fernkampfangriff gewürfelt, erleidet jedoch ■■ zusätzlich zu allen anderen Komplikationen/Boosts, die durch Statuseffekte oder Umweltfaktoren verursacht werden.

Ein Gegner kann in seinem Zug nur einen Präventivschlag auslösen, selbst wenn er mehrere Aktionen/Manöver durchführt, die normalerweise Beschuss auf sich ziehen würden. Ereignisse, die einen Präventivschlag auslösen können, werden in den Fähigkeitsbeschreibungen beschrieben, aber es handelt sich fast immer um Angriffe oder bewegungsasierte Manöver.

Wenn er durch einen Angriff ausgelöst wird, wird zuerst der Präventivschlag gewürfelt, sodass ein Soldat möglicherweise einen Gegner eliminieren kann, bevor er Schaden zufügen kann.

Wenn sie durch ein Bewegungsmanöver ausgelöst werden, passieren die beiden Ereignisse gleichzeitig (narrativ gesprochen). Mechanisch ermöglicht dies einem Soldaten, einen Schuss abzugeben, während sich ein Gegner in Richtung Deckung bewegt.

Zu den Manövern, die einen Präventivschlag auslösen können, gehören:

- Aufstehen aus der Bauchlage
- In die Bauchlage fallen
- In Deckung rennen
- Aus der Deckung gehen
- Auf-/Absteigen eine Fahrzeugs oder Reittiers
- Jedes Manöver, das dazu führt, dass ein Charakter die Reichweite ändert.

Für Präventivschläge dürfen nur Waffen mit der Qualität "Hüftfeuer" verwendet werden.

Diese Qualität wird auf zwei Waffenklassen angewendet:

- Blaster, die leicht und genau genug sind, um reflexartig benutzt zu werden, wie z. B. ein E-11 oder EE-4
- Schwere Schnellfeuerblaster, die eine so hohe Feuerrate aufweisen, dass sie einen Treffer erzielen können, wenn sie in die allgemeine Richtung eines Gegners gerichtet werden, wie z. B. ein E-Web

TRUPPLER TALENTE

Dieser Abschnitt enthält eine ausführliche Beschreibung der neuen Fähigkeiten, die in diesem Handbuch eingeführt werden. Jeder Eintrag enthält die für das Rollenspiel erforderlichen Informationen sowie Beispiele.

PRÄVENTIVSCHLÄGE IM SPIEL

- Eine Gruppe Schützen und ein Sergeant stehen 3 gegnerischen Spielern gegenüber. Bei ihrem Zug, aktivieren die Schützen „Feuerschutz“ als deren Aktion.
- Der erste Spieler möchte einen Angriff auf den Sergeant ausführen.
- Bevor der Spieler seinen Angriff würfelt, setzt ein Schütze „Präventivschlag“ gegen ihn ein. Der Angriff trifft und der Spieler wird ohnmächtig.
- Jetzt da er handlungsunfähig ist, wurde der Angriff nie gewürfelt.
- Der zweite Spieler nutzt ein Manöver um von kurzer auf Nahkampfreichweite zu kommen, bevor der Schütze nochmal einen „Präventivschlag“ nutzt.
- Der Spieler greift den Schützen an. Da er in diesem Zug bereits einen Präventivschlag ausgelöst hat, würfelt er den Angriff ohne Gegenangriff.
- Der Angriff trifft die Schützen und beendet ihren „Feuerschutz“
- Der dritte Spieler kann nun zum bewusstlosen Spieler gehen und ein Stimpack verabreichen ohne einen bevorstehenden Angriff.



TEAMGEIST

Aktivierung: Passiv

Einheit: Sturmtruppen Sergeant
Solange der Sergeant lebt, führen Handlanger innerhalb des Trupps Fertigkeitstestungen durch, als ob sie ein zusätzliches Mitglied hätten. Dies hat keine Auswirkungen auf Talente, die von der Gruppengröße abhängen, wie „Bom benkom mando“ oder „Teamarbeit“

Beispiel: Zwei Schützen würfeln mit  auf Schwere Fernkampfwanne, statt mit 

KOORDINIERTER ANGRIFF

Aktivierung: Aktiv [Manöver]

Einheit: Sturmtruppen Sergeant
Fügt allen Angriffen der Truppmitgliedern  hinzu, bis der nächste Zug des Sergeants beginnt. Gilt nicht für „Präventivschlag“ oder Angriffe des Sergeants selbst.

Beispiel: Ein Schütze würfelt  bei einem Angriff. Dann fügt er dem Ergebnis  hinzu, wodurch er die kritischen Schaden von seinem E-11 aktivieren kann.

TRAUMATEAM

Aktivierung: Passiv

Einheit: Sanitäter

Während der Sanitäter lebt, geraten am Boden liegende Truppmitglieder in einen Ausblutungszustand, anstatt sofort zu sterben. Blutende Einheiten sterben am Ende des nächsten Zuges des Sanitäters. Kritische Treffer können Mitglieder immer noch sofort töten.

Beispiel: Drei Schützen werden in einem gegnerischen Zug zu Fall gebracht. Wenn der Sanitäter an der Reihe ist, kann er einen versorgen und bei einem anderen eine Medizin-Probe durchführen, beide wiederbeleben und seinen Zug beenden. Der dritte Truppler stirbt dann.

REGEL 39

Aktivierung: Passiv

Einheit: Sanitäter

Alle Heilungen bei Truppmitgliedern stellt +1 Wunde wieder her. Dies gilt auch für die Selbstheilung. Nicht-Truppmitgliedern können ebenfalls behandelt werden, profitieren aber nicht vom Heilungsbonus.

Beispiel: Der Sanitäter versorgt einen getroffenen Schützen mit einem Stimpack. Der Truppler regeneriert 6 Wunden anstelle der üblichen 5, wodurch er seine volle Gesundheit erhält.

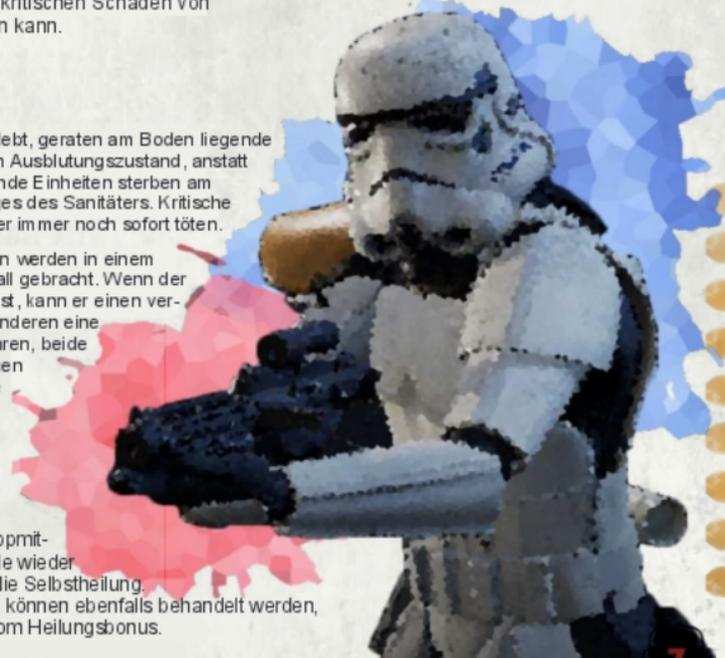
SCHUTZENGL

Aktivierung: Passiv

Einheit: Sanitäter

Wenn die Aktion des Sanitäters in diesem Zug eine Medizin-Probe ist, kann er ein Bewegungsmanöver ohne Erschöpfung zu erleiden ausführen (was normalerweise bei einem NPC der Rivalen-Klasse Wunden zufügen würde). Es darf dennoch die Schwelle von zwei Manövern pro Zug nicht überschritten werden.

Beispiel: Wenn der Sanitäter an der Reihe ist, führt er eine Medizin-Probe bei einem in Nahkampfreichweite befindlichen Verbündeten durch, bewegt sich dann zu einem anderen Verbündeten und verabreicht diesem ein Stimpack.



ABSOLUT KRITISCH

Aktivierung: Aktiv [Aktion]

Einheit: Gewehrsc hütze

Benenne ein Ziel und würfel dann einen Fernkampfangriff, indem der Schwierigkeitsgrad einmal erhöht wird. Wenn der Angriff trifft, erhalten alle nachfolgenden Truppangriffe gegen das Ziel einen Rang von Tödlich.

Beispiel: Ein Vibromesser, das Tödlich 1 hat, fügt +20 zu kritischen Trefferwürfen hinzu. Ein E-11 ohne Tödlich-Wertung erhöht die kritischen Trefferwürfe um +10.

ZIELSICHER

Aktivierung: Passiv

Einheit: Gewehrsc hütze, Scharfschütze

Wenn diese Einheit in ihrem letzten Zug ein Manöver verwendet hat (außer zum Zielen), füge in diesem Zug  zu ihren Fernkampfangriffen hinzu. Wenn die Einheit zwischen den Zügen Schaden erlitten hat oder sich vor dem Angriff bewegt, geht der Bonus verloren. Dieser Bonus kann mit  des Zielmanövers gesteigert werden.

Beispiel: Ein Scharfschütze bewegt sich 3 Runden lang nicht, erleidet aber zwischen Runde 2 und 3 Schaden. Er würde bei seinem Angriff in der 2. Runde einen „Zielsicher“ hinzufügen, aber nicht beim nächsten.

SQUAD SICHT

Aktivierung: Passiv

Einheit: Infiltrator, Aufklärer

Truppmitglieder können Fernangriffe eine Reichweite über ihre Waffenreichweite hinaus ausführen, wenn sich das Ziel in kurzer Reichweite dieser Einheit befindet. Dieser Reichweitenbonus gilt nicht für Präventivschläge oder Wurfaffen.

Beispiel: Ein Infiltrator ist unentdeckt an den Gegner herangekommen und befindet sich in kurzer Reichweite. Ein Gewehrsc hütze kann nun das Ziel mit seinem DLT-20A eher aus extremer Entfernung als aus großer Entfernung angreifen.

HINTERHALT

Aktivierung: Passiv

Einheit: Infiltrator

Wenn diese Einheit eine Heimlichkeits-Probe nicht besteht und von einem Gegner entdeckt wird, kann sie einen „Präventivschlag“ ausführen.

Beispiel: In seinem Zug macht ein Gegner eine Wahrnehmungs-Probe, um versteckte Feinde zu entdecken, und entdeckt einen

Infiltrator in den Büschen in der Nähe. Bevor der Gegner reagieren kann, führt der Infiltrator einen „Präventivschlag“ durch.

ABLENKUNG

Aktivierung: Passiv

Einheit: Infiltrator, Aufklärer

Diese Einheit kann die Schwierigkeit von Heimlichkeits-Proben dreimal herabstufen, wenn der Gegner aktiv abgelenkt wird. Eine Explosion in der Nähe (oder von einer Explosion getroffen zu werden) oder das Eintreffen von Verstärkung ist normalerweise ausreichend.

Beispiel: Ein Infiltrator wird von einer Gruppe von Gegnern entdeckt. Als Reaktion darauf löst der Infiltrator eine LX-2-Mine aus, die er in der Nähe angebracht hatte. Die Explosion trifft einige der Gegner und zieht kurzzeitig die Aufmerksamkeit der anderen auf sich. Der Infiltrator macht eine Heimlichkeits-Probe, die von einer Wachsamkeit des Gegners gegenübersteht. Der Schwierigkeitsgrad sollte  sein, aber die Ablenkung stuft die Probe auf  herab.

UNTERSTÜTZUNG

Aktivierung: Aktiv [Aktion]

Einheit: Feldfunker

Diese Einheit versucht, imperiale Verstärkungen herbeizurufen, indem sie einen  Wurf auf eine Computer-Probe macht. Bei dem Wurf repräsentiert  die Größe der Verstärkung und  repräsentiert die Fähigkeit des Funkers, Standortinformationen genau weiterzugeben.

Diese Fähigkeit ist in erster Linie ein narratives Werkzeug. Die endgültige Entscheidung über die Form der Verstärkung liegt beim SL.

Beispiel: Ein Ergebnis von      kann einige Schützen an den falschen Ort führen und ihr Eintreffen verzögern. Ein Ergebnis von       kann ein schwer bewaffnetes Kanonenboot anfordern oder Zieldaten für einen Luftangriff/Orbitalbeschuss liefern.

UNGESTÖRTE KOMMUNIKATION

Aktivierung: Passiv

Einheit: Feldfunker

Die Kommunikation im Trupp/Zug dieser Einheit kann nicht gestört werden. Das Entschlüsseln abgefangener Übertragungen erfordert eine     Computerprüfung (mit entsprechender Ausrüstung).



Beispiel: Ein Gegner schaltet sich in den Trupp-Kommunikationskanal ein. Es klingt wie Kaudenwelsch, aber wenn sie es durch ein Entschlüsselungsprogramm auf seinem Datapad laufen lässt, könnte er eine  Computerprüfung durchführen, um es zu entschlüsseln.

FEUERSCHUTZ

Aktivierung: Aktiv [Aktion]

Einheit: Schütze

Bis zum Beginn eines nächsten Zuges, kann jeder Schütze einen kostenlosen Präventivschlag gegen alle Gegner in Waffenreichweite ausführen, die sich bewegen oder ein Truppmitglied angreifen. Ein Ergebnis von  oder  beim Präventivschlag oder das Erleiden von Schaden beendet Feuerschutz.

Beispiel: Drei Gegner (Spieler) greifen bei Feuerschutz eine Schützengruppe an. Ein Schütze nutzt einen Präventivschlag und verfehlt dann seinen Schuss. Der zweite Gegner nutzt einen Angriff und landet dann einen Schuss auf den Schützen, wodurch der Feuerschutz beendet wird (wenn der Angriff die Absorption des Schützen nicht überschreitet, wird der Feuerschutz aufrechterhalten). Der dritte Gegner kann sich frei bewegen oder angreifen, ohne Beschuss auf sich zu ziehen. Siehe S. 8 graues Kästchen oben.

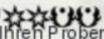
UNTERDRÜCKUNGSFEUER

Aktivierung: Aktiv [Aktion]

Einheit: Unterdrückungsfeuer-Einheit, E-Web Team

Führe einen mittelschweren () Wurf auf Schwere Fernkampf-Waffe aus. Es werden nun so viele feindliche Ziele, wie nicht negierte  bestehen, bis zum nächsten Zug unterdrückt. Unterdrückte Ziele erleiden  bei allen Fertigkeitstests, +1  pro , das bei der Probe gewürfelt wurde. Damit mehrere Ziele unterdrückt werden, müssen sie sich in kurzer Entfernung zueinander befinden. Wenn ein unterdrücktes Ziel ein Manöver benutzt, um sich zu bewegen, führt der Angreifer einen „Präventivschlag“ gegen dieses aus. Ein Ergebnis von  oder  beim Präventivschlag, oder das Erleiden von Schaden, beendet das Unterdrückungsfeuer. Nicht betroffene Charaktere erhalten  bei Angriffen auf den Unterdrücker.

Beispiel:

Zwei Gegner stehen bei einer Computer-Konsole, der eine versucht diese zu überbrücken, der andere gibt Feuerschutz. Eine Feuerunterdrückungs-Einheit nimmt den den Schützen unter Feuer. Sie würfeln , bedeutet das beide Gegner  bei all ihren Proben erhalten. Ein dritter Gegner taucht an der Seite der Einheit auf. Er erhält  beim Angriff auf die Einheit.

BOMBENKOMMANDO

Aktivierung: Passiv

Einheit: Schwere Kampfmittel Spezialist (SKS)

Für jeden Handlanger, der kein SKS ist, addiere  zu den geworfenen Sprengstoffen der Gruppe. Dies gilt auch für Sprengstoffe, die von SKS geworfen werden, stapelt sich aber nicht, wenn es mehr als einen SKS in einer Gruppe gibt.

Beispiel:

Ein Squad besteht aus 3 SKS und 2 Handlangern. Jeder geworfene/ eingesetzte Sprengstoff erhält  .



*Konstruieren vs. Vorbereiten

Die E-Web-Kanone hat die einzigartige Waffeneigenschaft "Konstruieren 5". Diese Eigenschaft ist mechanisch ähnlich wie "Vorbereiten", erfordert aber den Einsatz von Aktionen statt Manövern. Der Grund dafür ist die schiere Größe und Masse der Komponenten, aus denen ein E-Web besteht: der Generator, das Stativ und die Kanone selbst. Das Zusammensetzen dieser Teile ist anspruchsvoller als das Verbinden eines Scharfschützenrohrs mit einem Empfänger.

SCHOKABSORBIEREND

Aktivierung: Passiv

Einheit: Schwere Kampfmittel Spezialist (SKS)

Der SKS erleidet nur die Hälfte des Schadens durch Sprengstoff (aufgerundet, berechnet nach dem Absorbieren) und hat eine Absorption von +3 gegen Explosions- und Verbrennungsschaden.

Beispiel: Zwei SKS-Gruppen stehen sich gegenüber. Eine wird von einer Erschütterungsgranate getroffen. Sie erleidet 5 Schaden und reduziert die verbleibenden 5 auf 3 (5:2= 2,5~3). Die andere Gruppe erleidet keinen Schaden durch die Eigenschaft „Explosiv“ 8, da sie eine Explosiv-spezifische Absorption von genau 8 (5 Absorption +3) hat.

BEOBACHTER

Aktivierung: Passiv

Einheit: Scharfschütze

Wenn sich zwei oder mehr Handlanger in einem Squad befinden, addiere  zu allen Gruppenangriffen auf großer oder extrem großer Reichweite. Dieser Bonus gilt nicht für „Präventivschlag“-Angriffe und ist nicht stapelbar, wenn sich zwei oder mehr Scharfschützen im Trupp befinden.

Beispiel: Eine Gruppe von 3 Scharfschützen führt einen Fernkampfangriff aus extrem großer Reichweite durch. Jeder erhält  für das Manöver zum Zielen und  aus der Fähigkeit „Beobachter“.

WENIGER IST MEHR

Aktivierung: Passiv

Einheit: Infiltrator, Aufklärer

Als Infiltratoren ausgebildet, beginnt eine Aufklärungseinheit mit 2 Rängen () in der Fertigkeit Heimlichkeit. Jeder Handlanger in der Gruppe senkt die Fertigkeit um 1. „Teamgeist“ (S. 7) negiert eine Senkung.

Beispiel:

Ein einzelner Aufklärer (oder eine Zweiergruppe unter dem Effekt von „Teamgeist“) in einem Squad würfelt  bei Heimlichkeits-Proben. Eine Vierergruppe (ohne „Teamgeist“) würfelt nur .

TEAMARBEIT

Aktivierung: Passiv

Einheit: Unterdrückungsfeuer-Einheit, E-Web Team
Jeder Handlanger in dieser Gruppe senkt die Eigenschaften „Sperrig“ und „Konstruieren“ der E-Web Kanone um 1, mindestens jedoch um 1.

Beispiel: Ein dreiköpfiges E-Web-Team kann ein E-Web in zwei Runden bauen und es ohne Beeinträchtigung von „Sperrig“ betreiben.

HOHE WARTUNG

Aktivierung: Passiv

Einheit: Unterdrückungsfeuer-Einheit, E-Web Team
Wenn nur ein Handlanger das E-Web bedient, erhält es die Eigenschaft „Begrenzte Munition 1“ und verliert die Eigenschaft „Vollautomatisch“. Das bedeutet, dass das E-Web kein Unterdrückungsfeuer abgeben oder einen Präventivschlag ausführen kann.

Beispiel: Die Überwachung des Stromgenerators bei einem E-Web ist eine Vollzeitposition. Ein einzelner kann die Waffe bedienen, muss aber ständig den Generator kontrollieren, um eine Überhitzung zu verhindern.

EINSPRINGEN

Aktivierung: Passiv

Einheit: alle

Jeder Soldat einer Klasse kann temporär am E-Web einspringen.

Beispiel: Ein E-Web-Team hat nur noch einen Handlanger und arbeitet daher nicht mit maximaler Effizienz. Ein Unterdrückungsfeuer Handlanger verlässt seine Gruppe und schließt sich dem E-Web Team an. Wenn der Feind sich zurückzieht, verlässt der Handlanger das E-Web und schließt sich wieder seiner Gruppe an.



DAS IMPERIALE ARSENAL

Das imperiale Sturmtruppen-Korps hat Zugang zu einer breiten Auswahl von Waffen und Rüstungen. Alle unten aufgeführten Ausrüstungsgegenstände sind ausschließlich für den imperialen Militärgebrauch hergestelt. Zivilisten, die im Besitz imperialer Waffen angetroffen werden, sind sofort festzunehmen und über mögliche Verbindungen zu den Rebellen zu befragen. Die fraglichen Ausrüstungsgegenstände müssen ebenfalls beschlagnahmt werden, notfalls mit Gewalt, und vor der Wiederinbetriebnahme gründlich untersucht werden.

BLASTER

Vom der mächtigen E-Web bis zur einfachen SE-14c sind Blaster die am häufigsten verwendete Waffenklasse im imperialen Arsenal. Die Truppler sind für die ordnungsgemäße Wartung und Handhabung der ihnen zugewiesenen Blaster verantwortlich. Regel Nr. 1 der Blaster-Sicherheit lautet: Behandle sie immer so, als wären sie geladen. Unerlaubte Entladungen von Waffen, ob absichtlich oder versehentlich, führen zu Disziplinarmaßnahmen für den Verursacher.

E-11 BLASTER KARABINER

Das E-11 ist eine robuste und zuverlässige Waffe, die in allen Teilstreitkräften der imperialen Streitkräfte standardmäßig als Primärwaffe eingesetzt wird. Sturmtruppen-Sergeanten erhalten eine aufgerüstete Version.

Fähigkeit: Schwere Fernkampf-Waffe

Schaden: 9, Krit: 3

Reichweite: Mittel

Eigenschaften: Hütfeuer (Präventivschläge sind nutzbar S.6), Betäubungsmodus

DLT-20A DMR

Der DLT-20A, der unter der Bezeichnung „Langblaster“ geführt wird, zeichnet sich durch eine höhere Präzision und Feuerkraft als das E-11 aus. Der Preis dafür ist eine geringere Effektivität in Nahkämpfen.

Fähigkeit: Schwere Fernkampf-Waffe

Schaden: 11, Krit: 3

Reichweite: Groß

Eigenschaften: Präzise 1, Sperrig 2, Durchbohend 1

Sonstiges: ■ bei allen Angriffen in kurzer und Nahkampfreichweite

DLT-19 SCHNELLFEUER BLASTER

Das DLT-19 ist ein enger Verwandter des DLT-20A und verfügt über eine ähnliche Leistung, bevorzugt aber den Ansatz „Genauigkeit durch Menge“.

Fähigkeit: Schwere Fernkampf-Waffe

Schaden: 11, Krit: 3

Reichweite: Mittel

Eigenschaften: Vollautomatisch, Hütfeuer, Sperrig 3, Durchbohend 2



E-11s BLASTER GEWEHR

Aufbauend auf dem erfolgreichen E-11 Karabiner-System bietet das E-11s Sniper eine unvergleichliche Schusskonstanz selbst auf extremste Distanzen.

Fähigkeit: Schwere Fernkampf waffe

Schaden: 11, Krit: 3

Reichweite: Extrem Groß

Eigenschaften: Präzise 1, Sperrig 3, Durchbohrend 2, Geringe Feuerrate 1

Sonstiges: ■ bei allen Angriffen in kurzer und Nahkampfreichweite

EE-4 HALBAUTOMATISCHER BLASTER

Der EE-4 ist ein äußerst kompakter Blaster, der in schnellen 2-Schuss-Salven feuert. Er bietet Schaden auf Gewehrniveau in einem schweren, pistolen großen Paket. Militärische Modelle verwenden Blitzgeschosse, die Ziele vorübergehend blinden.

Fähigkeit: Leichte Fernkampf waffe

Schaden: 8, Krit: 3

Reichweite: Mittel

Eigenschaften: Hütf Feuer (Präventivschlag), Desorientierend 1, Unpräzise 1

EC-17 „SCHOCK PISTOLE“

Der EC-17 wird auch als Scout-Pistole bezeichnet und ist ein äußerst kompakter Blaster. Er verfügt über einen eingebauten, hochintensiven Schockstab, mit dem man Ziele betäuben kann.

Fähigkeit: Leichte Fernkampf waffe

Schaden: 6, Krit: 4

Reichweite: Kurz

Eigenschaften: Desorientierend 1, Betäubend,

SE-14c SCHNELLFEUER PISTOLE

Der SE-14c ist die Standard-Sekundärwaffe in allen Bereichen der imperialen Streitkräfte. Es ist nicht ratsam, dass sich ein Soldat ohne seinem SE-14c in ein Feuergefecht begibt.

Fähigkeit: Leichte Fernkampf waffe

Schaden: 6, Krit: 4

Reichweite: Kurz

Eigenschaften: Vollautomatisch, Betäubend

E-WEB SCHWERER SCHNELLFEUERBLASTER

Ein eingebauter Comlink mit automatischer Verschlüsselung ermöglicht es der E-Web-Besatzung, im Eifer des Gefechts miteinander oder mit einem Feldfunker zu kommunizieren. Da der Klasse-4T3-Generator,

der die Waffe mit Energie versorgt, fünfzehn Minuten zum Aufwärmen benötigt, halten die meisten Trupps ihn im Standby-Modus, wenn ein Kampf erwartet wird.

Fähigkeit: Artillerie

Schaden: 16, Krit: 2

Reichweite: Groß

Eigenschaften: Vollautomatisch, Sperrig 5, Hütschuss (Präventivschlag), Konstruieren 5, Durchbohrend 4, Tödlich 1, Erschütternd 1

SCHWERE WAFEN

Material und Ausrüstung, die unter die Bezeichnung „Schwere Waffen“ fallen, sollten nur von zertifizierten Personen gehandhabt werden. Die Nichtbeachtung dieser Richtlinie kann zu Verletzungen, zum Tod oder schlimmstenfalls zu einer Vorführung beim Militärgericht führen.



RPS-6 RAKETENWERFER

Auf einem DLT-20A steht vielleicht Ihr Name, aber ein RPS-6 ist an "Alle die es betrifft" gerichtet. Ältere Modelle waren magaziniert, aber dieses Eigenschaft wurde entfernt, um Gewicht zu sparen und Platz für einen fortschrittlichen Zielcomputer zu schaffen.

Fähigkeit: Artillerie

Schaden: 22, Krit: 2

Reichweite: Groß

Eigenschaften: Explosion 14, Sperrig 3, Gelenk 2, Panzerbrechend 1, Begrenzte Munition 1

Sonstiges: Bei einem Ziel von Silhouette 2 oder größer, ■ zusätzlich wenn ein Manöver fürs Zielen verwendet wird (■ + ■)

LX-2 COMLINK MINE

Die LX-2 Comlink Mine ist ein vielseitiger Sprengstoff. Sie kann durch einen Näherungssensor ausgelöst oder durch ein verschlüsseltes Kommunikationssignal ferngezündet werden, was sie bei imperialen Saboteuren besonders beliebt macht.

Fähigkeit: Mechanik

Schaden: 14, Krit: 2

Reichweite: Nahkampf, Explosionsradius Kurz

Eigenschaften: Explosion 14, Tödlich 4, Begrenzte Munition 1

Sonstiges:

In Nahkampfreichweite wird der Annäherungssensor der Mine ausgelöst, der einen leisen Ton abgibt.



Ein ♦♦ Wahrnehmungsscheck kann einen Charakter auf das Geräusch aufmerksam machen und ihm Zeit geben, ein Manöver zum Preis von 4 Erschöpfung durchzuführen. Wird eine Mine entdeckt, bevor sie ausgelöst wird, kann sie mit einem Datapad entschärft werden, was eine ♦♦♦♦ Computer-Probe erfordert. Wenn einer dieser beiden Würfe misslingt, wird die Mine ausgelöst.

SPLITTERGRANATE

Jeder Sturmtruppler erhält einen Baradiumkern Thermal Detonator mit geringer Sprengkraft für den Einsatz im Feld. Sie sind mit einer Mustersperre versehen und nicht beschriftet, um zu verhindern, dass sie von Gegnern benutzt werden, falls sie verlegt werden.

Fähigkeit: Leichte Fernkampfwaffe

Schaden: 8, Krit: 4

Reichweite: Kurz

Eigenschaften: Explosion 6,
Begrenzte Munition 1

ERSCHÜTTERUNGSGRANATE

Erschütterungsgranaten bieten einen höheren Schaden und eine bessere Kontrolle über die Menge als die Standard-Splittergranate. Sie sind für Soldaten vorbehalten, die sich im Einsatz bewährt haben.

Fähigkeit: Leichte Fernkampfwaffe

Schaden: 10, Krit: 5

Reichweite: Kurz

Eigenschaften: Explosion 8, Erschütternd 2,
Desorientiert 5, Begrenzte Munition 1

BETÄUBUNGSGRANATE

Umgangssprachlich als „Blendgranate“ bekannt, werden Betäubungsgranaten von Unterstützungseinheiten eingesetzt, um Gegner zu desorientieren und zu überwältigen.

Fähigkeit: Leichte Fernkampfwaffe

Schaden: 8, Krit: 4

Reichweite: Kurz

Eigenschaften: Explosion 6, Desorientiert 3,
Betäubungsschaden, Begrenzte Munition 1

THERMAL IMPLODER

Nach imperialem Recht sind Sprengstoffe höchst illegal. Die „Imploder“ hingegen wurden kürzlich für den militärischen Einsatz zugelassen.

Fähigkeit: Leichte Fernkampfwaffe

Schaden: 10, Krit: 3

Reichweite: Kurz

Eigenschaften: Explosion 8, Verbrennend,
Begrenzte Munition 1

RÜSTUNG UND EQUIPMENT

Die laminierte Plastoid-Rüstung, die jeder Sturmtruppler trägt, ist der Goldstandard für persönliche Schutzrüstung in der Galaxis. Sie verfügt über einen integrierten Helmkompressor für die sichere Kommunikation innerhalb des Trupps.

STURMTRUPPERRÜSTUNG

Die Standard-Sturmtrupperrüstung ist leicht und bietet einen guten Bewegungsspielraum. Sie kann Explosionen von geringer Intensität mit Leichtigkeit abwehren.

Absorbtion: 2



SCHWERE STURMTRUPPENRÜSTUNG

Sergeants und bestimmte Spezialeinheiten erhalten fortschrittliche Rüstungssysteme mit verstärkten Plastoidplatten, explosionsicheren Pauldrons/Schulterpanzer und/oder Kamas.

Absorption: 2

Verteidigung: 1

ISOLIERTE STURMTRUPPENRÜSTUNG

Es ist nicht ungewöhnlich, dass sich imperiale Truppen in gefährlichen Umgebungsbedingungen befinden. Diese Anzüge bestehen aus Standard-Plastoid-Panzerplatten, die an einem mit Duravlex-Fasern verwobenen Körperanzug befestigt sind.

Absorption: 2

+3 Explosion und Verbrennungsabsorption

SCOUTTRUPPENRÜSTUNG

Aufklärer und Scharfschützen verwenden eine extrem leichte Rüstung, die ihnen die Mobilität erleichtert. Diese zusätzliche Beweglichkeit und ein fortschrittliches Helmsensorkpaket erhöhen die Reaktionszeit des Trägers erheblich.

Absorption: 2

Verteidigung: 1

MILITÄRISCHES MEDI-PACK

Wenn sie im Feld eingesetzt werden, tragen imperiale Sanitäter ein Medi-Pack bei sich.

Dieses kompakte Hartschalenkit enthält Stimpacks, Bacta-Tupfer und selbstklebende Synth-Hauptplaster mit den Konterfeis von animierten Holo-Net-Charakteren.

Eigenschaften: ■ zu allen Medizin-Proben, enthält 3 Stimpacks

MILITÄRISCHES FUNKSET

Das Funkset dient als mobiles Kommunikationsrelais, das die ungehinderte Kommunikation zwischen den Mitgliedern eines Trupps oder Zugs ermöglicht.

Es hat genug Energie, um Übertragungen über einen ganzen Planeten zu senden und kann sich mit dem Holo-Net verbinden, um über Sternensysteme hinweg zu übertragen. Es ist nahezu unmöglich, die Übertragungen zu stören, wenn man keinen direkten Zugang zum Funkset hat. Das System verschlüsselt außerdem automatisch alle Übertragungen, die es sendet und empfängt, so dass nur Mitglieder des Trupps/Zugs sie verstehen können. Einige Feldfunken haben sich über das Gewicht des Pakets beschwert, aber seine logistischen Vorteile für eine Garnison überwiegen die Unannehmlichkeiten eines einzelnen Soldaten.

Eigenschaften:

■ ■ zu allen Kommunikations- und scanbasierten Computer-Proben. ■ für alle Athletik-Proben.

TRUPPLER DOSSIERS

Der nächste Abschnitt enthält Statistikblöcke für alle am Anfang dieses Leitfadens beschriebenen Truppenteile. Sie werden hier mit ihren Standardausrüstungen vorgestellt. Wie bereits erwähnt, besteht ein Standardtrupp der imperialen Sturmtruppen aus einem Sergeant, einem Unteroffizier, der in einer Spezialistenrolle dient, und 8 einfachen Soldaten. Diese Formation ist zwar nicht zwingend vorgeschrieben, hat sich aber im Einsatz als das beste Gleichgewicht von Ressourcen und operativer Effizienz erwiesen. Diese Karten enthalten gekürzte Beschreibungen der Fähigkeiten.

Sie sollen nur als Gedächtnisstütze für die Befehlshaber dienen und setzen die obigen Beschreibungen nicht außer Kraft. Wenn die Informationen auf der Karte den zuvor beschriebenen Informationen zu widersprechen scheinen, verweisen Sie auf den Abschnitt Beschreibung der Fähigkeit. Das Gleiche gilt für Waffenbeschreibungen. Bei vielen Waffen wird die Eigenschaft "Sperrig" nicht aufgeführt, da die Eigenschaft "Stärke" vom Soldaten erfüllt wird.



TO DO LIST

IMPERIAL DIVISIONS

ADDITIONAL SECTIONS

- Intro to platoon level troop movements
- Standard base defense layouts
- Intro to Fireteams and bounding overwatch
- Armor Divisions
- Dedicated Scout Trooper section and variants
- Dedicated specialist section

TROOPER VARIANTS

- Incinerator Trooper
- Grenadier Trooper
- Shoretrooper
- Riot Troopers
- Death Trooper
- Purge Trooper
- Imperial Commando

UPCOMING GUIDES/MODULES

- ISB Dossier: The Haxion Brood
- ISB Dossier: The Rebel Alliance
- Red Twin Adventure Module
- Outbound Flight Adventure Module

ONE MORE TIME...

If you enjoyed this guide want to let me know, a \$5 (or more) donation would be extremely appreciated. If you feel so inclined, my PayPal is tcmg98@gmail.com and my Venmo is @Robin-M-G.

As you can see above, I already have plans for additions. If you have any thoughts on these or ideas for others, you can also contact me at that email. In the mean time, I'll be focusing my efforts on the Red Twin Module which will include new locations, weapons, and a playable race.

May the Force be with you, always.
-Robin

Fireteam 5 troops

Led by Team Leader or Corporal

Squad 2 Fireteams, 10 troopers

Led by Sergeant

Platoon 5 Squads, 50 troopers

Led by Sergeant Major or Lieutenant

Company 4 Platoons, 200 troopers

Led by Captain

Battalion 4 Platoons, 800 troops

Led by Major or Marshal Commander

Regiment 4 Battalions, 3,200 troops

Led by Lieutenant Colonel

Legion 4 Regiments, 12,800 troops

Led by High Colonel or Major General

