

STAR WARS

IMPERIAL ASSAULT™

DAS IMPERIUM GREIFT AN

SPIELREGEL

LIES DIES ALS ERSTES

EINLEITUNG

Sieg! Mit der Zerstörung des Todessterns wurde der unterdrückten Galaxis neue Hoffnung gegeben. Das Imperium, seiner ultimativen Waffe beraubt, ringt mühevoll um Konsolidierung angesichts dieser vernichtenden Niederlage.

Noch während die glühenden Trümmer der Raumstation auf die Rebellenbasis von Yavin 4 niederregnen, schmiedet das Imperium Vergeltungspläne gegen den Stützpunkt der Rebellen.

Kurze Zeit später geht in einem Außenposten, nicht weit von der Rebellenbasis entfernt, eine imperiale Signalbake auf Sendung. Ein kleines Team von Eliteagenten der Rebellion hat den Auftrag, das Signal zu unterbrechen – koste es, was es wolle.

SPIELÜBERSICHT

Imperial Assault: Das Imperium greift an ist ein episches *Star Wars*-Abenteuer für zwei bis fünf Spieler. Ein Spieler kontrolliert die Streitkräfte des mächtigen Galaktischen Imperiums und kommandiert alles vom Sturmtruppen-Bataillon bis hin zu Darth Vader persönlich.

Alle anderen Spieler arbeiten zusammen als Team. Jeder von ihnen kontrolliert einen Helden der Rebellenallianz. Im Laufe des Spiels reisen die Helden quer durch die Galaxis und führen hochriskante Einsätze durch. Bei jedem Einsatz kommt es zu taktischen Bodengefechten zwischen Rebellen und Imperium.

Je mehr Einsätze gespielt werden, desto mehr gewinnen die Helden an Erfahrung und Stärke, bis schließlich in einem epischen Finale das Schicksal der Galaxis entschieden wird.

SPIELVERLAUF

Einsätze sind das Herzstück von *Imperial Assault: Das Imperium greift an*. Jeder Einsatz ist ein taktisches Kampfspiel, das auf einem modularen Spielplan ausgetragen wird. Spielplanaufbau und Sonderregeln für jeden Einsatz werden im beigegefügten Kampagnenhandbuch erklärt.

Die vorliegende Spielregel beginnt mit einem Trainingseinsatz, in dem die wichtigsten Grundregeln erklärt werden, d. h. wie man Figuren bewegt, Angriffe abhandelt und Einsätze gewinnt. Diese Regeln sollte man verstanden haben, ehe man zu komplexeren Themen, wie z. B. Kampagnen, übergeht.


Neben dem Kampagnenspiel gibt es die Möglichkeit, *Imperial Assault: Das Imperium greift an* zu zweit zu spielen. Dieses Format nennt sich Gefecht. Sobald man den Trainingseinsatz gespielt und die Grundregeln verstanden hat, kann man lernen, wie Gefechte und Kampagnen funktionieren.

WIE VERWENDE ICH DIE SPIELREGEL?

Die vorliegende Spielregel soll neuen Spielern den Einstieg in *Imperial Assault: Das Imperium greift an* erleichtern. Aus diesem Grund werden Ausnahmeregeln und Karteninteraktionen an dieser Stelle ausgelassen.

Neben diesem Heft gibt es ein Referenzhandbuch, in dem alle Spielregeln und Ausnahmen ausführlich erklärt werden. Falls während des Spiels Fragen auftauchen, kann man jederzeit im Referenzhandbuch nachschlagen.

INHALT

Es folgt eine Übersicht über das enthaltene Spielmaterial, ausgenommen der Figurenpacks Luke Skywalker und Darth Vader. Alle Karten aus dem Grundspiel sind mit dem -Symbol markiert.



1 Bedrohungs- und Rundenanzeiger (Zusammenbau: siehe oben)



59 Spielplanteile



4 Türmarker mit 4 Standfüßen

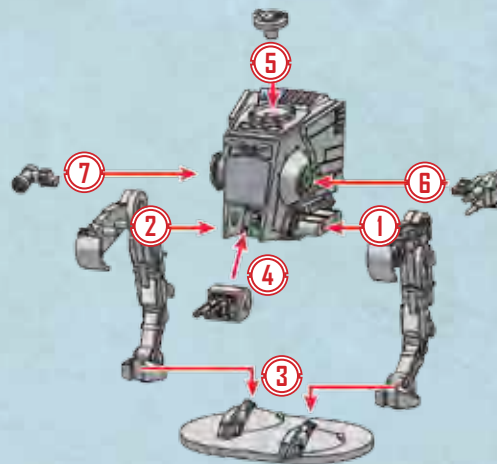


34 Figuren (inkl. AT-ST, Zusammenbau: siehe unten)

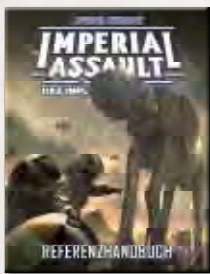


11 Würfel (2 blaue, 2 rote, 2 gelbe, 2 grüne, 2 schwarze, 1 weißer)

ZUSAMMENBAU DES AT-ST



INHALT (FORTSETZUNG)



1 Referenzhandbuch



1 Kampagnenhandbuch



1 Gefechtsbuch



6 Heldenbögen



39 Aufstellungskarten
(3 Stapel)



10 Haupteinsatzkarten



14 Nebeneinsatzkarten



18 Agendakarten



5 Übersichtskarten



54 Helden-Klassenkarten
(6 Stapel à 9 Karten)



27 Imperiale Klassenkarten
(3 Stapel à 9 Karten)



36 Ausrüstungskarten
(3 Stapel à 12 Karten)



12 Versorgungskarten



18 Belohnungskarten



42 Befehlskarten



12 Zustandskarten
(3 Stapel à 4 Karten)



1 Initiativemarker



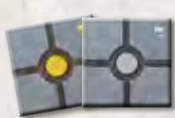
45 Schadensmarker
(35x1er und 10x5er)



2 Gefecht-Einsatzkarten



8 Terminalmarker



8 Kistenmarker



1 Zugangsmarker



35 Anstrengungs-
marker



20 ID-Marker mit
60 ID-Aufklebern



20 Einsatzmarker
(8 Rebellen-/imperiale
Marker, 12 neutrale Marker)



15 Zustandsmarker
(5 pro Typ)



12 Marker für Verbündete
und Schurken



4 Aktivierungsmarker

TRAININGSEINSATZ

Am schnellsten lernt man *Imperial Assault: Das Imperium greift an*, indem man den Trainingseinsatz spielt. Er wird auf den Seiten 4–8 erklärt.

Sobald man die Grundlagen des Spiels verstanden hat, kann man die übrigen Regeln lernen und mit dem Kampagnenspiel beginnen.

Um den Trainingseinsatz spielen zu können, muss das Spiel zunächst wie unten beschrieben aufgebaut werden. Die Skizze zeigt, wie der Spielplan aufgebaut wird und wohin Marker, Figuren und Türen gesetzt werden.

Alle nicht gewählten Heldenfiguren und Spielmaterialien werden nicht gebraucht. Bei weniger als 4 Rebellen Spielern erhält der imperiale Spieler den E-Web-Schütze (Figur und Aufstellungskarte) nicht. Bei weniger als 3 Rebellen Spielern erhält er auch den Suchdroiden (Figur und Aufstellungskarte) nicht.

Nach dem Aufbau kann das Spiel beginnen. Dabei gelten die nebenstehenden Regeln für das Spielen von Einsätzen.

EINSÄTZE SPIELEN

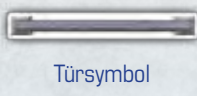
Einsätze werden bei *Imperial Assault: Das Imperium greift an* über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus zwei Phasen, die in folgender Reihenfolge ausgeführt werden:

1. **Aktivierungsphase:** Es wird abwechselnd gespielt. Zuerst aktivieren die Rebellen Spieler eine ihrer Figuren und führen zwei Aktionen durch (z. B. Bewegen und Angreifen). Dann aktiviert der imperiale Spieler alle Figuren, die zu einer Aufstellungskarte gehören.
Die Spieler wechseln sich weiter ab, bis jede Figur eine Aktivierung ausgeführt hat (siehe „Figuren aktivieren“ auf Seite 5).
2. **Statusphase:** Nach Abschluss aller Aktivierungen führt man eine Reihe von Aufräumschritten durch (siehe „Statusphase“ auf Seite 5.)

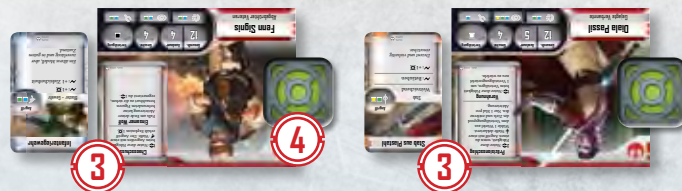
Nach Abschluss der Statusphase beginnt die nächste Runde wieder mit der Aktivierungsphase. Dies wird so lange wiederholt, bis der Einsatz beendet ist (siehe Seite 7).

AUFBAU DES TRAININGSEINSATZES

1. **Spielplan aufbauen:** Der Spielplan wird aus Spielplanteilen, Türen, Kisten- und Terminalmarkern zusammengestellt (siehe Abb. rechts).
2. **Rollen zuweisen:** Einer übernimmt die Rolle des imperialen Spielers (möglichst der erfahrenste Spieler). Alle anderen spielen die Helden der Rebellion.
3. **Helden-Spielmaterial bereitlegen:** Jeder Rebellen Spieler wählt einen der folgenden vier Helden: Fenn Signis, Diala Passil, Gaarkhan oder Jyn Odan. Gibt es nur einen Rebellen Spieler, wählt er zwei Helden.
Jeder Heldenspieler nimmt sich den Heldenbogen, die Figur und den Klassenstapel seines Helden. Dann sucht er die Waffe (markiert mit P oder O) aus seinem Klassenstapel heraus und legt sie neben seinen Heldenbogen.
4. **Aktivierungsmarker:** Jeder Held nimmt sich einen Aktivierungsmarker und legt ihn mit der grünen (spielbereiten) Seite nach oben auf seinen Heldenbogen.
5. **Aufstellungskarten:** Der imperiale Spieler nimmt sich je eine der folgenden vier Aufstellungskarten und legt sie offen vor sich: Sturmtruppen (grau), E-Web-Schütze (grau), Suchdroide (rot), Imperialer Offizier (grau). Bei weniger als 4 Helden erhält er nicht alle Karten und Figuren (siehe oben).
6. **Figuren aufstellen:** Alle Figuren werden, wie in der nebenstehenden Skizze gezeigt, auf den Spielplan gesetzt.



Türsymbol



(Spielmaterial für zwei Helden)



SPIELPLANTEILE: 02b, 07b, 25a, 27a, 32a, 33a, 36a, 38a(2)



Sturmtruppen-Figur



E-Web-Schütze-Figur



Suchdroide-Figur



Imperialer Offizier-Figur

7. **Würfel, Karten und sonstige Marker:** Alle Würfel, Zustands- und Versorgungsstapel sowie Schadens-, Anstrengungs- und Zustandsmarker werden in Reichweite aller Spieler bereitgelegt.



FIGUREN AKTIVIEREN

Sobald eine Figur aktiviert wird, führt man folgende Schritte aus:

1. **Beginn der Aktivierung:** Sobald ein Held aktiviert wird, werden alle seine erschöpften Klassen- und Ausrüstungskarten spielbereit gemacht. Wie man Karten spielbereit macht, wird später erklärt.
2. **Aktionen durchführen:** Der Spieler führt in beliebiger Kombination zwei Aktionen mit der Figur durch. Mögliche Aktionen sind:
 - *Bewegen:* Bewegungspunkte erhalten, um sich über den Spielplan zu bewegen.
 - *Angreifen:* Eine feindliche Figur angreifen. Nur **Helden** können mehr als eine Aktion zum Angreifen verwenden.
 - *Interagieren:* Eine benachbarte Tür oder Kiste öffnen oder mit einem anderen Marker gemäß der Einsatzregeln interagieren.
 - *Ausruhen:* Anstrengung (C) und ggf. Schaden (H) regenerieren.
 - *Spezialaktion:* Die Aktionsfähigkeit (A) einer Spielkomponente ausführen.

Nachdem eine Rebellenfigur zwei Aktionen ausgeführt hat, endet ihre Aktivierung und der imperiale Spieler wählt eine Aufstellungsgruppe, die aktiviert werden soll. Nachdem der imperiale Spieler alle Figuren dieser Gruppe aktiviert hat, wählen die Helden eine andere Rebellenfigur, die aktiviert werden soll.

Auf diese Weise wechselt man sich weiter ab, bis alle Figuren ein Mal aktiviert wurden.

AUFSTELLUNGSGRUPPEN

Jede Aufstellungskarte verfügt über einen oder mehrere Balken unter ihren Aufstellungskosten. Die Anzahl der Balken bestimmt, aus wie vielen Figuren die **AUFSTELLUNGSGRUPPE** der Karte besteht. Beim Aktivieren einer Aufstellungskarte führt der kontrollierende Spieler **mit jeder Figur der Gruppe** 2 Aktionen durch (die Reihenfolge legt er selbst fest). Er muss aber zuerst beide Aktionen einer Figur ausführen, bevor er die nächste Figur wählen kann.

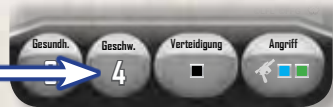
Diese Gruppe besteht aus drei Figuren.



BEWEGEN

Sobald eine Figur eine Bewegung durchführt, erhält sie Bewegungspunkte in Höhe ihrer Geschwindigkeit (angegeben auf der Aufstellungskarte bzw. dem Heldenbogen).

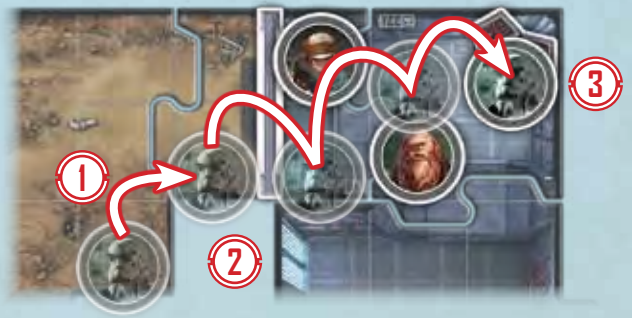
Geschwindigkeit einer Figur



Eine Figur darf 1 Bewegungspunkt ausgeben, um sich auf ein benachbartes Feld zu bewegen. Sowohl orthogonale als auch diagonale Bewegungen sind erlaubt. Die Bewegungspunkte einer Figur können jederzeit während ihrer Aktivierung ausgegeben werden, bevor oder nachdem sie eine Aktion durchführt.

Gelände und andere Figuren können die Bewegung einer Figur einschränken (siehe Seite 8).

BEISPIEL: BEWEGUNG



1. Ein Sturmtruppler verwendet seine erste Aktion, um eine Bewegung durchzuführen. Er erhält vier Bewegungspunkte (da er Geschwindigkeit 4 hat). Der imperiale Spieler gibt 1 Bewegungspunkt aus, um die Figur um 1 Feld zu bewegen.
2. Nach der Bewegung beschließt er mit seiner zweiten Aktion mit der Tür zu interagieren, sie also zu öffnen.
3. Er hat noch 3 Bewegungspunkte übrig. Diese gibt er aus, um sich um drei weitere Felder zu bewegen. Dann endet seine Aktivierung.

INTERAGIEREN

Figuren können in Einsätzen mit Objekten auf dem Spielplan interagieren, d. h. sie durchsuchen, öffnen, untersuchen etc. Eine Figur kann mit einem Marker interagieren, der auf ihrem Feld oder einem benachbarten Feld liegt.

- **Kisten:** Ein Held kann mit einer Kiste interagieren, um 1 Versorgungskarte zu ziehen. Diese legt er offen neben seinen Heldenbogen (auf der Karte steht, wie er sie nutzen darf). Dann beansprucht er den Kistenmarker, indem er ihn vom Spielplan entfernt und neben seinen Heldenbogen legt. In einer Kampagne sind Kisten am Ende des Einsatzes Credits wert.
- **Türen:** Eine Figur kann mit einer Tür interagieren, um sie zu öffnen. Dazu nimmt man die Tür vom Spielplan und legt sie in die Spielschachtel zurück.
- **Spezial:** Eine Figur kann je nach Einsatzregeln auch mit anderen Markern auf dem Spielplan, z. B. Terminal- oder Einsatzmarkern, interagieren.



Kistenmarker



Tür

AUSRUHEN

Bei Kampagneneinsätzen können die Helden C (Anstrengung) erleiden, um Sonderfähigkeiten auszuführen (siehe „Anstrengung und Ausdauer“ auf Seite 7).

Durch Ausruhen kann ein Held C in Höhe seiner Ausdauer regenerieren. Falls ein Held mehr C regenerieren würde, als er Anstrengungsmarker hat, regeneriert er H (Schaden) in Höhe des Restwerts (siehe Seite 8).

Nur Helden können sich ausruhen.

SPEZIALAKTION

Viele Klassenkarten, Fähigkeiten und Einsatzregeln lassen Figuren Spezialaktionen durchführen. Diese sind mit einem A gekennzeichnet.

Jede Spezialaktion kann nur ein Mal pro Aktivierung durchgeführt werden.

ANGREIFEN

Angriffe sind die gängigste Methode, um feindlichen Figuren Schaden zuzufügen. Sobald eine Figur H (Schaden) in Höhe ihrer Gesundheit erlitten hat, ist sie besiegt (siehe Seite 8).

Sobald eine Figur einen Angriff deklariert, bestimmt sie zuerst eine feindliche Figur als Ziel. Dann wirft sie die auf ihrer Aufstellungskarte (bei imperialen Figuren und Verbündeten) bzw. Waffen-Ausrüstungskarte (bei Helden) angegebenen Angriffswürfel. Gleichzeitig wirft der Verteidiger die auf seiner Aufstellungskarte/ seinem Heldenbogen angegebenen Verteidigungswürfel.



Nachdem gewürfelt worden ist, erleidet das Ziel des Angriffs H in Höhe der gewürfelten H-Symbole, abzüglich der vom Verteidiger gewürfelten G (Blocken)-Symbole.

Neben H- und G-Symbolen gibt es noch vier weitere Würfelsymbole:

- **B (Energie):** Nach dem Würfelwurf kann der Angreifer diese Ergebnisse ausgeben, um bestimmte Fähigkeiten auszulösen (siehe „Fähigkeiten“ auf Seite 7).
- **F (Vermeiden):** Jedes Vermeiden-Symbol negiert 1 B.
- **E (Ausweichen):** Dieses Symbol taucht auf dem weißen Würfel auf und bedeutet, dass der komplette Angriff abgewehrt wurde. Der Angriff ist ein Fehlschlag und das Ziel erleidet null Schaden.
- **Zielsicherheit:** Die Zahlen auf den Würfeln werden dazu verwendet, um zu bestimmen, ob ein Fernkampfangriff (O) verfehlt (siehe „Zielsicherheit“, rechts).

Wichtig: Helden sind die **einzigen Figuren**, die beide Aktionen einer Aktivierung zum Angreifen verwenden können. Falls eine Spezialaktion (A) einen oder mehrere Angriffe beinhaltet, wird dies so gewertet, als hätte die Figur eine Aktion zum Angreifen verwendet.

EINSCHRÄNKUNGEN BEIM ANGREIFEN

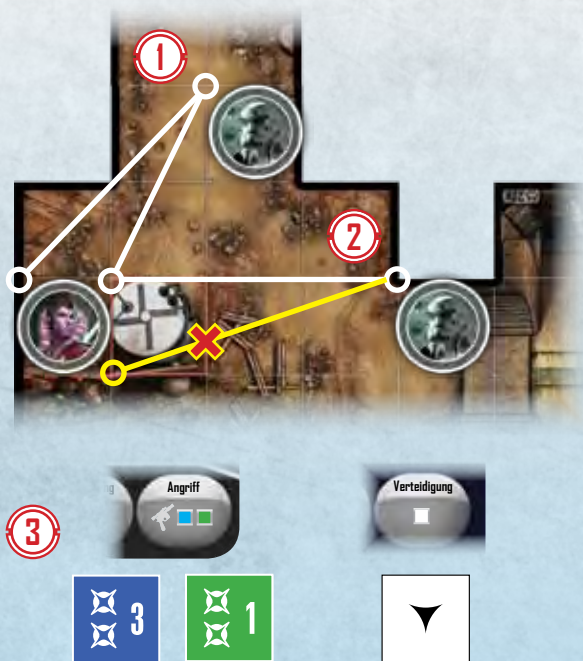
Jeder Angriff ist entweder ein **NAHKAMPFANGRIFF** (P) oder ein **FERNKAMPFANGRIFF** (O), je nach Symbol vor den Würfelsymbolen. Nahkampfangriffe können nur auf benachbarte Ziele durchgeführt werden. Fernkampfangriffe hingegen können eine beliebige feindliche Figur als Ziel haben, die der Angreifer sehen kann (siehe „Sichtlinie“). Bei einem Fernkampfangriff besteht die Chance, dass er das Ziel verfehlt (siehe „Zielsicherheit“).



Für Fernkampfangriffe gelten folgende Einschränkungen:

- **Sichtlinie:** Man kann den Angriff nur dann deklarieren, wenn die Zielfigur in Sichtlinie der angreifenden Figur ist. Um zu bestimmen, ob ein Ziel in Sichtlinie ist, wählt der angreifende Spieler eine Ecke des Feldes seiner Figur. Dann zieht er zwei gerade, ununterbrochene Linien zu zwei verschiedenen Ecken des Zielfeldes. Diese Linien dürfen sich nicht überlappen und nicht durch Mauern (dicke, schwarze Linien), versperrtes Gelände (rote Linien) oder Felder, die Figuren enthalten, führen (siehe „Beispiel: Angriff“).
- **Zielsicherheit:** Nach dem Würfelwurf muss die Zielsicherheit (d. h. die Summe der Zahlen auf den Würfeln) **mindestens so groß sein** wie die Distanz von Angreifer und Ziel (in Feldern). Ist die Zielsicherheit kleiner als die Distanz zum Ziel, verfehlt der Angriff und das Ziel erleidet null Schaden. Je weiter ein Ziel entfernt ist, desto unwahrscheinlicher wird es, dass der Angreifer genügend Zielsicherheit würfelt.

BEISPIEL: ANGRIFF



1. Der erste Sturmtruppler hat Sichtlinie zu Diala, weil er zwei ununterbrochene Geraden von einer Ecke seines Felds zu zwei verschiedenen Ecken von Dialas Feld ziehen kann.
2. Der zweite Sturmtruppler hat keine Sichtlinie zu Diala, weil die zweite Gerade, die er von einer Ecke seines Felds zu Dialas Feld zieht, durch versperrtes Gelände (eine rote Linie auf dem Spielplan) führt.
3. Der imperiale Spieler führt mit dem ersten Sturmtruppler einen Angriff durch. Er wirft die bei seiner Figur unter „Angriff“ angegebenen Würfel. Gleichzeitig wirft sein Gegenspieler den Würfel, der bei Diala unter „Verteidigung“ angegeben ist.
4. Insgesamt hat der Angreifer 4 Zielsicherheit gewürfelt. Diala ist nur zwei Felder entfernt, d. h. der Angriff verfehlt nicht.
5. Dann nimmt der Verteidiger die Anzahl der gewürfelten H (Schaden) und zieht die Anzahl der gewürfelten G (Blocken) davon ab. Das Ergebnis ist 3. Diala erleidet 3H, d. h. sie legt drei Schadensmarker auf ihren Heldenbogen.

AKTIVIERUNGEN MARKIEREN UND KARTEN ERSCHÖPFEN

Sobald ein Held aktiviert wird, dreht man seinen Aktivierungsmarker auf die rote Seite.



spielbereiter Aktivierungsmarker

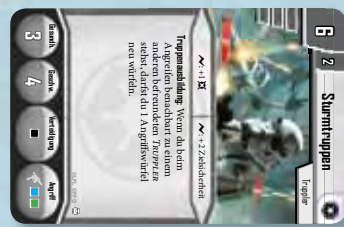


erschöpfter Aktivierungsmarker

Sobald die letzte Figur einer Aufstellungskarte aktiviert wird, erschöpft man die Karte (d. h. man dreht sie um 90°). Figuren, die zu einer erschöpften Aufstellungskarte gehören, dürfen in dieser Runde nicht mehr aktiviert werden.



spielbereite Aufstellungskarte



erschöpfte Aufstellungskarte

Die Aktivierungsphase endet, sobald alle Aktivierungsmarker und Aufstellungskarten erschöpft sind.

STATUSPHASE

Nachdem alle Figuren ihre Aktivierungen ausgeführt haben, führt man eine Reihe von Schritten aus, um die nächste Spielrunde vorzubereiten.

Beim Trainingseinsatz macht man einfach alle erschöpften Aufstellungskarten und Aktivierungsmarker wieder spielbereit, indem man sie in senkrechte Position bringt bzw. auf die grüne Seite dreht.

Nach Abschluss der Statusphase beginnt eine neue Spielrunde mit einer neuen Aktivierungsphase.

EINSÄTZE BEENDEN

Die Einsatzregeln beschreiben, wann ein Einsatz beendet ist.

Im Trainingseinsatz haben die Rebellen das Ziel, alle imperialen Figuren zu besiegen. Der imperiale Spieler hat das Ziel, **entweder** einen Helden zu besiegen **oder** seine Figuren mit beiden Terminals interagieren zu lassen.

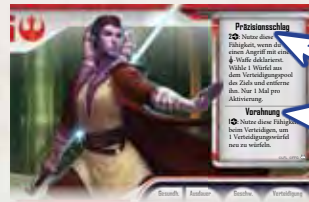
Der Einsatz endet, sobald eines dieser Ziele erfüllt ist.

SONSTIGE GRUNDREGELN

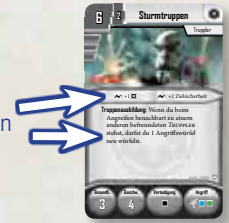
Es folgen weitere Regeln, die für den Trainingseinsatz benötigt werden, z. B. wie man Sonderfähigkeiten nutzt, Schaden erleidet, etc.

FÄHIGKEITEN

Fähigkeiten gibt es auf Heldenbögen, Aufstellungskarten, Klassenkarten und in Einsatzregeln.



Fähigkeiten

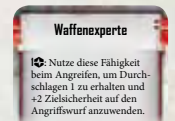


Fähigkeiten sind besondere Effekte, die über die normalen Spielregeln hinausgehen. Beispielsweise kann eine Fähigkeit eine Figur einen weiteren Angriff durchführen lassen oder in bestimmten Situationen die Spielregeln außer Kraft setzen.

Manche Fähigkeiten werden durch Symbole eingeleitet. Sie haben folgende Bedeutung:

- C: Der Held muss die vor dem C-Symbol angegebene Menge an C (Anstrengung) erleiden, um diese Fähigkeit nutzen zu können (siehe „Anstrengung und Ausdauer“).
- D: Der imperiale Spieler muss die vor dem D-Symbol angegebene Menge an D (Bedrohung) ausgeben, um diese Fähigkeit nutzen zu können. Bedrohung spielt im Trainingseinsatz noch keine Rolle und wird später erklärt.
- A: Diese Fähigkeit kann als Aktion genutzt werden (siehe „Spezialaktion“ auf Seite 5).
- B: Diese Fähigkeit kann nur beim Angreifen genutzt werden und nur, wenn der Angreifer ein gewürfeltes B (Energie)-Ergebnis ausgibt. Der Angreifer kann so viele B ausgeben, wie er gewürfelt hat, abzüglich der vom Verteidiger gewürfelten F (Vermeiden)-Symbole.

Hinweis: Ein Held darf bei der Durchführung eines Angriffs bis zu 1B ausgeben, um 1C zu regenerieren (siehe „Erleiden und Regenerieren“ auf Seite 8).

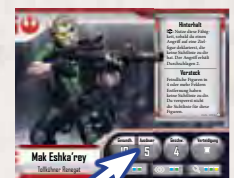


Fähigkeit mit C-Kosten

ANSTRENGUNG UND AUSDAUER

Helden können sich verausgaben, d. h. Anstrengung (C) erleiden, um größere Kraftakte zu vollbringen. Meist erleidet man C, um Fähigkeiten zu nutzen (siehe oben) oder Bewegungspunkte zu erhalten.

Freiwillig darf ein Held nicht mehr C erleiden, als er Ausdauer hat. Falls er von einem Spieleffekt dazu gezwungen wird, mehr C zu erleiden, als er Ausdauer hat, erleidet er H in Höhe der überschüssigen C.



Ausdauer eines Helden

ZUSÄTZLICHE BEWEGUNGSPUNKTE

Ein Held darf jederzeit in seiner Aktivierung 1C erleiden, um 1 Bewegungspunkt zu erhalten, den er zur Gesamtmenge seiner Bewegungspunkte hinzuaddiert. Nur Helden können C für Bewegungspunkte erleiden. Ein Held kann dies **bis zu zwei Mal** pro Aktivierung tun.

ERLEIDEN UND REGENERIEREN

Immer wenn ein Held H (Schaden) oder C (Anstrengung) **ERLEIDET**, legt er die entsprechende Menge an Markern auf seinen Heldenbogen. Bei anderen Figuren werden die Marker neben die Figur auf den Spielplan gelegt.

Viele Spieleffekte lassen eine Figur H oder C **REGENERIEREN**. Wenn das passiert, legt man die entsprechende Menge an Markern von der Figur (entweder von ihrem Heldenbogen oder vom Spielplan neben ihrer Basis) ab.

Hinweis: Falls ein Held mehr C regeneriert, als er Anstrengungsmarker hat, regeneriert er H in Höhe der überschüssigen C.

SCHADEN UND GESUNDHEIT

Figuren können durch Angriffe und Fähigkeiten H (Schaden) erleiden. Sobald eine Figur H in Höhe ihrer Gesundheit erlitten hat, wird sie sofort besiegt. Eine Figur darf nicht mehr H erleiden, als sie Gesundheit hat (überschüssiger H verfällt).



Schadensmarker

BESIEGT

Sobald eine Figur Schaden in Höhe ihrer Gesundheit erlitten hat, ist sie besiegt. Wird ein Held besiegt, wird er verwundet (siehe unten). Jede andere Figur, die besiegt wird, wird vom Spielplan entfernt.

Sobald die letzte Figur einer Gruppe besiegt wurde, nimmt der imperiale Spieler die zugehörige Aufstellungskarte auf die Hand zurück.

VERWUNDET

Sobald ein Held zum ersten Mal während eines Einsatzes besiegt wird, legt er alle Schadensmarker von seinem Heldenbogen ab und dreht den Heldenbogen auf die verwundete Seite.



unversehrte Seite des Heldenbogens



verwundete Seite des Heldenbogens

Die verwundete Seite des Heldenbogens ist ähnlich aufgebaut wie die unversehrte Seite. Allerdings können manche Fähigkeiten fehlen und Eigenschaftswerte sowie Attribute können anders sein. Falls mehr Anstrengungsmarker auf dem Heldenbogen liegen, als der Held jetzt Ausdauer hat, werden überschüssige Marker abgelegt.

Für verwundete Helden gelten alle normalen Aktivierungsregeln und sie können nach wie vor H erleiden. Wird ein verwundeter Held besiegt, zieht er sich zurück.

ZURÜCKZIEHEN

Wenn sich ein Held zurückzieht, entfernt man seine Figur vom Spielplan. Sie kann nicht mehr aktiviert werden und scheidet aus dem Einsatz aus.

EINSCHRÄNKUNGEN BEIM BEWEGEN

In den meisten Situationen kann eine Figur 1 Bewegungspunkt ausgeben, um sich auf ein benachbartes Feld zu bewegen. Es gibt jedoch zwei Spielelemente, welche die Bewegung einschränken: Gelände und feindliche Figuren.

BEWEGEN DURCH GELÄNDE

Manche Spielplanfelder haben einen Geländetyp, erkennbar an der farbigen Umrahmung des Felds. Diese Felder haben folgende Effekte:

- **Mauern:** Mauern erkennt man an einer schwarzen Linie, die meist an den Rändern von Spielplanteilen verläuft. Zwei Felder, die durch eine Mauer getrennt sind, gelten nicht als benachbart. Figuren dürfen sich nicht durch Mauern bewegen oder die Sichtlinie durch Mauern ziehen.
- **Unpassierbar:** Unpassierbares Gelände erkennt man an einer gestrichelten roten Linie zwischen zwei Spielplanfeldern. Figuren dürfen sich **nicht durch gestrichelte rote Linien bewegen**. Zwei Felder, die durch unpassierbares Gelände getrennt sind, gelten als benachbart und die Sichtlinie kann durch sie gezogen werden.
- **Versperrt:** Versperrtes Gelände erkennt man an einer durchgezogenen roten Linie, die ein Spielplanfeld umrahmt. Figuren dürfen ein solches Feld weder betreten noch die Sichtlinie hindurch ziehen.
- **Türen:** Türen erkennt man an einem Türmarker zwischen zwei Spielplanfeldern. Zwei Felder, die durch einen Türmarker getrennt sind, gelten nicht als benachbart. Figuren dürfen sich nicht durch Türen bewegen oder die Sichtlinie hindurch ziehen.
- **Unwegsam:** Unwegsames Gelände erkennt man an einer durchgezogenen blauen Linie, die ein Spielplanfeld umrahmt. Eine Figur muss 1 zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben, um ein Feld mit unwegsamem Gelände zu betreten.



Mauer



Unpassierbares Gelände



Versperrtes Gelände



Unwegsames Gelände

BEWEGEN DURCH FIGUREN

Eine Figur kann sich ohne Zusatzkosten auf das Feld einer befreundeten oder neutralen Figur bewegen. Sich auf das Feld einer feindlichen Figur zu bewegen ist erlaubt, kostet aber 1 zusätzlichen Bewegungspunkt.

Figuren dürfen ihre Bewegung nicht auf dem Feld einer anderen Figur beenden.

SCHLÜSSELWÖRTER

Schlüsselwörter sind Abkürzungen für bestimmte Fähigkeiten. Im Trainingseinsatz werden die Schlüsselwörter „Explosion“, „Rundschlag“, „Durchschlagen“, „Regenerieren“ und „Weitreichend“ gebraucht (mehr dazu im Referenzhandbuch und auf den Übersichtskarten). Andere Schlüsselwörter wie *BLUTEND*, *BETÄUBT* oder *FOKUSSIERT* beziehen sich auf Zustände. Im Trainingseinsatz kann man alle Zustände ignorieren. Sie werden später ausführlich erklärt.

STOPP!

Jetzt kennt ihr alle Regeln für den Trainingseinsatz. Nach Abschluss eures ersten Einsatzes werdet ihr die Grundlagen des Spiels verstanden haben. Danach könnt ihr die erweiterten Regeln lernen und eine Kampagne beginnen (siehe Seite 9).

ERWEITERTE REGELN

Es folgt eine Reihe weiterer, allgemeiner Regeln, die für alle Spielformate gelten, aber im Trainingseinsatz noch nicht benötigt werden.

FIGUREN

Die Figuren auf dem Spielplan stellen die von den Spielern kontrollierten Charaktere, Fahrzeuge und Kreaturen dar. Manche Figuren sind Plastikminiaturen, andere sind Pappmarker.

BEFREUNDETE UND FEINDLICHE FIGUREN

Alle Figuren auf dem Spielplan stehen in einer von zwei Beziehungen zueinander: befreundet oder feindlich. Angriffe können nur auf feindliche Figuren zielen. Diverse andere Spieeffekte geben ausdrücklich an, ob sie sich auf befreundete oder feindliche Figuren beziehen.

In einer Kampagne sind alle Rebellenfiguren miteinander befreundet und stehen allen imperialen Figuren feindlich gegenüber. Ebenso sind alle imperialen Figuren miteinander befreundet und stehen allen Rebellenfiguren feindlich gegenüber.

FIGURENGRÖSSE

Eine Figur, die nur ein Spielplanfeld ausfüllt, ist eine kleine Figur. Figuren, die mehrere Spielplanfelder ausfüllen, sind große Figuren. Für große Figuren gelten folgende Regeln:

Sobald eine große Figur angreift, kann die Sichtlinie von einem beliebigen einzelnen ihrer Felder aus gezogen werden. Wird eine große Figur angegriffen, darf die den Angriff durchführende Figur auf ein beliebiges einzelnes Feld der großen Figur zielen.

Eine große Figur darf nicht diagonal bewegt werden. Sie darf ihre Basis nur dann drehen, wenn sie 1 Bewegungspunkt dafür ausgibt. Dabei muss sie am Ende der Drehung mindestens die Hälfte der Felder ausfüllen, die sie vor der Drehung ausgefüllt hat.

IDENTISCHE FIGURENGRUPPEN

Es ist wichtig, dass jede Figur eindeutig einer Aufstellungskarte zugeordnet werden kann. Immer wenn zwei oder mehr gleichnamige Aufstellungskarten im Spiel sind, verwendet man die beigelegten ID-Aufkleber und -Marker, um sie zu unterscheiden.

Alle Figuren, die zu einer Aufstellungskarte gehören, werden mit gleichen Aufklebern versehen. Dann kommt der passende ID-Marker auf die Karte. Es ist nicht nötig, dass ein Figurentyp eine bestimmte Zahl oder Farbe erhält. Wichtig ist nur, dass eine Art von Aufkleber nicht für verschiedene Figurentypen verwendet wird.



Natürlich darf man auch die Figuren oder ihre Basen bemalen, damit sie sich von gleichartigen Figuren unterscheiden.

ZUSTÄNDE

Sobald ein Held in einen bestimmten Zustand versetzt wird (z. B. *BLUTEND*, *BETÄUBT* oder *FOKUSSIERT*), nimmt er die passende Zustandskarte und legt sie neben seinen Heldenbogen. Wird eine andere Figur in einen bestimmten Zustand versetzt, legt man einen entsprechenden Zustandsmarker neben die Figur. Solange eine Figur eine Zustandskarte oder einen Zustandsmarker hat, muss sie die Regeln auf der entsprechenden Zustandskarte befolgen.

Zustandsbezeichnungen dienen manchmal auch als Schlüsselwörter auf Aufstellungs-, Ausrüstungs- und Klassenkarten. Beispiel: Eine Figur mit der Fähigkeit „B: Bluten“ kann beim Angreifen einen B ausgeben, um diese Fähigkeit zu nutzen. Die Zielfigur der *BLUTEND*, sofern sie mindestens 1H durch den Angriff erleidet.

MARKER AUFHEBEN

Manche Einsätze erlauben es, dass Figuren bestimmte Marker vom Spielplan aufheben. Dazu muss die Figur auf dem Feld des Markers oder auf einem benachbarten Feld stehen und mit dem Marker **interagieren**. Dann legt man den Marker auf die Basis der Figur, um anzuzeigen, dass die Figur den Marker jetzt trägt. Bewegt sich die Figur, wird der Marker mitbewegt.

Falls die Figur besiegt wird, lässt sie den Marker auf ihrem Feld fallen (er kann wie oben beschrieben wieder aufgehoben werden). Figuren dürfen Marker, die sie tragen, nicht freiwillig fallen lassen.

MARKER UND FELDER KONTROLLIEREN

Manche Einsätze verlangen, dass Figuren Marker oder Spielplanfelder kontrollieren. Um einen Marker oder ein Spielplanfeld zu kontrollieren, muss man eine befreundete Figur **auf dem Marker oder Spielplanfeld oder auf einem benachbarten Feld** haben. Gleichzeitig dürfen keine feindlichen Figuren auf dem Marker oder Spielplanfeld oder einem benachbarten Feld stehen.

TIMING

Manchmal können Figuren während der Aktivierung einer anderen Figur Fähigkeiten nutzen. Diese Fähigkeiten enthalten die Formulierung „**UNTERBRECHE**“, gefolgt von einer Beschreibung der Fähigkeit.

Sobald das passiert, wird die aktuelle Aktivierung pausiert, während man die Unterbrechungsfähigkeit ausführt. Anschließend geht die Aktivierung weiter.

GLEICHZEITIG EINTRETENDE EFFEKTE

Falls zwei Effekte gleichzeitig eintreten, entscheidet der Spieler, der gerade eine Figur aktiviert, in welcher Reihenfolge sie ausgeführt werden. Gibt es gerade keine aktivierte Figur, entscheidet der imperiale Spieler (in einer Kampagne) oder der Spieler mit der Initiative (im Gefecht).

WIE GEHT ES WEITER?

Jetzt kennt ihr alle allgemeinen Regeln von *Imperial Assault*: *Das Imperium greift an* und könnt eine vollständige Partie spielen. Dabei gibt es zwei Spielformate.

Eine **KAMPAGNE** ist eine Reihe von zusammenhängenden Einsätzen mit fortlaufender Geschichte. Im Rahmen einer Kampagne führt man verschiedenste Einsätze aus und erwirbt neue Ausrüstungs-, Agenda- und Klassenkarten. Mehr dazu auf den Seiten 10–12 dieser Spielregel.

Ein **GEFECHT** ist ein kompetitives Spiel für zwei Personen. Beide Spieler stellen Armeen aus Figuren ihrer Wahl zusammen und treten in speziellen Gefechtseinsätzen gegeneinander an. Mehr dazu im Gefechtshandbuch.

KAMPAGNENSPIEL

Nachdem man den Trainingseinsatz gespielt und die Grundregeln gelernt hat, ist man bereit für das vollständige Kampagnenspiel.

Die Kampagne beginnt mit dem actiongeladenen Einstiegsszenario „Nachspiel“. Dieser Einsatz legt das Fundament für die Haupt-handlung und hilft den Spielern dabei, sich mit den kompletten Einsatzregeln vertraut zu machen.

Zu Beginn einer neuen Kampagne führt man folgende Schritte durch:

KAMPAGNENAUFBAU

1. **Spielerrollen festlegen:** Die Spieler entscheiden, wer die Rolle des imperialen Spielers übernimmt. Wir empfehlen, den erfahrensten Spieler zum imperialen Spieler zu ernennen. Alle anderen spielen die Rebellenhelden.

Die Spieler behalten ihre Rollen bis zum Ende der Kampagne bei.

2. **Helden wählen:** Jeder Rebellenspieler wählt einen Heldenbogen und nimmt sich den passenden Klassenstapel sowie die entsprechende Heldenfigur. Dann sucht jeder Rebellenspieler die Start-Ausrüstungskarten (diejenigen ohne EP-Kosten) aus seinem Klassenstapel heraus und legt sie offen vor sich.

3. **Imperiale Klasse wählen:** Der imperiale Spieler wählt einen imperialen Klassenstapel. Dann sucht er die Start-Klassenkarte (diejenige ohne EP-Kosten) aus dem Stapel heraus und legt sie offen vor sich.

4. **Agendastapel zusammenstellen:** Der imperiale Spieler nimmt alle Agendakarten und sortiert sie nach Sets (angegeben rechts oben auf der Karte). Er wählt sechs Agendasetts und mischt diese 18 Karten zu seinem Agendastapel zusammen.

Agendakarten werden auf Seite 14 unter „Einfluss ausgeben“ ausführlich erklärt.

5. **Nebeneinsatzstapel zusammenstellen:** Nach dem Einstiegseinsatz verwenden die Helden Einsatzkarten, um zu bestimmen, welcher Einsatz als Nächstes ausgeführt wird.

In diesem Schritt des Kampagnenaufbaus stellen die Rebellen-spieler den Nebeneinsatzstapel für die Kampagne zusammen. Zuerst sortieren sie die Nebeneinsatzkarten nach Farben auf der Vorderseite. Dann mischen sie folgende Karten zusammen:

- Jede rote Nebeneinsatzkarte, die zu einem ihrer Helden gehört
- Vier grüne Karten nach Wahl der Helden
- Vier zufällig bestimmte graue Karten (kein Spieler darf sie ansehen)

6. **Einstiegseinsatz aufbauen:** Jetzt ist alles bereit für den Einstiegseinsatz der Grundspielkampagne. Um ihn aufzubauen, handelt man die unter „Einsatzaufbau“ genannten Schritte ab. Dabei muss der imperiale Spieler den Einsatz „Nachspiel“ auf Seite 4 des Kampagnenhandbuchs aufschlagen.

Falls dies euer erstes Spiel ist, sollte der imperiale Spieler zuerst die allgemeinen Einsatzregeln auf Seite 2 des Kampagnenhandbuchs durchlesen.

WENIGER ALS VIER HELDEN?

Imperial Assault: Das Imperium greift an bietet ein ausgewogenes Spielerlebnis für 2–5 Spieler. Bei weniger als 4 Helden erhalten die Rebellen-spieler während des Spielaufbaus spezielle Karten aus dem Belohnungsstapel, welche die Gesundheit ihrer Helden erhöhen und zusätzliche Aktivierungsmarker verteilen.

Nach dem Kampagnenaufbau erhalten die Helden folgendes Spielmaterial, falls sie zu zweit oder zu dritt sind:

- *Beim Spiel mit 2 Helden:* Jeder Held erhält eine Belohnungskarte „Legendär“.
- *Beim Spiel mit 3 Helden:* Jeder Held erhält eine Belohnungskarte „Heroisch“

Falls es nur einen Rebellen-spieler gibt, spielt er 2 Helden und kontrolliert sie separat.

Ein Held mit zwei Aktivierungsmarkern dreht nach Abschluss seiner Aktivierung nur einen davon um, er kann also zwei Mal pro Runde aktiviert werden. Er darf seine zweite Aktivierung erst dann durchführen, wenn jeder Held seine erste Aktivierung durchgeführt hat.

EINSATZAUFBAU

Vor Beginn eines Einsatzes müssen folgende Schritte durchgeführt werden:

1. **Spielplan aufbauen:** Der imperiale Spieler baut den Spielplan auf, indem er die Spielplanteile wie in der zugehörigen Skizze im Kampagnenhandbuch anordnet. Dann setzt er sämtliche Marker entsprechend der Skizze auf den Spielplan.

2. **Bedrohungs- und Rundenanzeiger einstellen:** Der imperiale Spieler stellt den Bedrohungsanzeiger auf 0 und den Rundenanzeiger auf 1.



Bedrohung

Runde

3. **Aufstellung und Aufbau:** Der imperiale Spieler nimmt alle Aufstellungskarten und sortiert sie gemäß dem Textkasten „Aufstellung und Aufbau“. Der Textkasten besteht aus bis zu vier verschiedenen Teilen:

AUFSTELLUNG UND AUFBAU

Startgruppen: Imperialer Offizier, Suchdroide, Sturmtruppen.

Reservegruppen: E-Web-Schütze, Imperialer Offizier, Sturmtruppen.

Offene Gruppen: keine

Beispiel: Textkasten „Aufstellung und Aufbau“

- **Startgruppen:** Der imperiale Spieler nimmt die hier aufgeführten Aufstellungskarten und legt sie offen auf den Tisch. Die zugehörigen Figuren werden in Schritt 4 „Imperiale Figuren aufstellen“ auf den Spielplan gesetzt.

DAS KAMPAGNENHANDBUCH

Das Kampagnenhandbuch enthält Spielplanskizzen und Sonderregeln für jeden Einsatz der Kampagne. Um einen Einsatz aufzubauen, schlägt der imperiale Spieler die entsprechende Seite im Kampagnenhandbuch auf.

Alle Informationen aus dem Kampagnenhandbuch sind geheim und dürfen **nur vom imperialen Spieler eingesehen** werden. An bestimmten Punkten während des Einsatzes liest der imperiale Spieler den Rebellen Spielern Texte aus dem Kampagnenhandbuch vor.

- **Reservegruppen:** Der imperiale Spieler nimmt im Geheimen alle hier aufgeführten Aufstellungskarten und legt sie als verdeckten Stapel beiseite. Die zugehörigen Figuren werden zu einem von den Einsatzregeln vorgegebenen Zeitpunkt auf den Spielplan gesetzt.
 - **Offene Gruppen:** Im Geheimen wählt der imperiale Spieler so viele Aufstellungskarten, wie hier angegeben sind, und nimmt sie auf die Hand. Er kann sie in der Statusphase verwenden, um neue Figuren aufzustellen (siehe „Bedrohung und Aufstellung“).
Er darf beliebige U- oder W-Aufstellungskarten wählen, die **nicht** einzigartig sind (d. h. kein • vor dem Namen haben). Einzigartige Karten muss man sich als Einsatzbelohnungen verdienen, ehe man sie als offene Gruppen verwenden darf (siehe „Verbündete“ auf Seite 15).
Alle Aufstellungskarten, die nicht zu den Start-, Reserve- oder offenen Gruppen gehören, kommen in die Spielschachtel zurück, da sie in diesem Einsatz nicht gebraucht werden.
 - **Spezielle Aufbauregeln:** Manche Einsätze verfügen über „Spezielle Aufbauregeln“, die zu diesem Zeitpunkt befolgt werden müssen.
4. **Imperiale Figuren aufstellen:** Der imperiale Spieler stellt seine Figuren entsprechend der Skizze auf dem Spielplan auf.
 5. **Würfel, Karten und sonstige Marker bereitlegen:** Alle Würfel, Zustands- und Versorgungsstapel sowie Schadens-, Anstrengungs- und Zustandsmarker werden in Reichweite aller Spieler bereitgelegt.
 6. **Einsatzbesprechung vorlesen:** Der imperiale Spieler liest den Abschnitt „Einsatzbesprechung“ der Einsatzregeln laut vor. Falls einzelne Spielplanteile auf der Skizze mit Namen beschriftet sind, sollte er sie den Rebellen Spielern zeigen und beim Namen nennen. Den Rest der Einsatzregeln behält er für sich, bis er angewiesen wird sie auszuführen.
 7. **Rebellenfiguren aufstellen:** Jeder Rebellen-Spieler setzt seine Heldenfigur auf ein freies Feld, möglichst nahe am Zugangsmarker. Dies **beinhaltet** auch das Feld des Zugangsmarkers selbst.

Zugangsmarker
Falls die Helden einen **VERBÜNDETEN** gewonnen haben, können sie jetzt entscheiden ihn aufzustellen. Da es im Einstiegseinsatz noch keine Verbündeten gibt, werden sie erst später erklärt.
 8. **Aktivierungsmarker bereitlegen:** Jeder Held nimmt sich einen Aktivierungsmarker und legt ihn mit der spielbereiten (grünen) Seite nach oben auf seinen Heldenbogen. Bei weniger als vier Helden können einzelne Helden weitere Aktivierungsmarker erhalten (je nach Angaben auf den Belohnungskarten „Legendar“ und „Heroisch“).

Nach Abschluss des Spielbaus kann das Spiel beginnen.

KAMPAGNENEINSÄTZE SPIELEN

Einsätze werden über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus einer **AKTIVIERUNGSPHASE** (siehe Seite 5), gefolgt von einer **STATUSPHASE** (siehe unten).

Nach Abschluss der Statusphase beginnt eine neue Runde wieder mit der Aktivierungsphase. Die Phasen werden so lange wiederholt, bis der Einsatz beendet ist (siehe Seite 12).

STATUSPHASE IN EINER KAMPAGNE

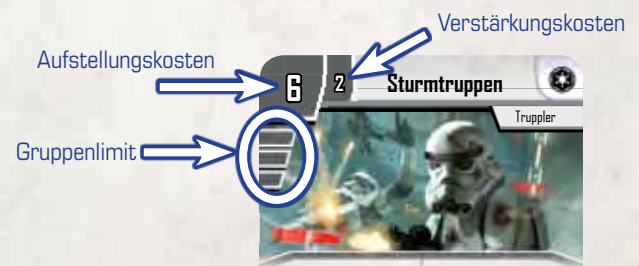
Nachdem jede Figur eine Aktivierung ausgeführt hat, führen die Spieler folgende Schritte aus, bevor die nächste Runde beginnt:

1. **Bedrohung erhöhen:** Der imperiale Spieler erhöht den Bedrohungsanzeiger um den Bedrohungsgrad, der **im Kampagnenlogbuch angegeben ist**. Dieses befindet sich auf der Rückseite des Kampagnenhandbuchs. Für den Einstiegseinsatz ist der Bedrohungsgrad 2.
2. **Spielbereit machen:** Der imperiale Spieler macht alle seine erschöpften Klassen- und Aufstellungskarten spielbereit. Jeder Held macht alle seine Aktivierungsmarker spielbereit, indem er sie auf die grüne Seite dreht.
3. **Aufstellung und Verstärkung:** Der imperiale Spieler darf D (Bedrohung) ausgeben, um weitere Figuren auf den Spielplan zu bringen.
4. **Ende-der-Runde-Effekte:** Falls Fähigkeiten oder Einsatzregeln am Ende dieser Runde eintreten, werden sie jetzt ausgeführt (siehe „Einsatzereignisse“ auf Seite 12).
5. **Rundenanzeiger vorstellen:** Der Rundenanzeiger wird um 1 vorgestellt. Dann beginnt eine neue Runde wieder mit der Aktivierungsphase.

BEDROHUNG UND AUFSTELLUNG

In jeder Statusphase erhöht der imperiale Spieler die D (Bedrohung). Er kann sie ausgeben, um neue Figuren aufzustellen.

Jede Aufstellungskarte verfügt über Aufstellungskosten, Verstärkungskosten und ein Gruppenlimit. In jeder Statusphase darf der imperiale Spieler Figurengruppen aufstellen und/oder einzelne Figuren als Verstärkung ins Spiel bringen.



Um eine Gruppe aufzustellen, wählt der imperiale Spieler eine Aufstellungskarte von der Hand und gibt D in Höhe ihrer Aufstellungskosten aus. Dann legt er die Karte offen auf den Tisch und setzt passende Figuren in Höhe des Gruppenlimits auf den Spielplan. Die Figuren werden möglichst nahe an einen grünen Aufstellungspunkt (angegeben auf der Einsatzskizze) gesetzt. Dies **beinhaltet** auch das Feld des Aufstellungspunktes selbst.



Um eine Figur als Verstärkung ins Spiel zu bringen, wählt er eine Aufstellungskarte, die bereits auf dem Tisch liegt, und gibt D in Höhe ihrer Verstärkungskosten aus. Dann setzt er **eine Figur** der Gruppe möglichst nahe an einen grünen Aufstellungspunkt.

Immer wenn er D ausgibt, stellt er den Bedrohungsanzeiger um den entsprechenden Wert zurück.

BEISPIEL: AUFSTELLUNG



1. Zu Beginn der Statusphase hat der imperiale Spieler 5D. Im Schritt „Bedrohung erhöhen“ steigt die D um den Bedrohungsgrad von 2, d. h. er stellt den Anzeiger auf 7.
2. Im Schritt „Aufstellung und Verstärkung“ beschließt er eine Gruppe von Sturmtruppen aufzustellen. Er reduziert den Bedrohungsanzeiger um 6 (die Aufstellungskosten der Sturmtruppen), d. h. er hat noch 1D übrig (nicht abgebildet). Dann nimmt er eine Sturmtruppen-Aufstellungskarte von der Hand und legt sie offen auf den Tisch.
3. Anschließend sucht er auf der Skizze im Kampagnenhandbuch nach einem grünen Aufstellungspunkt.
4. Zuletzt setzt er drei Sturmtruppen-Figuren auf den Spielplan, möglichst nahe an den grünen Aufstellungspunkt.

EINSATZINFORMATIONEN

Jeder Einsatz verfügt über spezielle Spielregeln sowie Einsatzziele für Rebellen und Imperium. Diese Informationen (auch Details dazu, wie und wann der Einsatz endet) sind auf der jeweiligen Seite des Einsatzes im Kampagnenhandbuch beschrieben.

Manche Einsätze sind andauernd und bleiben bis zum Ende des Einsatzes aktiv. Andere sind Einzelereignisse, die nur ein Mal eintreten und z. B. Reservegruppen aufstellen oder die D erhöhen.

Jeder Einsatz steckt voller Überraschungen. Aus diesem Grund dürfen die Rebellenspieler das Kampagnenhandbuch nicht lesen. Erst beim Spielen werden sie die meisten Regeln und Einsatzinformationen kennenlernen.

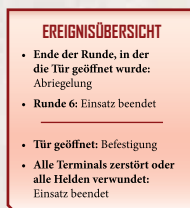
EINSATZEREIGNISSE

Zu bestimmten Zeitpunkten während des Einsatzes muss der imperiale Spieler Informationen aus dem Kampagnenhandbuch laut vorlesen und die dort aufgeführten Regeln befolgen.

Solche Ereignisse treten oft am Ende einer bestimmten Runde ein, können aber auch durch konkrete Spielsituationen ausgelöst werden (z. B. wenn eine Tür geöffnet wird).

Falls dies während der Aktivierung einer Figur passiert, unterbricht der imperiale Spieler die Aktivierung, liest den Text laut vor und führt alle speziellen Anweisungen aus. Dann wird die Aktivierung der Figur fortgesetzt.

Der Textkasten „Ereignisübersicht“ im Kampagnenhandbuch listet alle Ereignisse auf, die während des Einsatzes eintreten können, sowie die Auslöser dieser Ereignisse.



Beispiel: Textkasten „Ereignisübersicht“

EINSÄTZE BEENDEN

Alle Einsatzregeln geben die Bedingungen für das Ende des Einsatzes an. Sobald eine Endbedingung erfüllt ist, führt der imperiale Spieler die Anweisungen im Abschnitt „Einsatz beendet“ der Einsatzregeln aus. Er liest den Erzähltext laut vor und gibt den Spielern die darunterstehenden Belohnungen. Anschließend erhalten die Spieler alle Belohnungen aus dem Abschnitt „Weitere Belohnungen“.

Meistens gibt es keinen alleinigen Sieger, wobei bestimmte Ergebnisse für die eine oder andere Seite vorteilhafter sind. Das Ziel der Spieler besteht darin, ihre jeweiligen Einsatzziele zu erfüllen, was meist auch den Einsatz beendet. Durch das Erfüllen von Einsatzzielen erhält man Belohnungen, die beim Erringen des Kampagnensieges helfen.

EINSATZ BEENDET

Sobald alle Terminals zerstört wurde:

Ihr habt die Pläne des Imperiums vereitelt; die restlichen Soldaten ziehen sich eilig in den Wald zurück. „Nicht über!“, sagt einer Pilot mit einem Grinsen, während ihr euch im Transporter anschmalt.

- Bringt die Haupteinsatzkarte „Eine neue Bedrohung“ ins Spiel. Die Helden erhalten 100 Credits pro Held.

Am Ende von Runde 6 oder sobald alle Helden verwundet sind:

Aus allen Richtungen strömen imperiale Soldaten aus dem Wald. Die Signalkugel hat ihren Dienst getan; euch bleibt nur noch die Flucht. Bei der Menge an imperialen Streitkräften werden die Bodentruppen der Allianz alle Hände voll zu tun haben.

- Bringt die Haupteinsatzkarte „Belagerung“ ins Spiel. Der imperiale Spieler erhält 1 Einfluss.

WEITERE BELOHNUNGEN

- Jeder Spieler erhält 1 EP. Die Helden erhalten 100 Credits pro Held. Der imperiale Spieler erhält 1 Einfluss.

Beispiel: Abschnitt „Einsatz beendet“

STOPP!

Jetzt kennt ihr alle Regeln für den Einstiegseinsatz „Nachspiel“. Nach Abschluss dieses Einsatzes könnt ihr die Regeln für das „Aufräumen nach dem Einsatz“ auf Seite 13 befolgen und eure Abenteuer fortsetzen.

Im Laufe der Kampagne werdet ihr verschiedenste Einsätze ausführen, neue Ausrüstung und Fähigkeiten sammeln und schließlich in einem dramatischen Finale die Kampagne beenden.

KAMPAGNENSTRUKTUR

Eine Kampagne zu spielen ist nicht kompliziert. Erst führt man einen Einsatz aus, dann hat man die Gelegenheit, neue Ausrüstungs-, Klassen- und Agendakarten zu kaufen. Anschließend setzt man die Geschichte fort, indem man einen neuen Einsatz wählt und ausführt. Dies wird so lange wiederholt, bis die Kampagne mit einem dramatischen, letzten Einsatz – dem Finale – zu Ende geht.

Um eine angefangene Kampagne fortzusetzen, sieht man im Kampagnenlogbuch (auf der Rückseite des Kampagnenhandbuchs) nach, was der nächste (nicht angekreuzte) Abschnitt ist, und führt ihn aus.



Gerade haben die Spieler den Einsatz „Nachspiel“ ausgeführt. Der nächste Abschnitt ist „Aufrüstung der Rebellen“.

Es gibt drei verschiedene Arten von Abschnitten: Einsatz, Aufrüstung der Rebellen und Aufrüstung des Imperiums.

1. Einsatz: Folgende Schritte werden durchgeführt:

- Einsatz wählen:** Die Rebellenspieler sehen im Kampagnenlogbuch nach, was ihr nächster Einsatz ist. Steht dort „Nebeneinsatz“, wählen sie eine aktive Nebeneinsatzkarte. Steht dort „Haupteinsatz“, wählen sie eine aktive Haupteinsatzkarte.
- Einsatz ausführen:** Der gewählte Einsatz wird ausgeführt. Dabei gelten alle Regeln für das Spielen von Kampagneneinsätzen (siehe Seite 11.)
- Aufräumen nach dem Einsatz:** Nach Abschluss des Einsatzes werden folgende Schritte durchgeführt:
 - » Die Helden regenerieren allen H und alle C. Verwundete Helden drehen ihre Heldenbögen wieder auf die unversehrte Seite.
 - » Die Helden mischen alle Versorgungskarten in den Versorgungsstapel zurück.
 - » Die Helden erhalten 50 Credits für jeden Kistenmarker in ihren Spielbereichen. Anschließend legen sie die Marker ab (siehe „Kampagnenressourcen“ auf Seite 14).
 - » Die Helden legen die aktuelle Einsatzkarte in die Spielschachtel zurück.
 - » Falls soeben der Einstiegseinsatz ausgeführt wurde, mischt man den Nebeneinsatzstapel und zieht zwei Karten, die offen auf den Tisch gelegt werden. Dies sind die **AKTIVEN EINSÄTZE**, aus denen die Rebellenspieler in den kommenden Einsatzabschnitten auswählen können.
Falls soeben eine aktive Nebeneinsatzkarte, die keine Agenda war, ausgeführt wurde, mischt man den Nebeneinsatzstapel und zieht 1 Karte. Diese Karte ist nun ein aktiver Einsatz.

EINSATZKARTEN

Es gibt drei Arten von Einsatzkarten: Nebeneinsätze, Haupteinsätze und Agendaeinsätze.

Einsatzkarten stellen die verschiedenen Abenteuer dar, die sich den Rebellenhelden bieten. Auf jeder Karte steht ein kurzer Erzähltext sowie mögliche Belohnungen für das Erfüllen des Einsatzziels.

Beim Kampagnenaufbau stellen die Rebellenspieler einen Nebeneinsatzstapel zusammen. Der imperiale Spieler stellt einen Agendastapel zusammen. Haupteinsätze sind niemals dem Zufall überlassen und werden aufgrund bestimmter Einsatzbelohnungen aktiv.

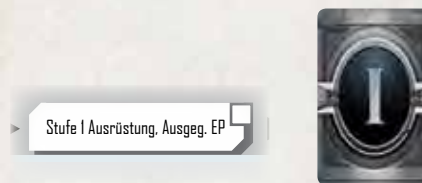
2. Aufrüstung der Rebellen: Die Rebellenspieler führen folgende Schritte durch:

- Credits ausgeben:** Die Rebellenspieler ziehen 6 Karten vom im Kampagnenlogbuch angegebenen Ausrüstungsstapel. Diese Karten können mit Credits gekauft werden (siehe unten).
 - Erfahrungspunkte ausgeben:** Jeder Held kann Erfahrungspunkte (EP) ausgeben, um Karten aus seinem Klassenstapel zu kaufen (siehe Seite 14).
- ## 3. Aufrüstung des Imperiums: Der imperiale Spieler führt folgende Schritte durch:
- Einfluss ausgeben:** Der imperiale Spieler zieht 4 Karten vom Agendastapel und kann beliebig viele davon mit Einfluss kaufen (siehe Seite 14).
 - Erfahrungspunkte ausgeben:** Der imperiale Spieler kann EP ausgeben, um Karten aus seinem Klassenstapel zu kaufen (siehe Seite 14).

Nach Abschluss eines Abschnitts kreuzt man das zugehörige Kästchen im Kampagnenlogbuch an, um den Fortschritt zu dokumentieren.

CREDITS AUSGEBEN

Im Schritt „Credits ausgeben“ des Abschnitts „Aufrüstung der Rebellen“ ziehen die Spieler 6 Ausrüstungskarten vom Ausrüstungsstapel der aktuellen Stufe.



Das Kampagnenlogbuch gibt vor, dass die Helden Karten vom Ausrüstungsstapel der Stufe I ziehen.

Die gezogenen Ausrüstungskarten werden offen auf den Tisch gelegt. Dann entscheiden die Rebellenspieler gemeinsam, welche Karten sie kaufen wollen (indem sie Credits in Höhe der Kartenkosten ausgeben). Jede gekaufte Ausrüstungskarte muss einem Helden zugeteilt werden. Er darf sie in kommenden Einsätzen verwenden.

Kosten einer Ausrüstungskarte



Außerdem können die Rebellenspieler in diesem Schritt ihre eigenen Ausrüstungskarten verkaufen. Dabei erhalten sie Credits in Höhe der halben Kartenkosten. Dann legen sie die verkauften Karten in die Spielschachtel zurück.

Anschließend werden alle nicht gekauften Karten in die passenden Ausrüstungsstapel zurückgemischt.

Credits gehören nicht einzelnen Helden, sondern immer der ganzen Gruppe.

KAMPAGNENRESSOURCEN

Im Laufe einer Kampagne bekommt man verschiedene Ressourcen als Belohnung für abgeschlossene Einsätze. Diese Ressourcen kann man für diverse Verbesserungen ausgeben.

Erfahrungspunkte: Sowohl die Helden als auch der imperiale Spieler sammeln Erfahrungspunkte (EP). Man kann EP ausgeben, um Karten aus seinem Klassenstapel zu kaufen.

Credits: Die Helden verdienen als Gruppe Credits, die sie für mächtige neue Waffen, Rüstungen, Equipment und Modifikationen ausgeben können.

Einfluss: Der imperiale Spieler gewinnt an Einfluss, welchen er ausgeben kann, um mächtige Agendakarten zu kaufen.

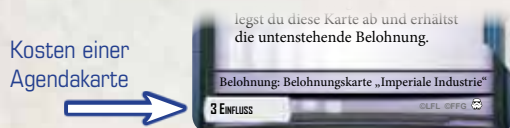
Die oben genannten Ressourcen werden nicht über Marker verwaltet. Stattdessen vermerkt man sie mit Bleistift im Kampagnenlogbuch (Rückseite des Kampagnenhandbuchs). Sobald jemand eine solche Ressource ausgibt oder hinzubekommt, notiert er die neue Summe im Logbuch.

Weitere Kampagnenlogbücher zum Ausdrucken gibt es online: www.HDS-Fantasy.de

EINFLUSS AUSGEBEN

Der imperiale Spieler kann mithilfe von Agendakarten spezielle Ereignisse auslösen oder aktive Nebeneinsätze hinzufügen.

Im Abschnitt „Aufrüstung des Imperiums“ mischt der imperiale Spieler seinen Agendastapel und zieht im Geheimen 4 Agendakarten. Er kann Einfluss ausgeben, um eine oder mehrere dieser Karten zu kaufen. Nicht gekaufte Karten werden in den Stapel zurückgemischt, ohne dass die Rebellen sie zu Gesicht bekommen.



Falls eine gekaufte Karte die Anweisung „**Halte diese Karte geheim**“ enthält, zeigt er sie den Rebellen nicht, sondern verrät ihnen nur die Kosten der Karte. Wir empfehlen, dass der imperiale Spieler zuerst den Teil der Karte, auf dem die Kosten stehen, zeigt und dann den Einfluss im Logbuch abstreicht, damit kein Fehler passiert. Nach dem Kauf behält er die Karte und kann sie (wie im Kartentext angegeben) später in der Kampagne ausführen.

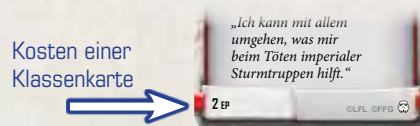
Alle anderen Agendakarten werden sofort nach dem Kauf aufgedeckt und ausgeführt. Sofern man nicht angewiesen wird die Karte im Spiel zu behalten oder sie in den Agendastapel zurückzumischen, legt man sie nach der Ausführung in die Spielschachtel zurück.

Manche Agendakarten werden nach dem Kauf zu aktiven Nebeneinsätzen. Immer wenn die Helden einen Nebeneinsatz ausführen können, dürfen sie auch einen dieser Einsätze wählen. Die Karten geben dem imperialen Spieler eine automatische Belohnung, falls sich die Helden für einen anderen Nebeneinsatz entscheiden.

Abgeschlossene oder abgelegte Agendaereignisse werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

ERFAHRUNGSPUNKTE AUSGEBEN

Sobald ein Spieler Erfahrungspunkte ausgeben darf, sieht er sich seinen Stapel der nicht gekauften Klassenkarten an. Man darf beliebig viele Karten aus diesem Stapel auswählen und kaufen, indem man EP in Höhe der Kartenkosten ausgibt.



Nach dem Kauf einer Klassenkarte legt man sie offen in seinen Spielbereich. Man kann die Fähigkeiten der Karte für den Rest der Kampagne nutzen.

KAMPAGNENSIEG

Das ultimative Spielziel besteht darin, den letzten Einsatz der Kampagne – das Finale – zu gewinnen.

Im Laufe der Kampagne erhält man Belohnungen in Form von Ausrüstungs-, Klassen- und Agendakarten sowie Verbündeten, die einem dabei helfen, das Finale zu gewinnen. Manche Einsatzbelohnungen lenken auch die Geschichte in eine bestimmte Richtung und entscheiden, welches Finale gespielt wird.

Wer das Finale gewinnt, ist gleichzeitig auch Kampagnensieger.

ERWEITERTE KAMPAGNENREGELN

Es gibt eine Reihe von erweiterten Kampagnenregeln, welche in den ersten paar Einsätzen wahrscheinlich nicht zum Tragen kommen. Es folgt eine ausführliche Erklärung.

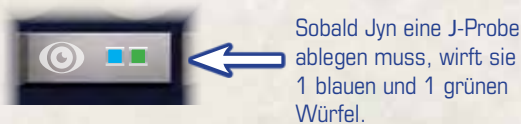
ATTRIBUTSPROBEN

Viele Einsätze, Fähigkeiten und andere Spieleffekte verlangen, dass die Helden Attributsprouben ablegen. Im Einstiegseinsatz kommen sie noch nicht vor.

Beispiel: Eine Einsatzregel besagt: „Ein Held darf mit einem Terminal interagieren (I), um eine Tür zu öffnen“. Das bedeutet, dass der Held mit einem Terminal interagieren kann, um eine Probe auf sein I-Attribut abzulegen. Bei Erfolg öffnet er sofort die Tür.

Um eine Attributsproube abzulegen, wirft man die Würfel, die auf dem Heldenbogen unter dem entsprechenden Attribut stehen. Erzielt man mindestens 1B, ist die Probe ein Erfolg. Wurde kein B gewürfelt, ist die Probe ein Fehlschlag.

Erfolge bei Proben bringen oft bestimmte Vorteile oder sind wichtig für das Vorschreiten des Einsatzes. Fehlschläge können negative Konsequenzen haben oder das Erreichen des Einsatzziels verzögern.



KAMPAGNENDOKUMENTATION

Am Ende einer Spielsitzung sollte man folgende Schritte durchführen, um den Kampagnenfortschritt zu dokumentieren. Dies hilft den Spielern, sich in der nächsten Spielsitzung wieder schnell in die Kampagne einzufinden.

- **Fortschritt dokumentieren:** Man überprüft, ob die Angaben zu EP, Credits und Einfluss aller Spieler im Kampagnenlogbuch auf dem neuesten Stand sind. Außerdem sollte man den aktuellen Kampagnenabschnitt markieren und die Namen aller abgeschlossenen Einsätze eintragen.
- **Spielmaterial verpacken:** Mithilfe kleiner Zip-Beutelchen (nicht im Spielumfang enthalten) kann das Spielmaterial sicher verpackt und getrennt werden:
 - **Allgemeiner Zip-Beutel:** Hier werden alle aktiven Einsatzkarten und im Spiel befindliche Agendakarten verpackt.
 - **Imperialer Zip-Beutel:** Hier werden alle **gekauften** imperialen Klassenkarten sowie der Stapel der nicht gekauften Agendakarten des imperialen Spielers verpackt. Auch gekaufte, geheime Agendakarten kommen in diese Tüte, dürfen aber nicht mit dem Agendastapel vermischt werden.
 - **Zip-Beutel für die Helden (2–4):** Jeder Held hat seinen eigenen Zip-Beutel. Darin verpackt er seinen Heldenbogen, seine Ausrüstungskarten sowie alle gekauften Klassenkarten. Ein Spieler sollte außerdem alle verfügbaren Verbündeten in seinen Zip-Beutel packen (falls vorhanden).

Alles andere Spielmaterial muss nicht getrennt werden und kann nach Belieben in der Spielschachtel verpackt werden. Dies beinhaltet auch alle nicht gekauften Klassenkarten (um zu vermeiden, dass sie mit den gekauften verwechselt werden).

VERBÜNDETE

Auf manchen Aufstellungskarten befindet sich ein Punkt (•) vor dem Namen der Figur. Diese **VERBÜNDETEN** sind einzigartige Personen, wie z. B. Luke Skywalker. Imperiale Verbündete (wie Darth Vader) werden Schurken genannt, unterliegen aber denselben Regeln wie Verbündete. Verbündete und Schurken dürfen erst dann verwendet werden, wenn ein Einsatz es bestimmt oder man sie als Einsatzbelohnung erhalten hat.

In Einsätzen funktionieren Verbündete wie zusätzliche Figuren auf Seiten ihres Spielers. Falls man Verbündete in einen Einsatz mitnehmen will, muss man die Regeln für Verbündete aus dem Referenzhandbuch beachten.

EINSCHRÄNKUNGEN BEI DER AUSTRÜSTUNG

Im Laufe der Kampagne werden die Spieler eine große Zahl von Ausrüstungskarten ansammeln. Theoretisch können Helden beliebig viele Ausrüstungskarten besitzen, aber sie können nur eine begrenzte Anzahl auf jeden Einsatz mitnehmen:

- 1 Rüstungskarte (R)
- 2 Waffenkarten (dazu zählen alle Karten mit einer Angriffsart, gefolgt von Würfelsymbolen)
- 3 Equipmentkarten (S)

AUSRÜSTUNG TAUSCHEN

Vor der Aufstellung in einem Einsatz dürfen die Helden alle ihre Ausrüstungskarten (mit Ausnahme von Karten, die aus einem Klassen- oder Belohnungsstapel stammen) an andere Helden weitergeben. Während des Einsatzes dürfen Ausrüstungskarten nicht getauscht werden.

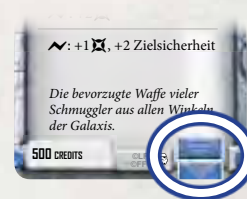
MODIFIKATIONEN

Manche Ausrüstungen sind Modifikationen. Diese Karten werden unter eine Waffe gelegt und verleihen der Waffe die angegebene Fähigkeit.

Jede Waffe kann nur eine begrenzte Anzahl von Modifikationen haben. Dies wird durch die Anzahl der Balken in der unteren rechten Kartenecke bestimmt.



MODIFIKATION
Ausrüstungskarte



Diese Ausrüstung kann zwei Modifikationen haben.

WIE GEHT ES WEITER?

Jetzt kennt ihr alle allgemeinen Regeln für das vollständige Kampagnenspiel von *Imperial Assault: Das Imperium greift an*. Falls während des Spiels Fragen auftauchen, könnt ihr im Referenzhandbuch nachschlagen. Darin befinden sich umfassende Regelerklärungen zu allen Themen sowie viele Ausnahmen, die in der Spielregel nicht behandelt wurden.

Außerdem empfehlen wir neben dem Kampagnenspiel auch den Gefechtsmodus auszuprobieren. Im Gefechtsbuch befinden sich Regeln für die Zusammenstellung eigener Armeen (Imperium, Rebellen oder Söldner), die in rasanten Gefechtseinsätzen gegeneinander antreten.



KURZÜBERSICHT: KAMPAGNENSPIEL

EINSATZSTRUKTUR EINER KAMPAGNE

Einsätze werden bei *Imperial Assault: Das Imperium greift an* über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus zwei Phasen, die in folgender Reihenfolge ausgeführt werden:

1. **Aktivierungsphase**
2. **Statusphase**
 - a. Bedrohung erhöhen
 - b. Spielbereit machen
 - c. Aufstellung und Verstärkung
 - d. Ende-der-Runde-Effekte
 - e. Rundenanzeiger vorstellen

AKTIONEN

In der Aktionsphase wechseln sich die Spieler mit dem Aktivieren von Figurengruppen ab. Es beginnt ein Rebellenspieler. Eine aktivierte Figur erhält 2 Aktionen, die sie nutzen kann, um folgende Optionen in beliebiger Kombination durchführen zu können:

- **Bewegen:** Bewegungspunkte in Höhe der Geschwindigkeit erhalten.
- **Angreifen:** Eine feindliche Figur angreifen. Nur Helden können mehr als eine Aktion zum Angreifen verwenden.
- **Interagieren:** Eine benachbarte Tür öffnen, Kiste durchsuchen oder Terminals bedienen.
- **Ausruhen:** C (Anstrengung) und ggf. H (Schaden) regenerieren. Nur Helden können sich ausruhen.
- **Spezialaktion:** Sonstige Effekte, die eine Aktion erfordern (abgekürzt durch A).

KAMPAGNENABSCHNITTE

Eine Kampagne besteht aus folgenden Abschnitten:

1. **Einsatz:** Ein Einsatz wird gewählt und ausgeführt:
 - a. *Rebellen wählen einen aktiven Einsatz*
 - b. *Einsatz wird ausgeführt*
 - c. *Aufräumen nach dem Einsatz*
 - » Helden regenerieren allen Schaden und alle Anstrengung.
 - » Alle Versorgungskarten in den Stapel zurückmischen.
 - » Helden erhalten 50 Credits für jeden Kistenmarker in ihren Spielbereichen. Dann legen sie die Marker ab.
 - » Aktuelle Einsatzkarte in die Spielschachtel zurücklegen.
 - » Neue Nebeneinsatzkarte ziehen (falls erforderlich).
2. **Aufrüstung der Rebellen:** Folgende Schritte werden durchgeführt:
 - a. *Credits ausgeben (6 Karten vom aktuellen Ausrüstungsstapel ziehen)*
 - b. *EP für Klassenkarten ausgeben*
3. **Aufrüstung des Imperiums:** Folgende Schritte werden durchgeführt:
 - a. *Einfluss ausgeben (4 Karten vom Agendastapel ziehen)*
 - b. *EP für Klassenkarten ausgeben*

CREDITS

Autoren: Justin Kempainen, Corey Konieczka, Jonathan Ying

Weiterer Inhalt und Design: Daniel Lovat Clark, Nathan Hajek, Paul Winchester

Inspiziert von einem Spiel von: Kevin Wilson und Adam Sadler

Grafikdesign: Christopher Hosch, Taylor Ingvarsson, Evan Simonet, and Michael Silsby with Christopher Beck, Shaun Boyke, and Monica Skupa

Schachtelillustration: Michal Ivan

Illustration der Helden: David Kegg, Brynn Metheney

Illustration der Spielplanteile: Henning Ludvigsen

Illustration des Spielmaterials: Arden Beckwith, Christopher Burdett, Rovina Cai, Joel Hustak, David Kegg, Ryan Valle, Timothy Ben Zweifel, sowie die Künstler des Materials aus den Archiven von Lucasfilm

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Modellierung der Miniaturen: Benjamin Maillet mit Jason Beaudoin, Gordon Robb und Nick Miller

Lektorat: Mark Larson, Heather Silsbee und Nikki Valens

Abteilungsleiter Miniaturen: Jason Beaudoin und Jason Walden

Abteilungsleiter Kunst: Andy Christensen

Abteilungsleiter Grafikdesign: Brian Schomburg

FFG-Lizenzkoordination: Amanda Greenhart

Produktionsmanager: Eric Knight

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Josh Ackerman, Mike Anderson, David Arrowsmith, Samuel W. Bailey, Joe Baronowski, Jason Baxter, Karin Baxter, Matt Baxter, Dan Besemann, Ian "Captain Awesome" Birdsall, Dylan Boesch, Jordan Bolton, Bryan Bornmueller, John Britton, Naye Brookes, Christopher Brown, Charles Buege, Ben Burch, Christian Busch, Stefano Carlino, James J Cartwright, Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Jhonn Clements, Karl Collins, Michael Combellick, Matthew Cordeiro, Cameron Cushman, Chris J Davis, Erik Davis, Emile de Maat, Simon Forsbrook, Marieke Franssen, Debra Freytag, Jason Glawe, Brandon Haines, Joe Hanna, Michael Hanson, Sam Hartzell, Adam Hewitt, Anita Hilberdink, Jonathan Hirsch, Justin Hoeger, Colton Hoerner, Simon 'Ugavine' Holden, Zack Holmes, Tim Huckelbery, Phil Jackson, Matt Jackson, Bill James, Neil Jesse, Sean Joesbury, Kate Kempainen, Lillian Kempainen, Steven Kimball, James Kniffen, Kalar Komarec, Mike Kutz, Peter Lacko, Oli Lan, Kenneth G. Langaard, Mai-Li Le, Brett Leeson, Jennifer Leeson, Scott Lewis, Josh Lewis, John Lundstrom, Michael McFadden, Matthew McTigue, William Mearns, Ashley Miles, Darren Nakamura, Mercedes Opheim, Brianna Pasewalk, Andrew James Princep, Nina Raita, Daniel Ramey, Chad Reverman, Patrick Schifano, Brian Schomburg, Heather Silsbee, Niko Simmons, Jeremy Smith, Tiffany Smith, Håvard Sørensen, Sam Stewart, Samuel Stuart, Zach Tewalthomas, Nate Tripp, Chad Valente, Martin van Schaaijk, Peter VanDusartz IV, Vera Visscher, Jason Walden, Lara Watkins, Brendan Weiskotten, Aaron Wilkerson, Andrew Yeilding, Brandon Zimmer

Vielen Dank an unsere Beta-Tester.

Lucasfilm-Genehmigung: Chris Gollaher

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung: Marco Reinartz und Fiona Carey

Layout: Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von: Marcus Lange, Oliver Kutsch, Yvonne Distelkämper, Andrea Lange, Michael Stipp, Jasmin Ickes, Heiko Eller und Niklas Bungardt

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Mit besonderem Dank an: Marcus Lange

© & TM Lucasfilm Ltd. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your record. Actual components may vary from those shown. Made in China. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS AGES 13 YEARS OR YOUNGER.