

STAR WARS™

ARMADA™

DEUTSCHE AUSGABE

PROFUNDITY

Der Erweiterungspack **Profundity** enthält ein mächtiges neues Kriegsschiff für die Rebellenflotte sowie viele neue Optionen für **Star Wars: Armada**.

Alle Schiffe, Karten und Marker aus diesem Erweiterungspack richten sich nach den Spielregeln von **Armada**. Schiffe und Karten können nach Belieben mit anderen Schiffen und Karten aus der **Armada**-Spielwelt kombiniert werden. Dabei gelten die normalen Regeln für die Flottenzusammenstellung.



INHALT

- 1 *Profundity*-Schiffsmodell
- 1 Plastikbasis
- 1 Haltefinne aus Plastik
- 3 Kommandoräder
- 1 Schubrad
- 1 Schiffsmarker
- 4 Schildräder mit Plastikverbindungen
- 4 Verteidigungsmarker
- 4 Kommandomarker
- 2 Radartäuschungsmarker
- 4 Überfallmarker
- 1 Schiffskarten-ID-Marker
- 2 Schiffs-ID-Marker
- 3 Einsatzzielmarker
- 2 Schiffskarten
 - ◇ MC75-Panzerkreuzer
 - ◇ MC75-Raketenkreuzer
- 14 Aufwertungskarten
 - ◇ Admiral Raddus
 - ◇ Bail Organa
 - ◇ Caitken und Shollan
 - ◇ 2 Flotte der heimatlosen Mon Calamari
 - ◇ Frühwarnsystem
 - ◇ General Draven
 - ◇ Jyn Erso
 - ◇ Schwere Ionengeschützstellung
 - ◇ Sprengkapseln
 - ◇ Strategischer Berater
 - ◇ Volle Breitseite
 - ◇ *Aspiration*
 - ◇ *Profundity*

REGELN

In dieser Erweiterung gibt es folgende neue Regeln und Symbole:

Größenkategorie Groß: Die *Profundity* ist ein großes Schiff, erkennbar an ihrer großen Basis. Für große Schiffe gelten dieselben Regeln wie für kleine und mittelgroße Schiffe, wobei sich manche Aufwertungskarten explizit auf große Schiffe beziehen.



Eindämmen: Ein Schiff kann diesen Verteidigungsmarker ausgeben, um zu verhindern, dass der Angreifer den normalen kritischen Effekt abhandelt. Andere kritische Effekte, z. B. die einer Aufwertungskarte, kann der Angreifer trotzdem abhandeln.



Eindämmen-
Verteidigungsmarker

Aufwertungskarten mit mehreren Symbolen: Manche Aufwertungskarten aus dieser Erweiterung haben mehr als 1 Aufwertungszeichen. Um eine solche Aufwertung auszurüsten zu können, benötigt das Schiff die entsprechende **Gruppe** an Symbolen in seiner Aufwertungsleiste. Es kann die Symbole dieser Gruppe nicht verwenden, um weitere Aufwertungen auszurüsten.



Aufwertungskarte mit
mehreren Symbolen

Namensbeschränkung als Eigenschaft für

Aufwertungskarten: Manche -Aufwertungskarten (Titel) aus dieser Erweiterung haben unten links ein Symbol, das kein bestimmtes Schiff darstellt. Ein Schiff kann eine solche Aufwertung nur dann ausrüsten, wenn Schiff und Aufwertung derselben Fraktion angehören und der Name des Schiffs der Namensbeschränkung der Aufwertung entspricht.



Aufwertungskarte mit
Namensbeschränkung

Größenbeschränkung als Eigenschaft für Aufwertungs-

karten: Ein Schiff kann eine Aufwertungskarte mit einer Größenbeschränkung nur dann ausrüsten, wenn es über die geforderte Größenkategorie verfügt.

Radartäuschungsmarker:

Manche Aufwertungskarten aus dieser Erweiterung erwähnen Radartäuschungsmarker. Der kontrollierende Spieler eines Schiffs mit einer solchen Aufwertung legt den Marker auf 1 der Hüllensektionen des Schiffs, um den Effekt der Karte zu markieren.



Radartäuschungs-
marker

Überfallmarker: Manche Aufwertungskarten aus dieser Erweiterung erwähnen Überfallmarker. Solange ein Schiff einen Überfallmarker hat, kann es das entsprechende Kommando nicht abhandeln. Sobald ein Schiff mit einem Überfallmarker ein Kommandorad aufdeckt, darf es das Rad ablegen, um alle seine Überfallmarker abzulegen, oder es darf einen Kommandomarker ablegen, um einen entsprechenden Überfallmarker abzulegen. Ein Schiff kann maximal 1 Überfallmarker jedes Typs haben.



Überfallmarker

CREDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Autoren und Entwickler der Erweiterung:

Michael Gernes mit Sam Stewart

Redaktion: Richard A. Edwards

Lektorat: Sean O'Leary

Abteilungsleiter Miniaturenspiele:

John Shaffer

Grafikdesign der Erweiterung:

Evan Simonet und Christopher Hosch

Abteilungsleiter Grafikdesign:

Brian Schomburg

Schachtelillustration:

Darren Tan

Illustration des Spielmaterials:

Natalie Bernard, Anna Christenson, Anthony Devine, Steve Hamilton, Audrey Hotte, Romana Kendelic, Mark Molnar und Ryan Valle

Künstlerische Leitung:

Crystal Chang

Modellierung:

Bexley Andrajack

Koordination Modellierung:

Niklas Norman

Abteilungsleiterin Kunst:

Melissa Shetler

Leitender Projektmanager:

John Franz-Wichlacz

Leitender Produktentwicklungsmanager:

Chris Gerber

Ausführender Spielautor:

Corey Konieczka

Kreativdirektor:

Andrew Navarro

ASMODOE NORDAMERIKA

Lizenzkoordination:

Sherry Anisi

Lizenzmanagement:

Simone Elliotti

Produktionsmanagement:

Jason Beaudoin und Megan Duehn

Herausgeber:

Christian T. Petersen

LUCASFILM LTD.

Lucasfilm-Lizenzfreigabe:

Brian Merten

Mit besonderem Dank an Max Brooke,

Alex Davy und Nathan Karpinski

Testspieler:

Matt "Shadowlord" Aird, Brad

Bettger, Josiah Burkhardtsmeier, Kevin Connors,

Treb Courie, Ian Cross, Nathan Dahlberg,

Stephen Didion, Laurence Evans, Brooks

Flugaur-Leavitt, Chris Fritz, Jeremy Gaudreau,

Jason Gemmell, Jason Gerali, Brent Hengeveld,

Jeff Hincy, Nelson Huang, Gregg Johnson,

Neil Kellett, Drew Krumel, Kyle Maitland,

Matthew Maxfield, Quynh Nguyen, Alexandra

Nobles, Daniel Peat, Mike Ptak, Andrew

Richardson, Carlo Roque, Sam Simon, Blake

Smith, Sean Sundberg, Allen Tluczek,

Jonathan Van Horn, Michael Vassallo, Ryan

Voigt, Norm Weir und Carel Zietsman

DEUTSCHE AUSGABE:

Redaktion:

Marco Reinartz

Übersetzung:

Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung & Layout:

Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von:

Christian Schepers,

Oliver Kutsch, Tim Leuftink, Philipp „Gobbo“

Korsmeier, Marc Winter und Frank Nauerz

© & ™ Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Diese Information aufbewahren. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.