

# STAR WARS™

# X-WING™

## MINIATUREN-SPIEL

## REGELHEFT

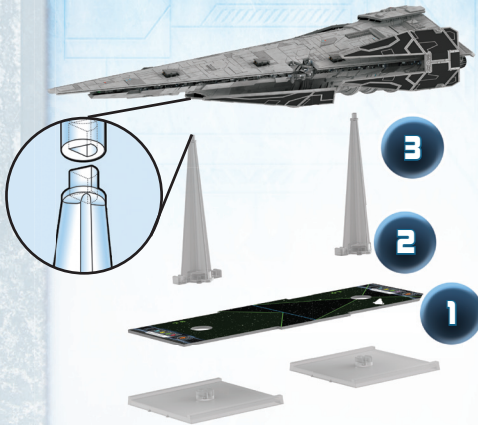
Der Erweiterung-Pack **Imperiale Sturm-Korvette** enthält eine Korvette der *Sturm*-Klasse, einen TIE-Advanced sowie eine Fülle an neuem Material für Gelegenheits- und Turnierspieler – unter anderem die Kampagne „Der Wille des Imperiums“. Die neuen Spielmaterialien werden in diesem Heft unter „Neue Regeln“ erklärt.

Mit Ausnahme der im Folgenden erklärten Regeln richten sich alle Schiffe, Karten und Marker aus dieser Erweiterung nach den Grundregeln von **X-Wing**. Schiffe und Karten aus dieser Erweiterung können beliebig mit anderen Schiffen und Karten aus der **X-Wing**-Spielwelt kombiniert werden. Dabei gelten die normalen Regeln für individualisierte Jägerstaffeln.

## INHALT

- Dieses Regelheft
- 1 Missionsheft
- 1 *Sturm*-Korvette Schiffsmodell
- 1 TIE-Advanced Schiffsmodell
- 2 große Plastikbasen
- 2 Verlängerungsstäbchen aus Plastik
- 1 Plastikbasis
- 2 Haltestäbchen aus Plastik
- 1 *Sturm*-Korvette Schiffsmarker
- 4 TIE-Advanced Schiffsmarker
- 1 *Sturm*-Korvette Manöverrad
- 1 *Sturm*-Korvette Manöverschablone
- 1 TIE-Advanced Manöverrad
- 1 riesiger Maßstab (bestehend aus einem Maßstab für die Reichweiten 1–3, einem Maßstab für die Reichweiten 3–5 und zwei Paar Plastikverbindungen)
- 16 Energiemarker
- 2 Zielerfassungsmarker (MM, NN)
- 12 Schildmarker
- 4 Ionenmarker
- 1 Fokusmarker
- 1 Ausweichmarker
- 1 Verstärkungsmarker
- 1 Stressmarker
- 1 Kampagnenbogen
- 13 Missionsmarker
- 1 Regelkarte
- 10 Schadenskarten Bug
- 10 Schadenskarten Heck
- 8 Schiffskarten, bestehend aus:
  - 1 Korvette der *Sturm*-Klasse (Bugsektion)
  - 1 Korvette der *Sturm*-Klasse (Hecksektion)
  - 1 Juno Eclipse
  - 1 Zertik Strom
  - 1 Commander Alozen
  - 1 Lieutenant Colzet
  - 1 Pilot der *Sturm*-Staffel
  - 1 Pilot der *Tornado*-Staffel
- 34 Aufwertungskarten, bestehend aus:
  - 4 Verbesserter Zielcomputer
  - 4 TIE/x1
  - 1 Protonenraketen
  - 1 Clusterraketen
  - 1 Captain Needa
  - 1 Großmoff Tarkin
  - 1 Imperator Palpatine
  - 1 Admiral Ozzel
  - 2 Schildtechniker
  - 1 Bordschützenteam
  - 1 Ingenieurteam
  - 1 Sensortechnikerteam
  - 2 Einzelne Turbolaser
  - 4 Ionengeschützbatterie
  - 2 Vierlings-Laserkanone
  - 1 Tibanna-Gas-Vorräte
  - 1 Nachbrenner
  - 1 Sekundärer Schildgenerator
  - 1 Kommunikationsverstärker
  - 1 *Sturmbringer*
  - 1 *Hetzer*
  - 1 *Ungestüm*

## ZUSAMMENBAU DER STURM-KORVETTE



Die *Sturm-Korvette* wird in folgenden Schritten zusammengebaut:

1. Der Schiffsmarker wird wie oben gezeigt in die Basen geschoben. Die Pfeile beider Basen müssen in Flugrichtung zeigen.
2. In die Anhebung beider Basen wird je ein Verlängerungsstäbchen gesteckt.
3. Schließlich steckt man die kleinen Stäbchen am Rumpf des Schiffs in die Verlängerungsstäbchen.

## SPIELFORMATE

Es gibt drei verschiedene Spielformate für *X-Wing*:

1. **Standard:** Ein Raumbkampf mit 100-Kommandopunkte-Staffeln, wie er in den Grundregeln beschrieben wird.
2. **Missionen:** Spezielle Missionen, wie sie auch in dieser Erweiterung enthalten sind. Manche Missionen sind zusammenhängend und bilden eine Kampagne.
3. **Episch:** Eine groß angelegte Raumschlacht, an der auch riesige Schiffe wie die *Sturm-Korvette* beteiligt sind.

Mehr Informationen zum epischen Spielformat und Turnierregeln auf: [www.hds-fantasy.de](http://www.hds-fantasy.de).

## NEUE REGELN

Im Folgenden werden sämtliche Regeln erklärt, die bei der Verwendung von Spielmaterial aus dieser Erweiterung beachtet werden müssen.

### DAS EPISCH-SYMBOL

Schiffskarten, die mit einem Episch-Symbol (⊕) neben dem Kartennamen gekennzeichnet sind, können nur im epischen Spielformat verwendet werden bzw. im Missionsspiel, falls die Mission explizit ihre Anwesenheit fordert. Im Standardformat mit 100-Kommandopunkte-Staffeln sind sie nicht zugelassen.



Episch-Symbol

### RIESIGER MASSSTAB

In dieser Erweiterung ist ein Maßstab erhalten, der deutlich größer ist als sein Pendant aus dem Grundspiel. Neben den bekannten Reichweiten 1–3 verfügt der riesige Maßstab zusätzlich über die Reichweiten 4 und 5. Er kommt nur dann zum Einsatz, wenn ein Schiff eine Waffe oder Karte benutzt, die sich explizit auf Ziele jenseits von Reichweite 3 bezieht.

Wenn ein Schiff mit seinen Primärwaffen ein Ziel in **Reichweite 4** angreift, erhält der Verteidiger **zwei** zusätzliche Verteidigungswürfel während des „Verteidigungswurf“-Schrittes der Kampfphase. Wenn ein Schiff mit seinen Primärwaffen ein Ziel in **Reichweite 5** angreift, erhält der Verteidiger **drei** zusätzliche Verteidigungswürfel während des „Verteidigungswurf“-Schrittes der Kampfphase.

## REGELN FÜR DIE STURM-KORVETTE

### DAS STURM-KORVETTE SCHIFFSMODELL

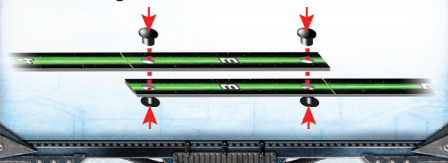
Die *Sturm-Korvette* zählt als ein Schiff, bestehend aus zwei Basen, einem Schiffsmarker und zwei Schiffskarten. Der Schiffsmarker ist in zwei Hälften unterteilt, angezeigt durch eine blaue **MITTELLINIE**. Die vordere Basis und der vordere Teil des Schiffsmarkers sind die **BUGSEKTION**. Die hintere Basis und der hintere Teil des Schiffsmarkers sind die **HECKSEKTION**.

### SCHIFFSKARTEN

Die *Sturm-Korvette* hat zwei Schiffskarten, eine für jede Sektion. Beide Schiffskarten sind doppelseitig und zu Spielbeginn voll funktionsfähig (d. h. die „lahmgelegte“ Seite ist verdeckt). Mehr dazu auf S. 5 unter „Lahmgelegte Sektionen“).

## ZUSAMMENBAU DES RIESIGEN MASSSTABS

Der riesige Maßstab wird wie folgt zusammengebaut:



## AKTIVIERUNGSPHASE

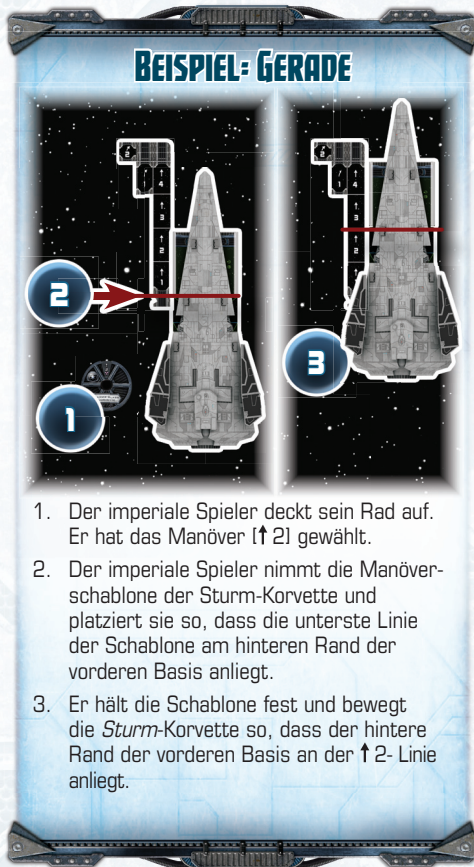
In der Aktivierungsphase wird die Sturm-Korvette im Anschluss an alle kleinen und großen Schiffe aktiviert (siehe S. 6).

## BEWEGUNG DER STURM-KORVETTE

Die *Sturm-Korvette* benutzt nicht die Manöverschablonen aus dem Grundspiel, sondern hat seine eigene Manöverschablone.

Um eine Gerade zu fliegen, werden folgende Schritte ausgeführt:

1. Die Manöverschablone der *Sturm-Korvette* wird an eine beliebige Seite der vorderen Basis gelegt, sodass die unterste Linie der Schablone am **hinteren Rand** der **vorderen Basis** anliegt.
2. Dann wird die *Sturm-Korvette* so bewegt, dass der **hintere Rand** der **vorderen Basis** an der Linie des ausgewählten Manövers anliegt.



Um ein Drehmanöver zu fliegen, werden folgende Schritte ausgeführt:

1. Die Manöverschablone wird so an der Seite der vorderen Basis angelegt, dass der Richtungspfeil auf der Schablone dem des gewählten Manövers entspricht. Dabei achtet man darauf, dass die Ecke des **hinteren Rands** der **vorderen Basis** genau in die Kerbe an der Unterseite der Schablone passt.
2. Die *Sturm-Korvette* wird so bewegt, dass die vordere Ecke der **vorderen Basis** genau in den rechten Winkel unter dem ausgewählten Manöver passt.



## ENERGIE

Die *Sturm-Korvette* kann **ENERGIE** gewinnen und für spezielle Aktionen und Effekte wieder ausgeben. Für jeden Punkt Energie, den eine *Sturm-Korvette* gewinnt, wird ein Energiemarker auf die Heck-Schiffskarte gelegt. Wenn ein Punkt Energie ausgegeben wird, entfernt man den entsprechenden Marker von der Heck-Schiffskarte der *Sturm-Korvette* und legt ihn in den Vorrat zurück.

Die maximale Anzahl an Energiemarkern, die gleichzeitig auf einer Karte liegen können, ist das

**ENERGIELIMIT** der Karte. Wenn das Energielimit einer Karte überschritten wird, müssen überschüssige Marker sofort in den Vorrat zurückgegeben werden.

Energiemarker bleiben so lange auf Karten liegen, bis sie ausgegeben oder durch einen Effekt entfernt werden.

### Energie-Schritte in der Aktivierungsphase

Um Energie zu gewinnen und auszugeben, führt die *Sturm-Korvette* drei zusätzliche Schritte in der Aktivierungsphase durch. Diese finden in folgender Reihenfolge zwischen dem Aufräumen und dem Durchführen von Aktionen statt:

- 1. Energie gewinnen:** Die *Sturm-Korvette* bekommt so viele Energiemarken, wie Energiesymbole auf der von ihr gewählten Einstellung des ManöVERRADS abgebildet sind (unter der Geschwindigkeitszahl).
- 2. Energie umleiten:** Der kommandierende Spieler der *Sturm-Korvette* kann Energiemarken von der Schiffskarte entfernen und sie auf beliebige Karten mit Energielimit legen, welche die *Sturm-Korvette* ausgerüstet hat. Dabei darf er das Energielimit der Karten nicht überschreiten.
- 3. Energie ausgeben:** Die *Sturm-Korvette* kann **eine oder mehrere** ihrer Aufwertungs- oder Schadenskarten mit dem Stichwort „**ENERGIE**“ benutzen. Jede Karte mit diesem Stichwort kann nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden.



Energiemarker



Energielimit



Energiesymbole


**ENERGIE:** Gib 1 um sämtliche S

*Stichwort*  
„Energie“ auf einer Aufwertungskarte

### AKTIONEN DER STURM-KORVETTE


Im folgenden Abschnitt wird beschrieben, welche Aktionen der *Sturm-Korvette* zur Verfügung stehen.

#### Aufladen [ ]

Die Bug-Schiffskarte der *Sturm-Korvette* zeigt ein -Aktionssymbol, d. h. das Schiff kann die Aktion **AUFLADEN** durchführen. Dazu werden alle Energiemarken von der Heck-Schiffskarte der *Sturm-Korvette* entfernt. Pro entferntem Energiemarker lädt sie


1 Schild in der Bug- oder Hecksektion wieder auf (bis maximal zum jeweiligen Schildwert der Sektion).

#### Verstärken [ ]

Die Bug-Schiffskarte der *Sturm-Korvette* zeigt ein -Aktionssymbol, d. h. das Schiff kann die Aktion **VERSTÄRKEN** durchführen. Dazu wird ein Verstärkungsmarker entweder neben die Bugsektion oder neben die Hecksektion der *Sturm-Korvette* gelegt.




Verstärkungsmarker

Wenn sich eine *Sturm-Korvette* mit einem Verstärkungsmarker verteidigt, fügt der Verstärkungsmarker dem Würfelergbnis ein  hinzu – allerdings nur, wenn der Marker neben der angegriffenen Sektion liegt.

Der Verstärkungsmarker wird dabei nicht ausgegeben, d. h. er kann gegen mehrere Angriffe in derselben Runde schützen.


In der Endphase werden sämtliche Verstärkungsmarker zusammen mit den Fokus- und Ausweichmarkern abgelegt.

#### Zielerfassung [ ]

Die Heck-Schiffskarte der *Sturm-Korvette* zeigt ein -Aktionssymbol, d. h. das Schiff kann wie auf S. 9 der Grundregeln beschrieben ein anderes Schiff in die Zielerfassung nehmen.

Wenn die *Sturm-Korvette* ein Schiff in die Zielerfassung nimmt, legt man den blauen Zielerfassungsmarker neben das Modell der *Sturm-Korvette*. Er wird keiner bestimmten Sektion zugeordnet und kann von einer beliebigen Sektion ausgegeben werden.

#### Koordination [ ]

Die Heck-Schiffskarte der *Sturm-Korvette* zeigt ein -Aktionssymbol, d. h. das Schiff kann die Aktion **KOORDINATION** durchführen. Dazu wählt man ein anderes freundliches Schiff in Reichweite 1–2. Das gewählte Schiff darf sofort eine freie Aktion durchführen.

#### Aktionen der einzelnen Sektionen

Die *Sturm-Korvette* hat im Schritt „Aktionen durchführen“ zwei Aktionen. Die erste muss aus der Aktionsleiste der Bugsektion oder von einer Aufwertungs- oder Schadenskarte der Bugsektion stammen. Die zweite Aktion muss aus der Aktionsleiste der Hecksektion oder von einer Aufwertungs- oder Schadenskarte der Hecksektion stammen.

Beim Durchführen von Aktionen und Verwenden von Karten einer Sektion der *Sturm-Korvette* ist die Reichweite stets die kürzeste Distanz zwischen *Sturm-Korvette* und Ziel, unabhängig davon, welche Sektion die Aktion durchführt. Beispiel: Wenn die Hecksektion einer *Sturm-Korvette* die Aktion Koordination durchführt, kann der Maßstab an einem beliebigen Punkt der *Sturm-Korvette* angelegt werden, um ein freundliches Schiff in Reichweite 1–2 zu bestimmen, das sofort eine freie Aktion durchführen darf.

## KAMPFFHASE

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie die *Sturm-Korvette* im Kampf funktioniert.

### Die *STURM-KORVETTE* ALS ANGRIFFSZIEL

Um die *Sturm-Korvette* anzugreifen, muss man eine Sektion (Bug oder Heck) wählen, die das angreifende Schiff auch regulär als Ziel wählen könnte. Dann misst man die Strecke vom Mittelpunkt der Basis des Angreifers bis zum Mittelpunkt der Basis der gewählten Sektion. Wenn diese Strecke nicht durch die blaue Mittellinie auf dem Schiffsmarker der *Sturm-Korvette* unterbrochen wird, darf man einen Angriff auf die gewählte Sektion ansagen.

Die Reichweite des Angriffs ist die kürzeste Strecke zwischen Angreifer und der gewählten Sektion der *Sturm-Korvette*, **die innerhalb des Feuerwinkels des Angreifers liegt.**

Wenn es sich um einen Angriff handelt, der den Feuerwinkel ignoriert, wird die kürzeste Strecke ohne Berücksichtigung des Feuerwinkels gemessen.

Falls sich herausstellt, dass der Angreifer die gewählte Sektion doch nicht angreifen kann, darf er ein anderes Ziel wählen.

### ANGREIFEN MIT DER *STURM-KORVETTE*

Die *Sturm-Korvette* darf in der Kampfphase bis zu zwei Mal mit ihren Primärwaffen und ein Mal mit **jeder** ausgerüsteten Sekundärwaffe angreifen. Jeder Angriff muss vollständig abgeschlossen sein, bevor man zum nächsten übergehen kann.

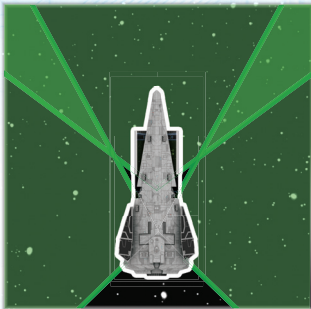
### Reichweite der Primärwaffen

Die Primärwaffen der *Sturm-Korvette* haben eine Reichweite von 2–4 (siehe „Riesiger Maßstab“ auf S. 2). Zur Erinnerung ist die Reichweite auf der Bug-Schiffskarte der *Sturm-Korvette* noch einmal angegeben.



Reichweite  
der  
Primärwaffen

## FEUERWINKEL DER STURM-KORVETTE



Die obenstehende Abbildung zeigt die Feuerwinkel von Bug und Heck der *Sturm-Korvette*. Die hellgrüne Fläche ist der Bereich, in dem sich die Feuerwinkel überschneiden.

## FEUERWINKEL DER *STURM-KORVETTE*

Auf dem Schiffsmarker der *Sturm-Korvette* sind drei Feuerwinkel eingezeichnet; einer auf der Bugsektion und zwei auf der Hecksektion. Falls die Heck-Sektion der *Sturm-Korvette* eine Sekundärwaffe ausgerüstet hat, können damit nur Ziele angegriffen werden, die sich im Feuerwinkel dieser Sektion befinden.

### VERTEIDIGEN MIT DER *STURM-KORVETTE*

Die *Sturm-Korvette* hat einen Wendigkeitswert von 0, kann aber aufgrund von Karteneffekten, Kampfvorteilen durch Reichweite, versperrten Schussbahnen usw. dennoch Verteidigungswürfel erhalten.

## SCHADEN

Die *Sturm-Korvette* hat zwei spezielle Schadensstapel; einen für die Bugsektion und einen für die Hecksektion des Schiffs. Wenn die *Sturm-Korvette* eine Schadenskarte bekommt, zieht man sie vom Stapel der angegriffenen Sektion und legt sie neben die entsprechende Schiffskarte.

Wenn durch einen Effekt beide Sektionen der *Sturm-Korvette* beschädigt würden, entscheidet der Gegenspieler, welche Sektion den Schaden nimmt.

Der Gegenspieler entscheidet ebenfalls, wenn die *Sturm-Korvette* Schaden nimmt, ohne dass explizit angegeben ist, auf welche Sektion sich der Schaden bezieht. Lahmgelegte Sektionen dürfen nicht gewählt werden.

### LAHMGELEGTE SEKTIONEN

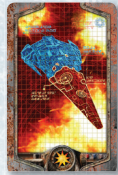
Wenn die Anzahl der Schadenskarten einer Sektion deren Hüllenwert erreicht oder überschreitet, wird die Sektion **LAHMGELEGT**. In diesem Fall dreht man die Schiffskarte der betroffenen Sektion um.

Die lahmgelegte Seite einer Schiffskarte hat weniger Aufwertungssymbole als die voll funktionsfähige Seite. Wenn die lahmgelegte Seite oben liegt, muss der kommandierende Spieler überschüssige Aufwertungskarten wählen und ablegen. Ebenso müssen sämtliche Energiemarker entfernt werden, die über das Energielimit der lahmgelegten Seite hinausgehen. Titel und Modifikationen werden nicht abgelegt.

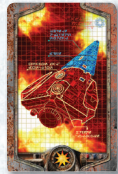
Lahmgelegte Sektionen können nicht angegriffen werden und auch keinen Schaden nehmen.

Wenn beide Sektionen der *Sturm-Korvette* lahmgelegt sind, ist das Schiff zerstört. Es wird sofort aus dem Spielbereich entfernt, sämtliche Schadenskarten kommen auf offene Ablagestapel neben den jeweiligen Schadensstapeln und alle Marker werden in die entsprechenden Vorräte zurückgegeben.

**Ausnahme:** Siehe „Gleichzeitig angreifen“ auf S. 6.



Schadens-  
stapel Bug



Schadens-  
stapel Heck

## GLEICHZEITIG ANGREIFEN

Wenn eine Sektion der *Sturm-Korvette* durch den Angriff eines Schiffs mit identischem Pilotenwert lahmgelegt werden würde und die *Sturm-Korvette* noch nicht angegriffen hat, wird die Schiffskarte der *Sturm-Korvette* zunächst nicht umgedreht. Er darf in dieser Kampfphase wie gewohnt angreifen, wobei der Angriff durch soeben erhaltene, offene Schadenskarten beeinflusst werden kann.

Erst nachdem die *Sturm-Korvette* die Gelegenheit zum Angriff hatte, werden die Karten aller lahmgelegten Sektionen auch tatsächlich umgedreht.

## REGELN FÜR RIESIGE SCHIFFE

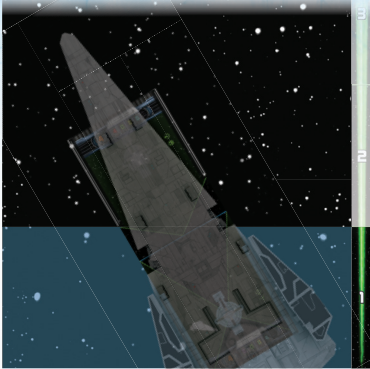
Die *Sturm-Korvette* verwendet zwei große Plastikbasen und fällt damit in die Kategorie der **RIESIGEN** Schiffe. Für diese gelten folgende Regeln.

### AUFBAU

Für riesige Schiffe gelten alle normalen Aufbaueregeln mit einer Ausnahme: Die Basen eines riesigen Schiffs können beim Spielaufbau über Reichweite 1 (bzw. das Startgebiet einer Mission) hinausragen, solange sie das Startgebiet in voller Länge ausfüllen.

Beim Platzieren eines riesigen Schiffs darf kein Teil der Basen über den Spielflächenrand hinausragen. Das Schiffsmodell kann dies zwar jederzeit tun, nicht aber die Basen.

### BEISPIEL: AUFBAU EINES RIESIGEN SCHIFFS



Der imperiale Spieler möchte eine *Sturm-Korvette* diagonal in seinem Startgebiet platzieren. Zunächst muss er sicherstellen, dass der hintere, linke Eckpunkt der hinteren Basis den Rand der Spielfläche berührt. Dann kann er das Schiff nach Belieben ausrichten.

## AKTIVIERUNG VON RIESIGEN SCHIFFEN

Die Aktivierungsphase besteht aus zwei Unterphasen, die in folgender Reihenfolge ausgeführt werden:

- 2a. Aktivierung der kleinen und großen Schiffe
- 2b. Aktivierung der riesigen Schiffe

In der ersten Unterphase aktiviert man alle kleinen und großen Schiffe in aufsteigender Reihenfolge (nach Pilotenwert sortiert).

Anschließend werden in der zweiten Unterphase alle riesigen Schiffe aktiviert, ebenfalls in aufsteigender Reihenfolge (nach Pilotenwert sortiert).

Ansonsten gelten alle normalen Regeln für das Aktivieren von Schiffen. Effekte, die am Ende der Aktivierungsphase eintreten, passieren nach der Aktivierung der riesigen Schiffe.

**Beispiel:** *Der imperiale Spieler hat einen Piloten der Akademie (Pilotenwert 1), Darth Vader (Pilotenwert 9) und eine Sturm-Korvette (Pilotenwert 4). In der Aktivierungsphase wird er seine Schiffe in dieser Reihenfolge aktivieren: Pilot der Akademie, Darth Vader, Sturm-Korvette.*

## ÜBERSCHNEIDUNGEN

Riesige Schiffe müssen bei Überschneidungen spezielle Regeln beachten.

### ÜBERSCHNEIDUNGEN MIT RIESIGEN SCHIFFEN

Wenn ein riesiges Schiff ein Manöver ausführt und sich danach eine seiner Sektionen mit einem oder mehreren riesigen Schiffen überschneidet, gelten die gewohnten Regeln für Überschneidungen, wie sie auf S. 17 der Grundregeln beschrieben sind. Allerdings muss das riesige Schiff, das sich bewegt hat, den Schritt „Aktion durchführen“ nicht überspringen. Stattdessen erhalten beide riesigen Schiffe eine **offene** Schadenskarte, die von dem Stapel der jeweils betroffenen Sektion gezogen wird.

### ÜBERSCHNEIDUNGEN MIT KLEINEN ODER GROSSEN SCHIFFEN

Wenn ein riesiges Schiff ein Manöver ausführt und sich danach eine seiner Sektionen mit einem oder mehreren kleinen oder großen Schiffen überschneidet, werden die betroffenen kleinen oder großen Schiffe sofort zerstört und das riesige Schiff führt sein Manöver zu Ende. Der Schritt „Aktion durchführen“ wird nicht übersprungen.

Dann wirft der kommandierende Spieler des riesigen Schiffs einen Angriffswürfel für jedes kleine Schiff und zwei Angriffswürfel für jedes große Schiff, das durch die Überschneidung zerstört wurde. Die Bugsektion des riesigen Schiffs nimmt allen Schaden (✳) und kritischen Schaden (✳✳), der dabei gewürfelt wird.

## ÜBERSCHNEIDUNGEN MIT HINDERNISSEN

Sobald ein riesiges Schiff ein Manöver ausführt und sich danach eine seiner Sektionen mit einem oder mehreren Hindernismarkern überschneidet, bekommt das riesige Schiff eine **offene** Schadenskarte, die vom Stapel der betroffenen Sektion gezogen wird. Wenn beide Sektionen an der Überschneidung beteiligt sind, entscheidet der Gegenspieler, welche Sektion den Schaden nimmt.

Hindernisse führen nicht dazu, dass das riesige Schiff den Schritt „Aktion durchführen“ überspringen muss. Alle an der Überschneidung beteiligten Hindernismarker werden sofort von der Spielfläche genommen.

Die oben genannten Effekte treten nur dann ein, wenn sich eine Sektion eines riesigen Schiffs mit einem Hindernis überschneidet, **nicht** wenn die Manöverschablone das tut.

## ÜBERSCHNEIDUNGEN VON KLEINEN/GROSSEN MIT RIESIGEN SCHIFFEN

Wenn ein kleines oder großes Schiff ein Manöver ausführt und seine Basis sich anschließend mit einem riesigen Schiff überschneidet, gelten die Regeln für „Überschneidung der Basen“ auf S. 17 der Grundregeln. Außerdem wirft der kommandierende Spieler des kleinen/großen Schiffs einen Angriffswürfel und nimmt den gewürfelten Schaden (✱) oder kritischen Schaden (✱✱).

## MODIFIKATIONEN

Riesige Schiffe können nur Modifikationen verwenden, die mit der Anmerkung „*NUR FÜR RIESIGE SCHIFFE*“ versehen sind.

## FOKUS-, AUSWEICH- UND STRESSMARKER

Fokus-, Ausweich- und Stressmarker haben keine Auswirkungen auf riesige Schiffe. Wenn ein riesiges Schiff einen solchen Marker erhält, wird er sofort wieder entfernt und in den Vorrat zurückgelegt.

## IONENMARKER

Es gibt Kartenfähigkeiten, durch die ein Schiff einen Ionenmarker erhält. Ionenmarker haben nicht die gewohnte Auswirkung auf riesige Schiffe. Stattdessen wird im Schritt „Energie gewinnen“ die Anzahl der gewonnenen Energiemarker um die Anzahl der Ionenmarker des Schiffs reduziert. Am Ende der Aktivierungsphase werden dann **alle** Ionenmarker vom Schiff entfernt.

## ZIELERFASSUNGSMARKER

Wenn man ein riesiges Schiff in die Zielerfassung nehmen will, muss man sich für eine Sektion entscheiden. Die kürzeste Strecke zur gewählten Sektion muss dafür in Reichweite sein. Dann legt man den roten Zielerfassungsmarker neben die gewählte Sektion des riesigen Schiffs. Er wirkt sich nur auf diese Sektion aus.

## FREIE AKTIONEN

Riesige Schiffe dürfen keine freien Aktionen durchführen.

## VERSPERREN

Wenn bei einem Angriff die kürzeste Strecke zwischen Angreifer und Ziel eine beliebige Sektion eines riesigen Schiffs kreuzt (das nicht das Ziel des Angriffs ist), gilt die Schussbahn als versperrt, d. h. der Verteidiger erhält einen zusätzlichen Verteidigungswürfel.

## ANGRIFFSRAKETEN

Wenn ein riesiges Schiff mit Angriffsraketen angegriffen wird, die allen Schiffen in Reichweite 1 des Verteidigers Schaden zufügen, wird von der **angegriffenen Sektion** aus gemessen. Die andere Sektion des riesigen Schiffs nimmt dabei keinen Schaden.

## DIE STURM-KORVETTE ALS HINDERNIS

Im Standardspiel kann die *Sturm-Korvette* zwar nicht als imperiales Schiff, aber als Hindernis verwendet werden. Dazu dreht man den Schiffsmarker auf die Weltraumseite und befolgt die Regeln für Hindernisse auf S. 20 der Grundregeln mit folgender Änderung: Zu Beginn platziert ein Spieler die *Sturm-Korvette* anstatt seiner drei Asteroidenmarker.

Wenn die *Sturm-Korvette* als Hindernis fungiert, wird sie von keinem der Spieler kommandiert. Sämtliche in diesem Heft beschriebenen Regeln für riesige Schiffe gelten auch für sie, aber sie bewegt sich nicht, kann nicht angegriffen werden, Schaden nehmen oder zerstört werden.

## NEUE AUFWERTUNGSKARTEN

Im folgenden Abschnitt werden die neuen Aufwertungskarten der Erweiterung erklärt.

### MODIFIKATIONEN UND TITEL

Modifikationen und Titel sind besondere Aufwertungen, die nicht in den Aufwertungsleisten der Schiffe erscheinen. Sofern sie nicht auf einen bestimmten Schiffstyp beschränkt sind, können Modifikationen und Titel von allen Schiffen verwendet werden. Jedes Schiff kann maximal **eine** Modifikation und **einen** Titel haben.



### FRAKTIONSSPEZIFISCHE AUFWERTUNGEN

In dieser Erweiterung gibt es Aufwertungen, die mit der Anmerkung „*NUR FÜR DAS IMPERIUM*“ versehen sind. Solche Karten dürfen weder von Jägerstaffeln der Rebellen noch von Abschaum und Kriminellen ausgerüstet werden.

### MEHRERE AUFWERTUNGSSYMBOLLE

Die Aufwertungskarte „Imperator Palpatine“ hat zwei Aufwertungssymbole. Um sie auszurüsten zu können, muss das Schiff mindestens in seiner Aufwertungsleiste haben. Die Karte belegt beide Aufwertungsplätze.



### LIMITIERTE AUFWERTUNGEN

In dieser Erweiterung gibt es Aufwertungen, die mit der Anmerkung „*LIMITIERT*“ versehen sind. Ein Schiff darf nicht mehrere Exemplare derselben limitierten Aufwertung ausrüsten.

## STURM-KORVETTE- UND TIE-ADVANCED-MANÖVER

Die folgenden Tabellen zeigen alle Manöver, die einer Korvette der *Sturm*-Klasse bzw. einem TIE-Advanced zur Verfügung stehen. Sie sollte immer griffbereit und für alle Spieler einsehbar sein.

STURM-KORVETTE				
4		↑		
3		↑		
2	↖	↑	↗	
1	↖	↑	↗	

TIE-ADVANCED				
5		↑		
4		↑		↻
3	↖	↗	↑	↗
2	↖	↗	↑	↗
1		↙	↘	

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

Mehr Infos unter:

[www.hds-fantasy.de](http://www.hds-fantasy.de)  
[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)

Heidelberger  
Spieleverlag



## CREDITS

### Autoren und Entwickler der Erweiterung:

Frank Brooks und Alex Davy

**Autor des Grundspiels:** Jay Little

**Schachtelillustration:** Ben Zweifel

**Illustration des Spielmaterials:** Justin Adams, Tiziano Baracchi, Sara Betsy, Sara Biddle, Jon Bosco, Matt Bradbury, Mark Bulahao, Anthony Devine, Allen Douglas, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Zachary Graves, Suzanne Helmigh, Blake Henriksen, Clark Huggins, Joel Hustak, Nikolaus Ingeneri, Jeff Lee Johnson, Jake Murray, Matt Stawicki und Ben Zweifel.

**3D-Modellierung der Schiffe:** Jason Beaudoin

**Leitender Grafikdesigner:** Brian Schomburg

**Grafikdesign der Erweiterung:** Shaun Boyke mit Christopher Hosch

**Grafikdesign des Grundspiels:** Dallas Mehlhoff mit Chris Beck, Shaun Boyke, Michael Silsby und Evan Simonet

**FFG-Lizenzkoordination:** Amanda Greenhart

**Manager Grafikdesign:** Andy Christensen

**Künstlerische Leitung:** Zoë Robinson

**Produktionsmanager:** Eric Knight

**Produktionskoordination:** John Britton, Megan Duehn, Simone Elliott und Jason Glawe

**Leitender Spieleproduzent:** Steven Kimball

**Ausführender Spieledesigner:** Corey Konieczka

**Herausgeber:** Christian T. Petersen

**Testspieler:** Josh Ackerman, Neil Amstwyh, Matthew Babiash, Dan Besemann, Matt Baxter, Alex Becker, Eric Berling, Jeff Berling, Hunter Bienvu, Nathan Bier, Jim Blakley, Rob Bogardus, Aaron Bonar, Nickie Bonar, Ashley Brannan, Ron Brannan, Christian Busch, David Campbell, Dominic Cairo, Evan Claassen, Marv Cole, Adrien Dawson, Cameron Dawson, Sean Dawson, Tim Dolgos, Aaron Dorcy, Sean Dorcy, Jeffrey Dunford, Leighton Eash, Amber Edwards, Ben Edwards, James Elhardt, Gregory Evans, Mike Ferrante, Trenden Flanigan, Brooks Flugaur-Leavitt, Zara Fox, Brian Francis, Dale Gallagher, Nathan Gerber, Neil Gilsdorf, Iain Hamp, Dan Hars, Lyle Hayhurst, Colton Hoerner, Matt Holland, Daniel Howell, Harvie Jarriell, Chris Jenkins, Jörg Klöckner, Jim Lafferty, David Levy, Robert McCowen, Patrick McDonald, Jason McMahon, Darryl McMillon, Michael Meurer, Chris Miller, Frank Omilian, Ben Oosting, James Pilson-Wood, Mark Plumley, David Pontier, Dustin Poskochil, Mike Ptak, Christine Pugh, Tony Roberto, Geordan Rosario, Anthony Rossi, Gianni Rossi, Mike Russell, Trevor Ryan, Mark Salzer, Chris Saman, Roy Scales, Brant Seymoure, Brian Siela, Nick Singer, David Sleet, Kris Soehnlín, Tristan Telson, Josh Totman, Shaun VanConett, Sean Vayda, Andrew Wallace, Tom Weaver, Chris Weinstein, Patrick Wilcox, Jeff Wilder, Damon Williams, Josh Wilson, Rich Wilson, Greg Wood, Joseph Woodworth, Dmitry Kolyada, Keoki Young, Mike Youtz und Kelly Yuhas.

**Lucasfilm-Lizenzerteiler:** Chris Gollaher

## DEUTSCHE AUSGABE

**Übersetzung:** Susanne Kraft

**Redaktion:** Marco Reinartz

**Layout und grafische Bearbeitung:** Marco Reinartz

**Produktionsmanagement:** Heiko Eller

**Unter Mitarbeit von:** Marcus Lange, Jasmin Ickes, Yvonne Distelkämper, Tim Leuftink, Martin Becker, Torsten Becker und Marc Winter