

STAR WARS™

X-WING™

MINIATUREN-SPIEL

Der Erweiterung-Pack **Imperialier Angriffsträger** enthält einen Kreuzer der *Gozanti*-Klasse, begleitet von zwei TIE-Jägern, sowie eine Fülle an neuem Material für das epische Spielformat. Mit dabei ist auch die filmreife Kampagne „Imperiale Razzia“ sowie neue Schiffs- und Aufwertungskarten für die TIE-Jäger.

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 Kreuzer der *Gozanti*-Klasse Schiffsmodell
- 4 Andockklammern aus Plastik
- 2 große Plastikbasen
- 2 Verlängerungsstäbchen aus Plastik
- 1 Kreuzer der *Gozanti*-Klasse Schiffsmarker
- 1 Kreuzer der *Gozanti*-Klasse Manövrierad
- 1 Kreuzer der *Gozanti*-Klasse Manöverschablone
- 2 TIE-Jäger Schiffsmodelle
- 2 kleine Plastikbasen
- 4 Haltestäbchen aus Plastik
- 5 TIE-Jäger Schiffsmarker
- 2 TIE-Jäger Manövrieräder
- 1 Verstärkungsmarker
- 6 Energiemarker
- 2 Fokusermarker
- 2 Ausweichmarker
- 2 Zielerfassungsmarker (TT, UU)
- 5 Schildmarker
- 4 Stressmarker
- 1 Kritische-Treffer-Marker
- 1 Kampagnenbogen
- 10 Schadenskarten Bug
- 10 Schadenskarten Heck
- 21 Missionsmarker, bestehend aus:
 - 8 Manövermarker
 - 6 Signalmarker
 - 4 Scannermarker
 - 3 Schadensmarker

- 11 Schiffskarten, bestehend aus:
 - 1 Kreuzer der *Gozanti*-Klasse
 - 1 „Geißel“
 - 1 „Youngster“
 - 1 „Wampa“
 - 1 „Chaser“
 - 2 Pilot der Schwarzen Staffel
 - 2 Pilot der Obsidian-Staffel
 - 2 Pilot der Akademie
- 26 Aufwertungskarten, bestehend aus:
 - 1 Treffsicherheit
 - 1 Flugkunst
 - 1 Aggressiv
 - 1 Ionentorpedos
 - 1 Clusterraketen
 - 1 Lenkraketen
 - 1 Doppel-Lasergeschütz
 - 1 Sendephalanx
 - 2 Baudroide
 - 1 Agent Kallus
 - 1 Konteradmiral Chiraneau
 - 2 Flugkörperexperten
 - 1 Andockklammern
 - 2 Clusterbomben
 - 3 Vollautomatische Protokolle
 - 3 Optimierte Generatoren
 - 3 Abschussrohre
 - 1 *Requiem*
 - 1 *Vektor*
 - 1 *Unterdrücker*

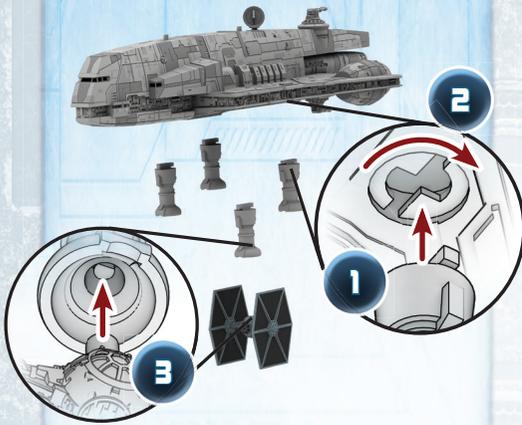
SPIELFORMATE

X-Wing hat drei verschiedene Spielformate:

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

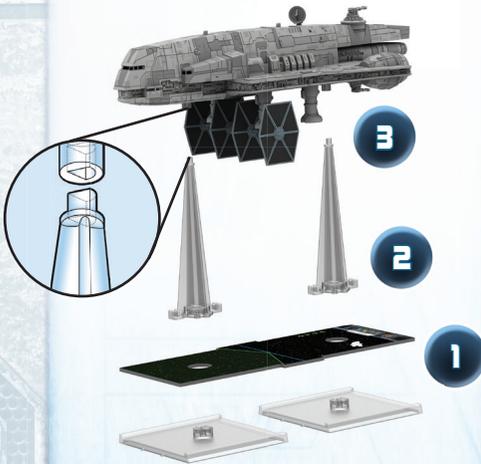
Mehr Informationen zum epischen Spielformat und Turnierregeln gibt es auf: www.hds-fantasy.de.

ZUSAMMENBAU



In folgenden Schritten werden TIE-Jäger am Kreuzer der *Gozanti*-Klasse befestigt:

1. Alle Andockklammern an der Unterseite des Kreuzers befestigen.
2. Klammern so lange im Uhrzeigersinn drehen, bis sie einrasten.
3. TIE-Jäger kopfüber in eine der Andockklammern stecken.



Der Kreuzer der *Gozanti*-Klasse wird in folgenden Schritten zusammengebaut:

1. Schiffsmarker in die Basen schieben (siehe Abb.). Die Pfeile beider Basen müssen in Flugrichtung zeigen.
2. Je 1 Verlängerungsstäbchen in die Anhebung beider Basen stecken.
3. Stäbchen am Rumpf des Kreuzers in die Verlängerungsstäbchen stecken.

NEUE REGELN

Im Folgenden werden sämtliche Regeln erklärt, die bei 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 filmreifen Spielformat, falls die Mission explizit ihre Anwesenheit fordert. Im Standardformat mit 100-Kommandopunkte-Staffeln sind sie nicht zugelassen.



SONDERREGELN

Folgende Regeln gelten speziell für den Kreuzer der *Gozanti*-Klasse.

DAS KREUZER DER *GOZANTI*-KLASSE SCHIFFSMODELL

Der Kreuzer der *Gozanti*-Klasse zählt als ein Schiff, bestehend aus zwei Basen, einem Schiffsmarker und einer Schiffskarte. 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**.

AKTIVIERUNGSPHASE

In der Aktivierungsphase wird der Kreuzer der *Gozanti*-Klasse im Anschluss an alle kleinen und großen Schiffe aktiviert. Falls mehrere *Gozanti*-Kreuzer im Spiel sind, bestimmt der imperiale Spieler die Reihenfolge ihrer Aktivierung (nachdem alle kleinen und großen Schiffe aktiviert worden sind).

BEWEGUNG DES KREUZERS DER *GOZANTI*-KLASSE

Der Kreuzer der *Gozanti*-Klasse verwendet nicht die Manöverschablonen aus dem Grundspiel, sondern hat seine eigene Manöverschablone.

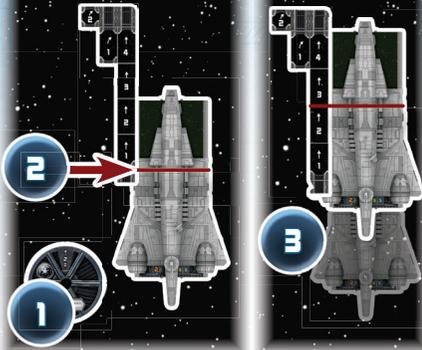
Um eine Gerade zu fliegen, werden folgende Schritte ausgeführt:

1. Die Manöverschablone des *Gozanti* 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 der Kreuzer 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. Der *Gozanti* wird so bewegt, dass die vordere Ecke der **vorderen Basis** genau in den rechten Winkel unter dem ausgewählten Manöver passt.

BEISPIEL: GERADE



1. Der imperiale Spieler deckt sein Rad auf. Er hat das Manöver (↑ 2) gewählt.
2. Der imperiale Spieler nimmt die Manöverschablone des Gozanti und platziert sie so, dass die unterste Linie der Schablone am hinteren Rand der vorderen Basis anliegt.
3. Er hält die Schablone fest und bewegt den Kreuzer so, dass der hintere Rand der vorderen Basis an der ↑ 2-Linie anliegt.

ENERGIE

Der Kreuzer der *Gozanti*-Klasse kann Energie gewinnen und für spezielle Aktionen und Effekte wieder ausgeben. Für jeden Punkt Energie, den der Kreuzer gewinnt, wird ein Energiemarker auf seine Schiffskarte gelegt. Wenn er einen Punkt Energie ausgibt, entfernt man den entsprechenden Marker von der Schiffskarte und legt ihn in den Vorrat zurück.

Das **ENERGIELIMIT** ist die maximale Anzahl an Energiemarkern, die gleichzeitig auf der Schiffskarte eines *Gozanti*-Kreuzers liegen können. Manche Aufwertungen können das Energielimit erhöhen. Wenn es jemals überschritten wird, müssen überschüssige Marker sofort in den Vorrat zurückgegeben werden.

Energie-Schritte in der Aktivierungsphase

Für das Gewinnen und Ausgeben von Energie führt man in der Aktivierungsphase 3 zusätzliche Schritte durch. Diese finden in folgender Reihenfolge zwischen dem Aufräumen und dem Durchführen von Aktionen statt:

1. **Energie gewinnen:** Der Kreuzer der *Gozanti*-Klasse bekommt so viele Energiemarkern, wie Energiesymbole auf der von ihm gewählten Einstellung des Manörrads abgebildet sind (unter der Geschwindigkeitszahl).



Energiemarker

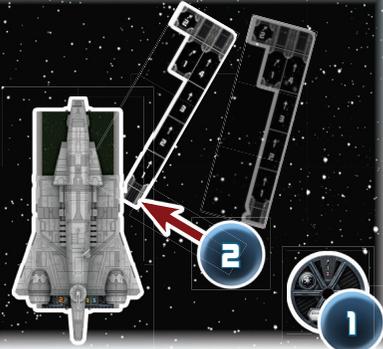


Energielimit

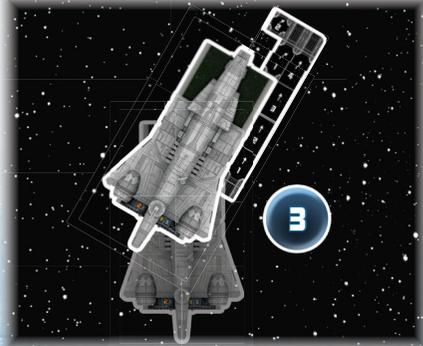


Erhöhung des Energielimits

BEISPIEL: DREHMANÖVER



1. Der imperiale Spieler deckt sein Rad auf. Er hat das Manöver (↗ 1) gewählt.
2. Der imperiale Spieler nimmt die Manöverschablone des Gozanti und platziert sie so, dass die Ecke des hinteren Rands der vorderen Basis genau in die Kerbe an der Unterseite der Schablone passt.



3. Er hält die Schablone fest und bewegt den Kreuzer so, dass die vordere, rechte Ecke der vorderen Basis genau in den rechten Winkel unter dem ↗ 1 auf der Schablone passt.

2. **Energie umleiten:** Der kommandierende Spieler des Kreuzers der *Gozanti*-Klasse kann Energiemarkern von der Schiffskarte entfernen und sie auf beliebige Karten mit Energielimit legen, die der Kreuzer ausgerüstet hat. Dabei darf das Energielimit dieser Karten nicht überschritten werden.



Energie-symbole

3. **Energie ausgeben:** Der Kreuzer der *Gozanti*-Klasse kann **eine oder mehrere** seiner Aufwertungs- oder Schadenskarten mit dem Stichwort „ENERGIE“ benutzen. Jede Karte mit diesem Stichwort kann nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden.

AKTIONEN DES KREUZERS DER GOZANTI-KLASSE

Im folgenden Abschnitt wird beschrieben, welche Aktionen dem Kreuzer der *Gozanti*-Klasse zur Verfügung stehen.

Aufladen []

Die Schiffskarte des Kreuzers der *Gozanti*-Klasse zeigt ein -Aktionssymbol, d. h. das Schiff kann die Aktion **AUFLADEN** durchführen. Dazu werden **alle** Energiemarker von seiner Schiffskarte entfernt. Pro entferntem Energiemarker lädt der Kreuzer 1 Schild wieder auf (maximal bis zu seinem Schildwert).

Verstärken []

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



Verstärkungsmarker

Wenn sich ein Kreuzer der *Gozanti*-Klasse, der einen Verstärkungsmarker hat, verteidigt, fügt der Verstärkungsmarker dem Würfelergebnis 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 Schiffskarte des Kreuzers der *Gozanti*-Klasse zeigt ein -Aktionssymbol, d. h. das Schiff kann, wie auf S. 9 der Spielregel beschrieben, ein anderes Schiff in die Zielerfassung nehmen.

Koordination []

Die Schiffskarte des Kreuzers der *Gozanti*-Klasse 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.

Störsignal []

Die Aufwertungskarte „Sendephalanx“ zeigt ein -Aktionssymbol, d. h. ein mit dieser Aufwertung ausgestattetes Schiff kann die Aktion **STÖRSIGNAL** durchführen. Dazu wählt man ein feindliches Schiff in Reichweite 1–2 und teilt ihm solange Stressmarker zu, bis es insgesamt 2 Stressmarker hat.

KAMPFPHASE

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie der Kreuzer der *Gozanti*-Klasse im Kampf funktioniert.

ANGREIFEN MIT DEM KREUZER DER GOZANTI-KLASSE

In der Kampfphase darf der Kreuzer der *Gozanti*-Klasse einen Angriff mit einer Sekundärwaffe durchführen.

SEKUNDÄRWAFFE GESCHÜTZ BEI RIESIGEN SCHIFFEN

Der Kreuzer der *Gozanti*-Klasse kann als Sekundärwaffe ein Geschütz ausrüsten, genauer gesagt die Aufwertung „Doppel-Lasergeschütz“. Wenn er mit dieser Waffe angreift, kann er auf ein feindliches Schiff innerhalb oder außerhalb seines Feuerwinkels schießen. Die Reichweite wird vom nächstgelegenen Punkt aus gemessen. Dabei gelten beide Sektionen zusammen als eine Schiffsbasis.

VERTEIDIGEN MIT DEM KREUZER DER GOZANTI-KLASSE

Der Kreuzer der *Gozanti*-Klasse hat einen Wendigkeitswert von 0, kann aber aufgrund von Kampfvorteilen durch Reichweite, versperrten Schussbahnen usw. dennoch Verteidigungswürfel erhalten

DER KREUZER DER GOZANTI-KLASSE ALS ANGRIFFS-ZIEL

Um den Kreuzer der *Gozanti*-Klasse 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 des Kreuzers 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, **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.

SCHADEN

Der Kreuzer der *Gozanti*-Klasse hat zwei spezielle Schadensstapel; einen für die Bugsektion und einen für die Hecksektion des Schiffs. Sobald der Kreuzer eine Schadenskarte bekommt, zieht man sie vom Stapel der angegriffenen Sektion und legt sie neben die Schiffskarte.



Schadensstapel Bug

Alle Schadenskarten, die neben der Schiffskarte des Kreuzers liegen, zählen gegen dessen Hüllenwert.

Wenn durch einen Effekt beide Sektionen beschädigt würden, nimmt nur eine Sektion den Schaden. Welche das ist, entscheidet der Gegenspieler.



Schadensstapel Heck

Es entscheidet ebenfalls der Gegenspieler, wenn der Kreuzer ohne explizite Angabe einer Sektion Schaden nimmt. Auch hier nimmt nur eine Sektion den Schaden.

ANGEDOCKTE SCHIFFE

In diesem Abschnitt wird das Prinzip angedockter Schiffe erklärt.

ANGEDOCKTE SCHIFFE

Manche Kartenfähigkeiten (z. B. die der Aufwertung „Andockklammern“) ermöglichen das **ANDOCKEN** von Schiffen an einem Trägerschiff wie dem Kreuzer der *Gozanti*-Klasse. Angedockte Schiffe gelten in allen Belangen als inaktiv (d. h. ihnen wird in der Planungsphase kein Rad zugewiesen, sie können nicht angreifen, angegriffen werden, Aktionen durchführen, Marker erhalten, als Ziel erfasst werden usw.). Schiffe können ausschließlich vor Spielbeginn, beim Zusammenstellen der Jägerstaffeln, an Trägerschiffen andocken. Ihre Kommandopunktekosten müssen wie gewohnt bezahlt werden.

Wenn ein Trägerschiff flieht, wird es zusammen mit allen angedockten Schiffen zerstört. Wird das Trägerschiff zerstört (**ohne** zu fliehen), erhält jedes angedockte Schiff vor Entfernung des Trägerschiffs 1 verdeckte Schadenskarte und muss sofort **GESTARTET** werden. Schiffe, die auf diese Weise gestartet werden, können in der nächsten Runde nicht angreifen.

SCHIFFE ABSETZEN

Nachdem der Kreuzer der *Gozanti*-Klasse ein Manöver ausgeführt hat, kann er angedockte Schiffe **STARTEN**. Dazu werden folgende Schritte ausgeführt:

1. Man wählt ein beliebiges angedocktes Schiff.
2. Dann entscheidet man, ob es am Bug oder am Heck des Kreuzers starten soll.
3. Auf dem Manöverrad des angedockten Schiffs wählt man ein Manöver aus.
4. Dann nimmt man die passende Manöverschablone und schiebt sie zwischen die beiden Stopper am gewählten Ende des Kreuzers.
5. Anschließend nimmt man das startende Schiff und setzt es ans andere Ende der Schablone, sodass die Stopper am Heck des Schiffs das Schablonenende umfassen. Dies zählt als Manöver (d. h. bei einem roten Pfeil erhält das Schiff 1 Stressmarker). Falls das Manöver zur Überschneidung mit einem Hindernis oder einem anderen Schiff führt, gelten die normalen Regeln für Überschneidungen. Kann das Schiff dadurch nicht auf der Spielfläche platziert werden, wird es zerstört.
6. Sofern das gestartete Schiff kein Hindernis oder anderes Schiff überschneidet und keine Stressmarker hat, darf es eine Aktion durchführen.

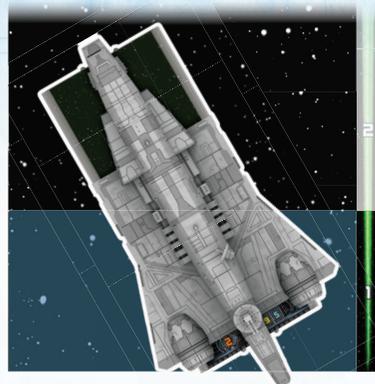
REGELN FÜR RIESIGE SCHIFFE

Der Kreuzer der *Gozanti*-Klasse gilt als **RIESIGES** Schiff und muss daher folgende Regeln beachten:

AUFBAU

Für riesige Schiffe gelten alle normalen Aufbauregeln 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.

BEISPIEL: AUFBAU EINES RIESIGEN SCHIFFS



Der imperiale Spieler möchte einen *Gozanti*-Kreuzer 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.

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.

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 Spielregel beschrieben sind. Allerdings muss das riesige Schiff, das sich soeben bewegt hat, den Schritt „Aktion durchführen“ nicht überspringen. Stattdessen erhalten beide riesigen Schiffe eine **offene** Schadenskarte, die vom 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

Wenn 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 SCHIFFEN MIT RIESIGEN SCHIFFEN

Wenn ein kleines oder großes Schiff ein Manöver ausführt und sich seine Basis anschließend mit einem riesigen Schiff überschneidet, gelten die Regeln für „Überschneidung der Basen“ auf S. 17 der Spielregeln. 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, es sei denn, sie haben eine Aufwertung, die es explizit erlaubt (z. B. „Vollautomatische Protokolle“).

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.

DER KREUZER DER GOZANTI-KLASSE ALS HINDERNIS

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

Wenn der Kreuzer als Hindernis fungiert, wird er von keinem der Spieler kommandiert. Sämtliche in diesem Heft beschriebenen Regeln für riesige Schiffe gelten auch für ihn, aber er 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 nicht von Rebellen- oder Abschaum-Jägerstaffeln ausgerüstet werden.

SCHIFFSSPEZIFISCHE AUFWERTUNGEN

In dieser Erweiterung gibt es Aufwertungen, die mit der Anmerkung „*NUR FÜR RIESIGE SCHIFFE*“ versehen sind. Solche Karten dürfen nicht von kleinen und großen Schiffen ausgerüstet werden.

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.

MANÖVER

Die folgenden Tabellen zeigen alle Manöver, die einem *Gozanti*-Kreuzer bzw. TIE-Jäger zur Verfügung stehen. Sie sollten immer griffbereit und für alle Spieler einsehbar sein.

KREUZER DER GOZANTI-KLASSE			
4		↑	
3		↑	
2	↖	↑	↗
1	↖	↑	↗

TIE-JÄGER			
5		↑	
4		↑	↻
3	↖	↗	↻
2	↖	↗	↻
1	↖		↻

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F: In dieser Erweiterung wird von TIE-Jägern und TIE-Turbojägern gesprochen. Sind damit auch TIE-Fighter und TIE-Advanced gemeint?

A: Ja. Die Begriffe TIE-Jäger und TIE-Fighter sowie TIE-Turbojäger und TIE-Advanced werden synonym verwendet. So wirken sich Karten, die sich z. B. auf TIE-Jäger beziehen, auch auf TIE-Fighter aus und umgekehrt.



Heidelberger
Spieleverlag



© & ™ Lucasfilm Ltd. No part of this product may be used without specific written permission. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © 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
www.FantasyFlightGames.com

CREDITS

Autoren und Entwickler der Erweiterung:

Alex Davy und Frank Brooks

Autor des Grundspiels: Jay Little

Schachtelillustration: Timothy Ben Zweifel

Illustration des Spielmaterials: Justin Adams, Andrius Anezin, Matt Bradbury, Anthony Devine, Mariusz Gandzel, Stéphane Gantiez, Blake Henriksen, Lukasz Jaskolski, Jeff Lee Johnson, Jorge Maese, Ameen Naksewee, David Nash, Maciej Rebisz und Aaron Riley

3D-Modellierung der Schiffe: Jason Beaudoin

Manager Grafikdesign: 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

Abteilungsleiter Kunst: Andy Christensen

Künstlerische Leitung: John Taillon

Produktionsmanagement: Megan Duehn und Simone Elliott

Produktionskoordination: John Britton, Jason Glawe und Johanna Whiting

Leitender Spielproduzent: Steven Kimball

Ausführender Spieldesigner: Corey Konieczka

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Mishary Alfaris, Zaid Alkhaled, Fajhan Almutairi, Neil Amwysh, Caleb Bailey, Derek Baswell, Sean Bennett, Eric Berling, Jeff Berling, Hunter Bienvenu, Ronald Brannan, Adam Brillhart, Joel Brygger, Christian Busch, Duncan Callander, Kent Campos, Audrey Carstensen, Rob Cornell, Josh Derksen, Jeffrey Dunford, Sean Esser, Trenden Flanigan, Brooks Flugaur-Leavitt, Brian Francis, John Garcia, John Grasser, Michael Hale, Iain Hamp, Daniel Hars, Jim Hobbs, Colton Hoerner, Matt Holland, Julian Horvath, Daniel Howell, Harvie Jariell, Jesse Jirousek, Scott Johnston, Doug Kinney, James Kniffen, Dmitry Kolyada, Don Komhyr, Bernie Lin, Christopher Lothers, Robert McCowen, Gavin Norman, Grant O'Dwyer, Jason O'Gorman, Frank Omilian, Landon Otis, Dallin Pear, Troy Perry, Michael Ptak, Morgan Reid, Jonathan Reining, Tony Roberto, Duane Roland, Geordan Rosario, Gianni Rossi, Trevor Ryan, Mark Salzer, Andrew Schlueter, Cody Seeger, Brian Siela, Robert Sumnsby III, William Tink, Kyle Turley, Sean Vayda, Ryan Voigt, Chris Wheeler, Jeff Wilder, Damon Williams, Josh Wilson, Joseph Woodworth, Keoki Young, and Kelly Yuhas

Lucasfilm-Lizenzerteilung: Chris Gollaher und Brian Merten

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Susanne Kraft

Layout und grafische Bearbeitung: Fiona Carey

Unter Mitarbeit von: Marcus Lange, Tim Leuftink und Martin Becker

Produktionsmanagement: Heiko Eller