

STAR WARS.

# IMPERIAL ASSAULT

DAS IMPERIUM GREIFT AN



IM HERZEN DES IMPERIUMS  
SPIELREGEL

# INHALT



16 Plastikfiguren



43 Spielplanteile



1 Gefechtsbogen



3 Heldenbögen



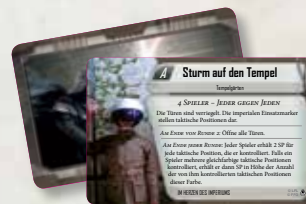
22 Aufstellungskarten  
(3 Stapel)



11 Haupteinsatzkarten



4 Nebeneinsatzkarten



4 Gefecht-Einsatzkarten



6 Agendakarten



27 Helden-Klassenkarten  
(3 Stapel à 9 Karten)



18 Imperiale Klassenkarten  
(2 Stapel à 9 Karten)



10 Befehlskarten



14 Belohnungskarten



9 Ausrüstungskarten  
(3 Stapel à 3 Karten)



3 Versorgungskarten



4 Zustandskarten



3 Formkarten



2 Begleiterkarten



28 Verbesserungsmarker



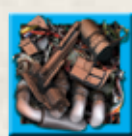
3 Marker für  
Verbündete und  
Schurken



5 Zustandsmarker



2 Begleitermarker



22 Geröllmarker



12 Energieschild-Marker



8 ID-Marker  
mit 24 ID-Aufklebern

# WILLKOMMEN AUF CORUSCANT

Die Erweiterung *Im Herzen des Imperiums* enthält neues Material für alle Formate der *Imperial Assault*-Spielwelt. Neue Helden, Klassen, Ausrüstungen, Figuren und vieles mehr bringen frischen Wind in eure Kampagnen und Gefechte. Außerdem enthält die Erweiterung die Kampagne *Im Herzen des Imperiums*, deren Haupteinsätze mit den Nebeneinsätzen des Grundspiels und anderer Erweiterungen kombinierbar sind und eine brandneue Geschichte erzählen.

## VOR DEM SPIEL

Wenn ihr noch nie *Imperial Assault: Das Imperium greift an* gespielt habt, solltet ihr zuerst die Spielregeln des Grundspiels durchlesen. Dort findet ihr einen Trainingseinsatz und alles Weitere, um direkt mit *Imperial Assault: Das Imperium greift an* und *Im Herzen des Imperiums* loslegen zu können.

## AUFBAU DER ERWEITERUNG

Alle Erweiterungen für *Imperial Assault: Das Imperium greift an* fügen sich nahtlos in eure Spielwelt ein. Vor dem ersten Spiel mit der Erweiterung müsst ihr vorsichtig die Marker und Spielplanteile aus den Stanzbögen heraustrennen. Dann geht es mit folgenden Schritten weiter:

- Die Agenda-, Befehls-, Nebeneinsatz- und Gefecht-Einsatzkarten werden in die jeweiligen Vorräte gelegt. Beim Zusammenstellen der zugehörigen Stapel zu Beginn einer Kampagne oder eines Gefechts können diese ab jetzt auch gewählt werden.
- Die Zustands-, Klassen-, Aufstellungs-, Ausrüstungs-, Belohnungs- und Versorgungskarten werden in ihre jeweiligen Stapel gelegt. Die Begleiter- und Formkarten werden beiseitegelegt.
- Die Figur des AT-DP wird zusammengebaut (siehe rechts). Alle Heldenbögen, Figuren, Marker und Spielplanteile der Erweiterung werden in die jeweiligen Vorräte gelegt.
- Die neuen Haupteinsatzkarten werden beiseitegelegt. Man benötigt sie für die Kampagne *Im Herzen des Imperiums*.

Laufende Kampagnen sollten abgeschlossen werden, bevor Spielmaterial aus der Erweiterung *Im Herzen des Imperiums* hinzugefügt wird.

**Hinweis:** In einer Kampagne darf man nicht mehr Figuren und Aufstellungskarten verwenden, als in der Erweiterung enthalten sind. Zum Beispiel darf der imperiale Spieler maximal 2 Gruppen von Wächterdroiden gleichzeitig verwenden (von denen maximal 1 Elite sein darf), auch wenn er mehrere Exemplare der Erweiterung besitzt.

## ERWEITERUNGSSYMBOL

Alle Karten, Bögen und Spielplanteile der Erweiterung sind mit dem Erweiterungssymbol von *Im Herzen des Imperiums* gekennzeichnet, damit man sie vom Material aus dem Grundspiel und anderen Erweiterungen unterscheiden kann.



## EINSÄTZE

*Im Herzen des Imperiums* enthält 16 neue Kampagneneinsätze sowie 4 neue Gefechtseinsätze.

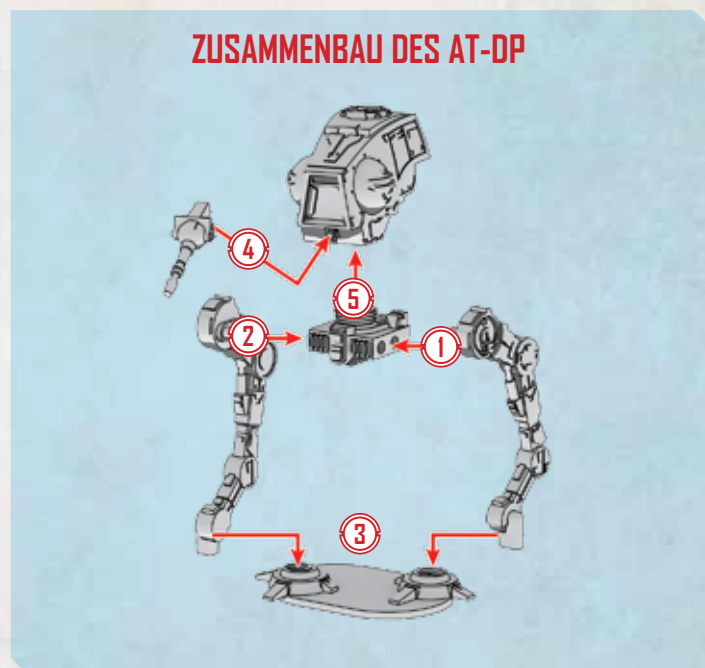
## KAMPAGNENEINSÄTZE

Die neuen Kampagneneinsätze können auf zwei Arten gespielt werden.

- Die Einsätze, zu denen es Nebeneinsatzkarten gibt, können in jede beliebige Kampagne integriert werden.
- Die neuen Haupteinsätze sind exklusiv für die neue Kampagne *Im Herzen des Imperiums*.

## GEFECHTSEINSÄTZE

*Im Herzen des Imperiums* enthält vier neue Gefechtseinsätze, die in den Gefechtseinsatzstapel gemischt werden. Als Spielplan verwenden sie „Plaza auf Ebene 30“ bzw. die „Tempelgärten“, abgebildet auf dem Gefechtsbogen. Einer dieser Spielpläne ist für Vier-Spieler-Gefechte geeignet. Die neuen Regeln dafür befinden sich auf S. 6.



# REGELN DER ERWEITERUNG

Das neue Spielmaterial aus *Im Herzen des Imperiums* verwendet folgende neue Regeln.

## GEFECHTSANHÄNGE



Manche Gefechtsaufwertungen haben das Stichwort „Anhang“ über ihren Fähigkeiten. Diese Karten können wie folgt an andere Aufstellungskarten angehängt werden:

- Wenn ein Spieler eine oder mehrere „Anhang“-Karten in seiner Armee hat, legt er jede davon an eine Nicht-Aufwertungs-Aufstellungskarte an, sobald beim Aufbau eines Gefechts Einheiten aufgestellt werden.
- Jede Aufstellungskarte kann maximal 1 „Anhang“ haben.
- Die Fähigkeiten der „Anhang“-Karten beziehen sich auf alle Figuren der zugehörigen Gruppe.
- Viele Anhänge setzen voraus, dass die Gruppe ein bestimmtes Merkmal hat (z. B. „TRUPPLER“). Solche Anhänge dürfen nicht an Gruppen angelegt werden, die nicht über das geforderte Merkmal verfügen.

Sobald eine Gruppe mit „Anhang“ besiegt wird, erhält der Gegenspieler SP in Höhe der Aufstellungskosten der „Anhang“-Karte zzgl. zu den SP, die er über die Aufstellungskarte der besiegten Gruppe erhält.


## VERBESSERUNGSMARKER

In dieser Erweiterung gibt es diverse Karten und Fähigkeiten, die Figuren **VERBESSERUNGSMARKER** erhalten lassen. Sie stellen verschiedenste Faktoren dar, welche die Kampfkraft einer Einheit erhöhen, von fortschrittlicher Waffentechnologie bis hin zu einer Verbindung zur Macht.

Sobald eine Figur mit Verbesserungsmarker einen Angriff deklariert oder zum Ziel eines Angriffs deklariert wird, darf sie 1 ihrer Verbesserungsmarker ablegen. Tut sie das, wendet sie bei ihrem Wurf +1 auf das abgebildete Symbol des Markers an. Beispiel: Wenn eine Figur 1  ausgibt, wendet ihr Spieler +1  auf den Verteidigungswurf an.



Verbesserungs-  
marker mit  
Schadenssymbol

Sobald eine Figur von einer Fähigkeit zum Erhalt eines bestimmten Verbesserungsmarkers aufgefordert wird, beansprucht ihr Spieler einen entsprechenden Marker aus dem Vorrat und legt ihn entweder neben die Figur auf den Spielplan oder auf deren Aufstellungskarte bzw. Heldenbogen, falls es sich um eine Gruppe mit nur einer Figur handelt. Fordert eine Fähigkeit zum Erhalt eines oder mehrerer  auf, erhält der Spieler die entsprechende Anzahl Verbesserungsmarker seiner Wahl.

Jede Figur kann maximal 2 Verbesserungsmarker haben. Würde sie mehr als 2 Marker erhalten, muss ihr Spieler so viele Marker wählen und ablegen, bis die Figur nur noch 2 hat. Pro Angriff kann eine Figur maximal 1 Verbesserungsmarker ausgeben.

## BEGLEITER



Ein **BEGLEITER** ist eine neue Art von unterstützender Figur, die über diverse Effekte ins Spiel kommen kann. Er ist immer mit einem Helden oder einer Gruppe verbunden und gehört auch derselben Fraktion an. Aktiviert wird der Begleiter unmittelbar vor oder nach der Aktivierung des zugehörigen Helden bzw. der zugehörigen Gruppe.

Sobald ein Begleiter ins Spiel kommt, legt man seine Karte offen und **spielbereit** neben die zugehörige Aufstellungskarte oder den zugehörigen Heldenbogen. Dann wird der Begleitermarker gemäß den Angaben des Effekts, der ihn ins Spiel gebracht hat, platziert.

Für Begleiter gelten dieselben Regeln wie für Figuren mit folgenden Ausnahmen:

- Begleiter versperren nicht die Sichtlinie. Feindliche Figuren müssen keinen zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben, um das Feld eines Begleiters zu betreten.
- Ein Begleiter kann seine Bewegung auf dem Feld einer anderen Figur beenden und andere Figuren können ihre Bewegung auf dem Feld eines Begleiters beenden.
- Ein Begleiter ist benachbart zu allen Figuren und Objekten auf seinem Feld und alle diese Figuren und Objekte auf seinem Feld sind benachbart zu ihm.
- Begleiter dürfen nicht interagieren und nicht die Fähigkeiten von Klassen-, Ausrüstungs- und Versorgungskarten verwenden.
- Die Figurenkosten eines Begleiters sind 0 (siehe unten).
- Jede Attributprobe eines Begleiters ist automatisch ein Misserfolg.
- Verlässt die zugehörige Gruppe eines Begleiters das Spiel, bleibt der Begleiter im Spiel, wird aber nicht mehr aktiviert, es sei denn, ein Spieleffekt gestattet, dass der Begleiter zusammen mit einer anderen Gruppe aktiviert wird.
- In einer Kampagne darf immer nur ein Begleiter jedes Typs gleichzeitig im Spiel sein. Im Gefecht darf jeder Spieler einen Begleiter jedes Typs im Spiel haben.
- Sobald ein Begleiter unter der Kontrolle eines Spielers ins Spiel gebracht wird und er bereits unter dessen Kontrolle im Spiel ist, wird er zuerst vom Spielplan entfernt.
- Im Gefecht betreffen Fähigkeiten, die sich explizit auf einen bestimmten Begleiter beziehen, immer nur die eigenen Begleiter.

## EINSCHRÄNKUNGEN BEI AUFSTELLUNGSKARTEN

Manche Aufstellungskarten können nur in einem der Spielformate von *Imperial Assault: Das Imperium greift an* verwendet werden. Eine Aufstellungskarte mit Kampagnensymbol () kann nur im Kampagnenspiel verwendet werden, eine Aufstellungskarte mit Gefechtssymbol () nur im Gefecht.

## FIGURENKOSTEN

Manche Fähigkeiten und Spieleffekte nehmen Bezug auf die Kosten einer Figur. Diese Kosten werden wie folgt ermittelt:

- Hat die Gruppe der Figur eine anfängliche Gruppengröße von 1, entsprechen die Figurenkosten den Aufstellungskosten der Gruppe.
- Hat die Gruppe der Figur eine anfängliche Gruppengröße von 2 oder mehr, entsprechen die Figurenkosten den Verstärkungskosten der Gruppe.

## KLASSENKARTEN

Manche Helden, wie z. B. Drokatta, haben in ihrem Klassenstapel Ausrüstungskarten mit EP-Kosten. Diese Karten können wie alle anderen Klassenkarten mit EP gekauft werden. Sie werden wie andere Ausrüstungen derselben Art verwendet. Falls man sie nach dem Kauf wieder verkaufen will, bekommt man (wie für alle Ausrüstungskarten ohne Angabe von Credit-Kosten) 50 Credits dafür.

## ENERGIESCHILDE UND GERÖLL

In dieser Erweiterung gibt es zwei neue Markertypen, die das Gelände beeinflussen können: **ENERGIESCHILDE** und **GERÖLL**. Sobald eine Fähigkeit oder ein Effekt zum Platzieren eines solchen Markers auffordert, nimmt man 1 entsprechenden Marker aus dem Vorrat und legt ihn auf das vorgegebene Feld.

Ein Feld kann sowohl Geröll als auch einen Energieschild enthalten.

### GERÖLL

Ein Feld mit Geröll gilt (zusätzlich zu seinen anderen Geländetypen) als unwegsames Gelände. Liegt der Geröllmarker auf einem Feld mit unwegsamem Gelände, wird der Effekt nicht verdoppelt.



Geröllmarker

### ENERGIESCHILDE

Ein Feld mit einem Energieschild versperrt die Sichtlinie, aber es versperrt nicht die Bewegung, Nachbarschaft oder das Zählen von Feldern. Wenn ein Energieschild diagonal auf eine Mauer, versperrtes Gelände oder einen anderen Energieschild trifft, ist an dieser Stelle die Sichtlinie ebenfalls versperrt. Zu Figuren und Objekten, die auf dem Feld eines Energieschildes stehen, kann Sichtlinie gezogen werden.



Energieschild-Marker



Die Sichtlinie darf nicht durch ein Feld mit einem Energieschild gezogen werden.



Die Sichtlinie darf nicht durch einen Punkt gezogen werden, an dem ein Energieschild und eine Mauer, versperrtes Gelände oder ein anderer Energieschild diagonal aufeinandertreffen.

## AUFRÜSTUNG DER REBELLEN

Wird eine Kampagne mit einer oder mehreren Erweiterungen gespielt, verfahren die Rebellenspieler im Schritt Aufrüstung der Rebellen etwas anders als gewohnt.

Die Rebellenspieler ziehen nicht mehr sechs Karten von jedem Ausrüstungsstapel, der im Kampagnenlogbuch steht. Stattdessen zählen sie zu Beginn der Kampagne die Karten jedes Ausrüstungsstapels ab. In jedem Schritt Aufrüstung der Rebellen ziehen die Rebellenspieler halb so viele Karten (aufgerundet) von den entsprechenden Stapeln.

## NEGATIVE AUFSTELLUNGSKOSTEN

Manche Gefechtsaufwertungen aus *Im Herzen des Imperiums* haben negative Aufstellungskosten. Sobald eine solche Karte in eine Armee aufgenommen wird, modifiziert sie die Gesamtaufstellungskosten aller anderen ausgewählten Aufstellungskarten. Angenommen man nimmt eine Karte mit Kosten von -4 in seine Armee auf, könnte man weitere Aufstellungskarten mit Gesamtkosten von bis zu 44 aufnehmen.

Handelt es sich bei der Karte mit den negativen Aufstellungskosten um einen Anhang, müssen die anderen ausgewählten Aufstellungskarten mindestens eine Karte enthalten, an die der Anhang angelegt werden kann. Sobald eine Gruppe mit einem solchen Anhang besiegt wird, werden die erzielten SP um die Negativkosten des Anhangs reduziert.

## FORMKARTEN

**FORMKARTEN** sind ein neuer Kartentyp, der die verschiedenen Gestalten, Kampfstile oder Formen einer Figur darstellt. In dieser Erweiterung werden sie von den Clawditen-Gestaltwandlern verwendet. Eine Formkarte ergänzt den Textkasten und Fähigkeitskasten einer Aufstellungskarte.

Sobald man eine Formkarte erhält, legt man sie waagrecht unterhalb der zugehörigen Aufstellungskarte. Jeglicher Text der Formkarte wird behandelt, als stünde er auf der zugehörigen Aufstellungskarte.

Damit eine Aufstellungskarte eine Formkarte erhalten kann, muss der Untertitel der Formkarte dem Titel der Aufstellungskarte entsprechen.



Textkästen

Fähigkeitskästen

Die Formkarte „Spähruppler“ ergänzt den Textkasten und Fähigkeitskasten der Aufstellungskarte „Clawditen-Gestaltwandler“

## VIER-SPIELER-GEFECHTE

Der Gefechtsspielplan „Tempelgärten“ ermöglicht epische *Imperial Assault*-Schlachten mit vier Spielern. Abhängig vom gespielten Einsatz kämpft entweder jeder gegen jeden oder ein Team gegen das andere.

## ÄNDERUNGEN AN AUFBAU UND ABLAUF DES SPIELS

Bei Vier-Spieler-Gefechten ändern sich die auf S. 4 des Gefechtshandbuchs beschriebenen Spiel- und Aufbaueregeln wie folgt:

- In Schritt 3 des Gefechtsaufbaus „Gefechtseinsatz bestimmen und aufbauen“ wird nicht der normale Gefecht-Einsatzstapel verwendet, sondern ein separater Stapel, der nur aus Gefecht-Einsatzkarten für vier Spieler besteht.
- Bei Vier-Spieler-Gefechten gibt es zwei weitere Aufstellungszonen (gelb und grün), in denen Figuren aufgestellt werden können. In Schritt 4 des Gefechtsaufbaus, „Einheiten aufstellen“, wählt zuerst der Spieler mit der Initiative eine der vier Aufstellungszonen und stellt alle seine Figuren in dieser Zone auf. Dann wählt der Spieler zu seiner Linken eine der verbleibenden drei Aufstellungszonen und so weiter, bis alle Spieler ihre Figuren aufgestellt haben.
- In der Aktivierungsphase kommen die Spieler nicht abwechselnd zum Zug, sondern aktivieren reihum im Uhrzeigersinn je eine Gruppe.
- In der Gefechts-Statusphase machen alle Spieler ihre Aufstellungskarten spielbereit und der Initiativemarker wird nach links weitergereicht.

## SPIELMODI

Es gibt zwei Spielmodi für Vier-Spieler-Gefechte: „Jeder gegen Jeden“ und „Team gegen Team“.

### JEDER GEGEN JEDEN

Bei diesem Spielmodus gelten alle anderen Spieler als Gegenspieler und ihre Figuren als feindliche Figuren.

Das Gefecht endet, sobald mindestens ein Spieler 40 oder mehr SP gesammelt hat. Dann wird der Spieler mit den meisten SP zum Sieger gekürt. Das Spiel endet auch, sobald 3 Spieler ausgeschieden sind. In diesem Fall gewinnt der überlebende Spieler.

### TEAM GEGEN TEAM

Bei diesem Spielmodus gelten die Spieler direkt rechts und links als Gegenspieler, der verbleibende Spieler als Teamkollege. Alle Figuren von Gegenspielern sind feindlich, alle Figuren des Teamkollegen sind befreundet.

Das Gefecht endet, sobald ein Team gemeinsam 60 oder mehr SP gesammelt hat. Dann wird das Team mit den meisten SP zum Siegerteam gekürt. Das Spiel endet auch, sobald beide Spieler eines Teams ausgeschieden sind. In diesem Fall gewinnt das überlebende Team.



## SONDERREGELN

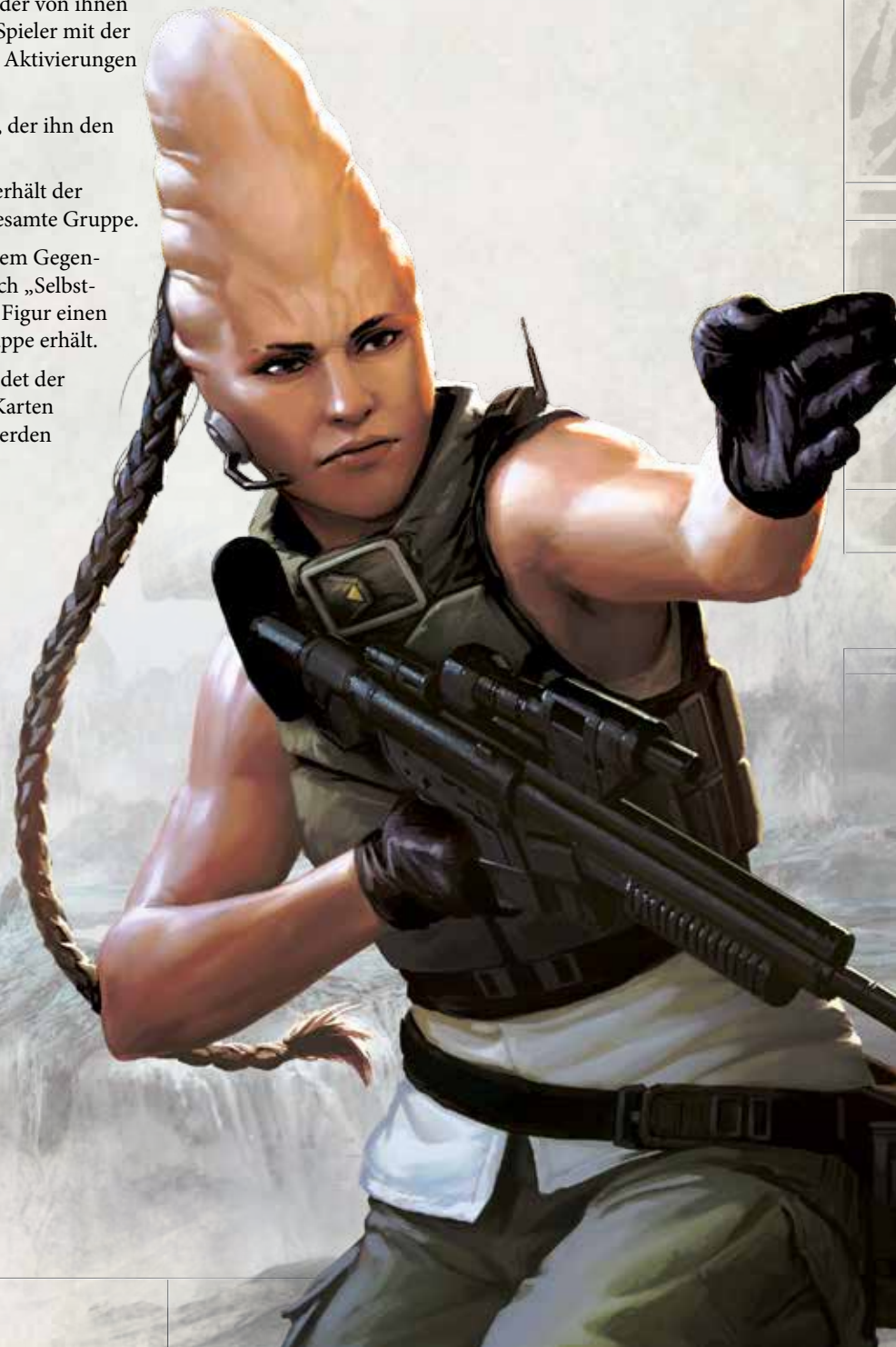
Bei Vier-Spieler-Gefechten gelten folgende Sonderregeln.

- Immer wenn ein Karteneffekt auf den Gegenspieler abzielt (z. B. die Karte „Geheimagent“), muss man genau 1 verfügbaren Gegenspieler auswählen.
- Wenn ein Spieler außer der Reihe den Initiativemarker beanspruchen würde (z. B. durch Ausspielen der Karte „Initiative ergreifen“), erhält er die erste Aktivierung der Runde, beansprucht aber **nicht** den Initiativemarker. Nachdem die erste Aktivierung ausgeführt worden ist, kommt der Spieler mit dem Initiativemarker zum Zug und die Runde geht in normaler Reihenfolge weiter.
  - Der Spieler mit dem Initiativemarker darf keine Effekte nutzen, die ihn den Initiativemarker beanspruchen lassen würden.
  - Falls mehrere Spieler einen Effekt nutzen, durch den sie den Initiativemarker beanspruchen würden, erhält jeder von ihnen eine Aktivierung, die er nutzen kann, bevor der Spieler mit der Initiative seine erste Aktivierung ausführt. Diese Aktivierungen werden in Initiativereihenfolge ausgeführt.
  - Jeder Spieler darf pro Runde nur 1 Effekt nutzen, der ihn den Initiativemarker beanspruchen lässt.
- Sobald die letzte Figur einer Gruppe besiegt wird, erhält der Spieler, der diese Figur besiegt hat, die SP für die gesamte Gruppe.
  - Wird die letzte Figur einer Gruppe nicht von einem Gegenspieler besiegt (z. B. ein Suchdroide, der sich durch „Selbstzerstörung“ selbst besiegt), wählt der Spieler der Figur einen verfügbaren Gegenspieler, der die SP für die Gruppe erhält.
- Wenn alle Figuren eines Spielers besiegt sind, scheidet der Spieler aus. Ausgeschiedene Spieler können keine Karten mehr ausspielen und ihre Gefechtsaufwertungen werden wirkungslos.
- Falls mehr als ein Spieler die Gefechtsaufwertung „Teuflische Pläne“ in seiner Armee hat, werden alle Exemplare von „Teuflische Pläne“ wirkungslos.

## KONFLIKTE IN VIER-SPIELER-GEFECHTEN

Bei einem Vier-Spieler-Gefecht werden zuerst die Einsatzregeln ausgeführt, dann die Effekte des Spielers mit der Initiative und zuletzt die Effekte der anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Beim Spielmodus Team gegen Team werden Timing-Konflikte, die während eines Angriffs auftreten, etwas anders gehandhabt als normal. Zuerst werden die Einsatzregeln ausgeführt, dann die Effekte des Angreifers und seiner Figuren, danach die Effekte des Verteidigers und seiner Figuren. Nachdem Angreifer und Verteidiger ihre Effekte ausgeführt haben, darf der Teamkollege des Angreifers Effekte ausführen, gefolgt vom Teamkollegen des Verteidigers.



# ADDENDUM ZUM REFERENZHANDBUCH

„Alles entwickelt sich genauso, wie ich es vorhergesehen habe.“  
–Imperator Palpatine, Die Rückkehr der Jedi-Ritter

Es folgen neue Regelklarstellungen und Erläuterungen, die nicht im Referenzhandbuch des Grundspiels enthalten sind. Insbesondere beziehen sie sich auf das neue Spielmaterial aus *Im Herzen des Imperiums*.

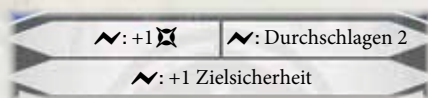
Wenn es bereits einen gleichnamigen Eintrag im Referenzhandbuch gibt, wird der neue Eintrag als Ergänzung des bereits Bestehenden behandelt.

Wie auch im Grundspiel gilt: Wenn eine der folgenden Regeln einer Aussage aus der Spielregel oder dem Gefechtshandbuch widerspricht, haben die Regeln aus diesem Kapitel Vorrang.

Des Weiteren haben die Regeln aus diesem Kapitel Vorrang bei Widersprüchen zum Referenzhandbuch.

## FÄHIGKEITSKASTEN

Der Fähigkeitskasten ist der Teil einer Begleiter-, Aufstellungs- oder Formkarte, in dem die Schlüsselwörter, passiven Fähigkeiten und Energiefähigkeiten der Karte aufgeführt sind.



Der Fähigkeitskasten eines Elite-Wächterdroiden

## ANGRIFFE

- Falls eine Figur während eines Angriffs ihre Bewegung so beendet, dass der Angreifer keine Sichtlinie mehr zum Ziel hat, verfehlt der Angriff. Beendet das Ziel eines  $\phi$ -Angriffs seine Bewegung so, dass es nicht mehr benachbart zum Angreifer (oder im Falle eines weitreichenden Angriffs nicht mehr innerhalb von 2 Feldern zu ihm) steht, verfehlt der Angriff.

## SPEZIELLE ANGRIFFSSITUATIONEN

- Manche Fähigkeiten erlauben die Durchführung eines Angriffs mit einer feindlichen Figur. Bei solchen Angriffen übernimmt der Spieler, der die Fähigkeit ausführt, für die Dauer des Angriffs die Kontrolle über die feindliche Figur.
  - Der Spieler, der die Fähigkeit ausführt, wählt das Ziel des Angriffs. Für die Dauer dieses Angriffs gelten alle nicht-neutralen Figuren als feindlich; befreundete Figuren gibt es nicht. Die Figur darf nicht auf sich selbst zielen.
  - In einer Kampagne gelten alle imperialen Figuren, die für einen Angriff vom Rebellenplayer kontrolliert werden, sowie alle Rebellenfiguren, die für einen Angriff vom imperialen Spieler kontrolliert werden, gleichzeitig als imperiale Figuren und Rebellenfiguren, was die Einsatzregeln betrifft.
  - Eine Figur, die eine solche Fähigkeit verwendet, wird nicht behandelt, als hätte sie einen Angriff durchgeführt.
  - Sobald ein Spieler mit einer feindlichen Figur einen Angriff durchführt, darf er 1 Verbesserungsmarker dieser Figur ausgeben.

## ATTRIBUTSPROBEN

- Manche Fähigkeiten geben einer Figur die Möglichkeit, sich für oder gegen das Durchführen einer Attributprobe zu entscheiden. Entscheidet sich die Figur gegen die Attributprobe, zählt dies als Misserfolg bei der Probe.

## CLAWDITEN-GESTALTWANDLER

Falls mehrere Clawditen-Gestaltwandler im Spiel sind, kann nur 1 Exemplar jeder Formkarte für Clawditen-Gestaltwandler gleichzeitig im Spiel sein. Bei einem Gefecht gilt diese Einschränkung pro Armee.





## VERTEILEN

Manche Effekte erlauben das Verteilen von gleichartigen Elementen auf verschiedene Figuren. Sobald das passiert, gibt man den Figuren beliebig viele dieser Elemente und achtet darauf, dass die verteilte Gesamtmenge auf oder unter der vom Effekt vorgegebenen Anzahl liegt. Man darf die Elemente frei verteilen, d. h. auch einer Figur alles geben oder einzelne Figuren leer ausgehen lassen.

## FIGURENKOSTEN

- Falls die Kosten einer Figur nicht über die normale Definition von „Figurenkosten“ ermittelt werden können (z. B. der Gefangene aus dem Einsatz „Imperiale Gastfreundschaft“ auf S. 29 des Grundspiel-Kampagnenhandbuchs), betragen die Figurenkosten 0.

## GEHEIME INFORMATIONEN

- Sobald ein Einsatzereignis die Rebellenspieler vor eine Wahl stellt, liest der imperiale Spieler nur den Teil des Ereignisses vor, der zu der gewählten Option gehört.

## INNENFELDER

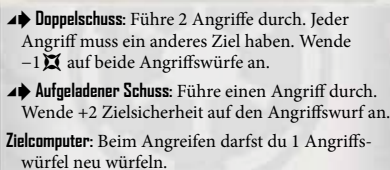
Die Spielplanteile 01A-12A aus *Im Herzen des Imperiums* bestehen aus Innenfeldern und haben den Spielplanteil-Typ **INNENRAUM**.


## SCHLÜSSELWÖRTER

- In der Erweiterung *Im Herzen des Imperiums* gibt es ein neues Schlüsselwort: Schwächen.
- Der Zustand *GESCHWÄCHT* wird auch als Schlüsselwort verwendet, um den entsprechenden Zustand anzuwenden.

## TEXTKASTEN

Der Textkasten ist der Teil einer Begleiter-, Aufstellungs- oder Formkarte, in dem die Spezialaktionen, Energiefähigkeiten und passiven Fähigkeiten der Karte stehen, die einen Namen haben und in Textform beschrieben sind.



◆ **Doppelschuss:** Führe 2 Angriffe durch. Jeder Angriff muss ein anderes Ziel haben. Wende -1  auf beide Angriffswürfel an.

◆ **Aufgeladener Schuss:** Führe einen Angriff durch. Wende +2 Zielsicherheit auf den Angriffswurf an.

**Zielcomputer:** Beim Angreifen darfst du 1 Angriffswürfel neu würfeln.

Der Textkasten eines Elite-Wächterdroiden

## „DU“

Viele Karten verwenden das Pronomen „du“ in Bezug auf eine Figur und nicht auf einen Spieler. Beispiel: Wenn eine Aufstellungskarte besagt: „Beim Angreifen darfst du 1 Angriffswürfel neu würfeln“, darf jede Figur, die zur Gruppe der Karte gehört, beim Angreifen 1 Angriffswürfel neu würfeln.

- Wenn ein zu einer Figur gehörender Effekt „dich“ auffordert, einen Marker zu beanspruchen, Siegpunkte zu erhalten oder Karten zu manipulieren, bezieht sich das Pronomen auf den Spieler der Figur. Ebenso ist es, wenn von „deiner“ Armee oder „deinen“ Figuren die Rede ist.

## CREDITS

**Autoren der Erweiterung:** Paul Winchester, Tony Fanchi und Todd Michlitsch

**Produzenten:** Jason Walden mit Paul Winchester

**Weitere Autoren und Entwickler:** Daniel Lovat Clark und Daniel Smith

**Autoren des Grundspiels von *Imperial Assault*:**

Justin Kempainen, Corey Konieczka und Jonathan Ying

**Grafikdesign:** Michael Silsby

**Leitender Grafikdesigner:** Brian Schomburg

**Schachtelillustration:** Michael Ivan

**Illustration der Heldenbögen:** Aurore Folny und David Nash

**Illustration der Spielplanteile:** Henning Ludvigsen

**Sonstige Illustrationen:** Andre Beckwith, Lucas Durham, Aurore Folny, Rafal Hryniewicz, Jason Jenicke, Jason Juta, Adam Lane, Borja Pindado, Dmitry Prosvirnin und Vlad Ricean

**Künstlerische Leitung:** Deb Freytag

**Abteilungsleiterin Kunst:** Melissa Shetler

**Modellierung der Miniaturen:** Jason Beaudoin, Rob Brantseg, Grégory Clavilier, Mike Medicine Horse und Niklas Norman

**Koordinator Modellierung:** Niklas Norman

**Abteilungsleiter Modellierung:** John Franz-Wichlacz

**Technische Redaktion:** Jorgen Peddersen

**Lektorat:** Autumn Collier und Heather Silsbee

**Lizenzmanagement:** Simone Elliott

**Lizenzkoordination:** Scheherazade Anisi

**Produktionskoordination:** Johanna Whiting

**Produktionsmanagement:** Jason Beaudoin und Megan Duehn

**Abteilungsleiter Brettspiele:** Justin Kempainen

**Kreativdirektor:** Andrew Navaro

**Ausführender Spielautor:** Corey Konieczka

**Ausführender Produzent:** Michael Hurley

**Herausgeber:** Christian T. Petersen

**Testspieler:** Jennifer Abele, Glen Aro, James Ayers, Brandon Bishop, Drew Bishop, Kathy Bishop, Linus Chan, Wes Divin, Richard A. Edwards, Lindsey Ferrante, Mike Ferrante, Will Geary, Josh Gutenberg, Juha Knuutila, David Lambright, Chris Langland, Antti Mäkelä, Satu Mäkelä, Baptiste Manson, Samuel Masamitsu, Matthew McGill, Desmond Miller, Brendan Nagle, Bryce K. Nielsen, Tim O'Brien, Pasi Ojala, Derek Payton, Jordan Payton, Trevor Payton, Zachary Payton, Jorgen Peddersen, Jimmy Repine, Leo Saikali, Janne Salmijärvi, Chuck Sedor, Joshua Shlemmer, Louis Swiger, Sherry Tsai, Nick Vance, Melanie Vayda, Sean Vayda, Andrew Webb, Timothy Wiley und Kelly Yuhas

*Vielen Dank an unsere Beta-Tester.*

**Lucasfilm-Genehmigung:** Brian Merten

## DEUTSCHE AUSGABE

**Redaktion:** Marco Reinartz

**Übersetzung:** Susanne Kraft

**Layout & Grafische Bearbeitung:** Thomas Kramer

**Unter Mitarbeit von:** Yvonne Distelkämper, Christian Schepers, Oliver Kutsch, Andrea Mohra, Niklas Bungardt und Frank Nauerz

© & ™ 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 Games. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Games. German version is published by Asmodee GmbH. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Not intended for use by persons ages 13 years or younger. Made in China.