

STAR WARS.

IMPERIAL ASSAULT

DAS IMPERIUM GREIFT AN

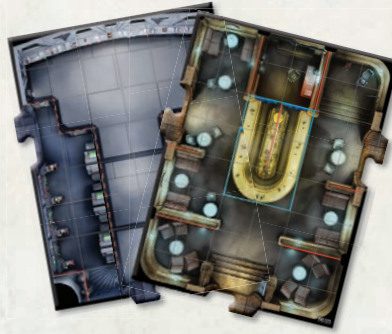


IM SCHATTEN DER ZWILLINGSSONNEN
SPIELREGEL

INHALT



10 Figuren (2 Helden, 4 Schwere Sturmtruppen, 4 Tusken-Räuber)



12 Spielplanteile



2 Heldenbögen



11 Aufstellungskarten (3 Stapel)



6 Agendakarten



4 Nebeneinsatzkarten



6 Ausrüstungskarten (3 Stapel à 2 Karten)



18 Helden-Klassenkarten (2 Stapel à 9 Karten)



9 Imperiale Klassenkarten



5 Belohnungskarten



2 Versorgungskarten



3 Befehlskarten



4 Zustandskarten



5 Zustandsmarker



8 Gerätemarker



10 Schadensmarker (6x 1er und 4x 5er)



6 Anstrengungsmarker



1 Gefechtsbogen



2 Gefecht-Einsatzkarten



4 Verbündete- und Schurkenmarker



8 ID-Marker mit 24 ID-Aufklebern

WILLKOMMEN AUF TATOOINE

Die Erweiterung *Im Schatten der Zwillingssonnen* enthält neues Material für alle Formate der *Imperial Assault*-Spielwelt. Neue Helden, Klassen, Ausrüstung, Figuren und vieles mehr bringen frischen Wind in eure Kampagnen und Gefechte. Außerdem enthält die Erweiterung sechs neue Nebeneinsätze, die in eine große Kampagne integriert oder nacheinander als Mini-Kampagne gespielt werden können.

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 Schatten der Zwillingssonnen* 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 Spielen mit der Erweiterung müsst ihr vorsichtig die Marker und Kartenteile aus den Stanzbögen heraustrennen. Dann geht es mit folgenden Schritten weiter:

- Die Agenda-, Befehls-, Nebeneinsatz- und Gefecht-Einsatzkarten kommen in die jeweiligen Vorräte. 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 kommen in ihre jeweiligen Stapel.
- Die Heldenbögen, Figuren, Marker und Spielplanteile der Erweiterung kommen in die jeweiligen Vorräte.

Laufende Kampagnen sollten abgeschlossen werden, bevor Spielmaterial aus der Erweiterung hinzugefügt wird.

Hinweis: In einer Kampagne darf man nicht mehr Figuren verwenden, als in der Erweiterung enthalten sind. Zum Beispiel darf der imperiale Spieler maximal zwei normale und zwei Elite-Tusken-Räuber verwenden, auch wenn er mehrere Exemplare der Erweiterung besitzt.

ERWEITERUNGSSYMBOL

Alle Karten, Bögen und Spielplanteile der Erweiterung sind mit dem Erweiterungssymbol von *Im Schatten der Zwillingssonnen* gekennzeichnet, um sich vom Material aus dem Grundspiel und anderen Erweiterungen zu unterscheiden.



EINSÄTZE

Im Schatten der Zwillingssonnen enthält sechs neue Kampagneneinsätze sowie zwei neue Gefechtseinsätze.

KAMPAGNENEINSÄTZE

Die neuen Kampagneneinsätze können auf zwei Arten gespielt werden:

- Zu jedem Einsatz gibt es eine Nebeneinsatz- oder Agendakarte, die wie gewohnt in die Kampagne integriert werden können.
- Alternativ können die Einsätze in einer bestimmten Reihenfolge als Mini-Kampagne gespielt werden (siehe S. 6).

GEFECHTSEINSÄTZE

Im Schatten der Zwillingssonnen enthält zwei neue Gefechtseinsätze, die in den Gefechtseinsatzstapel gemischt werden. Als Spielplan verwenden sie die „Mos Eisley Cantina“, die auf dem Gefechtsbogen abgebildet ist.



REGELN DER ERWEITERUNG

Das neue Spielmaterial aus *Im Schatten der Zwillingssonnen* verwendet folgende neue Regeln.

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 genutzt werden, eine Aufstellungskarte mit Gefechtssymbol nur im Gefecht.



TYPEN VON SPIELPLANTEILEN

Jedes Spielplanteil von *Imperial Assault: Das Imperium greift an* hat einen oder mehrere **TYPEN**, die beschreiben, in welche Umgebung das Teil gehört. Die Typen haben keinen direkten Einfluss auf das Spielgeschehen, aber andere Spielmaterialien können Bezug auf sie nehmen.

In erster Linie unterscheiden die Typen zwischen Innen- und Außenräumen (siehe „Innenfelder“ auf S. 16 des Grundspiel-Referenzhandbuchs). Andere Typen können Wald oder Wüste sein. Die Spielplanteile aus dem Grundspiel und aus dieser Erweiterung haben folgende Typen:

- **Wald:**
 - Spielplanteile aus dem Grundspiel 01A–18A, 37A, 38B und 39A
- **Wüste:**
 - Spielplanteile aus dem Grundspiel 01B–18B, 37A, 38A und 39B
 - Spielplanteile aus *Im Schatten der Zwillingssonnen* 04B–07B
- **Innenraum:**
 - Spielplanteile aus *Im Schatten der Zwillingssonnen* 01A–07A und 01B–03B

LEBENSRAUM

LEBENSRAUM ist ein Schlüsselwort, das auf manchen Aufstellungskarten auftaucht. In einer Kampagne kann der imperiale Spieler beim Auswählen seiner offenen Gruppen Aufstellungskarten mit dem Schlüsselwort Lebensraum nur dann auswählen, wenn mindestens 1 Teil des Einsatzspielplans den passenden Typ hat.

Hinweis: Bei Gefechten spielt das Schlüsselwort Lebensraum keine Rolle.

KLASSENKARTEN

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

GERÄTEMARKER

Die Heldin Saska Teft verteilt Gerätemarker, um sich und ihren Mitstreitern mächtige Fähigkeiten zu verleihen. An sich haben die Marker keine Funktion; sie werden nur zum Ausführen einiger Fähigkeiten von Saskas Heldenbogen und Klassenkarten gebraucht.

Wenn Saska Teft beim Kampagnenaufbau als Heldin gewählt wird, legt man die Gerätemarker als Vorrat in ihren Spielbereich. Im Einsatz kann sie ihre Fähigkeiten nutzen, um befreundete Figuren Gerätemarker beanspruchen und für nützliche Effekte wieder ablegen zu lassen.

Insgesamt können nicht mehr als die enthaltenen acht Gerätemarker beansprucht werden. Allerdings gibt es darüber hinaus Maximum an Gerätemarkern pro Einzelfigur.



ADDENDUM ZUM REFERENZHANDBUCH

„Als ich Euch verließ, war ich Euer Schüler. Jetzt bin ich der Meister.“ –Darth Vader, Eine neue Hoffnung

Es folgen neue Regelklarstellungen und Erläuterungen, die nicht im Referenzhandbuch des Grundspiels erwähnt werden. Insbesondere beziehen sie sich auf das neue Spielmaterial aus *Im Schatten der Zwillingssonnen*.

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

Wie auch im Grundspiel gilt: Wenn eine der folgenden Regeln einer Aussage aus der Grundspielregel oder dem Gefechtsbuch widerspricht, haben die Regeln aus diesem Heft Vorrang.

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

ANGRIFFE

- Manche Fähigkeiten lassen eine Figur einen Angriff mit einer anderen Angriffsart und einem anderen Angriffspool durchführen als ihr normaler Angriff.
 - Wenn ein Held einen Angriff mit einem von seinen Waffen unabhängigen Angriffspool durchführt (z. B. den Nahkampfangriff „Aus nächster Nähe“ auf Biv Bodhriks Heldenbogen), darf er während dieses Angriffs keine Fähigkeiten seiner Waffen benutzen.
 - Wenn eine Figur, die zu einer Aufstellungskarte gehört, einen Angriff mit alternativem Angriffspool durchführt (z. B. den Nahkampfangriff von Biv Bodhriks Aufstellungskartenfähigkeit „Aus nächster Nähe“), darf sie trotzdem ihre Energiefähigkeiten auslösen, es sei denn, die Fähigkeit, die den Angriff auslöst, besagt Gegenteiliges.

ATTRIBUTSPROBEN

- Viele Einsatzregeln enthalten Attributspuren, die erfordern, dass die Figur, welche die Probe ablegt, mit einem Objekt (z. B. einem Einsatzmarker, Terminal oder einer Tür) interagiert. Diese werden Attributspuren *auf* das Objekt genannt.
- Einige Einsätze gestatten einer beliebigen Rebellenfigur (also nicht nur den Helden) das Ablegen von Attributspuren auf Objekte. In dem Fall kann auch ein Verbündeter die Probe ablegen, genau wie ein Held es tun würde. Elitefiguren erhalten 1 automatischen Erfolg beim Ablegen von Proben, während bei normalen Figuren die Probe automatisch ein Fehlschlag ist.

„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.



DIE MINI-KAMPAGNE

Die Einsätze aus *Im Schatten der Zwillingssonnen* können nicht nur als Nebeneinsätze in große Kampagnen integriert, sondern auch als zusammenhängende Mini-Kampagne mit einer Spielzeit von ca. 6–8 Stunden gespielt werden.

AUFBAU DER MINI-KAMPAGNE

Vor Beginn einer neuen Mini-Kampagne führt man nur die Schritte 1–3 des „Kampagnenaufbaus“ (siehe S.16 des Grundspiel-Referenzhandbuch) durch. Anschließend führt man folgende Schritte aus:

1. **Agendastapel zusammenstellen:** Der imperiale Spieler stellt unter Berücksichtigung der Regeln auf S. 2 des Grundspiel-Referenzhandbuchs seinen Agendastapel zusammen. Dann legt er alle Agendakarten seines Stapels, die erzwungene Einsätze oder Nebeneinsätze beinhalten, in die Spielschachtel zurück.
2. **Helden aufrüsten:** Jeder Held erhält 3 EP. Des Weiteren erhalten die Helden gemeinsam 400 Credits pro Held. Anschließend wird ein Abschnitt „Aufrüstung der Rebellen“ ausgeführt. Um Ausrüstung zu kaufen, ziehen die Rebellenspieler 10 Karten (anstatt 6) vom Ausrüstungsstapel I.
3. **Imperialen Spieler aufrüsten:** Der imperiale Spieler erhält 3 EP. Dann wird ein Abschnitt „Aufrüstung des Imperiums“ durchgeführt, wobei der Schritt „Agendakarten kaufen“ ausgelassen wird.
4. **Einstiegseinsatz aufbauen:** Jetzt wird der Einstiegseinsatz der Mini-Kampagne aufgebaut und gespielt. Bei *Im Schatten der Zwillingssonnen* heißt der Einstiegseinsatz „Der Gejagte“ (siehe S. 8).

MINI-KAMPAGNENSPIEL

Der Verlauf einer Mini-Kampagne unterscheidet sich kaum vom normalen Kampagnenspiel (siehe S. 10 der Grundspielregeln).

Anders als bei einer großen Kampagne gelten alle Einsätze der Mini-Kampagne als Haupteinsätze und werden in einer festgelegten Reihenfolge gespielt. Nebeneinsätze gibt es bei Mini-Kampagnen nicht.

In den Einsatz-Abschnitten wird der nächste Einsatz nicht von den Rebellenspielern aufgrund aktiver Neben- oder Haupteinsatzkarten gewählt. Stattdessen bestimmt

der Epilog jedes Einsatzes, welcher aktive Einsatz als Nächstes gespielt wird.

EPILOGE

Beim Spielen eines Mini-Kampagneneinsatzes führt der Text unter „Einsatz beendet“ zu einem weiteren Ereignis, das ausgeführt werden muss. Dieses Ereignis ist der Epilog des Einsatzes und enthält einen Erzähltext sowie spezielle Belohnungen für die Mini-Kampagne (siehe „Die Epiloge“ auf S. 20).

Des Weiteren besagt der Epilog, welcher aktive Einsatz als Nächstes ausgeführt wird. Titel und Seitenzahl des nächsten Einsatzes sollten sofort ins Kampagnenlogbuch eingetragen werden (siehe unten).

Nach Ausführung des Epilogs geht man zum „Aufräumen nach dem Einsatz“ über.

DAS KAMPAGNENLOGBUCH

Wie in einer großen Kampagne benutzen die Spieler auch bei Mini-Kampagnen ein Kampagnenlogbuch, um ihren Fortschritt zu dokumentieren.

Das Kampagnenlogbuch der Mini-Kampagne *Im Schatten der Zwillingssonnen* befindet sich auf der Rückseite dieses Regelhefts und wird genauso verwendet wie das Kampagnenlogbuch des Grundspiels.

Weitere Kampagnenlogbücher zum Ausdrucken findet ihr online unter:
www.HDS-Fantasy.de

STOPP!

Ab hier darf nur der imperiale Spieler weiterlesen. Die Rebellenspieler dürfen den imperialen Spieler jederzeit darum bitten, eine bereits vorgelesene Regel zu wiederholen, aber sie dürfen niemals eine der folgenden Seiten selbst ansehen oder durchlesen.

Im Schatten der Zwillingssonnen

Überall in der Galaxis wütet der Bürgerkrieg. Der Arm des Imperiums wird immer länger, sein Griff immer härter. Selbst im Äußeren Rand kann ihm keiner mehr entfliehen.

Aufgrund dieser zunehmenden Bedrohung ist Han Solo gemeinsam mit den beiden Droiden R2-D2 und C-3PO auf den Wüstenplaneten Tatooine gereist, um mehr über die Pläne des Imperiums zu erfahren.

Da die Kommunikation mit Solo abgebrochen ist, hat die Rebellenallianz in der Hoffnung auf Antworten ihre besten Agenten nach Tatooine geschickt....


DER GEJAGTE

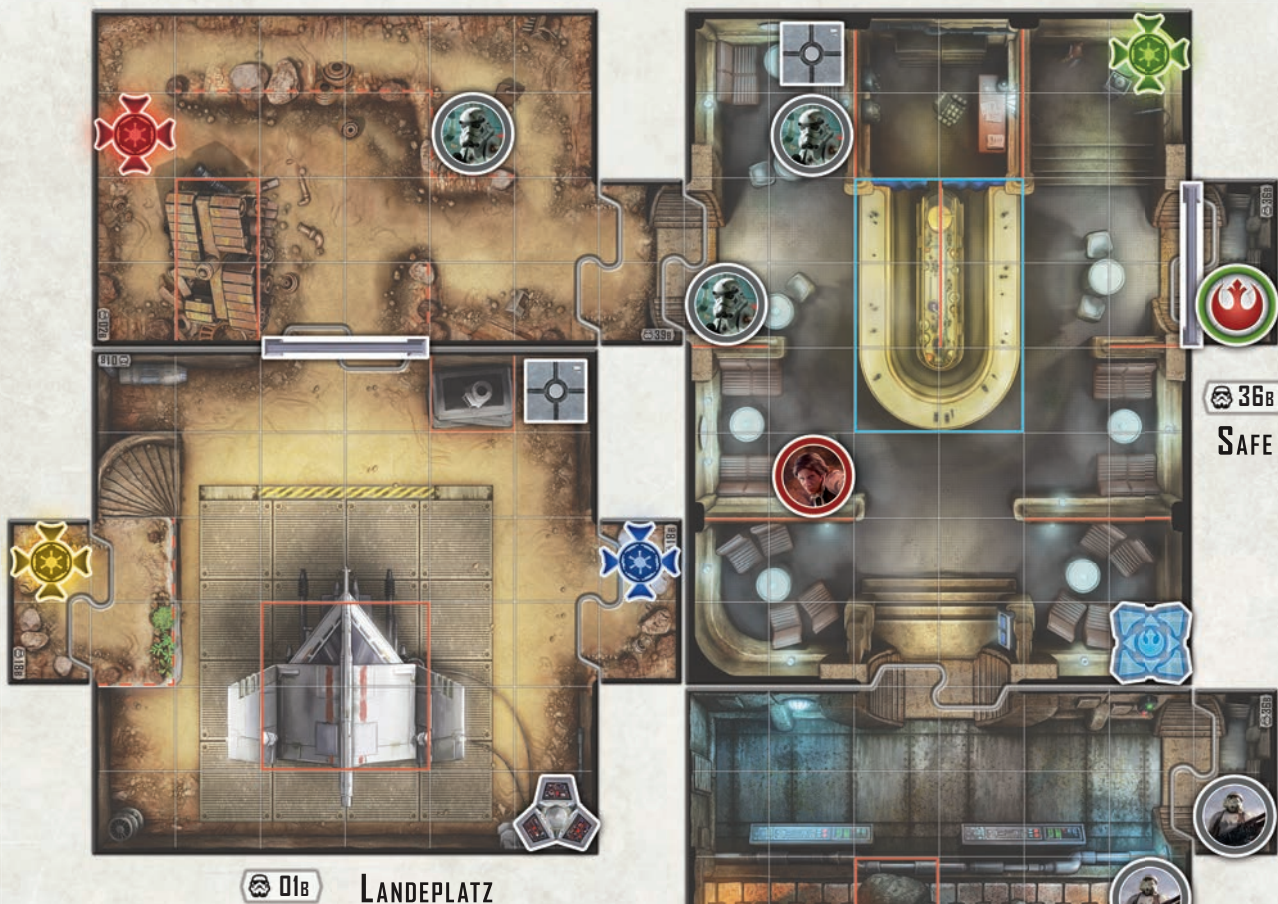
AUFSTELLUNG UND AUFBAU

Startgruppen: Schwere Sturmtruppen, Suchdroide, Sturmtruppen.

Reservegruppen: **Boba Fett** (Berühmter Kopfgeldjäger), Imperialer Offizier, Sturmtruppen.

Offene Gruppen: 3.

Spezielle Aufbauregeln: Erhöhe die  um den doppelten Bedrohungsgrad und führe eine optionale Aufstellung aus. Die Helden kontrollieren **Han Solo** (Halunke) als Verbündeten ohne Bedrohungskosten.



EREIGNISÜBERSICHT

- **Runde 2:** Auf der Fährte
 - **Runde 6:** Einsatz beendet
-
- **Tür zum Landeplatz geöffnet:** Letzte Verteidigung
 - **Abflugcodes hochgeladen oder alle Helden verwundet und Han Solo besiegt:** Einsatz beendet

EINSATZBESPRECHUNG

Seit der Kontakt zu Han Solo abgebrochen ist, sucht ihr verzweifelt nach Lebenszeichen des Schmugglers. Den einzigen Hinweis findet ihr in einer imperialen Datenbank, die eine Abflugsperre für den Millennium Falken enthält. Ihr verfolgt die Spur weiter und könnt schließlich Kontakt mit Solo aufnehmen. In einer schmierigen Cantina trifft ihr euch und besprecht euren Fluchtplan.

„Der Laden hier schließt bald“, sagt Han. „Laut Chewie ist der Besitzer ein Rebellen sympathisant und kann uns die Abflugcodes besorgen, die wir brauchen, um den Falken von diesem Felsen runterzubringen. Wir schnappen uns die Codes und verschwinden. Ich will hier nicht länger festsitzen als unbedingt nötig.“

Doch das Imperium hat andere Pläne. Noch bevor ihr die Chance habt, euer Vorhaben in die Tat umzusetzen, stürmen einige Sturmtruppler herein. Die Gäste geraten in Panik, verstecken sich oder rennen zum Ausgang. So viel zu eurer unauffälligen Flucht.

- ◆ Die Tür zum Safe ist verriegelt. Eine Rebellenfigur kann die Tür zum Safe angreifen (Gesundheit: 8, Verteidigung: 1 ▼) oder mit ihr interagieren (3 ⦿), um sie zu öffnen.
- ◆ Der Rebellen-Einsatzmarker stellt einen Datenchip dar. Eine unversehrte Rebellenfigur kann ihn aufheben.
- ◆ Solange ein Held oder **Han Solo** den Datenchip trägt, kann er mit dem Terminal interagieren (👁️), um die Abflugcodes hochzuladen.
- ◆ Der Einsatz endet, sobald die Abflugcodes hochgeladen sind (👁️), am Ende von Runde 6 oder sobald alle Helden verwundet sind und **Han Solo** besiegt wurde.

AUF DER FÄHRTE

Am Ende von Runde 2:

Erst hört ihr nur das Donnern eines Jetpacks, dann tritt ein Kopfgeldjäger in euer Blickfeld. Es ist der gefürchtete Boba Fett. Unklar ist, ob er vom Imperium angeheuert wurde oder nur hier ist, um das Kopfgeld auf Han Solo zu kassieren. Doch in jedem Fall sorgt seine Anwesenheit für unerwartete Komplikationen.

- ▶ Stelle die Reservegruppe **Boba Fett** am roten Punkt auf.
- ▶ Erhöhe die 🛡️ um den Bedrohungsgrad.

LETZTE VERTEIDIGUNG

Sobald die Tür zum Landeplatz geöffnet wird:

- ▶ Erhöhe die 🛡️ um den Bedrohungsgrad.
- ▶ Stelle die Reservegruppen Imperialer Offizier und Sturmtruppen am blauen Punkt auf.
- ◆ Ab jetzt ist der gelbe Aufstellungspunkt aktiv.

EINSATZ BEENDET

Sobald die Abflugcodes hochgeladen sind:

Trotz des Dauerfeuers der Sturmtruppen gelingt es euch, die gestohlenen Codes ins Terminal einzuspeisen. Ihr stürmt gemeinsam mit Han Solo zum Landeplatz und gebt ihm Feuerschutz, während er in den Falken steigt und den öden Wüstenplaneten hinter sich lässt. Kurze Zeit später kontaktiert er euch per Komlink.

„Ein Glück bin ich aus diesem Loch raus. Vielen Dank für eure Hilfe. Sagt Bescheid, wenn ich mich revanchieren kann.“

- ▶ Die Helden erhalten **Han Solo** (Halunke) als Verbündeten.
- ▶ Falls ihr die Mini-Kampagne spielt, wird „Botschaft der Droiden“ auf S. 20 ausgeführt.

Am Ende von Runde 6 oder sobald alle Helden verwundet sind und Han Solo besiegt wurde:

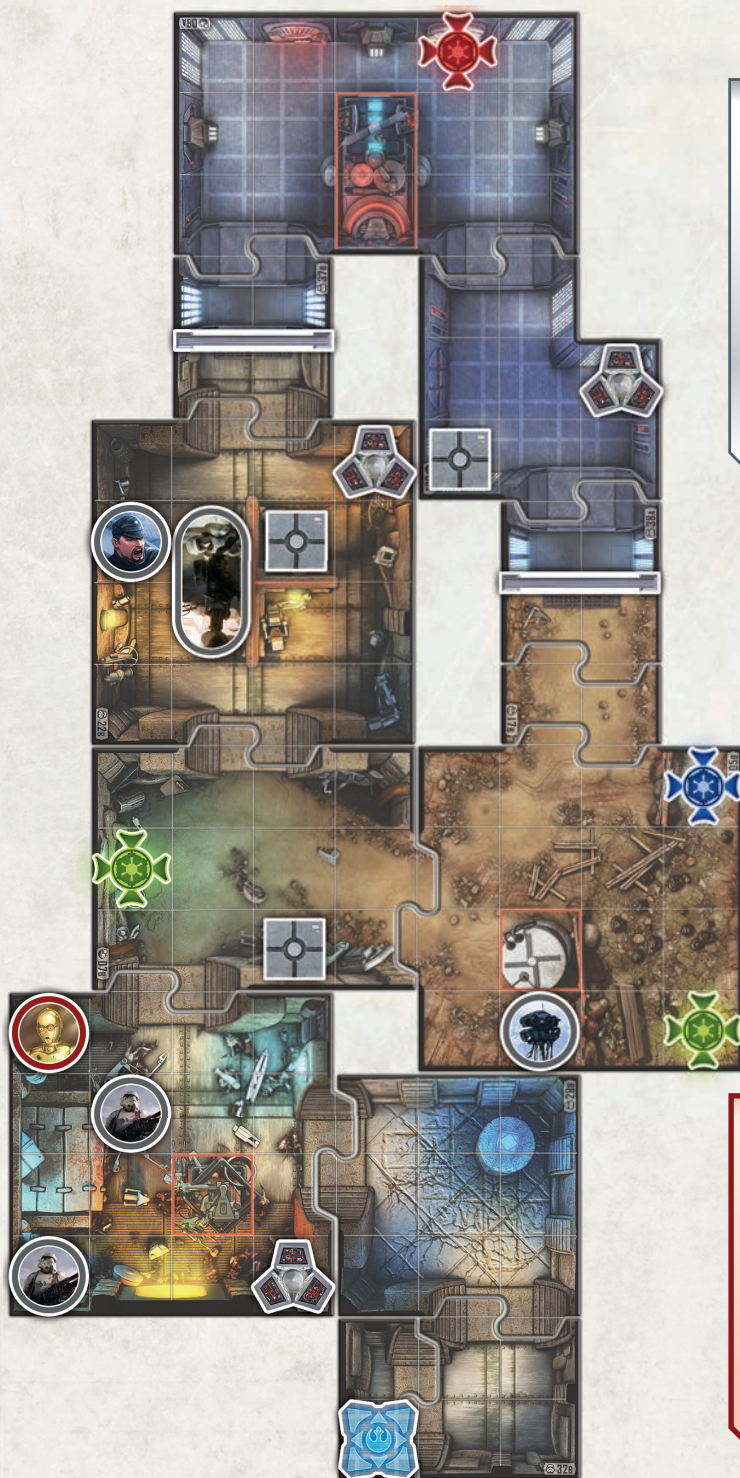
Rings um euch prasselt ein Regen aus Blasterschüssen nieder. Ein Sturmtruppler versetzt dir einen Stoß mit der Schulter und zertrümmert dabei den Datenchip. Die Abflugcodes sind verloren. Auf der Flucht verliert ihr Han Solo aus den Augen. Erst später meldet er sich per Komlink: „Besser wir verhalten uns erst mal unauffällig“, sagt er. „Dieser Planet macht mehr Ärger als er wert ist.“

- ▶ Falls ihr die Mini-Kampagne spielt, wird „Suche nach Antworten“ auf S. 20 ausgeführt.
- ▶ Falls dieser Einsatz ein Nebeneinsatz war, erhält der imperiale Spieler 2 Einfluss.

WEITERE BELOHNUNGEN

- ▶ Falls dieser Einsatz ein Nebeneinsatz war, erhält jeder Spieler 1 EP. Die Helden erhalten 100 Credits pro Held. Der imperiale Spieler erhält 1 Einfluss.

ALTE FEINDE




AUFSTELLUNG UND AUFBAU

Startgruppen: E-Web-Schütze, Schwere Sturmtruppen, Imperialer Offizier, Suchdroide.

Reservegruppen: **Kayn Somos** (Kommandant der Sturmtruppen), Sturmtruppen, Tusken-Räuber.

Offene Gruppen: 4.

Spezielle Aufbauregeln: Erhöhe die  um den doppelten Bedrohungsgrad und führe eine optionale Aufstellung aus. Die Helden dürfen **C-3PO** nicht als Verbündeten mitnehmen.


EREIGNISÜBERSICHT

- **Runde 3:** Überfall der Tusken-Räuber
 - **Runde 7:** Einsatz beendet
-
- **Rebellenfigur interagiert mit C-3PO:** Primärfunktion
 - **Tür geöffnet:** Der Kommandant
 - **Kayn Somos besiegt oder alle Helden verwundet:** Einsatz beendet

EINSATZBESPRECHUNG

Immer tiefer dringt ihr ins Gewirr der Gassen von Mos Eisley vor und versucht angestrengt nach allem Relevanten Ausschau zu halten: der imperialen Garnison, ihren Wächtern und C-3PO.

Als ihr euch dem versteckten Stützpunkt nähert, seht ihr die regungslose Gestalt des Protokollroiden zwischen einer großen Schar von Sturmtruppen am Boden liegen. Blindlings stürzt ihr euch ins Gefecht.

- ◆ Zu Beginn des Einsatzes ist **C-3PO** (Roboter-Mensch-Kontakter) inaktiv. Solange er inaktiv ist, gilt er als neutrale Figur, die nicht die Sichtlinie versperrt.
- ◆ Eine Rebellenfigur kann mit **C-3PO** interagieren, um ihn funktionstüchtig zu machen. Solange er funktionstüchtig ist, gilt er als Rebellenfigur und wird von den Helden als Verbündeter kontrolliert. Falls **C-3PO** besiegt wird, bleibt seine Figur auf der Karte. Seine Zustände und Schadensmarker werden abgelegt und er wird inaktiv.
- ◆ Eine imperiale Figur kann mit einem Terminal interagieren, um die  um 1 zu erhöhen. Nur 1 Mal pro Terminal und Runde durchführbar.
- ◆ Die Türen sind verriegelt. Eine Rebellenfigur kann Türen und Terminals angreifen (Gesundheit: Bedrohungsgrad, Verteidigung: 1 ▼). **C-3PO** kann mit einer Tür oder einem Terminal interagieren, um die Tür zu öffnen bzw. das Terminal abzulegen.
- ◆ Der Einsatz schreitet voran, sobald eine Tür geöffnet wird (🔓). Der Einsatz endet am Ende von Runde 7 oder sobald alle Helden verwundet sind.

ÜBERFALL DER TUSKEN-RÄUBER

Am Ende von Runde 3:

- ▶ Stelle die Reservegruppe Tusken-Räuber am blauen Punkt auf.

PRIMÄRFUNKTION

Sobald zum ersten Mal eine Rebellenfigur mit C-3PO interagiert:

„Oh, du meine Güte! Was ist passiert?“ Der Protokoll-droide wirkt etwas schwach auf den Beinen, kommt aber rasch wieder zu sich. „Dem Erbauer sei Dank, Sie sind hier! Dort drinnen wartet ein Sturmtruppen-Kommandant. Zum Glück konnte ich alle seine Passwörter dechiffrieren. Schnell, wir müssen uns beeilen!“

DER KOMMANDANT

Sobald zum ersten Mal eine Tür geöffnet wird:

Nur vorlesen, falls Biv Bodhrik auf dem Spielplan ist

„Du schon wieder!“, schreit Biv und deutet auf einen hochdekorierten Soldaten. Vor euch steht Kayn Somos, der einzige Sturmtruppler, der je eine Begegnung mit Biv überlebt hat.

- ▶ Öffne alle Türen.
- ▶ Stelle die Reservegruppen **Kayn Somos** und Sturmtruppen am roten Punkt auf.
- ◆ **Kayn Somos** erhält zusätzliche Gesundheit in Höhe des Bedrohungsgrads +1.
- ◆ Der Einsatz endet, sobald **Kayn Somos** besiegt wurde (🔓).

EINSATZ BEENDET

Sobald Kayn Somos besiegt wurde:

Ihr zwingt den Kommandanten in die Knie, doch gerade als ihr ihn festnehmen wollt, wird er von Sturmtruppen umringt und in Sicherheit gebracht. Vor euch liegt jetzt ein menschenleerer imperialer Außenposten.

- ▶ Falls Biv Bodhrik einer der Helden ist, erhält er die Belohnungskarte „Bringt sie zur Strecke“. Andernfalls erhalten die Helden 150 Credits pro Held.
- ▶ Falls ihr die Mini-Kampagne spielt, wird „Fieberhafte Suche“ auf S. 21 ausgeführt.

Am Ende von Runde 7 oder sobald alle Helden verwundet sind:

Die Kampfkraft der Sturmtruppen und ihres furchtlosen Kommandanten ist größer, als ihr dachtet. Sie überwältigen euch und schlagen euch in die Flucht.

- ▶ Der imperiale Spieler erhält 2 Einfluss.
- ▶ Falls ihr die Mini-Kampagne spielt, wird „Machen wir das Beste daraus“ auf S. 21 ausgeführt.

WEITERE BELOHNUNGEN


- ▶ Falls dieser Einsatz ein Nebeneinsatz war, erhält jeder Spieler 1 EP. Die Helden erhalten 100 Credits pro Held. Der imperiale Spieler erhält 1 Einfluss.

AUFSTELLUNG UND AUFBAU

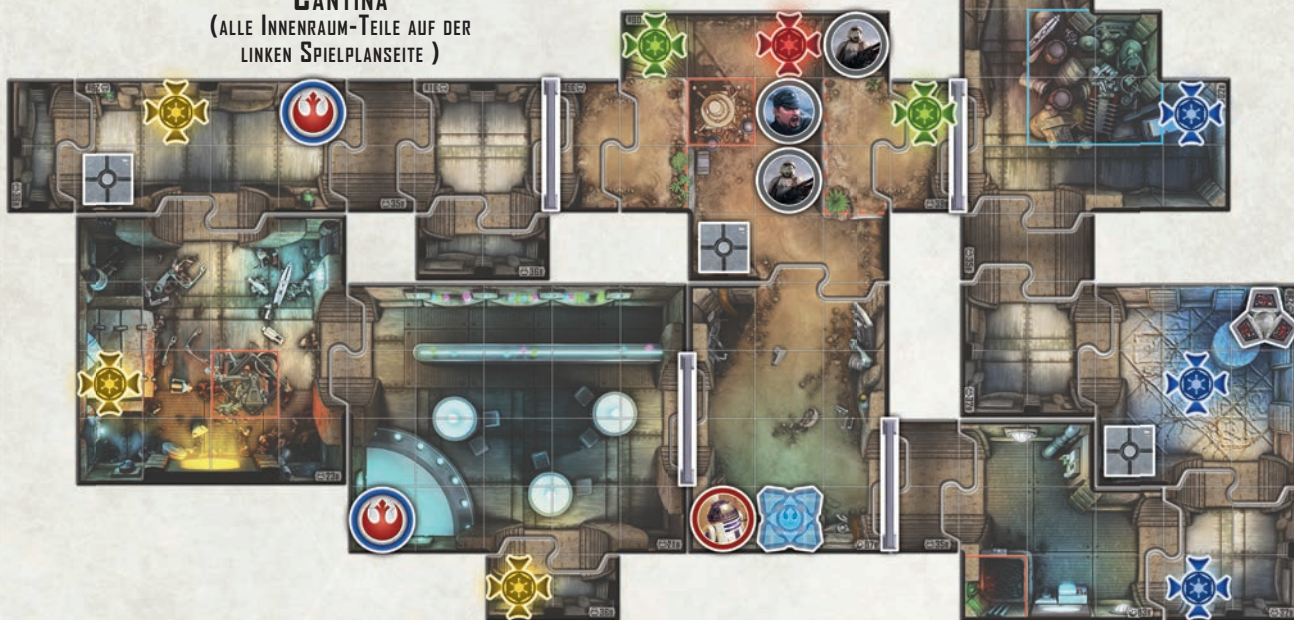
Startgruppen: Schwere Sturmtruppen, Imperialer Offizier.

Reservegruppen: Tusken-Räuber.

Offene Gruppen: 3.

Spezielle Aufbauregeln: Wähle im Geheimen eine beliebige Anzahl an Nicht-KREATUR-Aufstellungskarten, die nicht Teil der Start-, Reserve- oder offenen Gruppen sind. Ihre Gesamtkosten dürfen maximal so hoch sein wie der doppelte Bedrohungsgrad. Die gewählten Aufstellungskarten bilden eine Patrouille. Bilde eine weitere Patrouille und setze je 1 Patrouille neben die Cantina und den Schrottladen. Erhöhe die  um den doppelten Bedrohungsgrad und führe eine optionale Aufstellung aus. Die Helden kontrollieren **R2-D2** (Loyaler Astromechdroide) als Verbündeten ohne Bedrohungskosten.

CANTINA (ALLE INNENRAUM-TEILE AUF DER LINKEN SPIELPLANSEITE)



EREIGNISÜBERSICHT

- **Runde 7:** Einsatz beendet
- **Tür zur Cantina geöffnet:** Cantina-Patrouille
- **Tür zum Schrottladen geöffnet:** Schrottladen-Patrouille
- **2 Informanten und/oder Terminals beansprucht:** Verstärkung
- **Alle Helden verwundet und R2-D2 besiegt oder alle Informanten und Terminals beansprucht:** Einsatz beendet

SCHROTTLADEN (ALLE INNENRAUM-TEILE AUF DER RECHTEN SPIELPLANSEITE)

EINSATZBESPRECHUNG

Die Hintergassen von Mos Eisley sind ein gefährliches Pflaster und doch findet man im ganzen System nirgendwo bessere Informanten und Spione. Mittels alter Computerterminals übertragen die Spitzel geheime Daten, ohne ihren Käufern direkt gegenüberzutreten zu müssen. In anderen Worten: Es ist das Risiko wert.

Dennoch beschleicht euch ein ungutes Gefühl – und es sind nicht die dunklen Gestalten am Straßenrand, die euch Sorgen bereiten. „Stehenbleiben!“, ruft ein Sturmtruppler und lässt eure Befürchtungen wahr werden. Offenbar seid ihr nicht die Einzigen, die in diesen Gassen nach Informationen suchen.

Nur vorlesen, falls Saska Teft eine der Helden ist

Saska hält inne und lacht dem Imperialen ins Gesicht. „Was glaubst du eigentlich, wer du bist?“, fragt sie mit höhnischem Blick. „Das ist meine Stadt, hier mache ich die Regeln!“ R2-D2 piept in voller Zustimmung, während sie mit einer Hand einen Blaster und mit der anderen ein ominös aussehendes Gerät zückt.

- ◆ Patrouillen können keine Verstärkungen erhalten und nicht neu aufgestellt werden, nachdem sie besiegt worden sind.
- ◆ Die Türen sind verriegelt. Ein Held kann mit einer Tür interagieren (🔑 oder 🗝️), um sie zu öffnen. Eine Rebellenfigur kann eine Tür angreifen (Gesundheit: 5, Verteidigung: keine).
- ◆ Die Einsatzmarker stellen Informanten dar. Ein Held kann mit einem Informanten interagieren (2 👁️ oder 🗨️), um dessen Marker zu beanspruchen.
- ◆ Ein Held kann mit einem Terminal interagieren (2 👁️ oder 🗨️), um es zu beanspruchen.
- ◆ Wenn sich eine Figur aus einer Patrouille innerhalb von 4 Feldern zu einem Terminal oder Informanten befindet, dürfen die Helden nicht mit diesem Terminal oder Informanten interagieren.
- ◆ Der Einsatz endet, sobald alle Informanten und Terminals beansprucht wurden (👤), am Ende von Runde 7 oder sobald alle Helden verwundet sind und **R2-D2** besiegt wurde.

CANTINA-PATROUILLE

Sobald zum ersten Mal eine Tür zur Cantina geöffnet wird:

- ▶ Stelle die Patrouille neben der Cantina an einem beliebigen gelben Punkt auf.
- ◆ Ab jetzt sind die gelben Aufstellungspunkte aktiv.

SCHROTTLADEN-PATROUILLE

Sobald zum ersten Mal eine Tür zum Schrottladen geöffnet wird:

- ▶ Stelle die Patrouille neben dem Schrottladen an einem beliebigen blauen Punkt auf.
- ◆ Ab jetzt sind die blauen Aufstellungspunkte aktiv.

VERSTÄRKUNG

Sobald 2 Informanten und/oder Terminals beansprucht wurden:

- ▶ Stelle die Reservegruppe Tusken-Räuber am Zugang auf.
- ▶ Erhöhe die 🛡️ um den Bedrohungsgrad und führe am roten Punkt eine optionale Aufstellung aus.

EINSATZ BEENDET

Sobald alle Informanten und Terminals beansprucht wurden:

Mit der perfekten Kombination aus Kampfgeschick, technischem Verständnis und Straßenschläue ist es euch gelungen, wertvolle Informationen über die hiesigen Aktivitäten des Imperiums zu sammeln. Ihr zieht euch zurück, um schnellstmöglich Kontakt mit dem Oberkommando aufzunehmen.

- ▶ Falls Saska Teft eine der Helden ist, erhält sie die Belohnungskarte „Datenbrille“. Andernfalls erhalten die Helden 150 Credits pro Held.
- ▶ Falls ihr die Mini-Kampagne spielt, wird „Ein zweischneidiges Schwert“ auf S. 21 ausgeführt.

Am Ende von Runde 7 oder sobald alle Helden verwundet sind und R2-D2 besiegt wurde:

Auch die wertvollsten Informationen sind nutzlos, wenn man sie mit ins Grab nimmt. Angesichts der imperialen Übermacht beschließt ihr euch zurückzuziehen und später wiederzukommen.

- ▶ Der imperiale Spieler erhält 2 Einfluss.
- ▶ Falls ihr die Mini-Kampagne spielt, wird „Verzweiflungstat“ auf S. 21 ausgeführt.

WEITERE BELOHNUNGEN


- ▶ Falls dieser Einsatz ein Nebeneinsatz war, erhält jeder Spieler 1 EP. Die Helden erhalten 100 Credits pro Held. Der imperiale Spieler erhält 1 Einfluss.

AUFSTELLUNG UND AUFBAU

Startgruppen: Schwere Sturmtruppen, Suchdroide, Tusken-Räuber, **Tusken-Räuber**.

Reservegruppen: **Kayn Somos** (Kommandant der Sturmtruppen).

Offene Gruppen: 3.

Spezielle Aufbauregeln: Erhöhe die  um den doppelten Bedrohungsgrad und führe eine optionale Aufstellung aus. Die Helden kontrollieren **R2-D2** (Loyaler Astromechdroide) und **C-3PO** (Roboter-Menschkontakter) als Verbündete ohne Bedrohungskosten.














EREIGNISÜBERSICHT

- **Runde 4:** Mörderische Hitze
- **Runde 8:** Einsatz beendet
- **Gelbe Marker abgelegt:** Stärkt die Verteidigung!
- **Roter Marker abgelegt:** Sie brechen durch!
- **Pläne im Besitz der Helden oder alle Helden verwundet und R2-D2 und C-3PO besiegt:** Einsatz beendet

EINSATZBESPRECHUNG


Erbarmungslos brennen die Zwillingssonnen von Tatooine auf euch nieder, als ihr euch den Weg durch die Jundlandwüste bahnt. C-3PO spricht aus, was ihr alle denkt: „Das ist kein Ort für zivilisierte Leute. Wir werden alle zugrunde gehen!“ Sein Partner R2-D2 piept ihn nur fröhlich an und rollt weiter voraus.

Ein Blasterschuss reißt euch aus euren Gedanken. Erst jetzt seht ihr die Sturmtruppen vor euch am Rande der Schlucht. Während ihr in Angriffsposition eilt, bemerkt ihr auch eine Gruppe von Tusken-Räubern, die über euch in Stellung geht.

- ◆ Entferne 1 Würfel aus dem Verteidigungspool von **R2-D2** und **C-3PO**, wenn sie sich beim Verteidigen nicht innerhalb von 4 Feldern zu einem Helden befinden.
- ◆ Die imperialen Einsatzmarker stellen Barrikaden und Fallen dar. Sie sind unpassierbares Gelände. Tusken-Räuber behandeln imperiale Einsatzmarker wie normales Gelände. Abhängig von der Farbe der Marker werden folgende Effekte angewandt:
 - **Gelb:** Ein Held kann mit dem Marker interagieren (2 ) , um beide gelben Einsatzmarker abzulegen.
 - **Grün:** Ein Held kann mit dem Marker interagieren (2 ) , um ihn abzulegen.
 - **Rot:** Ein Held kann mit dem Marker interagieren, um ihn abzulegen und dann eine -Probe abzulegen. Bei Fehlschlag erleidet er 2  und wird **BLUTEND**.
- ◆ Tusken-Räuber auf dem schmalen Pfad erhalten   : Führe einen -Angriff mit 2 blauen Würfeln durch. Du benötigst 8 Zielsicherheit, um zu treffen. Bei diesem Angriff hast du Sichtlinie zu jeder Figur auf einem Außenfeld. Der Angriff erhält : +2 Zielsicherheit. Andere Fähigkeiten dürfen bei diesem Angriff nicht benutzt werden.
- ◆ Die Tür ist verriegelt. Eine Figur kann die Tür angreifen (Gesundheit: Bedrohungsgrad, Verteidigung: 1 ).
- ◆ Ein Held kann mit dem Terminal interagieren () , um die Pläne in seinen Besitz zu bringen.
- ◆ Der Einsatz endet, sobald die Pläne im Besitz einer Rebellfigur sind () , am Ende von Runde 8 oder sobald alle Helden verwundet sind und **R2-D2** und **C-3PO** besiegt wurden.


MÖRDERISCHE HITZE

Am Ende von Runde 4:

- ▶ Jeder Held legt eine -Probe ab. Bei Fehlschlag wird er **GESCHWÄCHT**.

STÄRKT DIE VERTEIDIGUNG!

Sobald die gelben Einsatzmarker abgelegt wurden:

- ▶ Erhöhe die  um den Bedrohungsgrad.
- ◆ Ab jetzt ist der gelbe Aufstellungspunkt aktiv.

SIE BRECHEN DURCH!

Sobald zum ersten Mal ein roter Einsatzmarker entfernt wurde:

Als ihr euch der Basis nähert, tritt der Sturmtruppen-Kommandant hervor. „Kämpft, ihr Idioten!“, brüllt er seine Soldaten an. „Wir werden nicht zulassen, dass diese dreckigen Rebellen alles zunichtemachen.“

- ▶ Stelle die Reservegruppe **Kayn Somos** am roten Punkt auf.
- ◆ Ab jetzt ist der rote Aufstellungspunkt aktiv.

EINSATZ BEENDET

Sobald die Pläne im Besitz einer Rebellfigur sind:

Nach einer nervenaufreibenden Kletterpartie gelingt es euch, in die Basis einzudringen und wichtige Informationen aus dem Zentralcomputer zu stehlen. Hoffentlich könnt ihr damit die Pläne des Imperiums vereiteln.

- ▶ Die Helden erhalten die Belohnungskarte „Partner“.
- ▶ Falls ihr die Mini-Kampagne spielt, wird „Klar zum Einsatz“ auf S. 22 ausgeführt.

Am Ende von Runde 8 oder sobald alle Helden verwundet sind und R2-D2 und C-3PO besiegt wurden:

Der Kampf und die Kletterpartie haben euch an die Grenzen eurer Kräfte gebracht. Euch bleibt nichts anderes übrig als zu fliehen und zu hoffen, dass die Basis keinem allzu gefährlichen imperialen Komplott dient.

- ▶ Der imperiale Spieler erhält 2 Einfluss.
- ▶ Falls ihr die Mini-Kampagne spielt, wird „Letzte Chance“ auf S. 22 ausgeführt.

WEITERE BELohnUNGEN

- ▶ Falls dieser Einsatz ein Nebeneinsatz war, erhält jeder Spieler 1 EP. Die Helden erhalten 100 Credits pro Held. Der imperiale Spieler erhält 1 Einfluss.

AUFSTELLUNG UND AUFBAU

Startgruppen: **Schwere Sturmtruppen**, Suchdroide, Imperialer Offizier.

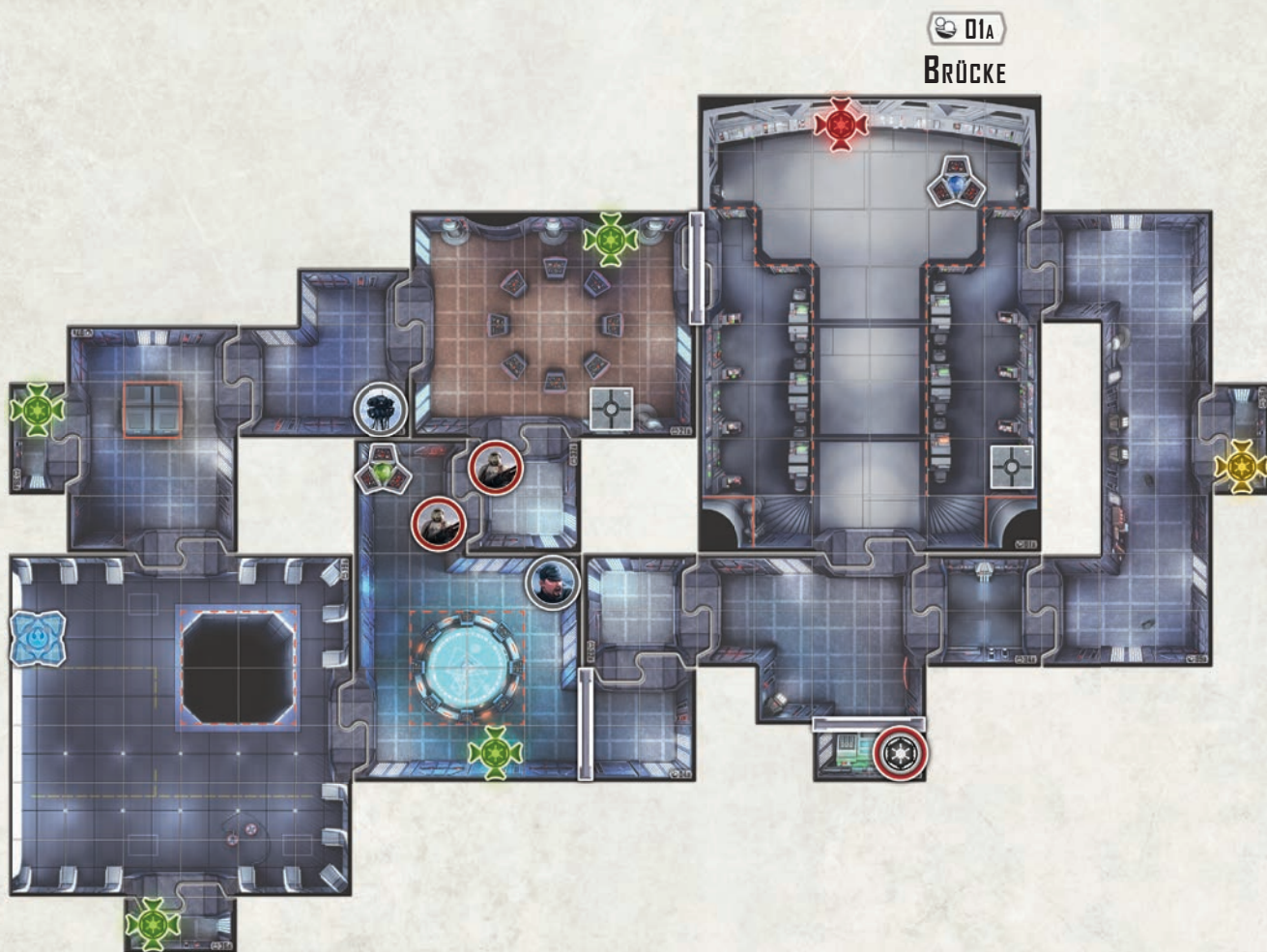
Reservegruppen: **Boba Fett** (Berüchtigter Kopfgeldjäger), **Imperialer Offizier**, **Kayn Somos** (Kommandant der Sturmtruppen), Sturmtruppen.

Offene Gruppen: 4. Keine *KREATUREN*.

Spezielle Aufbauregeln: Erhöhe die  um den doppelten Bedrohungsgrad und führe eine optionale Aufstellung aus.

EREIGNISÜBERSICHT

- **Runde 9:** Einsatz beendet
- **Erste zwei Türen geöffnet:** Strenge Sicherheitsmaßnahmen
- **Tür zur Waffenkonsole geöffnet:** Lass uns das Ding in die Luft jagen und heimfliegen
- **Helden entkommen oder alle Helden verwundet:** Einsatz beendet







EINSATZBESPRECHUNG

Viel zu lange bedroht der Sternenerstörer schon den Planeten. Es ist an der Zeit, etwas dagegen zu unternehmen. Euer Auftrag lautet, das Schiff zu entern, seine Verteidigungssysteme lahmzulegen und es zu zerstören.



Im Anflug auf das gewaltige Schiff übermittelt ihr die gestohlenen imperialen Codes, um seine Sensoren zu täuschen. Jeden Moment rechnet ihr damit, dass seine Turbolaser hochfahren; aber nichts passiert. Wie es scheint, war die erste Phase der Mission ein voller Erfolg.

Euer Pilot öffnet per Code den Hangar und lässt euer Shuttle landen. Wie erwartet läuft die zweite Phase nicht ganz so reibungslos. Ein Offizier bemerkt euch und schlägt Alarm; kurz darauf strömen imperiale Sturmtruppen herein. Bestens vorbereitet zieht ihr eure Waffen und stürzt euch ins Gefecht.

- ◆ Sobald sich ein Held zurückziehen würde, wird er stattdessen kampfunfähig. Beim Aktivieren erhält er nur 1 Aktion. Diese kann er nur zur Durchführung einer Bewegung verwenden.
- ◆ Der rote imperiale Einsatzmarker stellt die Waffenkonsole dar. Ein Held kann mit ihr interagieren (2  oder ) , um sie zu hacken und den Marker auf die Rebellenseite zu drehen.
- ◆ Falls alle Helden auf dem Zugang oder einem benachbarten Feld stehen, nachdem die Waffenkonsole gehackt worden ist, entkommen sie.
- ◆ Die Türen sind verriegelt. Ein Held kann mit dem grünen Terminal interagieren (2 ) , um alle Türen außer der Tür zur Waffenkonsole zu öffnen.
- ◆ Der Einsatz endet, sobald die Helden entkommen sind () , am Ende von Runde 9 oder sobald alle Helden verwundet sind.

STRENGE SICHERHEITSMASSNAHMEN

Sobald die ersten beiden Türen geöffnet werden:

- ▶ Stelle die Reservegruppe **Imperialier Offizier** am roten Punkt auf.
- ▶ Stelle die Reservegruppe **Boba Fett** am gelben Punkt auf.
- ▶ Erhöhe die  um den Bedrohungsgrad und führe eine optionale Aufstellung auf der Brücke aus.
- ◆ Das blaue Terminal kann zerstört werden (Gesundheit: doppelter Bedrohungsgrad, Verteidigung: 2 ). Sobald es zerstört ist, öffnet sich die Tür zur Waffenkonsole.

LASS UNS DAS DING IN DIE LUFT JAGEN UND HEIMFLIEGEN

Sobald die Tür zur Waffenkonsole geöffnet wird:

In einem Funkenschauer explodiert die Kontrolltafel und setzt den Türschlossmechanismus außer Funktion. Gerade als ihr euch der ungeschützten Waffenkonsole nähern wollt, ertönt ein Alarm und weitere Truppler stürmen herein.

- ▶ Stelle die Reservegruppen **Kayn Somos** und Sturmtruppen am Zugang auf.

EINSATZ BEENDET

Sobald die Helden entkommen sind:

Blasterschüsse zucken euch um die Ohren, während ihr in euer Shuttle hechtet. Der Pilot gibt Vollgas und donnert aus dem Hangar. Durchs Fenster beobachtet ihr, wie die Turbolaser, kontrolliert von dem Virus, das ihr in die Waffenkonsole eingespeist habt, um 180° Grad rotieren und ihr eigenes Schiff unter Beschuss nehmen. Wellen von kleineren Explosionen rollen über den Rumpf, bis eine letzte, große Detonation den Sternenerstörer auseinanderreißt. Ihr lasst Feuer und verbranntes Metall hinter euch und nehmt Kurs auf die Sterne.

- ▶ Die Helden erhalten 100 Credits pro Held.
- ▶ Falls ihr die Mini-Kampagne spielt, wird „Triumph der Allianz“ auf S. 22 ausgeführt.

Am Ende von Runde 9 oder sobald alle Helden verwundet sind:

Die Mission war von Anfang an zum Scheitern verurteilt. Es ist unmöglich, ein so gut geschütztes Schiff mit so vielen Truppen und Patrouillen an Bord zu zerstören. Als euch die Aussichtslosigkeit eurer Lage bewusst wird, zieht ihr euch tiefer ins Schiff zurück, um von dort eure Flucht zu planen.

- ▶ Der imperiale Spieler erhält die Belohnungskarte „Kopfgeld“.
- ▶ Falls ihr die Mini-Kampagne spielt, wird „Abschied“ auf S. 22 ausgeführt.

WEITERE BELOHNUNGEN

- ▶ Falls dieser Einsatz ein Nebeneinsatz war, erhält jeder Spieler 1 EP. Die Helden erhalten 100 Credits pro Held. Der imperiale Spieler erhält 1 Einfluss.

INFILTRATION

AUFSTELLUNG UND AUFBAU

Startgruppen: Imperialer Offizier, Sturmtruppen.

Reservegruppen: Schwere Sturmtruppen, **Kayn Somos** (Kommandant der Sturmtruppen).

Offene Gruppen: 4. Keine *KREATUREN*.

Spezielle Aufbauregeln: Lege 4 imperiale Einsatzmarker beiseite. Erhöhe die  um den doppelten Bedrohungsgrad und führe eine optionale Aufstellung aus.

EREIGNISÜBERSICHT








- **Runde 8:** Einsatz beendet
- **Hyperantrieb gehackt:** Mehr Probleme
- **Tür zum Hangar geöffnet:** Auf zum Schiff
- **Shuttle gestohlen oder alle Helden verwundet:** Einsatz beendet



EINSATZBESPRECHUNG







Ihr seid erfolgreich an Bord des imperialen Sternenzerstörers geschlichen und bis ins Innerste des Schiffs vorgedrungen. Jetzt müsst ihr nur noch einen Weg zur Brücke finden und den Hyperantrieb lahmlegen, damit Luke genug Zeit hat, sein Versteck auf Sullust zu evakuieren. Doch wie es scheint, habt ihr euer Glück für heute aufgebraucht.

Eine Explosion hinter euch lässt euch wissen, dass die internen Verteidigungssysteme des Schiffs aktiviert wurden. Gerade als ihr in Deckung hechten wollt, schneidet euch ein Gruppe Sturmtruppler den Weg ab.

- ◆ Die Türen sind verriegelt.
- ◆ Das blaue Terminal ist die Waffenkonsole. Am Ende jeder Runde wählt der imperiale Spieler 1 Rebellenfigur, die 2  erleidet, sofern die Waffenkonsole auf dem Spielplan ist.
- ◆ Ein Held kann mit der Waffenkonsole interagieren (,  oder ) , um sie zu zerstören.
- ◆ Ein Held kann mit dem grünen Terminal interagieren (3 , oder ) , um den Hyperantrieb lahmzulegen.
- ◆ Der Einsatz schreitet voran, sobald der Hyperantrieb lahmgelegt ist (). Der Einsatz endet am Ende von Runde 8 oder sobald alle Helden verwundet sind.



MEHR PROBLEME

Sobald der Hyperantrieb lahmgelegt ist:

- ▶ Öffne die Türen zu Überwachungsraum und Einsatzzentrale.
- ▶ Stelle die Reservegruppen **Kayn Somos** und Schwere Sturmtruppen an einem beliebigen blauen Punkt auf.
- ◆ Ab jetzt sind die blauen Aufstellungspunkte aktiv.
- ◆ Das rote Terminal ist der Sicherheitsalarm. Am Ende jeder Runde steigt die  um 2, sofern der Sicherheitsalarm auf dem Spielplan ist.
- ◆ Das gelbe Terminal ist der Überwachungscomputer. Falls er auf dem Spielplan ist, erhält der imperiale Spieler in jeder Runde die erste Aktivierung.
- ◆ Ein Held kann mit dem Sicherheitsalarm oder dem Überwachungscomputer interagieren (,  oder ) , um ihn zu zerstören.
- ◆ Eine Figur kann eine Tür zum Hangar angreifen (Gesundheit: doppelter Bedrohungsgrad, Verteidigung: 1 ).
- ◆ Der Einsatz schreitet voran, sobald eine Tür zum Hangar geöffnet wird ().

AUF ZUM SCHIFF

Sobald zum ersten Mal eine Tür zum Hangar geöffnet wird:

- ▶ Öffne alle Türen.
- ◆ Ab jetzt ist der rote Aufstellungspunkt aktiv.
- ▶ Erhöhe die  um den Bedrohungsgrad und führe eine optionale Aufstellung aus.
- ◆ Setze die vier imperialen Einsatzmarker auf die gelben Punkte. Sie stellen das Shuttle dar.
- ◆ Ein Held kann mit dem neutralen Terminal interagieren, um das Shuttle zu aktivieren und die Einsatzmarker auf die Rebellenseite zu drehen.
- ◆ Falls am Ende einer Runde mindestens 1 unversehrter Held benachbart zum aktivierten Shuttle steht und weniger als 2 imperiale Figuren benachbart zum Shuttle stehen, stehlen die Helden das Shuttle und der Einsatz endet ().

EINSATZ BEENDET

Sobald das Shuttle gestohlen wurde:

An Bord des gestohlenen Shuttles rast ihr davon, weicht Turbolasern und TIE-Jägern aus, gebt hastig die Zielkoordinaten in den Navigationscomputer ein und springt in den Hyperraum. Endlich seid ihr in Sicherheit – und Luke ist es ebenfalls.

- ▶ Die Helden erhalten 100 Credits pro Held.
- ▶ Falls ihr die Mini-Kampagne spielt, wird „In Sicherheit“ auf S. 23 ausgeführt.

Am Ende von Runde 8 oder sobald alle Helden verwundet sind:

Ihr kämpft wie die Gundarks, doch am Ende werdet ihr von den Imperialen überwältigt und in die Ecke gedrängt. „Ergeben Sie sich“, sagt ein Offizier und richtet seinen Blaster auf euch. Ihr könnt nur hoffen, dass ihr Luke genügend Zeit erkauft habt.

- ▶ Der imperiale Spieler erhält die Belohnungskarte „Überwachungstechnik“.
- ▶ Falls ihr die Mini-Kampagne spielt, wird „Verlorene Hoffnung“ auf S. 23 ausgeführt.

WEITERE BELOHNUNGEN

- ▶ Falls dieser Einsatz ein Nebeneinsatz war, erhält jeder Spieler 1 EP. Die Helden erhalten 100 Credits pro Held. Der imperiale Spieler erhält 1 Einfluss.

DIE EPILOGE

Epiloge sind besondere Einsatzereignisse, die nur beim Spielen der Mini-Kampagne *Im Schatten der Zwillingssonnen* ausgeführt werden. Sie enthalten zusätzliche Einsatzbelohnungen speziell für die Spieler der Mini-Kampagne sowie Erzähltexte, die aus den einzelnen Einsätzen eine zusammenhängende Geschichte machen. Außerdem geben sie an, welcher Einsatz als Nächstes aktiv wird bzw. wer am Ende des Finales die Kampagne gewinnt.

Nachdem ein Einsatz der Mini-Kampagne ausgeführt worden ist, verweist der Text „Einsatz beendet“ auf ein bestimmtes Epilog-Ereignis. Dieses Ereignis muss ausgeführt werden, bevor man zum „Aufräumen nach dem Einsatz“ oder einem Aufrüstungsabschnitt übergeht.

Wie alle anderen Einsatzregeln und -belohnungen sind die Epiloge geheime Informationen, die nur der imperiale Spieler kennt (zumindest bis sie vorgelesen werden). Die Rebellenspieler können jederzeit um eine Wiederholung bereits vorgelesener Abschnitte bitten, aber sie dürfen die folgenden Seiten niemals selbst lesen oder einsehen.

BOTSCHAFT DER DROIDEN

„Ich weiß eure Hilfe zu schätzen“, sagt Han über Komlink, „aber es gibt da noch ein kleines Problem. Unser Abgang war etwas hastiger als geplant und ich musste meine Droiden-Freunde im Basislager zurücklassen. Ich schicke euch die Koordinaten. Die beiden haben eine Menge Daten über die Imperialen auf Tatooine gesammelt, Daten, die wir unbedingt brauchen. Ich selbst werde außerhalb von Mos Eisley landen. Sagt Bescheid, wenn ihr Hilfe braucht.“

Kurze Zeit später nähert ihr euch den Koordinaten am Stadtrand von Mos Eisley. Das Basislager ist klein, nur ein Bett und ein paar Computer stehen darin. Daneben steht ein kleiner, blauer Astromech: R2-D2, der Droide, der mit Luke Skywalker geflogen ist. Kaum seid ihr durch die Tür getreten, wackelt er aufgeregt und beginnt hektisch zu surren und zu pfeifen. Als er merkt, dass ihr ihn nicht versteht, spielt er ein Hologramm ab.

Ihr seht einen kleinen imperialen Außenposten in den Hintergassen von Mos Eisley und beobachtet, wie ein goldener Protokolldroide von Sturmtruppen niedergeschossen wird. Das Flöten und Wippen der R2-Einheit wird noch aufgebracht, als die Aufzeichnung zu Ende ist.

- ▶ Jeder Spieler erhält 2 EP. Die Helden erhalten 300 Credits pro Held. Der imperiale Spieler erhält 1 Einfluss.
- ▶ Der nächste aktive Einsatz ist „Alte Feinde“ (siehe S. 10).

SUCHE NACH ANTWORTEN

„Keine Zeit zum Wunden Lecken“, meldet kurz darauf euer Pilot über Komlink. „Die Imperialen haben einen Sternenerstörer im Orbit. Das war es, was Solo ausspionieren wollte. Meine Sensoren laufen auf Hochtouren, aber die Möglichkeiten unseres Shuttles sind begrenzt.“

„Sicher kann ich im Moment nur sagen, dass sie in Kontakt mit einer Abteilung am Boden stehen. Ich werde von hier oben aus weitermachen, während ihr euch auf dem Planeten umseht.“

„Soweit ich weiß, war Solo mit zwei Droiden unterwegs. Ich empfangen ein Signal von einem Astromech namens R2-D2. Vielleicht kann er uns helfen herauszufinden, was hier los ist.“

- ▶ Der imperiale Spieler erhält **Boba Fett** (Berüchtigter Kopfgeldjäger) als Schurken. Jeder Spieler erhält 2 EP. Die Helden erhalten 300 Credits pro Held. Der imperiale Spieler erhält 1 Einfluss.
- ▶ Der nächste aktive Einsatz ist „Krumme Geschäfte“ (siehe S. 12).

FIEBERHAFTE SUCHE

„Irgendetwas Interessantes da unten?“ fragt euer Pilot über Komlink, während ihr den kleinen imperialen Außenposten durchsucht. „Wir brauchen nämlich dringend ein paar Infos. Wie es scheint, haben wir einen Sternenerstörer im Orbit. Alle Nachrichten nach draußen werden blockiert.“

Fieberhaft setzt ihr eure Suche fort. Ihr findet die Akte eines imperialen Kommandanten namens Somos sowie Aufzeichnungen über eine Abhör- und Einschüchterungskampagne in der Gegend. Nichts deutet jedoch darauf hin, welchen Nutzen das Imperium daraus zieht.

Zuletzt findet ihr die Übersichtskarte eines weiteren Stützpunkts. Offenbar ist der kleine Außenposten, den ihr gerade durchsucht, nicht das Zentrum der imperialen Aktivitäten auf Tatooine. Mit Bangen stellt ihr fest, dass die Koordinaten des Hauptquartiers mitten in der Jundlandwüste liegen. Das wird kein einfacher Marsch.

- ▶ Jeder Held erhält 3 EP. Der imperiale Spieler erhält 2 EP. Die Helden erhalten 300 Credits pro Held. Der imperiale Spieler erhält 1 Einfluss.
- ▶ Der nächste aktive Einsatz ist „Eingekesselt“ (siehe S. 14).

MACHEN WIR DAS BESTE DARAUS

Eilig packt ihr den funktionsunfähigen C-3PO und macht euch aus dem Staub. Zuerst wollt ihr in Han Solos Versteck zurückkehren, doch als ihr dort eintrefft, sind Sturmtruppen schon dabei, das kleine Lager zu durchwühlen. Euch bleibt nichts anderes übrig, als euch zu verstecken und abzuwarten.

Gerade als sie beginnen sich zurückzuziehen, meldet sich euer Pilot per Komlink: „Ich denke, ihr solltet die Droiden nehmen und diese Sturmtruppen verfolgen. Ein Sternenerstörer ist gerade im Orbit angekommen und blockiert alle unsere Funkfrequenzen nach draußen. Ich weiß nicht, was die Imperialen planen, aber ich würde es gern herausfinden, bevor es zu spät ist.“

Ihr folgt seinem Vorschlag und schleicht den Sturmtruppen hinterher. Zu eurem Entsetzen machen sie sich in Richtung der Jundlandwüste auf.

- ▶ Jeder Held erhält 2 EP. Der imperiale Spieler erhält 3 EP. Die Helden erhalten 300 Credits pro Held. Der imperiale Spieler erhält 1 Einfluss.
- ▶ Der nächste aktive Einsatz ist „Eingekesselt“ (siehe S. 14).

EIN ZWEISCHNEIDIGES SCHWERT

Eure Aufklärungsmission war erfolgreich, doch was ihr herausgefunden habt, ist höchst beunruhigend. Die imperiale Militärpräsenz auf Tatooine ist weit größer, als ihr angenommen hattet.

Ein hochdekorierter Sturmtruppen-Kommandant namens Somos führt seit Monaten eine Abhör- und Einschüchterungskampagne durch. Den Grund dafür kennen eure Informanten nicht, aber sie können euch verraten, dass die Basis der Imperialen in der gefürchteten Jundlandwüste liegt.

„Es kommt noch schlimmer“, sagt euer Pilot, als ihr ihm die neuen Erkenntnisse mitteilt. „Ich habe mit dem Kommunikationssystem des Shuttles herumgespielt. Der Sternenerstörer blockiert alle Frequenzen nach draußen. Unsere Leute hätten monatelang Notsignale schicken können und wir hätten es nicht mitbekommen. Geht und schaut euch in dieser Basis um. Wir brauchen Antworten und zwar schnell.“

- ▶ Jeder Held erhält 3 EP. Der imperiale Spieler erhält 2 EP. Die Helden erhalten 300 Credits pro Held. Der imperiale Spieler erhält 1 Einfluss.
- ▶ Der nächste aktive Einsatz ist „Eingekesselt“ (siehe S. 14).

VERZWEIFLUNGSTAT

Entmutigt kontaktiert ihr euren Piloten. Vielleicht hat er ja etwas herausgefunden.

„Was soll ich sagen, es sieht nicht gut aus“, antwortet er. „Wir können keine Funkmeldungen nach draußen schicken. Der Sternenerstörer blockiert alle Kanäle. Wenn Solo und die anderen ein Notsignal gesendet haben, hat es uns nie erreicht.“

„Das einzige, was ich herausfinden konnte, ist, dass sich die Sturmtruppen in der Jundlandwüste sammeln. Vielleicht haben sie da draußen eine Basis oder so. Es ist nicht viel, aber im Augenblick ist es die beste Spur, die wir haben.“

- ▶ Jeder Held erhält 2 EP. Der imperiale Spieler erhält 3 EP. Die Helden erhalten 300 Credits pro Held. Der imperiale Spieler erhält 1 Einfluss.
- ▶ Der nächste aktive Einsatz ist „Eingekesselt“ (siehe S. 14).

KLAR ZUM EINSATZ

Nachdem euch euer Pilot sicher vom Planeten gebracht hat, versammelt ihr euch im Gemeinschaftsbereich des Shuttles und besprecht das weitere Vorgehen.

Die gestohlenen Pläne deuten darauf hin, dass Kayn Somos, der Sturmtruppen-Kommandant, dem ihr begegnet seid, eine Suchaktion nach Luke Skywalker leitet. Der Sternenzerstörer im Orbit ist Dreh- und Angelpunkt der Aktion. Wie es aussieht, macht er sich gerade abflugbereit, was nichts anderes heißen kann, als dass Luke aufgespürt wurde.

Außerdem enthalten die erbeuteten Daten die Andock-codes für den Sternenzerstörer. Euer Pilot ist sich sicher, dass er das Shuttle an den Turbolasern vorbei in den Haupthangar des Schiffs fliegen kann. Danach müsstet ihr nur noch einen Weg finden, das Ungetüm zu zerstören und euch rechtzeitig aus dem Staub zu machen.

- ▶ Jeder Held erhält 3 EP. Der imperiale Spieler erhält 2 EP. Die Helden erhalten 300 Credits pro Held. Der imperiale Spieler erhält 1 Einfluss.
- ▶ Die Helden erhalten **R2-D2** (Loyalere Astromechdroide) und **C-3PO** (Roboter-Mensch-Kontakter) als Verbündete.
- ▶ Der nächste aktive Einsatz ist „Brennender Himmel“ (siehe S. 16)

LETZTE CHANCE

„Ihr habt ein ganz schönes Talent dafür, euch in Schwierigkeiten zu bringen“, sagt euer Pilot, nachdem er euch mit einem riskanten Rettungsmanöver aus der Schusslinie gezogen hat.

„Immer noch nichts Neues? Also ich konnte ein paar Sensordaten über den Sternenzerstörer auswerten. Sieht so aus, als würde er bald in Richtung Sullust aufbrechen. Sicher bin ich mir nicht, aber ich glaube, sie sind hinter Luke her. Sullust war sein letzter Einsatzort. Vielleicht haben sie die ganze Zeit über nach ihm gesucht.“

Wenn euer Pilot recht hat, bleiben euch nur wenige Stunden, um den Helden der Rebellion zu retten. Kurzerhand fasst ihr den Plan, euch als blinde Passagiere an Bord des Sternenzerstörers zu schleichen. Alles Weitere werdet ihr improvisieren müssen.

- ▶ Jeder Held erhält 2 EP. Der imperiale Spieler erhält 3 EP. Die Helden erhalten 300 Credits pro Held. Der imperiale Spieler erhält 1 Einfluss.
- ▶ Die Helden erhalten **R2-D2** (Loyalere Astromechdroide) und **C-3PO** (Roboter-Mensch-Kontakter) als Verbündete.
- ▶ Der nächste aktive Einsatz ist „Infiltration“ (siehe S. 18).

TRIUMPH DER ALLIANZ

Sieg! Jeder vernichtete Sternenzerstörer ist ein großer Triumph für die Allianz, doch in diesem Fall habt ihr nicht nur ein mächtiges Schiff zerstört, sondern ganz Tatooine von den Machenschaften des Imperiums befreit. Obwohl ihr die Signaturen vieler Rettungskapseln und flüchtender Schiffe, darunter auch die Sklave I, aufgefangen habt, war eure Mission ein voller Erfolg.

Zuerst sucht ihr die verstreuten Rebellenagenten auf Tatooine auf und unterrichtet sie über die Lage. Dann veranstaltet ihr ein rauschendes Siegesfest.

Jetzt, da der Sternenzerstörer nicht mehr die Funkfrequenzen blockiert, könnt ihr euren Erfolg auch dem Oberkommando mitteilen. Es tut gut, euren Vorgesetzten nicht nur von einer neuen Bedrohung berichten zu müssen, sondern direkt deren Beseitigung vermelden zu können. Ihr werdet unverzüglich ins Hauptquartier der Allianz zurückbeordert, wo man euch für euren Heldenmut und beherzten Einsatz mit einer Ehrenmedaille auszeichnet.

- ▶ Die Helden gewinnen die Kampagne.

ABSCHIED

Im Gewirr der Korridore liefert ihr euch ein verzweifeltes Versteckspiel mit den Sturmtruppen. Um jeden Preis müsst ihr am Leben bleiben und wenn möglich euren Auftrag zu Ende führen. Plötzlich steht ihr Auge in Auge mit Kayn Somos, dem Kommandanten der Sturmtruppen. Er zückt seinen Blaster, den Finger am Abzug. Alles scheint verloren, als die traurige Stimme eures Piloten aus euren Komlinks dringt.

„Da wären wir wohl. Endstation. Es war mir eine Ehre, mit euch zu dienen. Ich stehe hier vor der Waffenkonsole und weiß, was zu tun ist. Die Mission darf nicht scheitern. Lang lebe die Republik!“

Die Verbindung reißt ab. Dann hört ihr das mechanische Surren der Turbolaser, die sich gegen ihr eigenes Schiff richten. Kurz darauf beginnen die Decks unter dem Beschuss zu beben; immer schwerere Explosionen erschüttern den Rumpf. Er hatte recht; die Mission darf nicht scheitern. Euch bleibt zu hoffen, dass euer Opfer nicht vergebens war und man sich immer an euch erinnern wird.

Lang lebe die Republik.

- ▶ Der imperiale Spieler gewinnt die Kampagne.

IN SICHERHEIT

Jubelnd springt ihr von euren Sitzen, als vor euch die Sterne zu weißen Streifen verschwimmen und das gestohlene Shuttle zur Lichtgeschwindigkeit übergeht. Ihr lasst einen lahmgelegten Sternenzerstörer und eine Menge frustrierter TIE-Jäger zurück.

Am Sammelpunkt trifft ihr euch mit eurem Piloten und überbringt ihm die gute Nachricht. Kurze Zeit später empfangt ihr ein Signal von Luke Skywalker.

„Gute Arbeit! Dank eurer Vorwarnung ist es uns gelungen, den Stützpunkt zu evakuieren und alle sensiblen Daten zu löschen. Wir sind jetzt auf dem Weg nach Hause. Vielen Dank; ihr habt uns das Leben gerettet.“

In den nächsten Tagen verfasst ihr einen Bericht ans Oberkommando der Allianz und entwickelt einen Aktionsplan. Wenn der Sternenzerstörer nach Tatooine zurückkehrt, wird er sein blaues Wunder erleben.

- ▶ Die Helden gewinnen die Kampagne.

VERLORENE HOFFNUNG

Umringt von Sturmtruppen und Offizieren, mit allen Verteidigungssystemen des Schiffs auf euch gerichtet, werdet ihr festgenommen und in eine Arrestzelle gesteckt.

Gerade als man euch die Ausrüstung abnehmen will, hört ihr noch einen Funkspruch eures Piloten. Anscheinend ist Luke im letzten Moment entkommen, aber viele seiner Kameraden sind tot.

Eure Zellentür öffnet sich und Kayn Somos, der Kommandant der Sturmtruppen, tritt herein. Er nimmt den Helm ab und entblößt ein boshaftes Grinsen. In der Hand hält er ein Datenpad. Da ihr immer noch gefesselt seid, liest er euch vor, welche geheimen Daten der Allianz während der Razzia auf Sullust erbeutet wurden. Mit Entsetzen müsst ihr zuhören, wie er alle wichtigen Flottenbewegungen, geplanten Einsätze und die geheimen Zufluchtsorte von Luke Skywalker und Prinzessin Leia rezitiert. Er scheint sich an eurer Wut und Trauer zu laben.

- ▶ Der imperiale Spieler gewinnt die Kampagne.

CREDITS

Autoren der Erweiterung: Paul Winchester mit Justin Kemppainen

Autoren des Grundspiels von *Imperial Assault*: Justin Kemppainen, Corey Konieczka, Jonathan Ying

Grafikdesign: Michael Silsby

Schachtelillustration: Tyler Walpole

Illustration der Heldenbögen: David Keggs

Illustration der Spielplanteile: Henning Ludvigsen

Illustration des sonstigen Spielmaterials: William Thomas Arnold, Joao Bosco, JB Casacop, Joel Hustak, Jeff Lee Johnson, Aaron Riley, Ryan Valle

Künstlerische Leitung: Deb Freytag

Modellierung der Miniaturen: Benjamin Maillet mit Gary Stormkamp

Technische Redaktion: Justin Hoeger

Abteilungsleiter Miniaturen: Jason Beaudoin

Abteilungsleiter Kunst: Andy Christensen

Abteilungsleiter Grafikdesign: Brian Schomburg

FFG-Lizenzkoordination: Amanda Greenhart

Produktionsmanagement: Megan Duehn und Simone Elliot

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Samuel W. Bailey, Brandon Baggett, Kedon Bagley, Kathy Bishop, Christian Busch, Joshua Callaway, T. Corbin Conliffe, Alex Davy, Wes Divin, Richard A. Edwards, Mary Farrell, Ruth Farrell, Dan Felder, Mike Ferrante, Christian Gindlesperger, Holly Gindlesperger, Nathan Hajek, Joe Hanna, Aramis Heining, Colton Hoerner, Zach Holmes, Mark Larson, Harrison Lavin, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Bryan Livingston, Rafael Maia, Bryce K. Nielsen, Jershon Nielsen, Timothy S. O'Brien, Alexandar Orloff, Jason Pounsett, Tmara Pounsett, Chad Reverman, Elliot Robia, Kenneth Simpson, Daniel Stephens, David Tan, Dan Taylor, Zach Tedford, Zach Tewalthomas, Darron Tong, Mark Underwood, Sean Vayda, Colin Weaver, Andy Webb, Nick Willis, Jonathan Ying, Kelly Yuhas

Lucasfilm-Lizenzerteilung: Chris Gollaher

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung und Layout: Fiona Carey und Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von: Marcus Lange, Andrea Lange, Michael Stipp, Oliver Kutsch und Niklas Bungardt

Produktionsmanagement: Heiko Eller

© & ™ 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 records. Actual components may vary from those shown. Made in China. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS AGES 13 YEARS OR YOUNGER.

IM SCHATTEN DER ZWILLINGSSONNEN KAMPAGNENLOGBUCH

AUFBAU

Vor Beginn einer neuen Mini-Kampagne führt man nur die Schritte 1-3 des „Kampagnenaufbaus“ (siehe S.16 des Grundspiel-Referenzhandbuch) durch. Anschließend führt man folgende Schritte aus:

- 1. Agendastapel zusammenstellen:** Der imperiale Spieler stellt unter Berücksichtigung der Regeln auf S.2 des Grundspiel-Referenzhandbuchs seinen Agendastapel zusammen. Dann legt er alle Agendakarten seines Stapels, die erzwungene Einsätze oder Nebeneinsätze beinhalten, in die Spielschachtel zurück.
- 2. Helden ausrüsten:** Jeder Held erhält 3 EP. Des Weiteren erhalten die Helden gemeinsam 400 Credits pro Held. Anschließend wird ein Abschnitt „Ausrüstung der Rebellen“ ausgeführt. Um Ausrüstung zu kaufen, ziehen die Rebellenspieler 10 Karten (anstatt 6) vom Ausrüstungsstapel 1.
- 3. Imperialien Spieler aufrüsten:** Der imperiale Spieler erhält 3 EP. Dann wird ein Abschnitt „Ausrüstung des Imperiums“ durchgeführt, wobei der Schritt „Agendakarten kaufen“ ausgelassen wird.
- 4. Einstiegseinsatz aufbauen:** Jetzt wird der Einstiegseinsatz der Mini-Kampagne aufgebaut und gespielt. Bei *Im Schatten der Zwillingssonnen* heißt der Einstiegseinsatz „Der Dejeigte“ (siehe S. 8).

EINSATZ

EINFÜHRUNG

DER GEJAGTE

3

Stufe 1 & 2 Ausrüstung, ausgegebene EP

▲

AUSRÜSTUNG DER REBELLEN

AUSRÜSTUNG DES IMPERIUMS

Agenda, ausgegebene EP

HAUPT-EINSATZ 1

4

Stufe 2 Ausrüstung, ausgegebene EP

▲

HAUPT-EINSATZ 2

5

Stufe 2 & 3 Ausrüstung, ausgegebene EP

▲

FINALE

BEDROHUNGSGRAD

5

Imperium

Erfahrung (EP)

Einfluss	

Andauernde Agendas

Name	Ziel

Rebellen

Erfahrung (EP)

Name	Name	Name	Name

Credits