

STAR WARS IMPERIAL ASSAULT DAS IMPERIUM GREIFT AN

THRAWN, GROSSADMIRAL

Dieses Set enthält eine Plastikfigur von Thrawn, Großadmiral, die bei Einsätzen verwendet werden kann. Alle anderen Spielmaterialien der Erweiterung werden wie folgt ins Spiel integriert:

- Die Aufstellungs- und Befehlskarten werden in die jeweiligen Kartenvorräte gelegt.
- Falls ihr die Erweiterung *Tyrannen von Lothal* besitzt, kann der imperiale Spieler beim Zusammenstellen seines Agendastapels (zu Beginn einer Kampagne) auch das Agendaset „Die Kunst des Krieges“ wählen.
- Falls ihr die Erweiterung *Tyrannen von Lothal* besitzt, werden die Gefecht-Einsatzkarten in den Gefecht-Einsatzstapel gemischt. Sie verwenden den Spielplan „Imperialier Wolkenkratzer“ (siehe unten).

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.

NEUTRALE AUFSTELLUNGSKARTEN

Aufstellungskarten mit neutralem Symbol und Kartenrücken gehören zu keiner Fraktion. Beim Zusammenstellen der Armeen für ein Gefecht darf jeder Spieler neutrale Aufstellungskarten verwenden, als ob sie zu seiner Fraktion gehören würden. In Kampagnen dürfen neutrale Aufstellungskarten nicht verwendet werden.



Neutrales Symbol

VERBESSERUNGSMARKER

Diverse Karten und Fähigkeiten lassen Figuren **VERBESSERUNGSMARKER** erhalten. Diese Marker stellen verschiedenste Faktoren dar, welche die Kampfkraft einer Einheit erhöhen, sei es durch fortschrittliche Waffentechnologie oder durch eine 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.



Verbesserungsmarker 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 exakt so viele Verbesserungsmarker seiner Wahl. Verbesserungsmarker sind nicht auf das enthaltene Material beschränkt. Sollte eine Art von Markern zur Neige gehen, kann ein geeigneter Ersatz (z. B. Münzen) verwendet werden.

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.

INHALT

- 1 Plastikfigur (Thrawn)
- 3 Aufstellungskarten (Thrawn x2, Schwerer Beschuss)
- 4 Befehlskarten (Preis der Ehre, Erzürnen, Nachschublieferung, Voraussicht)
- 3 Agendakarten (Die Kunst des Krieges)
- 2 Gefecht-Einsatzkarten (Imperialier Wolkenkratzer)
- 2 Epilogkarten (für die Kampagne Tyrannen von Lothal)
- 8 Verbesserungsmarker

FÜR DIESEN SPIELPLAN WIRD DIE ERWEITERUNG TYRANNEN VON LOTHAL BENÖTIGT

IMPERIALER WOLKENKRATZER Gefechtsspielplan

12. STOCK



11. STOCK



TREPPE



A

SELBSTSCHUSSANLAGE

B

SCHLÜSSELPOSITION

☉ 01A, 03A, 04A, 05A, 06A, 07A, 12A

☉ 20A, 21A, 23A, 24A, 25A, 26A, 28A, 29A, 31A, 32A(2), 34A(2), 35A(4), 36A(4)

THRAWN, GROSSADMIRAL

GEFECHTSEINSATZ

IN DEN FÄNGEN DES ADMIRALS



AUFSTELLUNG UND AUFBAU

Startgruppen: Todestruppler (2), Suchdroide.

Reservegruppen: **Todestruppler**, Imperialier Offizier, **Thrawn** (Großadmiral).

Offene Gruppen: 3.

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

EREIGNISÜBERSICHT

- **Runde 1:** Leibwachen
 - **Runde 6:** Einsatz beendet
-
- **Erste Sicherheitsstation zerstört:** Alarmanlage
 - **Tür geöffnet:** Was ihr sucht
 - **Alle Terminals zerstört oder alle Helden verwundet:** Einsatz beendet

EINSATZBESPRECHUNG

Mithilfe gestohlener Landecodes schleicht ihr euch an Bord der Schimäre und huscht lautlos durch die Korridore des gewaltigen Sternenerstörers. Als ihr die Kontrollzentrale der Infiltrationsdroiden erreicht, versperrt euch ein Todestruppler den Weg. „Zugangscode?“

Ihr zögert zu lange und der Truppler legt sein Gewehr an.

- ◆ Die Türen sind verriegelt.
- ◆ Die imperialen Einsatzmarker stellen Sicherheitsstationen dar. Eine Figur kann eine Sicherheitsstation angreifen (Gesundheit: 2 + Bedrohungsgrad, Verteidigung: 1 ▼). Sobald alle 3 Sicherheitsstationen zerstört sind, sind die Türen nicht mehr verriegelt.
- ◆ Der Einsatz schreitet voran, sobald eine Tür geöffnet wird (☹). Der Einsatz endet am Ende von Runde 6 oder sobald alle Helden verwundet sind.

LEIBWACHEN

Am Ende von Runde 1:

Ein verletzter Truppler schleppt sich fort und keucht in sein Komlink: „Rebellen! Wir brauchen Verstärkung!“

- ▶ Stelle die Reservegruppen **Todestruppler** und Imperialier Offizier möglichst nahe an 1 einzelnen Tür auf. Falls die Türen bereits geöffnet wurden, stelle die Figuren stattdessen am gelben Punkt auf.

ALARMANLAGE

Sobald die erste Sicherheitsstation zerstört wird:

- ▶ Erhöhe die ☹ um den Bedrohungsgrad.

WAS IHR SUCHT

Wenn zum ersten Mal eine Tür geöffnet wird:

- ▶ Öffne alle Türen.
- ◆ Ab jetzt ist der gelbe Aufstellungspunkt aktiv.
- ▶ Erhöhe die ☹ um den Bedrohungsgrad und führe eine optionale Aufstellung aus.

Das Kontrollzentrum ist vollgepackt mit Computern, die gerade die wertvollen Überwachungsdaten der Infiltrationsdroiden auswerten. Der Großadmiral blickt von seiner Arbeit auf. „Ihr seid spät dran. Wie enttäuschend.“

- ▶ Stelle **Thrawn** am roten Punkt auf. **Thrawn** darf nicht besiegt werden. Sobald **Thrawn** ☹ in Höhe des Bedrohungsgrads oder mehr erlitten hat, regeneriert er allen ☹, die Helden dürfen ihn um bis zu 3 Felder stoßen und er wird **BETÄUBT**.
- ◆ Solange eine Rebellenfigur benachbart zu einem Terminal ist, zu dem **Thrawn** nicht benachbart ist, kann sie 2 Bewegungspunkte ausgeben, um das Terminal zu zerstören (☹ oder ☹). Die Figur darf beim Ablegen dieser Probe 1 ☹ erleiden, um beliebig viele Würfel neu zu würfeln.
- ◆ Der Einsatz endet, sobald alle Terminals zerstört sind (☹).

EINSATZ BEENDET

Sobald alle Terminals zerstört sind:

Ihr gebt Fersengeld und lasst einen benommenen Thrawn zwischen seinen rauchenden Großrechnern zurück. Eilig übermittelt ihr eurem Piloten die Koordinaten der nächsten Luftschleuse und schlüpft dem Imperium durch die Finger.

- ▶ Die Helden erhalten 100 Credits pro Held.
- ▶ Falls ihr die erweiterte Mini-Kampagne *Tyrannen von Lothal* spielt, wird die Epilogkarte „Gebendet“ ausgeführt.

Am Ende von Runde 6 oder sobald alle Helden verwundet sind:

Thrawns Truppen haben euch umzingelt und rücken immer näher. Ihr werft ihnen einen ganzen Sack Rauchgranaten entgegen und rennt hustend zu eurem wartenden Fluchtschuttle.

- ▶ Falls dieser Einsatz ein Nebeneinsatz war, erhält der imperiale Spieler **Thrawn** (Großadmiral) als Schurken.
- ▶ Falls ihr die erweiterte Mini-Kampagne *Tyrannen von Lothal* spielt, wird die Epilogkarte „Zerstret euch“ ausgeführt.

WEITERE BELohnUNGEN

- ▶ Jeder Spieler erhält 1 EP. Die Helden erhalten 100 Credits pro Held. Der imperiale Spieler erhält 1 Einfluss.