

STAR WARS™

X-WING™

V-FLÜGLER DER NIMBUS-KLASSE

ERWEITERUNGSPACK

Dieses Set erweitert deine **Star Wars: X-Wing**-Spielwelt um 1 V-Flügler der *Nimbus*-Klasse.

INHALT DER ERWEITERUNG

- 1 „V-Flügler der *Nimbus*-Klasse“-Schiffsmodell
- 1 kleine Basis aus Plastik
- 2 Haltestäbchen aus Plastik
- 3 kleine Schiffsmarker
- 1 Rad für V-Flügler der *Nimbus*-Klasse
- 1 ID-Marker für Räder
- 3 ID-Marker (Nr. 14)
- 2 Zielerfassungsmarker (Nr. 14)
- 1 Fokusmarker
- 2 Ionenmarker
- 2 Anstrengungsmarker
- 1 Stressmarker
- 1 Kritischer-Schaden-Markierung
- 10 Standardladungen
- 2 Schilde
- 4 Thermaldetonatoren
- 2 Schnellbaukarten
- 6 Schiffskarten
 - 1 „Contrail“
 - 1 „Klick“
 - 1 „Odd Ball“
 - 1 Wilhuff Tarkin
 - 1 Freiwilliger der Loyalisten
 - 1 Eskorte der Schatten-Staffel
- 7 Aufwertungskarten
 - 1 Alpha-3B „Besh“
 - 1 Alpha-3E „Esk“
 - 1 Aufgehobene Ionenbegrenzung
 - 1 Präzisions-Ionenantrieb
 - 1 Q7-Astromechdroide
 - 1 R7-A7
 - 1 Thermaldetonatoren

Neue Regeln

In diesem Abschnitt werden kurz die neuen Regeln aus dieser Erweiterung beschrieben. Die vollständigen Regeln werden im Referenzhandbuch erklärt, das auf ASMODEE.DE/STARWARS heruntergeladen werden kann.

AUFGEDECKTES MANÖVER

Manche Fähigkeiten beziehen sich außerhalb der Schritte „Rad aufdecken“ und „Manöver ausführen“ eines Schiffes auf dessen aufgedecktes Manöver. Bezieht sich eine Kartenfähigkeit auf das aufgedeckte Manöver eines Schiffes, ist damit das Manöver gemeint, das gegenwärtig auf seinem Schiffsrad angezeigt wird.

Nach dem Schritt „Manöver ausführen“ eines Schiffes wird sein zugeordnetes Rad neben seiner Schiffskarte platziert. Das aufgedeckte Manöver des Schiffes bleibt bis zur nächsten Planungsphase bestehen.

Wurde einem Schiff während der Planungsphase kein Rad zugeordnet (z. B. weil es ionisiert war), hat es kein aufgedecktes Manöver.

Wenn eine Kartenfähigkeit sich auf das aufgedeckte Manöver eines Schiffes bezieht und das Rad jenes Schiffes nicht aufgedeckt ist (und jene Kartenfähigkeit dem Spieler nicht gestattet, das Rad des Schiffes anzusehen), wird das Schiff behandelt, als hätte es kein aufgedecktes Manöver.

ANSTRENGUNGSMARKER

Solange ein Schiff 1 oder mehrere Anstrengungsmarker hat, ist es angestrengt. Anstrengungsmarker sind rote Marker. Solange ein angestrenktes Schiff verteidigt, wirft es 1 Verteidigungswürfel weniger. Nachdem ein angestrenktes Schiff verteidigt oder ein blaues Manöver ausgeführt hat, entfernt es 1 Anstrengungsmarker.

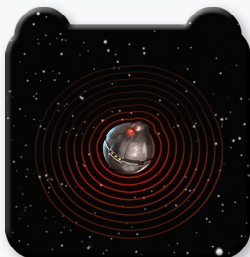


*Anstrengungs-
marker*




GERÄTE

Die Geräte aus diesem Set haben folgenden Effekt:

Thermaldetonator



Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät.

Sobald dieses Gerät detoniert, wirft jedes Schiff und Remote in Reichweite 0–1 1 Angriffswürfel. Jedes Schiff erhält 1 Anstrengungsmarker für jedes -Ergebnis und jedes Schiff und Remote erleidet 1 /-Schaden für jedes passende Ergebnis.



CREDITS

Expansion Design & Development:

Brooks Flugaur-Leavitt

Producer: Gavin Duffy

Editing: Allan Kennedy

Proofreading: Autumn Collier

Miniatures Game Manager: John Shaffer

Expansion Graphic Design: Nate Carnahan

Graphic Design Manager:

Christopher Hosch

Interior Art: Justin Adams, Anthony Devine, Mariusz Gandzel, Steve Hamilton, Robert Laskey, Mark Molnar und Emilio Rodriguez

Art Direction:

Christina Doffing und Tim Flanders

Managing Art Director: Tony Bradt

Sculpting: Bexley Andrajack

Sculpting Manager: Derrick Fuchs

Quality Assurance Coordination:

Andrew Janeba und Zach Tewalthomas

Licensing Coordinators:

Sherry Anisi und Zach Holmes

Director of Licensing: Simone Elliott

Production Management: Justin Anger und Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager:

John Franz-Wichlacz

VP of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Andrew Navaro

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

PLAYTESTERS

Rene Acuña, Azlan Addleman, Josh Allred, Leif Allred, Ben Bailey, Justin Baumgartner, Piotr Biegaj, Frans Bongers, Filippo Bosi, Annaliese Milne Bosi, Greg Chandler Burns, Arkadiusz Cala, Evan Cameron, Jonathan Cameron, Daniel Castanho, Paulo Castanho, Ralph Chiariello, Daan Coppens, Duhtch Cuthbert, Andy Davis, Jay Davis, Benjamin Dyken, Peta Dyken, Alex Farley, Sean Farley, Konrad Fuczkiwicz, Paul Fuller, Niek van Gorp, Chris Graff, Pieter Gybels, Eddie Harris, Paul Heaver, John Hennon, Justin Hoeger, John Horn, Jesse Jirousek, Travis Johnson, Guido Kessels, Michał Kolasieński, Matthias Konrad, Piotr Kucharski, Daniel Lara, Kelvin Lau, Jimmy Leurs, Erik Lindqvist, Benedikt Link, Christopher Little, Tad Logan, Daniel Mahony, Zack Mathews, Ira Mayers, John McCullough, Andy Metz, Alex Mogensen, Toni Mohr, Devon Monkhouse, Cam Murray, Niklas God Nilsson, José Oliveira, Tim Oursler, Aarin Packard, Willem Peeters, Minh Phan, Angelic Phelps, Joe Phelps, Evan Pomerantz, Tim Ralphs, Zach Reynolds, Foster Robertson, David Runyon, Erin Russell, Fernando Santos, Mapril Santos, Ken Saunders, Aleksander Sayers, Rudi Schön, Michael Schnödt, Stephen Sherwood, Jakub Siedlecki, Jacob Sitell, Joe Snavelly, Nicholas Sperry, Bartłomiej Stroiński, Evan Sutton, Jason Switzer, Wojciech Szafalowicz, Derek Tokaz, Jesse Tonkay, Sumeet Vats, Nick Verbiest, Benny Versonnen, Terry Viramontes, Joep Vossen, Steve van Weereld, Simon Wiippola und Carson Wray

ASMODEE GERMANY

Übersetzung & Redaktion: Sebastian Klinge

Korrektorat: Benjamin Fischer, Susanne Kraft

Layout und grafische Bearbeitung:

Max Breidenbach

Unter Mitarbeit von: Christian Schepers



Disney

ASMODEE.DE/STARWARS
starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 Essen. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.