

# STAR WARS™

# X-WING™

## LEICHTES SHUTTLE DER XI-KLASSE

### ERWEITERUNGSPACK

Dieses Set erweitert deine **Star Wars: X-Wing**-Spielwelt um 1 Leichtes Shuttle der Xi-Klasse.

### INHALT DER ERWEITERUNG

- 1 Leichtes-Shuttle-der-Xi-Klasse-Schiffsmodell
- 1 mittlere Basis aus Plastik
- 2 Haltestäbchen aus Plastik
- 2 mittlere Schiffsmarker
- 1 Rad für Leichtes Shuttle der Xi-Klasse
- 1 ID-Marker für Räder
- 3 ID-Marker (Nr. 8)
- 2 Zielerfassungsmarker (Nr. 8)
- 3 Berechnungsmarker
- 1 Fokusmarker
- 2 Störsignalmarker
- 2 Anstrengungsmarker
- 1 Stressmarker
- 1 Kritischer-Schaden-Markierung
- 2 Standardladungen
- 2 Schilde
- 1 Freie Fracht
- 2 Sensorbojen
- 2 Schnellbaukarten
- 4 Schiffskarten
  - 1 Agent Terex
  - 1 Commander Malarus
  - 1 Gideon Hask
  - 1 Kurier der Ersten Ordnung
- 2 Remotekarten
  - 2 Sensorboje
- 14 Aufwertungskarten
  - 1 Agent Terex
  - 2 Automatisches Zielsystem
  - 1 Commander Malarus
  - 1 Commander Pyre
  - 1 Illegale Kybernetik
  - 2 Schuss ins Schwarze
  - 1 Totmann-Schalter
  - 1 Trägheitsdämpfer
  - 1 Manipulierte Frachtrampe
  - 1 Sensorbojen
  - 1 Schnellfeuer
  - 1 Taktikoffizier

# 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](http://ASMODEE.DE/STARWARS) heruntergeladen werden kann.

## 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*

## REMOTES

Remotes sind Geräte, die einen Initiativ-, Wendigkeits- und Hüllenwert haben und angegriffen werden können.

## REMOTES ANGREIFEN

Ein Remote kann als Verteidiger deklariert werden. Es wird als Schiff behandelt, mit folgenden Ausnahmen und Hinweisen:

- Effekte, die sich auf „befreundete Schiffe“ beziehen, werden nicht auf Remotes angewendet.
- Effekte, die sich auf „feindliche Schiffe“ beziehen, werden nur dann auf Remotes angewendet, falls der Angreifer der Ursprung des Effekts ist.
- Da Remotes keine Mittellinie haben, kann ein Schiff sie weder flankieren noch sich davor oder dahinter befinden.
- Angriffe gegen Remotes können versperrt sein.

## REMOTES BESCHÄDIGEN

Falls ein Remote 1 oder mehr Schaden erleidet, werden ihm ebenso viele verdeckte Schadenskarten zugeteilt. Falls es eine Anzahl Schadenskarten in Höhe seines Hüllenwerts oder mehr hat, wird das Remote zerstört. Nachdem ein Remote zerstört worden ist, wird es von der Spielfläche entfernt. Falls der Angriff bei derselben Initiative wie die Initiative des Remotes stattgefunden hat, wird es erst entfernt, nachdem alle Effekte bei dieser Initiative abgehandelt wurden, entsprechend der Regel für gleichzeitige Angriffe.

## REMOTES VERWENDEN

- Falls ein Effekt ein Remote **neu positioniert**, nimmt sein kontrollierender Spieler es und versetzt es so, wie im Effekt beschrieben

wird, der die Neupositionierung hervorruft. Dies zählt nicht, als würde es sich durch Hindernisse hindurchbewegen.

- Ein Remote wird während der Aktivierungsphase aktiviert und kämpft in der Kampfphase bei seiner aufgeführten Initiative, verhält sich aber ausschließlich entsprechend der Angaben in seinem Eintrag.
- Remotes können keine Aktionen durchführen und ihnen können keine Marker zugeordnet werden.

## GERÄTE UND HINDERNISSE

Die Geräte und Hindernisse aus diesem Set haben folgende Effekte.

### Freie Fracht



Freie Fracht ist eine Trümmerwolke.

### Sensorboje



Sensorboje ist ein Remote.

Sensorbojen sind Remotes, die paarweise auftauchen und durch die Aufwertungskarte **SENSORBOJEN** platziert werden. Abgesehen davon, dass sie Remotes sind und mit jener Karte interagieren, haben sie keine zusätzlichen Regeln.

## CREDITS

### Expansion Design & Development:

Max Brooke

**Producer:** Gavin Duffy

**Editing:** David Hansen

**Proofreading:** Autumn Collier und Allan Kennedy

**Miniatures Game Manager:** John Shaffer

**Expansion Graphic Design:** Nate Carnahan

**Graphic Design Manager:**

Christopher Hosch

**Interior Art:**

Tiziano Baracchi, Madeline Boni, Matt Bradbury, Anthony Devine, Mariusz Gandzel, Peter Holmes, Lukasz Jaskolski, Aleksander Karcz, Mark Molnar, Ameen Naksewee, David Nash, Ryan Valle und Ben Zweifel

**Art Direction:** Preston Stone

**Sculpting:** Kevin Van Sloun

**Sculpting Manager:** Derrick Fuchs

**Quality Assurance:** Andrew Janeba und Zach Tewalthomas

**Licensing Coordinators:** Sherry Anisi und Zach Holmes

**Licensing Manager:** 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



Disney

## PLAYTESTERS

Rene Acuña, Azlan Addelman, Leif Allred, Josh Allred, Justin Baumgartner, Frans Bongers, Filippo Bosi, Annaliese Milne Bosi, Arkadiusz Cafa, Jonathan Cameron, Evan Cameron, Paul Castanho, Daniel Castanho, Ralph Chiariello, Daan Coppens, Jay Davis, Andy Davis, Peta Dyken, Alex Farley, Ryan Farmer, Travis Foss, Jaren Foss, Konrad Fuczkiwicz, Chris Graff, Pieter Gybels, Iain Hamp, Tom Harper, Paul Heaver, Justin Hoeger, Roderick Huijgen, Kyle Hutchinson, Travis Johnson, Akhter Khan, Michal Kolasinski, Matthias Konrad, Piotr Kucharski, Adam Landon, Daniel Lara, Kelvin Lau, Jimmy Leurs, James Ling, Benedikt Link, Daniel Mahony, Zack Mathews, Ira Mayers, Caledonia McCoy-Forsythe, John McCullough, Michel Melis, Robin Melis, Andy Metz, Gabriel Miller, Alex Mogensen, Toni Mohr, Devon Monkhouse, Cam Murray, José Oliveira, Tim Oursler, Aaron P., Willem Peeters, Angelic Phelps, Evan Pomerantz, Daniel Poppe, Wieger Princs, Tim Ralphs, Morgan Reid, Zach Reynolds, David Runyon, Fernando Santos, Mapril Santos, Ken Saunders, Alec Saunders, Michael Schnödt, Rudi Schön, Hart Shafer, Stephen Sherwood, Jakub Siedlecki, Justin Simms, Evan Sutton, Jason Switzer, Wojciech Szafalowicz, Markus Thielsch, Derek Tokaz, Jesse Tonkay, Steve Van Weereld, Nick Verbiest, Joep Vossen

## ASMODEE GERMANY

**Übersetzung & Redaktion:** Sebastian Klinge

**Korrektur:** Benjamin Fischer, Marco Reinartz

**Layout und grafische Bearbeitung:** Marco Reinartz

**Unter Mitarbeit von:** Christian Schepers

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.