

STAR WARS™

X-WING™

ETA-2-ACTIS

ERWEITERUNGSPACK

Dieses Set erweitert deine **Star Wars: X-Wing**-Spielwelt um 1 Eta-2-Actis und 1 Hyperraumring der *Syliure*-Klasse.

INHALT DER ERWEITERUNG


- 1 Eta-2-Actis-Schiffsmodell
- 1 „Hyperraumring der *Syliure*-Klasse“-Schiffsmodell
- 2 kleine Basen aus Plastik
- 4 Haltestäbchen aus Plastik
- 4 kleine Schiffsmarker
- 1 Rad für Eta-2-Actis
- 1 ID-Marker für Räder
- 3 ID-Marker (Nr. 13)
- 2 Zielerfassungsmarker (Nr. 13)
- 2 Erschöpfungsmarker
- 2 Ausweichmarker
- 2 Fokusmarker
- 1 Anstrengungsmarker
- 1 Stressmarker
- 1 Kritischer-Schaden-Markierung
- 3 Machtladungen
- 2 Standardladungen
- 2 Schilde
- 4 Schnellbauarten
- 6 Schiffskarten für Eta-2-Actis:
 - 1 Aayla Secura
 - 1 Anakin Skywalker
 - 1 Obi-Wan Kenobi
 - 1 Shaak Ti
 - 1 Yoda
 - 1 Jedi-General
- 1 Schiffskarte für Hyperraumring der *Syliure*-Klasse:
 - 1 TransGalMeg-Steuerlink
- 6 Aufwertungskarten:
 - 1 Extreme Manöver
 - 1 Jedi-Kommandant
 - 1 Marg-Sabl-Einkesselung
 - 1 Geduld
 - 1 R2-D2
 - 1 *Syliure*-31-Hyperantrieb

Neue Regeln

In diesem Abschnitt werden kurz die neuen Regeln aus dieser Erweiterung beschrieben. Einige der enthaltenen Karten sind für den Spielmodus **EPISCH** aus der Erweiterung **Epische Schlachten** vorgesehen, in dem größere Mehrspielerschlachten mit Einsatzzielen und Schwarmformationen gespielt werden. Die vollständigen Regeln werden im Referenzhandbuch erklärt, das auf **ASMODEE.DE/STARWARS** heruntergeladen werden kann.


VIOLETTE MANÖVER

Ein Schiff, das ein violettes Manöver ausführt, muss während des Schrittes „Schwierigkeit überprüfen“ 1  als Kosten für das Ausführen dieses Manövers ausgeben.

Falls ein Schiff ohne aktive  versucht, ein violettes Manöver auszuführen, führt es stattdessen ein weißes [2 ↑]-Manöver aus.

Violette Manöver sind schwieriger als alle anderen Manöver. Die Schwierigkeit eines violetten Manövers kann nicht verändert werden.

VIOLETTE AKTIONEN

Ein Schiff, das eine violette Aktion durchführen will, muss als Kosten für die Durchführung der Aktion 1  ausgeben.

ERSCHÖPFUNGSMARKER

Solange ein Schiff 1 oder mehrere Erschöpfungsmarker hat, ist es erschöpft. Erschöpfungsmarker sind rote Marker. Solange ein erschöpftes Schiff angreift, wirft es 1 Angriffswürfel weniger. Nachdem ein erschöpftes Schiff angegriffen oder ein blaues Manöver ausgeführt hat, entfernt es 1 Erschöpfungsmarker.



Erschöpfungsmarker

ANSTRENGUNGSMARKER

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



Anstrengungsmarker

HYPERRAUMRING

Der Hyperraumring der *Syliure*-Klasse ist ein Schiff ohne eigene Initiative, Aktionsleiste oder Rad. Seine Verwendung wird in seiner Schiffsfähigkeit **HYPERRAUM-ANDOCKRING** beschrieben.

Solange ein Schiff am Hyperraumring der *Syliure*-Klasse angedockt ist:

- Erhält der Hyperraumring die Initiative jenes Schiffes.
- Wird dem Hyperraumring das Rad jenes Schiffes zugeordnet.
- Wird der Hyperraumring aktiviert, wobei er ein Manöver ausführt, wie in der Schiffsfähigkeit **HYPERRAUM-ANDOCKRING** beschrieben wird. Er hat zwar keine Aktionen in seiner Aktionsleiste, kann aber welche durch Aufwertungen erhalten.
- Kämpft der Hyperraumring. Er hat aber keine Waffen.

Hinweis: Der Hyperraumring der Syliure-Klasse erhält weder , , Aktionen, Waffen noch Fähigkeiten des angedockten Schiffes.

Solange kein Schiff am Hyperraumring der *Syliure*-Klasse angedockt ist:

- Hat der Hyperraumring keine Initiative.
- Wird dem Hyperraumring kein Rad zugeordnet.
- Wird der Hyperraumring nicht aktiviert.
- Kämpft der Hyperraumring nicht.

NEUE AUFWERTUNGEN (UND)

- Hyperantrieb-Aufwertungen () funktionieren wie jede andere Art von Aufwertung.
- Kommando-Aufwertungen () funktionieren wie jede andere Art von Aufwertung. In Epischen Schlachten hat jedes Schiff 1 -Slot (Kommando).

SCHWÄRME

In Epischen Spielen besteht ein Schwarm aus mehreren ähnlichen Schiffen und unterteilt sich in 1 **SCHWARMFÜHRER** und bis zu 5 **FLÜGELMÄNNER**, die alle gemeinsam unter Verwendung eines einzigen ManöVERRADS in Formation fliegen.

KONSTRUKTE

Einige der enthaltenen Karten beziehen sich auf „Konstrukte“. Konstrukte sind eine neue Art von Objekt, die sich momentan in Entwicklung für spätere Erweiterungen befindet. In diesem Set gibt es keine Konstrukte. Karten, die sich auf Konstrukte beziehen, tun dies nur, um mit zukünftigen Erweiterungen kompatibel zu sein. Die vollständigen Regeln für Konstrukte werden zusammen mit den Konstrukten selbst veröffentlicht.

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: Andrius Anezin, JB Casacop,

Anthony Devine, Jens Fiedler, Mariusz Gandzel, Sergey Glushakov, Steve Hamilton, Lukasz Jaskolski, Ameen Naksewee, Vlad Ricean und Lucasfilm Art Archives

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, Duitch 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 Kolasinski, 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, Jakob 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

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.