

# STAR WARS™

# X-WING™

## Stolz von Mandalore

Dieser Verstärkungspack enthält neue Schiffs- und Aufwertungskarten für **Star Wars: X-Wing**. Mit diesem Set können die Spieler neue Charaktere aus der gesamten Galaxis in die Cockpits ihrer bestehenden Schiffe setzen.

Für alle Materialien aus diesem Set gelten die Grundregeln, die auf [ASMODEE.DE/STARWARS](http://ASMODEE.DE/STARWARS) heruntergeladen werden können. In der vorliegenden Regelbeilage werden sämtliche neuen Regeln erklärt, die nicht im Abschnitt „Jenseits des Grundspiels“ der Grundspielregel beschrieben sind.

### Inhalt

- 5 Räder für Fangjäger (Rebellenallianz)
- 8 kleine Schiffsmarker
- 2 Berechnungsmarker
- 3 Erschöpfungsmarker
- 2 Entwaffnet-Marker
- 1 Störsignalmarker
- 2 Anstrengungsmarker
- 2 Machtladungen
- 1 Zustandsmarker „Falscher Freund“
- 2 Zeitzünder
- 1 Zustandsmarker „Das Dunkelschwert“
- 3 Asteroiden
- 1 Brand
- 1 Brandbombe
- 3 Trümmerwolken
- 1 Elektrodüppel-Wolke
- 2 Thermaldetonatoren
- 4 Schnellbaukarten

### Verstärkung für die Rebellenallianz

- 5 Schiffskarten für Fangjäger:
  - 1 Bodica Venj
  - 1 Dirk Ullodin
  - 1 Fenn Rau
  - 2 Freiwilliger vom Clan Wren

### Verstärkung für das Galaktische Imperium

- 3 Schiffskarten für TIE/LN-Jäger:
  - 2 ISB-Nationalist
  - 1 Moff Gideon

### Verstärkung für Abschaum und Kriminelle

- 2 Schiffskarten für Fangjäger:
  - 2 Mandalorianische Ehrengarde

- 1 -Aufwertungskarte (Kommando, Mannschaft):
  - 1 Sabine Wren
- 9 -Aufwertungskarten (Talent):
  - 2 Aufgehobene Ionenbegrenzung
  - 3 Clan-Training
  - 2 Marg-Sabl-Einkesselung
  - 2 Schuss ins Schwarze
- 2 -Aufwertungskarten (Macht-Fähigkeit):
  - 1 Mitgefühl
  - 1 Niedertracht
- 1 -Aufwertungskarte (Rakete, Nutzlast):
  - 1 Elektrodüppel-Raketen
- 16 -Aufwertungskarten (Mannschaft):
  - 1 Ahsoka Tano
  - 1 Bo-Katan Kryze [Rebellen/Abschaum]
  - 1 Bo-Katan Kryze [Republik/Separatisten]
  - 1 Captain Hark
  - 1 Fenn Rau
  - 1 Gar Saxon
  - 1 Korkie Kryze
  - 1 Obi-Wan Kenobi
  - 1 Premierminister Almec / Almec, Mauls Marionette
  - 1 Pre Vizsla
  - 1 Rook Kast
  - 1 Satine Kryze
  - 1 Savage Opress
  - 1 Tal Merrik
  - 1 Tristan Wren
  - 1 Ursa Wren
- 1 -Aufwertungskarte (Mannschaft, Mannschaft):
  - 1 Maul
- 7 -Aufwertungskarten (Bordschütze):
  - 1 Gar Saxon
  - 1 Tiber Saxon
  - 2 Unterstützungsschütze
  - 1 Ursa Wren
  - 2 Waffensystemoffizierin
- 3 -Aufwertungskarten (Schmuggelware):
  - 1 Gefälschte Transpondercodes
  - 2 Übersteuerte Modulatoren
- 3 -Aufwertungskarten (Nutzlast):
  - 1 Brandbombe
  - 1 Erschütterungsbomben
  - 1 Thermaldetonatoren
- 7 -Aufwertungskarten (Modifikation):
  - 3 Mandalorianische Optik
  - 3 Verstärkte Beskar-Panzerung
  - 1 Zeitverzögerter Zünder
- 2 Zustandskarten:
  - 1 Das Dunkelschwert
  - 1 Falscher Freund

# Neue Regeln

In diesem Abschnitt werden die neuen Regeln dieser Erweiterung erklärt, die nicht im Abschnitt „Jenseits des Grundspiels“ der Grundspielregel beschrieben sind.

## 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 auf diese Weise einen Würfel weniger geworfen oder ein blaues Manöver ausgeführt hat, entfernt es 1 Anstrengungsmarker.



Anstrengungs-  
marker

## 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.

## BRAND

Sobald dieses Objekt platziert wird, werden seine Stopper an die Aussparung der Brandbombe angelegt.

Nachdem dieses Objekt platziert worden ist, wird ein Zeitzunder auf es platziert.

- Während der Endphase wird jeder Brand ohne Zeitzunder entfernt, dann wird 1 Zeitzunder von jedem Brand entfernt.

Wenn ein Schiff ein Manöver ausführt und sich dabei durch ein Brand-Hindernis hindurchbewegt oder es überschneidet, führt es sein Manöver wie gewohnt aus, erleidet aber den folgenden Effekt:

- Nachdem es das Manöver ausgeführt hat, wirft es einen Angriffswürfel. Bei einem ✨- oder ✨-Ergebnis erleidet das Schiff 1 ✨-Schaden; bei einem 👁-Ergebnis erhält es 1 Stressmarker. Dann überspringt das Schiff seinen Schritt „Aktion durchführen“ dieser Runde.

Nachdem ein Remote so neu positioniert worden ist, dass es danach in Reichweite 0 eines Brand-Hindernisses ist, erleidet es 1 ✨-Schaden.

Falls ein Schiff verteidigt und der Angriff durch einen Brand versperrt wird, wirft es 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel.

## ELEKTRODÜPPEL-WOLKE

Eine Elektrodüpel-Wolke hat die folgenden Effekte auf Schiffe:

- Solange ein Schiff in Reichweite 0 einer Elektrodüpel-Wolke ist, kann es von anderen Schiffen nicht als Ziel erfasst, gestört oder koordiniert werden.
- Nachdem sich ein Schiff durch eine Elektrodüpel-Wolke hindurchbewegt oder sie überschritten hat, überspringt es seinen Schritt „Aktion durchführen“. Dann erhält es 1 Störsignalmarker und verliert alle Zielerfassungen, die ihm zugeordnet sind.
- Solange ein Schiff verteidigt und falls der Angriff durch eine Elektrodüpel-Wolke versperrt ist, wirft es 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel.

## 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 auf diese Weise einen Würfel weniger geworfen oder ein blaues Manöver ausgeführt hat, entfernt es 1 Erschöpfungsmarker.



Erschöpfungs-  
marker

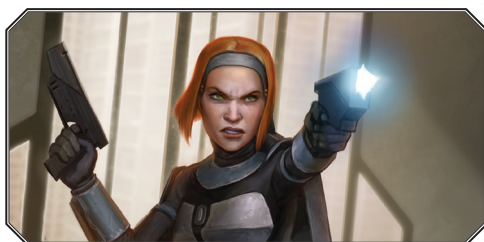
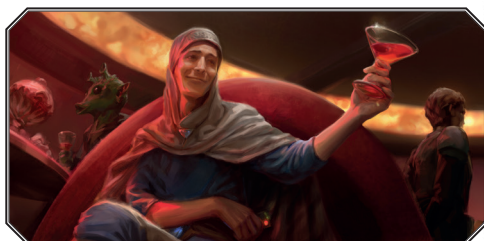
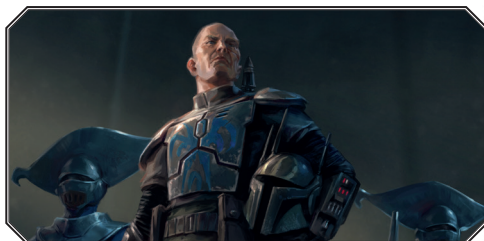
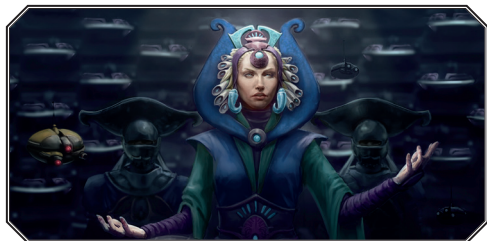
## ZEITZÜNDER

Ein Gerät ist **GEZÜNDET**, solange es mindestens 1 Zeitzunder hat. Sobald ein gezündetes Gerät detonieren würde, wird stattdessen 1 Zeitzunder vom Gerät entfernt.



Zeitzunder





## CREDITS

### Expansion Design & Development:

Michael Gernes mit Max Brooke

### Project Manager:

Gavin Duffy

### Editing:

Brooks Flugaur-Leavitt und Allan Kennedy

### Proofreading:

Autumn Collier und Calli Oliverius

### Expansion Graphic Design:

Chris Beck und Ryan Ritter

### Cover Art:

Sergey Glushakov

### Interior Art:

Justin Adams, Andrius Anezin, Bernard Bittler Arias, Chris Bjors, JB Casacop, Felipe Escobar, Mariusz Gandzel, Sergey Glushakov, Steve Hamilton, Audrey Hotte, Lukasz Jaskolski, Kate Laird, Adam Lane, Robert Laskey, Ignacio Bazan Lazcano, Madnoliet, Michael Matsumoto, Francisco Miyara, Mark Molnar, Jacob Murray, Ameen Naksewee, David Nash, Paolo Puggioni, Borja Pindado, Pixeloid Studios Ltd, Andreas Zafiratos

### Art Direction:

Preston Stone

### Sculpting:

Bexley Andrajack

### Sculpting Lead:

Cory DeVore

### Quality Assurance Coordination:

Zach Tewalthomas

### Brand and Marketing Director:

Justin Bolger

### Head of Operations:

Derrick Fuchs

### Head of Studio:

John Shaffer

## ASMODEE NORTH AMERICA

### Licensing Coordination:

Zach Holmes

### Licensing Manager:

Sherry Anisi

### Production Coordination:

Michael Blomberg und Austin Litzler

### Production Management:

Justin Anger und Tim Najmalhoda

### Director of Studio Operations:

Simone Elliott

### Publisher:

Steve Horvath

## LUCASFILM LIMITED

### Licensing Approvals:

Brian Merten

## PLAYTESTERS

Azlan Addleman, Chris Allen, Josh Allred, Leif Allred, Johnny Anderson, Ben Bailey, Justin Baumgartner, Christine Berger, Marcelo Boldrin, Frans Bongers, Filippo Bosi, Annaliese Milne Bosi, Eddie „Flip“ Burgoyne, Crista Burgoyne, Arkadiusz Cala, Jonathan Cameron, Rodrigo Campos, Paulo Castanho, Daniel Castanho, Vince Chan, Ian Colombo, Daan Coppens, Jay Davis, Rodrigo Denicol, Alex Farley, Sean Farley, CJ Foxx, Konrad Fuczkiwicz, Luca „Galloway“ Galasso, Bryan Hanson, Patrick Hanson, Ethan Haynie, Paul Heaver, Justin Hoeger, Travis Johnson, Lee Jones, Michał Kolasieński, Ryan Kriesch, Piotr Kucharski, Daniel Lara, Daniel Lim, Christopher Little, Luca Mangia, Zack Mathews, James Mayberry, Alessandro „Special Boy“ Mazzi, John McCullough, John McDermid, Darryl McMillon, Andy Metz, Ryan Moore, Alex Morgensen, Jacob Nelson, Chris Norris, Tim Oursler, Evan Paul, Gregory Paul, Mauricio de Paulo, Rick Porsius, Bruno Pugliese, Nick Qualheim, Samuele „Zem“ Rasulo, Steven Read, Zach Reynolds, Geordan Rosario, Herman „Rick“ Ruddell, David Runyon, Alessio Scarfone, Stephen Sherwood, Jakub Siedlecki, Joe Snavelly, Kuba Sokół, Bartek Stroiński, Evan Sutton, Jason Switzer, Wojciech Szafalowicz, Jesse Tonkay, Marcelo Trein, Paul Vogl, Joep Vossen, Brian Webb, Michele Alfredo Zanco, Alessandro Zaramella

## ASMODEE GERMANY

### Übersetzung & Redaktion:

Sebastian Klinge

### Korrektorat:

Christian Kox, Susanne Kraft

### Layout und grafische Bearbeitung:

Max Breidenbach

### Unter Mitarbeit von:

Christian Schepers, Marc Winter



ASMODEE.DE/STARWARS  
**starwars.com**

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

## GERÄTE UND OBJEKTE

Die Geräte und Hindernisse aus diesem Set haben folgende Effekte:

### Brandbombe

**Types:** *Gerät, Bombe.*



*Brandbombe*

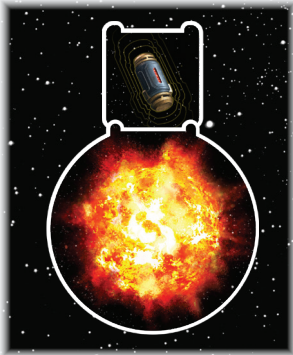


*Brand*

Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät.

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

Nachdem dieses Gerät detoniert ist, wird ein Brand so platziert, dass seine Stopper bündig an der Aussparung des Geräts anliegen.



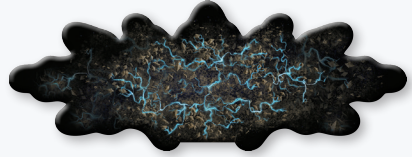
*Platzieren eines Brands (Anlegen der Stopper an die Aussparung der Brandbombe).*

Ein Brand ist ein Hindernis. Nachdem dieses Hindernis platziert worden ist, wird ein Zeitzunder darauf platziert.

Während der Endphase wird jeder Brand ohne Zeitzunder entfernt, dann wird 1 Zeitzunder von jedem Brand entfernt.

### Elektrodüffel-Wolke

Elektrodüffel-Wolken sind Hindernisse.



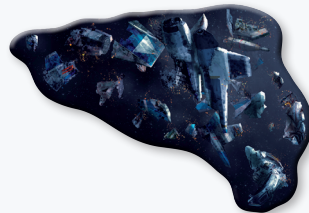
Entferne während der Endphase jede Elektrodüffel-Wolke ohne Zeitzunder, entferne dann 1 Zeitzunder von jeder Elektrodüffel-Wolke.

### Asteroid



Asteroiden sind Hindernisse.

### Trümmerwolke



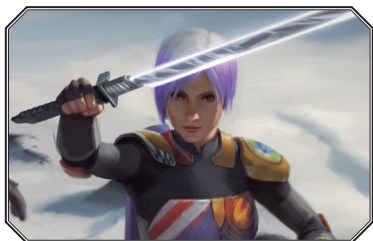
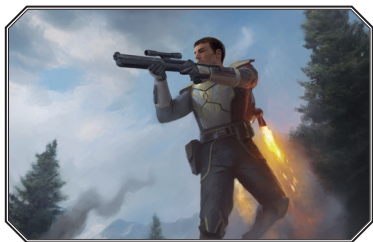
Trümmerwolken sind Hindernisse.

## Erschütterungsbombe

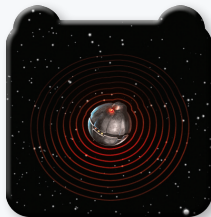


Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät.



Sobald dieses Gerät detoniert, wird jedem Schiff und Remote in Reichweite 0-1 1 verdeckte Schadenskarte zugeteilt. Dann **muss** jedes Schiff in Reichweite 0-1 1 Schadenskarte offenlegen, es sei denn, es erhält 1 Anstrengungsmarker.



## Thermal detonator



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.

