

CREDITS

Expansion Design & Development:

Max Brooke

Project Manager:

Gavin Duffy

Editing:

Brooks Fluguar-Leavitt und Allan Kennedy

Proofreading:

Autumn Collier und Calli Oliverius

Expansion Graphic Design:

Shaun Boyke

Cover Art:

Ben Zweifel

Interior Art:

Adam Burn, Andrius Anezin, Bernard Bittler Arias, Chris Bjors, Matt Bradbury, JB Casacop, Alexandr Elichev, Jens Fiedler, Mariusz Gandzel, Stephane Gantiez, Sergey Glushakov, Steven Hamilton, Blake Henriksen, Robert Laskey, Mark Molnar, Jacob Murray und Ben Zweifel

Art Direction:

Christina Doffing und Tim Flanders mit 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 Liza Lundgren

Director of Studio Operations:

Simone Elliott

Publisher:

Steve Horvath

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals:

Brian Merten

PLAYTESTERS

Azlan Addleman, Josh Allred, Leif Allred, Ben Bailey, Justin Baumgartner, EJ Bertic, Alex Blasius, Frans Bongers, Jan Bubacz, Arkadiusz Cala, Jonathan Cameron, Daniel Castanho, Paulo Castanho, Vince Chan, Daan Coppens, Ben Crain, Mike Cruz, Jay Davis, Andy Davis, Melissa Edge, Alex Farley, Sean Farley, Konrad Fuczkiwicz, Michał Gołębiowski, Jeremy Greenfield, Paul Heaver, Justin Hoeger, Travis Johnson, Lee Jones, Remigiusz Klarkowski, Michał Kolański, Matthias Konrad, Piotr Kucharski, Daniel Lara, Benedikt Link, Christopher Little, Zack Mathews, John McCullough, John McDermid, Andy Metz, Alex Mogensen, Toni Mohr, Martin Motz, Oliwier Mroczkowski, Jacob Nelson, José Oliveira, Paul Olson, Tim Oursler, Minh Phan, Angelic Phelps, Rick Porsius, Garritt Pruim, Steven Read, Zach Reynolds, Mark Rothmann, David Runyon, Fernando Santos, Mapril Santos, Ken Saunders, Michael Schnödt, Rudi Schön, Andy Sherrill, Stephen Sherwood, Jakob Siedlecki, Joe Shavely, Oakley Stevens, Bartłomiej Stroński, Evan Sutton, Jason Switzer, Wojciech Szafalowicz, Derek Tokaz, Jesse Tonkay, Joep Vossen, Filip Vukic, Bartosz Wójcicki und Chris Woodfin

ASMODEE GERMANY

Übersetzung & Redaktion:

Sebastian Klinge

Korrektorat:

Susanne Kraft, Franziska Wolf

Layout und grafische Bearbeitung:

Max Breidenbach, Sebastian Klinge



Disney

ASMODEE.DE/STARWARS

starwars.com

© & TM 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. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 Essen.

STAR WARS™

X-WING™

Zorn der Ersten Ordnung

Dieses Set erweitert deine **Star Wars: X-Wing**-Spielwelt um 1 modifizierten TIE/wi-Whisper-Abfangjäger und 2 TIE/se-Bomber sowie um neue Schiffs- und Aufwertungskarten mit furchterregenden Schurken und ihren fanatischen Anhängern aus dem letzten Kapitel der Skywalker-Saga.









Für alle Materialien aus diesem Set gelten die Grundregeln und die Regeln der Erweiterung **Epische Schlachten**, die auf 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

- 1 „Modifizierter TIE/wi-Whisper-Abfangjäger“-Schiffsmodell
- 2 TIE/se-Bomber-Schiffsmodelle
- 3 kleine Basen aus Plastik
- 6 Haltestäbchen aus Plastik
- 7 kleine Schiffsmarker
- 1 Rad für Modifizierte TIE/wi-Whisper-Abfangjäger
- 2 Räder für TIE/se-Bomber der Ersten Ordnung
- 3 ID-Marker für Räder
- 9 ID-Marker (Nr. 12, Nr. 13, Nr. 14)
- 9 Zielerfassungsmarker (Nr. 12, Nr. 13, Nr. 14)
- 2 Tarnungsmarker
- 3 Erschöpfungsmarker
- 2 Entwaffnet-Marker
- 3 Ausweichmarker
- 3 Fokusmarker
- 3 Ionenmarker
- 4 Störsignalmarker
- 3 Anstrengungsmarker
- 3 Stressmarker
- 6 Schilde
- 3 Machtladungen
- 12 Standardladungen
- 2 Kritischer-Schaden-Markierungen
- 2 Zeitzünder

- 2 Erschütterungsbomben
- 2 Elektrodüffel-Wolken
- 1 kleiner Einzel-Geschützturm-Winkelanzeiger
- 4 Schnellbaukarten
- 6 Schiffskarten für

Modifizierte TIE/wi-Whisper-Abfangjäger:

- 1 Fanatiker der Red Fury
- 1 Fliegerass der 709. Legion
- 1 Kyo Ren
- 1 „Nightfall“
- 1 „Whirlwind“
- 1 „Wrath“
- 8 Schiffskarten für TIE/se-Bomber
 - 1 „Breach“
 - 1 „Dread“
 - 1 „Grudge“
 - 2 Kadett der Ersten Ordnung
 - 1 „Scorch“
 - 2 Testpilot von Siemar-Jaemus
- 4 -Aufwertungskarten (Talent):
 - 2 Aufgehobene Ionenbegrenzung
 - 2 Rückmeldungsping
- 6 -Aufwertungskarten (Macht-Fähigkeit):
 - 2 Mitgefühl
 - 2 Niedertracht
 - 2 Zerschmetternder Schuss
- 4 -Aufwertungskarten (Technik):
 - 2 Sensor-Scrambler
 - 1 Verbesserte Optik
 - 1 Verbesserte Schubdüsen
- 1 -Aufwertungskarte (Torpedo):
 - 1 Ionenpedos
- 3 -Aufwertungskarten (Rakete):
 - 1 Clusterraketen
 - 1 Lenkraketen
 - 1 Protonenraketen
- 2 -Aufwertungskarten (Rakete, Nutzlast):
 - 2 Elektrodüffel-Raketen
- 5 -Aufwertungskarten (Bordschütze):
 - 1 DT-798
 - 2 Munitionstechniker der Ersten Ordnung
 - 2 Unterstützungsschütze
- 2 -Aufwertungskarten (Nutzlast):
 - 2 Erschütterungsbomben
- 4 -Aufwertungskarten (Modifikation):
 - 2 Verbessertes Triebwerk
 - 2 Zeitverzögerter Zünder
- 1 -Aufwertungskarte (Konfiguration, Technik):
 - 1 Verbessertes Störssystem

Neue Regeln

In diesem Abschnitt werden die neuen Regeln dieser Erweiterung erklärt.

ANSTRENGUNGSMARKER

Solange ein Schiff 1 oder mehrere Anstrengungsmarker hat, ist es angestrengt. Anstrengungsmarker sind rote Marker. Solange ein angestregtes Schiff verteidigt, wirft es 1 Verteidigungswürfel weniger. Nachdem ein angestregtes Schiff auf diese Weise einen Würfel weniger geworfen oder ein blaues Manöver ausgeführt hat, entfernt es 1 Anstrengungsmarker.



Anstrengungs-
marker

ELEKTRODÜPPEL-WOLKE

Eine Elektrodüppel-Wolke hat die folgenden Effekte auf Schiffe:

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

- Solange ein Schiff verteidigt und falls der Angriff durch eine Elektrodüppel-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 Zeitzünder hat. Sobald ein gezündetes Gerät detonieren würde, wird stattdessen 1 Zeitzünder vom Gerät entfernt.



Zeitzünder

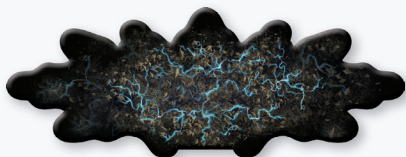


GERÄTE UND HINDERNISSE

Das Gerät und das Hindernis aus diesem Set haben folgende Effekte:

Elektrodüffel-Wolke

Elektrodüffel-Wolken sind Hindernisse.



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

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.

