

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:

Anthony Devine, Mariusz Gandzel, Sergey Glushakov, Steve Hamilton, Jason Juta, Adam Lane, Robert Laskey, Mark Molnar, Ameen Naksewee, Pixoloid Studios Ltd, Ryan Valle, Ben Zweifel

Art Direction:

Preston Stone

Sculpting:

Bexley Andrajack

Sculpting Lead:

Cory DeVore

Quality Assurance Coordination:

Zach Tewalthomas

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, Johny Anderson, Ben Bailey, Justin Baumgartner, Christine Berger, Marcelo Boldrin, Frans Bongers, Filippo Bosi, Annaliese Milne Bosi, Eddie „Flip“ Burgoyne, Crista Burgoyne, Arkadiusz Cała, Jonathan Cameron, Rodrigo Campos, Paulo Castanho, Daniel Castanho, Vince Chan, Ian Colombo, Daan Coppens, Jay Davis, Rodrigo Denicol, Alex Farley, Sean Farley, CJ Fox, Konrad Fuczkiwicz, Luca „Galloway“ Galasso, Bryan Hanson, Patrick Hanson, Ethan Haynie, Paul Heaver, Justin Hoeger, Travis Johnson, Lee Jones, Michał Kolański, 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:

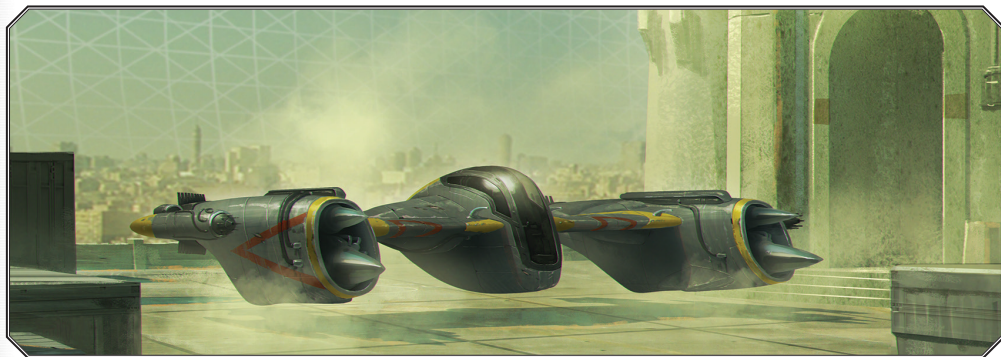
Christian Kox, Susanne Kraft

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.

STAR WARS™

X-WING™

Sternenjäger der Renegat-Klasse

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

Inhalt

- 2 „Sternenjäger der Renegat-Klasse“-Schiffsmodelle
- 2 kleine Basen aus Plastik
- 4 Haltestäbchen aus Plastik
- 8 kleine Schiffsmarker
- 4 Räder für Sternenjäger der Renegat-Klasse
- 2 ID-Marker für Räder
- 6 ID-Marker (Nr. 19, Nr. 20)
- 4 Zielerfassungsmarker (Nr. 19, Nr. 20)
- 4 Berechnungsmarker
- 1 Tarnungsmarker
- 1 Erschöpfungsmarker
- 2 Entwaffnet-Marker
- 2 Ausweichmarker
- 2 Fokusmarker
- 3 Ionenmarker
- 4 Anstrengungsmarker
- 4 Schilde
- 3 Standardladungen
- 2 Zeitzünder
- 1 Zustandsmarker „Beschützt“
- 1 Zustandsmarker „Als Beute markiert“
- 1 Brand
- 1 Brandbombe
- 4 Schnellbaukarten
- 8 Schiffskarten (Separatistenallianz)
 - 2 Beschützer der MagnaWächter
 - 1 Cad Bane
 - 1 IG-101
 - 1 IG-102
 - 1 IG-111
 - 2 Scharfrichter der MagnaWächter
- 5 Schiffskarten (Abschaum und Kriminelle)
 - 1 Cad Bane
 - 2 Jäger aus dem Outer Rim
 - 1 Nom Lumb
 - 1 Viktor Hel



- 4 Ⓢ Aufwertungskarten (Talent):
 - 2 Ausdauernd
 - 2 Berüchtigt
- 1 🧑 Aufwertungskarte (Mannschaft):
 - 1 Freischaffender Hacker
- 5 🚬 Aufwertungskarten (Kanone):
 - 1 Ionenkanone
 - 2 Protonengeschütz
 - 2 Synchronisierte Laserkanonen
- 1 🧨 Aufwertungskarte (Nutzlast):
 - 1 Brandbombe
- 2 ⚙️ Aufwertungskarten (Modifikation):
 - 2 Autonome Berechnungssysteme
- 3 📡 Aufwertungskarten (Schmuggelware):
 - 1 Peilsender
 - 2 Übersteuerte Modulatoren
- 1 🏆 Aufwertungskarte (Titel):
 - 1 *Xanadu-Blut*
- 2 Zustandskarten
 - 1 Als Beute markiert
 - 1 Beschützt

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 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

BRAND

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

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

- Während der Endphase wird jeder Brand ohne Zeitzünder entfernt, dann wird 1 Zeitzünder 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.

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

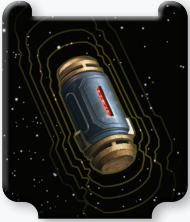


GERÄTE

Die Geräte und Hindernisse aus diesem Set haben folgende Effekte:

Brandbombe

Typen: *Gerät, Bombe.*



Brandbombe



Brand



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

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.

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

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

