

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Max Brooke

Director del proyecto: Gavin Duffy

Edición de texto: Brooks Flugaur-Leavitt y Allan Kenedy

Revisión de texto: Autumn Collier y Calli Oliverius

Traducción: Alfred Moragas

Diseño gráfico de la expansión: Shaun Boyke

Ilustración de portada: Ben Zweifel

Ilustraciones interiores: 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 y Ben Zweifel

Dirección artística: Christina Doffing y Tim Flanders con Preston Stone

Modelado de miniaturas: Bexley Andrajack

Director de modelado: Cory DeVore

Coordinación del control de calidad: Zach Tewalthomas

Director de marca y comercialización: Justin Bolger

Jefe de operaciones: Derrick Fuchs

Jefe de estudio: John Shaffer

ASMODEE NORTH AMERICA

Coordinación de licencias: Zach Holmes

Gestión de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Michael Blomberg y Austin Litzler

Gestores de producción: Justin Anger y Liza Lundgren

Directora de operaciones del estudio: Simone Elliott

Editor: Steve Horvath

LUCASFILM LIMITED

Aprobación de licencias: Brian Merten

PRUEBAS DE JUEGO

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 Kolasiński, 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, Markus Rothmann, David Runyon, Fernando Santos, Mapril Santos, Ken Saunders, Michael Schnödt, Rudi Schön, Andy Sherrill, Stephen Sherwood, Jakub Siedlecki, Joe Snavey, Oakley Stevens, Bartłomiej Stroński, Evan Sutton, Jason Switzer, Wojciech Szafałowicz, Derek Tokaz, Jesse Tonkay, Joep Vossen, Filip Vukic, Bartosz Wójcicki y Chris Woodfin



Disney

starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd. Ninguna parte de este producto puede ser utilizada sin consentimiento escrito. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son © de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados.

STAR WARS™

X-WING™

La furia de la Primera Orden

Este pack de escuadrón contiene los componentes necesarios para utilizar un Interceptor TIE/wi Susurro modificado y dos Bombarderos TIE/se en **Star Wars: X-Wing**, así como nuevas cartas de Nave y de Mejora que representan a terroríficos villanos y sus fanáticos seguidores del capítulo final de la saga de los Skywalker.

Todos los componentes de este pack de escuadrón siguen las reglas descritas en el manual de la Caja Básica y en el reglamento de Partidas Épicas, disponibles en FantasyFlightGames.es. En este documento se explican las nuevas reglas introducidas en este producto que no estén explicadas en la sección "Más allá de la Caja Básica" del manual de reglas.

CONTENIDO

- 1 Interceptor TIE/wi Susurro modificado en miniatura
- 2 Bombarderos TIE/se en miniatura
- 3 peanas de plástico pequeñas
- 6 clavijas de plástico
- 7 indicadores de Nave pequeños
- 1 selector de maniobras de Interceptor TIE/wi Susurro modificado
- 2 selectores de maniobras de Bombardero TIE/se
- 3 fichas de identificación de selector
- 9 fichas de Identificación (nº 12, nº 13 y nº 14)
- 9 fichas de Blanco fijado (nº 12, nº 13 y nº 14)
- 2 fichas de Camuflaje
- 3 fichas de Concentración
- 2 fichas de Desarme
- 3 fichas de Evasión
- 4 fichas de Interferencia
- 3 fichas de Iones
- 3 fichas de Merma
- 3 fichas de Sobresfuerzo
- 3 fichas de Tensión
- 6 escudos
- 3 Cargas de la Fuerza
- 12 Cargas normales
- 2 indicadores de Espoleta
- 2 indicadores de Impacto crítico
- 2 Bombas de impacto
- 2 Nubes de electropartículas
- 1 indicador de Arco de torreta individual pequeño
- 4 cartas de creación rápida

- 6 cartas de Nave (Interceptor TIE/wi Susurro modificado):
 - 1 "Anochecer"
 - 1 "Ira"
 - 1 Kylo Ren
 - 1 "Torbellino"
 - 1 As de la Legión 709
 - 1 Fanático de la Furia Roja
- 8 cartas de Nave (Bombardero TIE/se):
 - 1 "Agravio"
 - 1 "Brecha"
 - 1 "Pavor"
 - 1 "Quemadura"
 - 2 Cadete de la Primera Orden
 - 2 Piloto de pruebas de Siemar-Jaemus
- 4 cartas de Mejora (Talento):
 - 2 Anulación del limitador iónico
 - 2 Pulso de retorno
- 6 cartas de Mejora (Poder de la Fuerza):
 - 2 Compasión
 - 2 Malicia
 - 2 Tiro demoleedor
- 4 cartas de Mejora (Tecnología):
 - 2 Inhibidores de sensores
 - 1 Propulsores sobrealimentados
 - 1 Sensores ópticos avanzados
- 1 carta de Mejora (Torpedos):
 - 1 Torpedos de iones
- 3 cartas de Mejora (Misiles):
 - 1 Cohetes de protones
 - 1 Misiles de racimo
 - 1 Misiles rastreadores
- 2 Cartas de Mejora (Misiles, Carga explosiva):
 - 2 Misiles de electropartículas
- 5 cartas de Mejora (Artillero):
 - 2 Artillero disuasorio
 - 1 DT-798
 - 2 Técnico en explosivos de la Primera Orden
- 2 cartas de Mejora (Carga explosiva):
 - 2 Bombas de impacto
- 4 cartas de Mejora (Modificación):
 - 2 Espoletas retardadas
 - 2 Motor mejorado
- 1 carta de Mejora (Configuración, Tecnología):
 - 1 Emisor de interferencias mejorado

Nuevas reglas

A continuación, se ofrecen las nuevas reglas presentadas en este producto.

FICHAS DE MERMA

Una nave se considera **MERMADA** mientras tenga 1 o más fichas de Merma asignadas. Las fichas de Merma son fichas rojas. Mientras una nave mermada efectúa un ataque, tira 1 dado de ataque menos. Después de que una nave mermada tire 1 dado de ataque menos de esta forma, retira 1 ficha de Merma. Después de que una nave mermada ejecute una maniobra azul, retira 1 ficha de Merma.



Ficha de Merma

FICHAS DE SOBRESFUERZO

Una nave se considera **BAJO SOBRESFUERZO** mientras tenga 1 o más fichas de Sobresfuerzo asignadas. Las fichas de Sobresfuerzo son fichas rojas. Mientras una nave bajo sobresfuerzo se defiende, tira 1 dado de defensa menos. Después de que una nave bajo sobresfuerzo tire 1 dado de defensa menos de esta forma, retira 1 ficha de Sobresfuerzo. Después de que una nave bajo sobresfuerzo ejecute una maniobra azul, retira 1 ficha de Sobresfuerzo.



Ficha de Sobresfuerzo

INDICADOR DE ESPOLETA

Un dispositivo tiene una **ESPOLETA CONECTADA** cuando tiene al menos un indicador de Espoleta asignado. Cuando un dispositivo va a detonar, si tiene una espoleta conectada, se retira un indicador de Espoleta de ese dispositivo en vez de detonarlo.

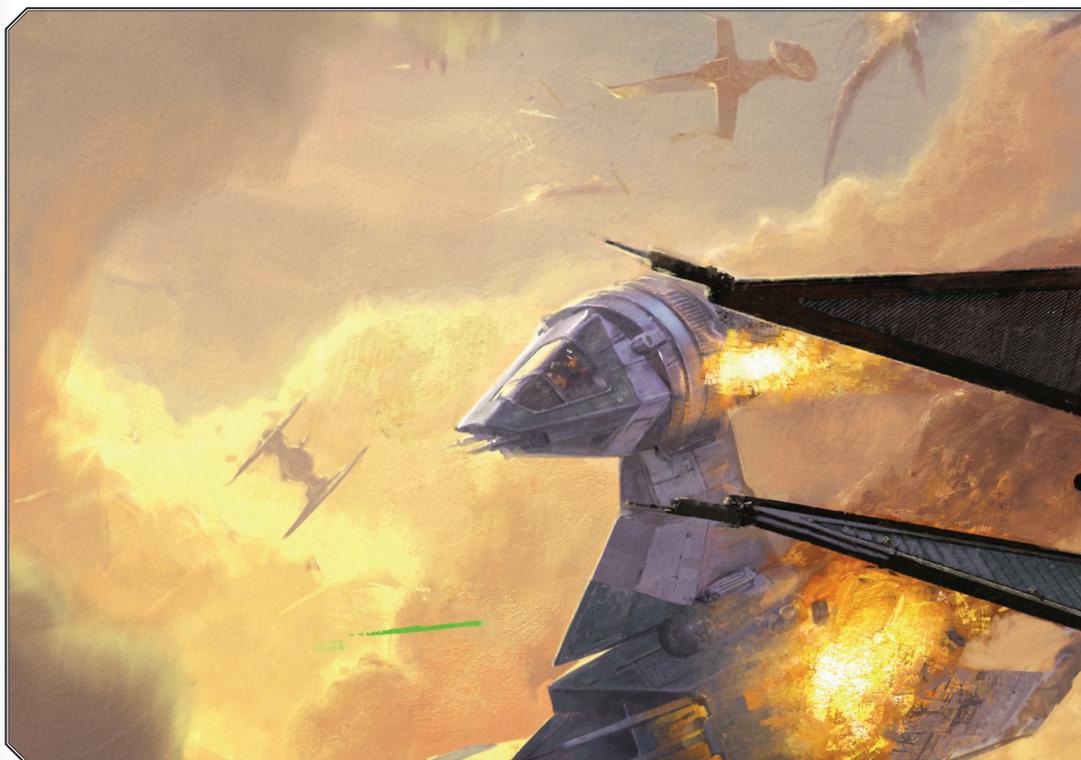


Indicador de Espoleta

NUBE DE ELECTROPARTÍCULAS

Una nube de electropartículas tiene los siguientes efectos en las naves:

- Mientras una nave se encuentra a alcance 0 de una nube de electropartículas, esa nave no puede ser fijada como blanco, interferida ni coordinada por otras naves.
- Después de que una nave se haya solapado con una nube de electropartículas o haya pasado a través de ella, la nave omite su paso de realizar una acción. Luego, la nave recibe 1 ficha de Interferencia e interrumpe todos los Blancos fijados que tenga sobre ella.
- Mientras una nave se defiende, si el ataque está obstruido por una nube de electropartículas, la nave tira 1 dado de defensa adicional.



DISPOSITIVOS Y OBJETOS

A continuación, se explican los efectos de los dispositivos y obstáculos incluidos en este producto.

Bomba de impacto



Al final de la fase de Activación, este dispositivo se detona.

Cuando este dispositivo se detona, a toda nave y remoto que tenga a alcance 0-1 se le inflige 1 carta de Daño boca abajo. Luego, toda nave que tenga a alcance 0-1 **debe** exponer 1 carta de Daño a menos que elija recibir 1 ficha de Sobresfuerzo.

Nube de electropartículas

Las nubes de electropartículas son obstáculos.



Durante la fase Final, retira todas las nubes de electropartículas que no tengan ningún indicador de Espoleta, y luego retira 1 indicador de Espoleta de cada nube de electropartículas.

