El pack de expansión ***Sombra Alargada*** presenta la mortífera nave de persecución clase *Lancero* y todo tipo de nuevo contenido para ***X-Wing***. Las reglas de todas estas novedades se explican en la sección "Reglas Nuevas" de esta hoja, que también incluye una trepidante nueva misión que enfrenta a un artero escuadrón liderado por la cazarrecompensas Ketsu Onyo contra naves rebeldes que transportan información tan importante como valiosa.

Todas las naves, cartas y fichas incluidas en este pack de expansión siguen las reglas descritas en el manual básico de ***X-Wing***. Las naves y cartas de esta expansión pueden utilizarse en cualquier combinación con otras naves y cartas de la línea de productos de ***X-Wing***, siguiendo las reglas generales para la formación de escuadrones.

Contenido

- Esta hoja de reglas
- 1 miniatura de *Sombra Alargada*
- 1 peana de plástico
- 2 clavijas de plástico
- 2 indicadores de Nave
- 1 selector de maniobras
- 1 indicador de arco de fuego móvil
- 1 ficha de Concentración
- 1 ficha de Evasión
- 1 ficha de Tensión
- 3 fichas de Escudos
- 2 fichas de Blanco fijado (II y JJ)
- 9 fichas de Identificación (nºs 0-2)
- 5 fichas de Misión:
  - 4 fichas de Datos valiosos
  - 1 ficha de Punto de huida
- 1 ficha de Identificación de selector
- 1 ficha de Cargamento
- 2 cartas de Referencia
- 1 ficha de Impacto crítico
- 1 ficha de Campo de tracción
- 4 cartas de Nave:
  - 1 Ketsu Onyo
  - 1 Asajj Ventress
  - 1 Sabine Wren
  - 1 Cazador de puerto clandestino
- 12 cartas de Mejora:
  - 1 Instinto de veterano
  - 1 IG-88D
  - 1 Ketsu Onyo
  - 1 Latts Razzi
  - 2 Sistemas ilegales de guerra electrónica
  - 1 Tolva de evacuación de carga
  - 1 Contramedidas
  - 2 Inhibidor táctico
  - 1 Estabilización giroscópica
  - 1 *Sombra Alargada*

Reglas nuevas

En las secciones siguientes se exponen las reglas que deben utilizarse para jugar con los componentes incluidos en este pack de expansión.

FICHA DE CAMPO DE TRACCIÓN

Las capacidades de algunas cartas, como la carta de Mejora "*Sombra Alargada*", pueden hacer que una nave reciba una ficha de Campo de tracción. Si una nave tiene asignadas 1 o más fichas de Campo de tracción, debe seguir estas reglas durante las fases indicadas:

- **Fase de Combate:** El valor de Agilidad de la nave se reduce en 1 por cada ficha de Campo de tracción, hasta un mínimo de 0.
- **Fase Final:** Se retiran todas las fichas de Campo de tracción de la nave.

La primera vez que una nave **pequeña** recibe una ficha de Campo de tracción cada ronda, el jugador **adversario** puede elegir **uno** de los siguientes efectos:

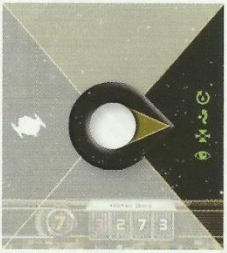
- Realizar un tonel volado usando la plantilla de maniobra [↑ 1]. El jugador **adversario** elige la dirección del tonel volado y la posición final de la nave.
- Realizar un impulso usando la plantilla de maniobra [↑ 1].

Esto no es una acción ni una maniobra, y **puede** hacer que la nave se solape con obstáculos (pero no otras naves). La nave sufre los efectos causados por cualquier obstáculo con el que se solape.

ARCOS DE FUEGO MÓVIL

La *Sombra Alargada* posee un **ARCO DE FUEGO MÓVIL** que ocupa **un cuadrante cualquiera** de los cuatro que hay señalados con líneas discontinuas en su indicador de Nave. La dirección en la que está orientada la flecha indica qué cuadrante está siendo ocupado en un momento dado por el arco de fuego móvil. Cuando una nave con un arco de fuego móvil se despliegue en la zona de juego durante los preparativos, elige uno de sus cuatro cuadrantes y asígnale el arco de fuego móvil. Para ello, mueve la flecha hasta que esté orientada apuntando en dirección al cuadrante elegido. El arco de fuego móvil ocupa todo el espacio del cuadrante elegido.

Cuando ataca con su armamento principal, una nave con un arco de fuego móvil puede atacar a una nave enemiga que tenga a alcance 1-3 y dentro de su **arco de fuego normal y/o móvil**.



Arco de fuego móvil de la Sombra Alargada

Si ataca con un sistema de armamento secundario, la nave deberá seleccionar como objetivo una nave enemiga que esté situada dentro de su arco de fuego normal (a menos que se indique lo contrario en la carta de Mejora correspondiente).

Icono de reorientar arco de fuego

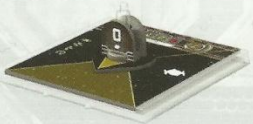
ACCIÓN DE REORIENTAR ARCO DE FUEGO

La *Sombra Alargada* puede llevar a cabo una acción de **REORIENTAR ARCO DE FUEGO** para elegir uno de sus cuatro cuadrantes y asignarle el arco de fuego móvil. Para ello, mueve la flecha hasta que esté orientada apuntando en dirección al cuadrante elegido.

MONTAJE DE LA *SOMBRA ALARGADA*

El **arco de fuego móvil** de la *Sombra Alargada* se representa mediante una pieza de cartón que puede moverse para que apunte en dirección al cuadrante que el arco de fuego móvil está ocupando en un momento dado.

Montaje del arco de fuego móvil



Montaje completado

NAVES GRANDES

La peana de la *Sombra Alargada* es más grande que las incluidas en la caja básica de ***X-Wing***. Este tipo de naves se denominan naves **GRANDES** y siguen las reglas descritas a continuación:

FICHAS DE IONES

El texto de reglas de algunas cartas puede hacer que una nave reciba una ficha de Iones. Las naves grandes no se ven afectadas por una única ficha de Iones; sencillamente se deja asignada a ella. Pero si una nave grande tiene asignadas 2 fichas de Iones o más, sufrirá el efecto de una ficha de Iones de la forma habitual. A continuación, el jugador retira **todas** las fichas de Iones de la nave al final de la fase de Activación.

SOLAPAMIENTOS

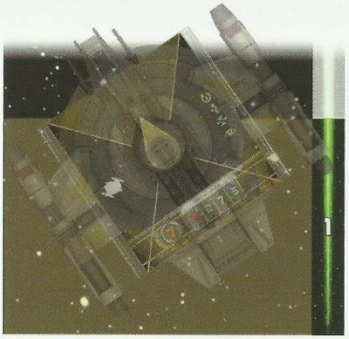
Las naves grandes siguen las reglas normales de solapamiento con otras naves. Cuando una nave grande vaya a solaparse con otra, basta con desplazar la nave grande a lo largo de la plantilla siguiendo el procedimiento habitual, procurando utilizar el centro de la peana para calcular su posición y orientación correctas.

PREPARATIVOS

Las naves grandes siguen las reglas normales de despliegue. Sin embargo, la peana de una nave grande puede quedar más allá de alcance 1 (o de la zona estipulada en la descripción de una misión) durante los preparativos de la partida, siempre y cuando haya cubierto toda la extensión de su zona de despliegue.

Ninguna parte de la peana de una nave grande puede quedar fuera de la zona de juego al ser colocada. La miniatura sí puede quedar fuera de la zona de juego en cualquier momento, siempre y cuando toda la peana permanezca dentro de ella.

EJEMPLO DE PREPARACIÓN DE UNA NAVE GRANDE



El jugador del bando de Escoria y villanos ha decidido colocar su *Sombra Alargada* en posición diagonal en su zona de despliegue. Primero se asegura de que una esquina de su peana esté en contacto con su borde de la zona de juego, y luego ajusta su posición hasta orientarla en la dirección deseada.

Misión 18: Por un puñado de datos

Ketsu y sus aliados aguardan la llegada de un convoy que transporta valiosos secretos y al que piensan emboscar. Todo el mundo se sabe el plan: distraer a las naves de escolta, ignorar los datos falsos señuelo y hacerse con los auténticos. Y luego salir de ahí con vida para poder cobrar la paga. Inmovilizar con un campo de tracción una nave para poder piratear su computadora (y nada menos que en medio de una batalla) no es tarea fácil. Pero si lo fuera, no estaría tan bien pagada.

JUGANDO CON OTRAS FACCIONES

En vez de jugar Escoria contra Rebeldes, los jugadores pueden acordar usar cualquier facción distinta a la Rebelde. Sólo hay que cambiar todas las referencias a la facción Rebelde por el nombre de la facción apropiada.

PREPARATIVOS

Rebelde: 100 puntos de escuadrón; el jugador Rebelde debe desplegar por lo menos 4 naves.

Escoria y villanos: Ketsu Onyo (Tolva de evacuación de carga, Estabilización giroscópica, *Sombra Alargada*) y 56 puntos adicionales de escuadrón compuestos por naves y mejoras. Alternativamente, el jugador Escoria puede formar un escuadrón de hasta 100 puntos que incluya a Ketsu Onyo.

El jugador Escoria coloca 6 fichas de Asteroide de cualquier caja básica. Las fichas de Asteroide deben colocarse más allá de alcance 2 de todos los bordes y más allá de alcance 1 de las demás fichas de Asteroide. Luego, el jugador Rebelde coloca la ficha de Punto de huida en cualquier lugar más allá de alcance 3 de todos los bordes de la zona de juego y más allá de alcance 1 de los demás obstáculos.

A continuación, el jugador Rebelde asigna a sus naves las 4 fichas de Datos valiosos boca abajo. Una nave no puede tener asignada más de 1 ficha de Datos valiosos.

El jugador Rebelde tiene la iniciativa.

REGLAS ESPECIALES

- **Fichas de Datos valiosos:** Las fichas de Datos valiosos representan información de interés para el jugador Escoria que puede ser robada por el pirata informático a bordo de la *Sombra Alargada*. Los valores de las fichas de Datos valiosos son 1, 2, 2 y 4. Si una nave Rebelde que transporta una ficha de Datos valiosos es destruida, esa ficha se retira, a menos que la nave fuera destruida por abandonar el campo de batalla. En ese caso, la ficha de Datos valiosos se coloca encima de Ketsu Onyo.
- **Fisgar en busca de secretos:** Cualquier nave Escoria puede realizar la acción de **ANALIZAR** para identificar los datos que transporta una nave en concreto. Para realizar esta acción, la nave elige 1 nave enemiga con 1 o más fichas de Datos valiosos sin revelar que tenga a alcance 1-3, elige 1 ficha de Datos valiosos en esa nave y le da la vuelta para ponerla boca arriba.
- **Piratear los datos:** Al final de la fase de Combate, Ketsu Onyo puede tratar de robar una ficha de Datos valiosos de una nave que tenga a alcance 1-2 y dentro de su arco de fuego móvil. El jugador Escoria tira 1 dado de ataque, más 1 dado adicional por cada ficha de Campo de tracción en la nave blanco. Si saca ✷ o ✷, quita la ficha de Datos valiosos de la nave blanco y la coloca boca arriba encima de Ketsu Onyo. Cuando Ketsu Onyo retira una ficha de Datos valiosos de esta manera, inflige a la nave blanco 1 carta de Daño boca arriba.
- **Tenemos lo que vinimos a buscar:** Al final de la fase Final, si Ketsu Onyo está a alcance 1 de la ficha de Punto de huida, el jugar Escoria puede elegir finalizar la partida.

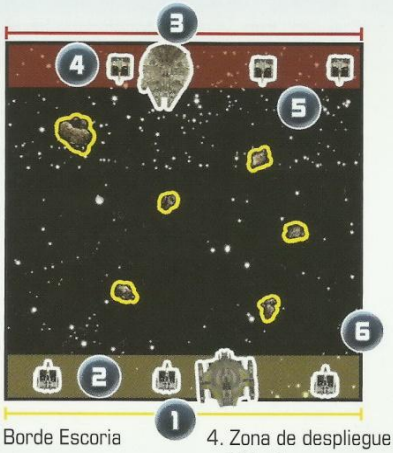
OBJETIVOS

Victoria Rebelde: Destruye a Ketsu Onyo o la partida termina con naves Rebeldes transportando fichas de Datos valiosos con un valor total de 4 o más puntos.

Victoria de Escoria y villanos: La partida termina mientras Ketsu Onyo está transportando fichas de Datos valiosos con un valor total de 5 o más puntos.

Empate: La partida termina sin que Ketsu Onyo esté transportando fichas de Datos valiosos con un valor total de 5 o más puntos ni las naves Rebeldes estén transportando fichas de Datos valiosos con un valor total de 4 o más puntos.

Misión 18: Despliegue



1. Borde Escoria
2. Zona de despliegue Escoria
3. Borde Rebelde
4. Zona de despliegue Rebelde
5. Fichas de Datos valiosos
6. Punto de huida

Maniobras de la nave de persecución clase *Lancero*

La siguiente tabla enumera todas las maniobras posibles que puede ejecutar una nave de persecución clase *Lancero*. Los jugadores pueden consultar esta tabla en cualquier momento.

Más información en
EDGEENT.COM

EDGE

©& ™ Lucasfilm Ltd. Ninguna parte de este producto puede ser utilizada sin consentimiento escrito. Fantasy Flight Supply es ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 410188 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. SU uso no está pensado para personas menores de 14 años.

Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: Alex Davy y Max Brooke

Producción: Molly Glover

Diseño del juego básico: Jay Little

Edición y revisión de texto: Robert McCowen

Ilustración de la caja: Darren Tan

Ilustraciones interiores: BalanceSheet, Matt Bradbury, Dane Cozens, Aurore Folny, Zachary Graves, James Ives, Jeff Lee Johnson, Vlad Ricean, Siim Rimm, Nicholas Stohlman, Johan Törnlund, Jose Vega y VIKO

Modelado de nave en 3D: Jason Beaudoin

Diseño gráfico de la expansión: Shaun Boyke con Christopher Hosch

Diseño gráfico del juego básico: Dallas Mehlhoff

Coordinador de diseño gráfico: Brian Schomburg

Especialista en licencias de FFG: Amanda Greenhart

Coordinador de licencias: Simone Elliott

Dirección artística: Zoë Robinson

Dirección artística ejecutiva: Andy Christensen

Traducción: Alfred Moragas

Responsable de producción: Johanna Whiting

Coordinadores de producción: Jason Beaudoin y Megan Duehn

Diseño de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Editores: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

Pruebas de juego: Matt Aird, Neil Amswych, Janus Avivson, JD Bartee, Jon Berenguer-Webb, Eric Berling, Jeff Berling, Eugene Bible, Alex Birt, Philip Booth, Paul Braggins, Andy Brazier, Joel Brygger, Richard Cater, Jesse S. Cheung, David Cleall, Lucas Crosby, Noel Cuevas, Sean Darby, Mike Dennis, Josh Derksen, Eugene Douglass, James Dowdall, Tom Duncan, Jeff Dunford, Jeff Dunster, Alex Ely, Steve Fase, Mark Fletcher, Brian Francis, John Garcia, Ryan Gericke, Patryk Gesiak, Johnathan Grasser, Nigel Gray, Michael Hale, Iain Hamp, Mark Harrison, Jesper Hills, Matt Holland, Gregg Johnson, Ola Juhlin, Gary William Keenan, Guido Kessels, Don Komhyr, Piotr Kurek, Eric Lalande, Kurt Larson, David Lees, Bernie Lin, Chris Millhouse, Hossam Mohyeldin, Ronald Philip Norris, Jason O'Gorman, Patrick O'Leary, Jonny Ollif-Lee, Landon Otis, Mark Patterson, Andrew Pattison, Dallin Pear, Jake Petersen, Oliver Pocknell, Daniel Poppe, Jared Porter, Morgan Reid, Jonathan Reinig, David Rodriguez, Geordan Rosario, Gianni Rossi, Trevor Ryan, Maciej Rzepinski, Mark Salzer, Brad Scott, Chuck Sedor, Jim Spurrier, Tobias Sundin, Oliver Scott Thomas, Simon Tournay, Sean Vayda, Chris Viola, Ryan Voigt, Randolph Wang, Chris Wheeler, Simon Wiippola, Jeff Wilder, Pete Wood y Joseph Woodworth

Aprobaciones de Lucasfilm: Chris Gollaher y Brian Merten