

# STAR WARS™

# X-WING™

EL JUEGO DE MINIATURAS

El pack de expansión **Espiritu** añade a tus partidas de **X-Wing** el fuertemente armado carguero VCX-100 y la Lanzadera de ataque que le sirve de complemento. Las reglas de todas estas novedades se explican en la sección "Reglas nuevas" de esta hoja, que también incluye una nueva misión en la que el *Espiritu* y el *Fantasma* se enfrentan a una instalación imperial.

A excepción de las reglas que se explican a continuación, 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 carguero VCX-100
- 1 miniatura de Lanzadera de ataque
- 1 peana de plástico grande
- 1 clavija trípode de plástico
- 1 peana de plástico
- 2 clavijas de plástico
- 2 indicadores de Nave (VCX-100)
- 2 indicadores de Nave (Lanzadera de ataque)
- 1 selector de maniobras (VCX-100)
- 1 selector de maniobras (Lanzadera de ataque)
- 1 ficha de Concentración
- 1 ficha de Evasión
- 1 ficha de Tensión
- 8 fichas de Escudos
- 2 fichas de Identificación de selector
- 3 fichas de Mina de racimo
- 1 ficha de Red Conner
- 1 ficha de Detonador térmico
- 6 fichas de Misión:
  - 6 fichas de Sabotaje
- 4 cartas de Nave (VCX-100):
  - 1 Hera Syndulla
  - 1 Kanan Jarrus
  - 1 "Chopper"
  - 1 Rebelde de Lothal
- 4 cartas de Nave (Lanzadera de ataque):
  - 1 Hera Syndulla
  - 1 Sabine Wren
  - 1 Ezra Bridger
  - 1 "Zeb" Orrelios
- 3 cartas de Referencia
- 16 cartas de Mejora:
  - 1 Depredador
  - 1 Deflectores reforzados
  - 2 Torreta dorsal
  - 1 Torpedos de protones avanzados
  - 1 Hera Syndulla
  - 1 "Zeb" Orrelios
  - 1 Kanan Jarrus
  - 1 Ezra Bridger
  - 1 "Chopper"
  - 1 Sabine Wren
  - 1 Red Conner
  - 1 Minas de racimo
  - 1 Detonadores térmicos
  - 1 *Espiritu*
  - 1 *Fantasma*

## REGLAS NUEVAS

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

## NOMBRES ÚNICOS

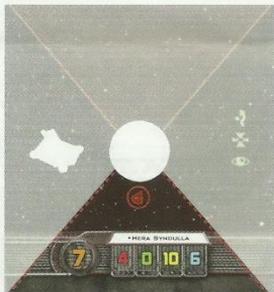
Este pack de expansión contiene cartas de Nave y de Mejora con nombres únicos, señalados con un punto (•) a la izquierda del título. Como ocurre con las demás cartas únicas, ningún jugador puede utilizar un escuadrón con dos o más cartas que tengan el mismo nombre único, ni siquiera aunque sean de distintos tipos.

## ARCO DE FUEGO ESPECIAL



El VCX-100 posee un **ARCO DE FUEGO ESPECIAL** señalado con líneas discontinuas y el icono (•) en su indicador de Nave. Cuando una nave que tiene este icono ataca con un sistema de armamento secundario (•), puede seleccionar como objetivo a una nave enemiga que tenga a alcance 1-3 y dentro de su **arco de fuego normal o especial**.

Si ataca con su armamento principal, deberá declarar 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).



Arco de fuego especial de Hera Syndulla

## BOMBAS

Las cartas de Mejora de bombas permiten a una nave **SOLTAR** fichas de Bomba. Las reglas de estas fichas de Bomba se describen a continuación. Estas mejoras no son armamentos secundarios.

### SOLTAR UNA FICHA DE BOMBA

Cada carta de Mejora de bomba permite a la nave que la tiene equipada soltar un tipo específico de ficha de Bomba. Para soltar una ficha de Bomba es preciso seguir estos pasos:

1. Coge la plantilla de maniobra († 1) y encájala entre los salientes de la parte posterior de la peana de la nave.

2. Coloca la ficha de Bomba correspondiente en la zona de juego y deslízala por la plantilla hacia su extremo opuesto, manteniendo siempre los salientes de la ficha a ambos lados de la plantilla a modo de guía.

Si una ficha de Bomba cae sobre una nave, se coloca debajo de su peana. La bomba no se detonará de inmediato, sino que deberá seguir las reglas y restricciones que se explican a continuación.

### DETONAR UNA FICHA DE BOMBA

Cada carta de Mejora de bomba describe el modo en que se **DETONA** su correspondiente ficha de Bomba. Cuando se cumple esta condición, deben seguirse las instrucciones de la carta de referencia asociada a esa ficha de Bomba (infligir daño, descartar la ficha, etc.).

## NUEVAS CARTAS DE MEJORA

### MODIFICACIONES Y TÍTULOS



Las modificaciones y los títulos son mejoras especiales que no aparecen en la barra de mejoras de ninguna nave. Cualquier nave puede equiparse con una modificación o título, a menos que la mejora en cuestión esté limitada a un tipo concreto de nave. Cada nave sólo puede tener **una** modificación y **un** título.

### MEJORAS RESTRINGIDAS POR FACCIÓN

Algunas cartas de Mejora están señaladas con la frase "**SÓLO REBELDE**", "**SÓLO IMPERIAL**" o "**SÓLO ESCORIA**". Estas cartas **sólo** pueden utilizarse en escuadrones de la facción Rebelde, Imperial o Escoria respectivamente.

## NAVES GRANDES

La peana del *Espíritu* 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 LONES

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

## EL FANTASMA

Esta expansión contiene una carta de Título especial que representa una Lanzadera de ataque modificada, el *Fantasma*, cuyo diseño de alas plegables le permite alojarse en la sección trasera del *Espiritu*. La carta "*Fantasma*" cuenta como una carta de Título, pero no se puede usar a menos que el jugador despliegue un VCX-100 equipada con la carta de Título "*Espiritu*".

## NAVES ACOPLADAS

Las capacidades de ciertas cartas, como la de la carta de Título "*Espiritu*", permiten a los jugadores **ACOPLAR** naves a una nave nodriza como el VCX-100. Las naves acopladas (y sus cartas de Mejora equipadas) se dejan a un lado de la zona de juego y se consideran inactivas a todos los efectos (no se les asignan selectores de maniobras durante la fase de Planificación, no pueden efectuar ataques, ser atacadas, realizar acciones, serles asignadas fichas, ser fijadas como blanco, etc.). Las naves deben ser acopladas antes del inicio de la partida, durante la formación de escuadrones, y los jugadores deben pagar el coste en puntos de escuadrón de estas naves como es habitual.

Si la nave nodriza huye del campo de batalla, tanto ella como todas sus naves acopladas son destruidas. Si la nave nodriza es destruida (pero **no** ha huido del campo de batalla), antes de retirarla de la zona de juego, cada nave acoplada recibe 1 carta de Daño boca abajo y debe **DESPLIEGARSE** de inmediato. Las naves desplegadas de esta forma no pueden atacar hasta la siguiente ronda.

## EJEMPLO DE PREPARACIÓN DE UNA NAVE GRANDE



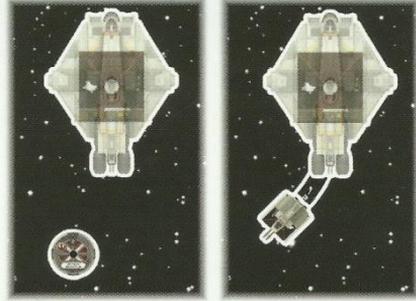
El jugador Rebelde ha decidido colocar su VCX-100 en posición diagonal en su zona de despliegue. Primero se asegura de que una esquina de su peana esté en contacto con su borde de la zona de juego, y luego ajusta su posición hasta orientarla en la dirección deseada.

## DESPLIEGANDO EL FANTASMA

Después de que un VCX-100 equipado con la carta de Título "*Espíritu*" ejecuta una maniobra, puede **DESPLIEGAR** una Lanzadera de ataque acoplada que tenga equipada la carta de Título "*Fantasma*". Para ello, deben seguirse estos pasos:

1. Elige una maniobra en el selector de maniobras del *Fantasma* (esto no cuenta como revelar un selector de maniobras).
2. Coge la plantilla de maniobra correspondiente a la maniobra elegida en el selector y encájala entre los dos salientes de la parte trasera de la peana del *Espíritu*.
3. Coge la miniatura del *Fantasma* y colócala en el extremo opuesto de la plantilla, encajando los salientes de la parte trasera de su peana en el borde opuesto de la plantilla. Esto se considera una maniobra. Si debido a esta maniobra el *Fantasma* se solapa con un obstáculo o con otra nave, se utilizan las reglas habituales para solapamientos. Si al aplicar estas reglas se produce una situación en la que el *Fantasma* no se puede colocar en ningún lugar de la zona de juego, el *Fantasma* es destruido.
4. Si el *Fantasma* no se ha solapado con ningún obstáculo ni ninguna otra nave y no tiene asignada ninguna ficha de Tensión, puede realizar una acción.

## EJEMPLO DE DESPLIEGUE



1. El *Espíritu* ha ejecutado una maniobra. El jugador Rebelde decide desplegar el *Fantasma*. A continuación, elige la maniobra [7 2] en el selector de la Lanzadera de ataque.
2. El jugador Rebelde ejecuta la maniobra, usando los salientes traseros del *Espíritu* como punto de origen de la maniobra.



## MISIÓN 15: SABOTAJE

La capitana del VCX-100 aminora la velocidad a medida que se acercan al punto de reunión. Los bloqueadores de sensores están activados y el radar sólo muestra espacio vacío, pero siempre es mejor extremar las precauciones. Tras apagar los motores, deja que el carguero siga avanzando impulsado por la inercia y se gira hacia su copiloto.

—Espectro 5 lleva días sin decir nada. ¿Estás seguro de que podrá llegar al punto de reunión?

—Estará allí.

—Estás dando por sentado que todo ha ido según el plan. Nada va jamás según el plan.

—Ya sabes que tiene que mantener el silencio para evitar que la descubran. Si...

El copiloto se interrumpe a media frase. Uno de los mortíferos nuevos prototipos de TIE se está aproximando, escoltado por cuatro cazas TIE.

—Más vale que tengas razón, porque nos han preparado un comité de bienvenida. ¡Todos a los puestos de combate!

## PREPARATIVOS

**Rebelde:** Kanan Jarrus (VCX-100, Reflectores reforzados, Torreta dorsal, Ezra Bridger, "Chopper", *Espíritu*), Hera Syndulla (Lanzadera de ataque, Depredador, *Fantasma*). Alternativamente, el jugador Rebelde puede formar un escuadrón de hasta 79 puntos que consista en 1 VCX-100 equipado con la carta de Título "*Espíritu*", 1 Lanzadera de ataque equipada con la carta de Título "*Fantasma*", y sus cartas de Mejora equipadas.

**Imperial:** El Inquisidor (Cartero, Misiles rastreadores, TIE/v1, Chips de guiado), 4 Pilotos del Escuadrón Obsidiana. Alternativamente, el jugador Imperial puede formar un escuadrón de hasta 79 puntos que consista en por lo menos 5 naves.

El jugador Imperial coloca 6 obstáculos de cualquier tipo en la zona de juego. No se pueden colocar obstáculos dentro de alcance 1-2 del borde de la zona de juego ni a alcance 1 de otro obstáculo.

A continuación, el jugador Rebelde coge las 6 fichas de Sabotaje (5 fichas de Explosivos y 1 ficha de Infiltrado) boca abajo y las baraja. Sin mirar su anverso, pone 1 ficha de Sabotaje encima de cada obstáculo.

Luego, el jugador Imperial despliega todo su escuadrón dentro de alcance 1 del borde Imperial. Después, el jugador Rebelde despliega el *Espíritu* dentro de alcance 1 del borde Rebelde. El *Fantasma* empieza la partida acoplado.

El jugador Rebelde tiene la iniciativa.



Reverso de ficha de Sabotaje



Anverso de ficha de Sabotaje (Explosivos)



Anverso de ficha de Sabotaje (Infiltrado)

## REGLAS ESPECIALES

- **Infiltrado rebelde:** Al comienzo de la segunda ronda, revela todas las fichas de Sabotaje. A partir de ese momento, el *Fantasma* ignora los efectos de solaparse con el obstáculo que tiene la ficha de Infiltrado. Además, si durante la fase de Activación el *Fantasma* está solapado con ese obstáculo, puede realizar una acción de **RECOGIDA**. Al realizar esta acción, retira la ficha de Infiltrado y equipa el *Fantasma* con las cartas de Mejora "Sabine Wren" y "Detonadores térmicos".
- **Detonación:** Inmediatamente después de retirar la ficha de Infiltrado, toda nave que esté a alcance 1 de por lo menos un obstáculo que tenga una ficha de Explosivos sufre 1 de daño y recibe 1 ficha de Tensión, y todos los obstáculos que tengan fichas de Explosivos se retiran de la zona de juego.
- **Recogida abortada:** Al final de la quinta ronda, si el jugador Rebelde todavía no ha recogido al Infiltrado, éste es capturado y los Imperiales obtienen la victoria.

## OBJETIVOS

**Victoria Rebelde:** Destruye todas las naves Imperiales.

**Victoria Escoria:** Impide durante 5 rondas que el jugador Rebelde recoja al Infiltrado rebelde o destruye el *Espíritu* y el *Fantasma*.



1. Borde Rebelde
2. Zona de despliegue Rebelde
3. Borde Imperial
4. Zona de despliegue Imperial
5. Obstáculos
6. Fichas de Sabotaje

## MANIOBRAS DEL VCX-100

La siguiente tabla enumera todas las maniobras posibles que puede ejecutar un VCX-100. Los jugadores pueden consultar esta tabla en cualquier momento.



## MANIOBRAS DE LA LANZADERA DE ATAQUE

La siguiente tabla enumera todas las maniobras posibles que puede ejecutar una Lanzadera de ataque. Los jugadores pueden consultar esta tabla en cualquier momento.



Más información en  
[EDGEENT.COM](http://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, 41018 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 y no se ha diseñado para niños menores de 14 años.

## CRÉDITOS

**Diseño y desarrollo de la expansión:** Alex Davy

**Producción:** Molly Glover

**Diseño del juego básico:** Jay Little

**Edición y revisión de texto:** Robert McCowen

**Traducción:** Alfred Moragas

**Ilustración de la caja:** Darren Tan

**Ilustraciones interiores:** Justin Adams, Andrius Anezin, Matt Bradbury, Jeff Lee Johnson, William Koh, Mark Molnar, Ameen Naksewee, Maciej Rebisz, Emilio Rodriguez, Darren Tan, Ryan Valle 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

**Maquetación:** Edge Studio

**Especialista en licencias de FFG:** Amanda Greenhart

**Dirección artística:** John Tailon

**Dirección artística ejecutiva:** Andy Christensen

**Responsable de producción:** Johanna Whiting

**Coordinadores de producción:** Megan Duehn y Simone Elliott

**Jefe de producción del juego:** Steven Kimball

**Diseño de juego ejecutivo:** Corey Konieczka

**Productor ejecutivo:** Michael Hurley

**Editores:** Christian T. Petersen y Jose M. Rey

**Pruebas de juego:** Josh Ackerman, Matt Aird, Mishary Alfaris, Neil Amswych, Janus F. Avivson, James Ayers, Derek Baswell, Jason Becker, Sean Bennett, Jon Berenguer-Webb, Eric Berling, Jeff Berling, James Binnie, Alex Birt, Robert Bogardus, Ronald Brannan, Andy Brazier, Nick Bröckelmann, Joel Brygger, Duncan Callander, Kent Campos, Audrey Carstensen, Justin Chavez, Jesse S. Cheung, Landon Coburn, Wade Collins, Robert Cornell, Ian Cross, Matthew Dean, Michael Dennis, Josh Derksen, Joe Desmond, James Dowdall, Cody Duffin, Tom Duncan, Jeffrey Dunford, Jeff Dunster, Peta Dyken, Leighton Eash, James Elhardt, Alex Ely, Greg Evans, Trenden Flanigan, Mark Fletcher, Brooks Flugaur-Leavitt y Brian Francis

**Aprobaciones de Lucasfilm:** Chris Gollaher y Brian Merten