Cuaderno de reglas

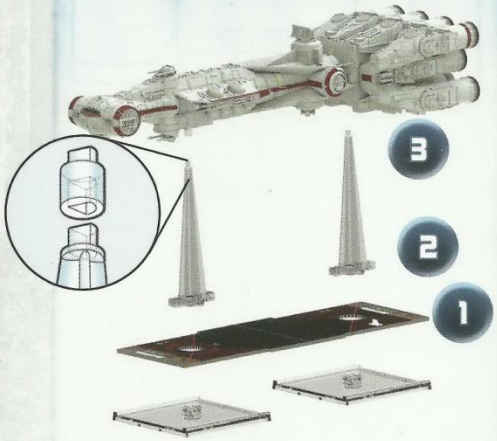
El pack de expansión ***Tantive IV*** incluye 1 Corbeta corelliana CR90, además de numerosos contenidos adicionales para competiciones y partidas esporádicas (incluidas la campaña El punto de no retorno que viene con la expansión). Las reglas de todas estas opciones se describen en la sección "Reglas nuevas" de este cuaderno.

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.

Listado de componentes

- Este cuaderno de reglas
- 1 cuaderno de misiones
- 1 miniatura de la CR90
- 2 peanas de plástico grandes
- 2 soportes de plástico grandes
- 1 indicador de Nave para la CR90
- 1 selector de maniobras para la CR90
- 1 plantilla de maniobras para la CR90
- 1 regla de alcance para naves enormes (formada por 1 sección de alcance 1–3, 1 sección de alcance 3–5 y 2 pares de conectores de plástico)
- 1 ficha de Refuerzo
- 16 fichas de Energía
- 2 fichas de Blanco fijado (Q y R)
- 14 fichas de Escudos
- 6 fichas de Iones
- 1 hoja de seguimiento de campaña
- 30 cartas y fichas para las misiones:
  - 1 carta de Hiperimpulsor
  - 1 Contenedor de clase E
  - 2 fichas de Satélite
  - 5 fichas de Daño
  - 6 indicadores de Contacto en el radar
  - 6 fichas de Reparaciones en el hiperimpulsor
  - 5 fichas de Carga activa
  - 4 fichas de Carga defectuosa
- 1 carta de referencia
- 10 cartas de Daño en proa
- 10 cartas de Daño en popa
- 2 cartas de Nave:
  - 1 Corbeta CR90 (sección de proa)
  - 1 Corbeta CR90 (sección de popa)
- 24 cartas de Mejora:
  - 1 Leia Organa
  - 1 R2–D2
  - 1 C–3PO
  - 1 Han Solo
  - 1 Raymus Antilles
  - 1 Coordinador de batalla
  - 1 Equipo de ingeniería
  - 1 Dotación de artillería
  - 1 Equipo de control de sensores
  - 3 Batería de turboláseres
  - 3 Cañones láser cuádruples
  - 1 Suministro de gas tibanna
  - 1 Reactor de ionización
  - 1 Motor sobrepotenciado
  - 1 Generador de escudos auxiliar
  - 2 Amplificador de comunicaciones
  - 1 *Tantive IV*
  - 1 *Orgullo de Dodonna*
  - 1 *Luz de Jaina*

Montaje de la CR90



Sigue estos pasos para montar la miniatura de la CR90:

1. Coloca el indicador de Nave sobre las peanas tal y como se muestra en la ilustración. Las flechas que hay en ambas peanas deben apuntar hacia la parte frontal de la nave.
2. Encaja un soporte de plástico sobre la moldura central de cada peana.
3. Inserta las clavijas pequeñas de la parte inferior de la nave en los soportes.

Formatos de juego en X-Wing

Se puede jugar a X-Wing en tres formatos distintos:

1. **Normal:** El duelo espacial a 100 puntos que se explica en las reglas básicas.
2. **Cinematográfico:** Misiones personalizadas como las que se incluyen en este cuaderno. Algunas de estas misiones están interconectadas entre sí y forman una campaña.
3. **Épico:** Una batalla a gran escala en la que participan naves enormes como la CR90.

Si quieres saber más sobre el Juego Épico y las reglas de torneo, visita nuestra página www.edgeent.com.

Reglas nuevas

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

EL ICONO DE JUEGO ÉPICO

Las naves en cuyas cartas aparece el icono de Juego Épico (⊕) junto a su nombre solamente se pueden utilizar en partidas de formato Épico. También pueden participar en misiones específicas de formato Cinematográfico si lo requiere su planteamiento, pero nunca pueden incluirse en escuadrones de 100 puntos para partidas de formato Normal.

Icono de Juego Épico

LA REGLA DE ALCANCE ENORME

Esta caja de expansión incluye una regla de alcance de mayor longitud que la regla de la caja básica. Esta regla añade los alcances 4 y 5 a las tres secciones de la regla de la caja básica. Solamente pueden usar esta regla las naves que utilizan armas o efectos de carta que afectan de manera específica a objetivos situados a alcances superiores a 3.

Si una nave ataca desde **alcance 4** con su armamento principal, el defensor tira **2** dados de defensa adicionales durante el paso de combate "Tirar dados de defensa". Si una nave ataca desde **alcance 5** con su armamento principal, el defensor tira **3** dados de defensa adicionales durante el paso de combate "Tirar dados de defensa".

REGLAS PARA LA CR90

La CR90 posee varias reglas especiales que se explican a continuación:

La miniatura de la CR90

La CR90 se considera una sola nave con dos peanas, un indicador de Nave y dos cartas de Nave. El indicador de Nave queda dividido en dos partes por una **línea central** de color azul. La peana delantera y la mitad delantera del indicador de Nave conforman la **sección de proa**. La peana trasera y la mitad trasera del indicador de Nave constituyen la **sección de popa**.

Cartas de Nave

La CR90 utiliza dos cartas de Nave, una para cada sección. Cada una de estas cartas de Nave tiene dos caras y comienza la partida a pleno rendimiento (es decir, con la cara "inutilizada" boca abajo; para más información, ver "Secciones inutilizadas" en la página 5).

Montaje de la regla de alcance enorme

Para montar la regla de alcance enorme, sigue las instrucciones del siguiente diagrama:

Fase de Activación

Durante la fase de Activación, la CR90 se activa después de todas las naves pequeñas y grandes (para más información, consulta "Activación de naves enormes" en la página 6).

Movimiento de la CR90

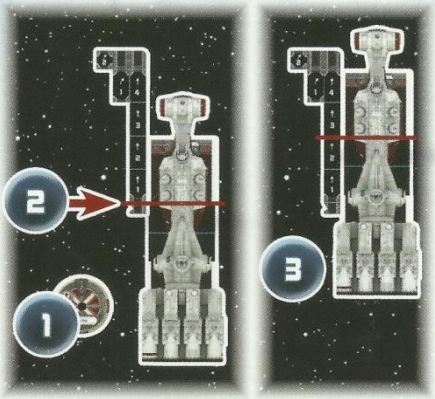
La CR90 utiliza una plantilla de maniobras especial en vez de las plantillas incluidas en la caja básica del juego.

Para ejecutar una maniobra de movimiento recto, sigue estos pasos:

1. Coloca la plantilla de maniobras de la CR90 en cualquiera de los lados de su peana delantera, de tal modo que el borde inferior de la plantilla quede alineado con el **borde trasero** de la **peana delantera** de la CR90.
2. Coge la miniatura de la CR90 y sitúala de forma que el **borde trasero** de su **peana delantera** quede alineado con la línea de velocidad de la maniobra revelada.

Para ejecutar una maniobra de inclinación, sigue los siguientes pasos:

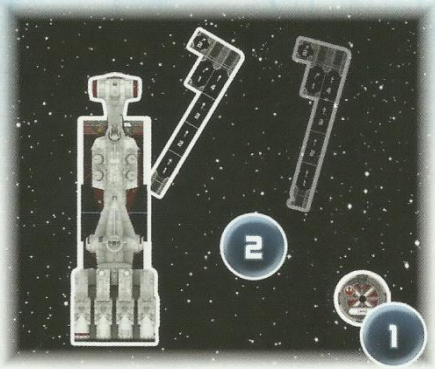
Ejemplo de movimiento recto



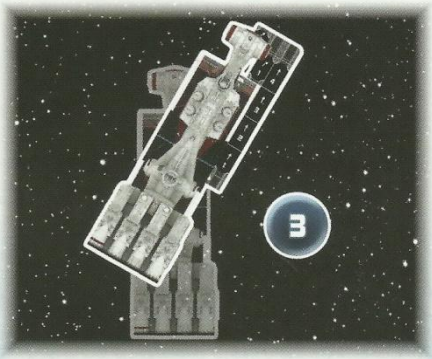
1. El jugador Rebelde gira su selector de maniobras para mostrar la que ha escogido: [↑ 2].
2. A continuación coge la plantilla de maniobras de la CR90 y la coloca de forma que el borde inferior de la misma queda alineado con el borde trasero de la peana delantera de la miniatura.
3. El jugador sujeta la plantilla en su sitio y desplaza la CR90 de modo que el borde trasero de su peana delantera quede a la misma altura que la línea de velocidad 2.

1. Coloca la plantilla de maniobras junto a la peana delantera de tal modo que las flechas de dirección de la plantilla se correspondan con la dirección de la maniobra revelada. La esquina del **borde trasero** de la **peana delantera** de la CR90 debe encajar perfectamente en la muesca que hay en la parte inferior de la plantilla.
2. Coge la miniatura de la CR90 y sitúala de forma que la esquina delantera de su **peana delantera** encaje en el ángulo recto que hay justo debajo de la imagen de la maniobra escogida que aparece impresa en la plantilla.

Ejemplo de inclinación



1. El jugador Rebelde gira su selector de maniobras para mostrar la que ha escogido: [↗ 1].
2. A continuación coge la plantilla de maniobras de la CR90 y la coloca de forma que la esquina del borde trasero de la peana delantera encaje dentro de la muesca que hay en la parte inferior de la plantilla.



3. El jugador sujeta la plantilla en su sitio y desplaza la CR90 de modo que la esquina delantera derecha de la peana delantera de la miniatura encaje en el ángulo recto que queda bajo la imagen de [↗ 1] que hay impresa en la plantilla.

Energía

La CR90 puede obtener **Energía** y utilizarla para realizar acciones especiales y activar efectos. Por cada punto de Energía que obtenga la CR90, se coloca 1 ficha de Energía sobre la carta de Nave de su sección de popa. Por cada punto de Energía que gaste la CR90, se quita 1 ficha de Energía de esta carta y se devuelve a la reserva común de fichas.

Ficha de Energía

La cantidad máxima de fichas de Energía que puede haber sobre una carta de Nave en todo momento viene indicada por su **límite de Energía**. Si en cualquier momento una carta tiene más fichas de Energía que el valor de su límite de Energía, todas las que excedan este valor se devuelven a la reserva común de fichas.

Límite de Energía

Las fichas de Energía permanecen sobre las cartas hasta que son retiradas por un efecto de juego.

Pasos de Energía en la fase de Activación

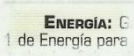
Para obtener y gastar Energía, la CR90 ha de resolver tres pasos adicionales durante la fase de Activación. Estos pasos tienen lugar entre los pasos "Despejar la zona de juego" y "Realizar una acción", y se resuelven en este orden:

1. **Obtener Energía:** La CR90 recibe tantas fichas de Energía como el número de iconos de Energía que aparezcan en la maniobra escogida en el selector de maniobras (debajo de la velocidad).

Iconos de Energía

2. **Distribuir Energía:** El jugador que controla la CR90 puede quitar fichas de Energía de esta carta de Nave de la CR90 y colocarlas sobre cualquier número de cartas que tengan un límite de Energía y estén equipadas en la CR90. No se pueden colocar sobre una carta más fichas de Energía que su límite de Energía.

3. **Usar Energía:** La CR90 puede utilizar **1 o varias** de sus cartas de Mejora o de Daño cuyo texto de reglas incluya el encabezado "**Energía:**". Cada una de estas cartas solamente se puede utilizar una vez por ronda.



Encabezado "Energía:" en una carta de Mejora

Acciones de la CR90

En las siguientes secciones se describen las acciones disponibles para una CR90.

Recuperación [ ]

La carta de Nave de popa de la CR90 contiene el icono de acción , que le permite llevar a cabo una acción de **recuperación**. Para ello deben retirarse **todas** las fichas de Energía de la carta de Nave de popa de la CR90. Por cada ficha de Energía que se haya retirado de este modo, la CR90 recupera 1 ficha de Escudos en cualquiera de sus secciones. La CR90 no puede exceder el valor de Escudos de ninguna de sus secciones mediante una acción de recuperación.

Refuerzo [ ]

La carta de Nave de popa de la CR90 contiene el icono de acción , que le permite llevar a cabo una acción de **refuerzo**. Para ello se coloca 1 ficha de Refuerzo junto a la sección de proa o la sección de popa de la CR90.

Ficha de Refuerzo

Cuando una CR90 que tiene asignada una ficha de Refuerzo se defiende en combate, la ficha de Refuerzo añade 1 resultado de a su tirada de defensa, pero sólo si el objetivo del ataque ha sido la sección que tenía asignada la ficha de Refuerzo.

Este uso no consume la ficha de Refuerzo; así, una ficha de Refuerzo puede seguir proporcionando su efecto contra múltiples ataques realizados en una misma ronda.

En la fase Final se retiran todas las fichas de Refuerzo junto con las de Concentración y Evasión.

Fijar un blanco [ ]

La carta de Nave de proa de la CR90 contiene el icono de acción , que le permite fijar un blanco siguiendo las reglas descritas en la página 9 del reglamento básico.

Cuando la CR90 fija un blanco, se coloca junto a la nave la ficha azul de Blanco fijado. Esta ficha no se asigna a ninguna de las secciones de la nave en concreto, y se puede gastar desde cualquiera de las secciones de la CR90.

Coordinación [ ]

La carta de Nave de proa de la CR90 contiene el icono de acción , que le permite llevar a cabo una acción de **coordinación**. Para ello hay que escoger otra nave aliada que se encuentre a alcance 1–2. La nave elegida puede llevar a cabo inmediatamente 1 acción gratuita.

Realizar acciones desde las secciones

Durante el paso "Realizar una acción", la CR90 puede llevar a cabo 2 acciones. La primera debe ser una de las que figuran en la barra de acciones de la sección de proa o en cualquiera de las cartas de Mejora y de Daño asignadas a la sección de proa. La segunda acción debe ser una de las que figuran en la barra de acciones de la sección de popa o en cualquiera de las cartas de Mejora y de Daño asignadas a la sección de popa.

Cuando un jugador realiza una acción o utiliza una carta de una de las secciones de la CR90, debe medir el alcance desde el punto más próximo de la CR90 hasta la nave (o naves) afectada. Por ejemplo, si se realiza una acción de coordinación desde la proa de la CR90, otra nave aliada situada a alcance 1–2 de cualquier punto de la CR90 podrá llevar a cabo inmediatamente 1 acción gratuita.

Fase de Combate

En las secciones siguientes se describe el funcionamiento de la CR90 durante el combate.

Ataques contra la CR90

Para seleccionar como objetivo a la CR90, debe elegirse una sección de la nave (proa o popa) que la nave atacante pueda seleccionar como objetivo normalmente. Luego se traza una línea desde el centro exacto de la peana de la nave atacante hasta el centro exacto de la peana correspondiente a la sección escogida de la CR90. Si esta línea no cruza la línea central azul del indicador de Nave de la CR90, el atacante puede declarar como objetivo la sección elegida.

El alcance del ataque se determina en función de la línea trazada desde el punto más próximo de la nave atacante hasta el punto más próximo de la sección de la CR90 escogida **que quede dentro del arco de fuego de la nave atacante**. Si el tipo de ataque efectuado ignora los arcos de fuego, esta línea se traza sin tener en cuenta los arcos de fuego.

Si el atacante comprueba que no puede seleccionar como objetivo la sección escogida, puede elegir otro objetivo en su lugar.

Ataques de la CR90

Durante la fase de Combate, la CR90 puede efectuar 1 ataque con su armamento principal y 1 ataque con **cada uno** de sus armamentos secundarios. La CR90 debe resolver por completo cada ataque antes de iniciar el siguiente.

Armamento principal de torreta

El sistema de armamento principal de la CR90 es una torreta, como indica el **icono de armamento principal de torreta** que figura en su carta de Nave de proa. El indicador de Nave de la CR90 también contiene una flecha circular de color roja a modo de recordatorio.

Cuando la CR90 ataca con su armamento principal de torreta, puede seleccionar como objetivo una nave enemiga que se encuentre **dentro o fuera de su arco de fuego**, y el alcance se mide a partir de la **peana** de la sección de proa de la CR90.

Cuando la CR90 selecciona como objetivo una nave situada fuera de su arco de fuego, se traza una línea desde el centro exacto de la peana de la nave escogida hasta el centro exacto de la peana de la sección de proa de la CR90. Si esta línea no atraviesa la línea central azul del indicador de Nave de la CR90, ésta puede declarar la nave elegida como defensora.

Alcance del armamento principal

El armamento principal de torreta de la CR90 utiliza el intervalo de alcance 3–5 (ver "La regla de alcance enorme" en la página 2). Este alcance incrementado del arma se indica en la carta de Nave de proa de la CR90.

Alcance del armamento principal

Arcos de fuego de la CR90

La CR90 posee cuatro arcos de fuego impresos en su indicador de Nave: dos en la sección de proa y otros dos en la sección de popa. Si una sección de la CR90 tiene equipado un sistema de armamento secundario, dicho armamento debe utilizarse contra naves situadas dentro de **cualquiera** de los arcos de fuego de su correspondiente sección.

Agilidad de la CR90

La CR90 tiene Agilidad 0, pero puede tirar dados de defensa adicionales conferidos por efectos de cartas, modificadores por alcance, obstrucciones, etc.

Daño

La CR90 posee dos mazos de Daño exclusivos, uno para la sección de proa y otro para la de popa. Cuando la CR90 recibe una carta de Daño, se roba del mazo correspondiente a la sección que ha sido atacada y se pone junto a la carta de Nave de la CR90 que ha recibido dicho ataque.

Mazo de Daño en proa

Si un efecto de juego inflige daños a ambas secciones de la CR90, el jugador enemigo elige cuál de ellas sufre el daño (sólo una).

Si la CR90 recibe daños de un origen que no afecta de manera específica a una sola sección, el jugador enemigo elige cuál de ellas sufre el daño. No se pueden elegir secciones inutilizadas.

Mazo de Daño en popa

Secciones inutilizadas

Cuando el número de cartas de Daño asignadas a una sección es igual o superior a su puntuación de Casco, esa sección queda **INUTILIZADA**. Para indicarlo, se le da la vuelta a su carta de Nave para dejar boca arriba la cara de sección inutilizada.

La cara de sección inutilizada de una carta de Nave tiene menos iconos de mejora que el lado intacto. Cuando se pone boca arriba la cara de sección inutilizada de una carta de Nave, el jugador que la controla debe descartar cartas de Mejora de su elección hasta quedarse con un máximo igual al número de iconos de mejora que figuren en esa cara. De igual modo, debe descartar todas las fichas de Energía que excedan el límite de Energía indicado en esa cara. Los títulos y las modificaciones no se descartan.

Las secciones inutilizadas no se pueden seleccionar como objetivos de ataques y tampoco pueden sufrir daños.

Si ambas secciones de la CR90 resultan inutilizadas, la CR90 es destruida. Su miniatura se retira inmediatamente de la zona de juego, todas sus cartas de Daño se descartan y se colocan boca arriba en sendas pilas de descarte junto a los mazos de Daño, y todas sus fichas se devuelven a sus respectivos suministros.

Excepción: Ver "Regla de ataque simultáneo" en la página siguiente.

Regla de ataque simultáneo

Si una sección de la CR90 va a quedar inutilizada a consecuencia del ataque de una nave cuyo piloto tiene la misma Habilidad que la CR90, y ésta aún no ha atacado, no se le da la vuelta a la carta de Nave de la CR90. En vez de eso, la CR90 puede atacar con normalidad durante la fase de Combate, aunque las cartas de Daño que acabe de recibir boca arriba podrán afectar a este ataque.

Una vez que la CR90 haya tenido oportunidad de atacar, toda sección que fuese a quedar inutilizada resulta inutilizada en este momento.

REGLAS PARA NAVES ENORMES

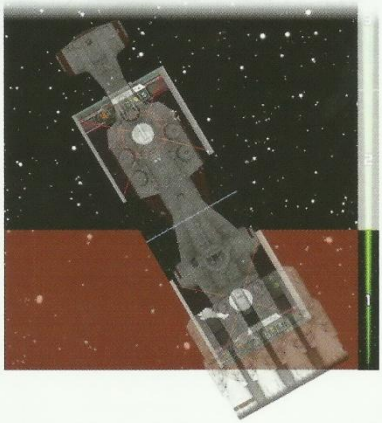
La CR90 utiliza dos peanas de gran tamaño. Este tipo de naves se denominan **NAVES ENORMES** y siguen las reglas descritas a continuación.

Preparativos

Las naves enormes siguen las reglas normales de despliegue. Sin embargo, las peanas de una nave enorme pueden quedar más allá de alcance 1 (o de la zona estipulada en la descripción de la misión) durante los preparativos de la partida, siempre y cuando la nave no sobresalga de su zona de despliegue.

Ninguna parte de las peanas de una nave enorme 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 sus peanas permanezcan dentro de ella.

Ejemplo de preparación de una nave enorme



El jugador Rebelde ha decidido colocar su CR90 en posición diagonal en su zona de despliegue. Primero se asegura de que la esquina inferior izquierda de su peana trasera está en contacto con su borde de la zona de juego, y luego ajusta su posición hasta orientarla en la dirección deseada.

Activación de naves enormes

La fase de Activación consta de dos subfases que los jugadores deben resolver en el orden siguiente:

2a. Activación de naves pequeñas y grandes

2b. Activación de naves enormes

Durante la "Activación de naves pequeñas y grandes", todas las naves pequeñas y grandes se activan por orden ascendiente de Habilidad de sus pilotos.

A continuación, durante la "Activación de naves enormes", todas las naves enormes se activan por orden ascendiente de Habilidad de sus pilotos.

Todas las demás reglas para la activación de naves se aplican con normalidad. Los efectos que se resuelven al final de la fase de Activación tienen lugar al final de la subfase de "Activación de naves enormes".

Ejemplo: *El jugador Rebelde tiene un Piloto novato (Habilidad 2), a Luke Skywalker (Habilidad 8) y una CR90 (Habilidad 4). Durante la fase de Activación, el jugador Rebelde activará primero al Piloto novato, después a Luke Skywalker, y finalmente la CR90.*

Solapamiento

Las naves enormes siguen reglas modificadas para el solapamiento.

Solapamiento de naves enormes

Cuando una nave enorme ejecuta una maniobra y la posición final de una de sus secciones se solapa con una o varias naves enormes, se utilizan las reglas habituales para resolver el solapamiento de naves (página 17 del reglamento básico). Sin embargo, la nave enorme que se ha desplazado no pierde su paso de acción; en vez de eso, ambas naves enormes reciben 1 carta de Daño **boca arriba**; cada jugador debe robar esta carta de Daño del mazo correspondiente a la sección afectada de su nave.

Solapamiento con naves grandes o pequeñas

Cuando una nave enorme ejecuta una maniobra y la posición final de una de sus secciones se solapa con una o varias naves grandes o pequeñas, éstas últimas son destruidas de inmediato y la nave enorme completa su maniobra sin perder su paso de acción.

A continuación, el jugador que controla la nave enorme tira 1 dado de ataque por cada nave pequeña destruida en el solapamiento, y 2 dados de ataque por cada nave grande destruida en el solapamiento. La sección de proa de la nave enorme sufre todo el daño (✷) y los daños críticos (✷) obtenidos en esta tirada.

Solapamiento con obstáculos

Cuando una nave enorme ejecuta una maniobra y la posición final de una de sus secciones se solapa con uno o varios obstáculos, la nave enorme recibe 1 carta de Daño **boca arriba** que se roba del mazo correspondiente a la sección afectada. Si ambas secciones se solapan, el jugador enemigo elige cuál de ellas sufre este daño.

Los obstáculos no hacen que una nave enorme pierda su paso de acción. Todos los obstáculos con los que se solape una nave enorme son retirados inmediatamente de la zona de juego.

La nave enorme sufre estos efectos cuando una de sus secciones se solape con un obstáculo, **pero no** cuando lo haga su plantilla de maniobras.

Solapamiento de naves grandes o pequeñas con una nave enorme

Cuando una nave grande o pequeña ejecuta una maniobra y la posición final de su peana se solapa con una nave enorme, debe seguir las reglas descritas en la sección "Solapamiento de peanas" (página 16 del reglamento básico). Además, el jugador que controla la nave que se ha solapado tira 1 dado de ataque y aplica a dicha nave los daños (✷) y daños críticos (✷) que obtenga.

Modificaciones

Las naves enormes solamente pueden equiparse con modificaciones que incluyan el texto "*Sólo nave enorme*".

Fichas de Concentración, Evasión y Tensión

Las fichas de Concentración, Evasión y Tensión no afectan a las naves enormes. Si una nave enorme recibe cualquiera de estas fichas, se le retiran de inmediato y se devuelven al suministro común de fichas.

Fichas de Iones

El texto de reglas de algunas cartas puede hacer que una nave reciba una ficha de Iones. Las naves enormes no sufren los efectos habituales de estas fichas; en vez de eso, cuando una nave enorme recibe Energía durante su paso de "Obtener Energía", la cantidad que recibe se reduce en 1 punto por cada ficha de Iones que tenga asignada. **Todas** las fichas de Iones de la nave se retiran al terminar la fase de Activación.

Fichas de Blanco fijado

Una nave que fija como blanco a una nave enorme debe seleccionar una sola de sus secciones como blanco fijado. El punto más próximo de la sección escogida debe estar dentro de su alcance. Se coloca la ficha roja de Blanco fijado junto a la sección elegida de la nave enorme, y su efecto únicamente se aplica a esa sección.

Acciones gratuitas

Las naves enormes no pueden llevar a cabo acciones gratuitas.

Obstrucción

Cuando una nave realiza un ataque, si la línea que une su punto más próximo con el punto más próximo del objetivo atraviesa cualquier parte de la sección de una nave enorme y no es ésta el objetivo, el ataque se considera obstruido y el defensor tira 1 dado de defensa adicional.

Misiles de asalto

Si una nave enorme es atacada con Misiles de asalto, que dañan a todas las naves situadas a alcance 1 del defensor, se mide este alcance **desde la sección objetivo**. En este caso la otra sección de la nave enorme no sufre ningún daño.

USAR LA CR90 COMO OBSTÁCULO

Los jugadores pueden utilizar la CR90 como obstáculo en vez de como nave Rebelde en partidas convencionales. Sólo hay que darle la vuelta al indicador de Nave para dejar boca arriba la ilustración del espacio y seguir las reglas de colocación de obstáculos descritas en la página 19 del reglamento básico, con la siguiente excepción: un jugador debe colocar primero la CR90 en vez de sus 3 fichas de Asteroide.

Cuando se usa como obstáculo, ningún jugador controla la CR90 y se aplican las reglas de solapamiento y obstrucción descritas en la sección "Reglas de naves enormes" de este reglamento. La CR90 no se mueve ni puede ser atacada, dañada ni destruida.

NUEVAS CARTAS DE MEJORA

A continuación se describen las cartas de Mejora nuevas incluidas en esta expansión.

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 de las cartas de Mejora de este pack de expansión están señaladas con la frase "*Sólo Rebelde*". Estas cartas **no pueden** utilizarse en escuadrones Imperiales.

Mejoras restringidas por nave

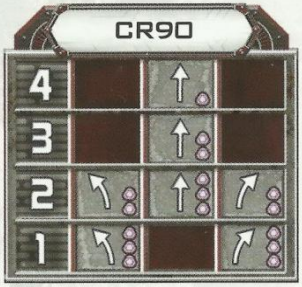
Algunas de las cartas de Mejora de este pack de expansión están señaladas con la frase "*Sólo nave enorme*". Estas cartas **no pueden** utilizarse en naves grandes ni pequeñas.

Mejoras limitadas

Algunas de las cartas de Mejora de este pack de expansión están señaladas como "*Limitada*". Una nave no puede equiparse con múltiples copias de una carta señalada como "*Limitada*".

Maniobras de la CR90

La siguiente tabla enumera todas las maniobras posibles que puede ejecutar una CR90. Los jugadores pueden consultar esta tabla en cualquier momento.



© & TM Lucasfilm Ltd. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser utilizada sin consentimiento escrito. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply y el logotipo de FFG son marcas comerciales o registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE.UU.; su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 112 861. Conserva esta información para futuras referencias. Los componentes reales pueden diferir de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE Y NO HA SIDO DISEÑADO PARA MENORES DE 14 AÑOS.

Si necesitas material adicional, ayudas o información, visita nuestra página:

WWW.EDGEENT.COM

Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: Frank Brooks, Alex Davy y James Kniffen

Diseño del juego básico: Jay Little

Producción: Steven Kimball

Edición y revisión de texto: David Hansen

Traducción: Juanma Coronil

Ilustración de la caja: Imaginary FS Pte Ltd.

Ilustraciones interiores: Sara Betsy, Sara Biddle, Matt Bradbury, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Zachary Graves, Clark Huggins, Jeff Lee Johnson, Adam Lane, David Auden Nash, Cynthia Sheppard y Ben Zweifel

Modelado de naves en 3D: Jason Beaudoin

Coordinador de diseño gráfico: Brian Schomburg

Diseño gráfico de la expansión: Shaun Boyke con Michael Silsby

Diseño gráfico del juego básico: Dallas Mehlhoff con Chris Beck, Shaun Boyke, Michael Silsby y Evan Simonet

Coordinador de licencias de FFG: Deb Freytag

Dirección artística ejecutiva: Andrew Navaro

Dirección artística: Zoë Robinson

Jefe de producción: Eric Knight

Coordinadores de producción: John Britton, Megan Duehn, Jason Glawe y Simone Elliott

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Pruebas de juego: Eric Berling, Ronald Brannan, Christian Busch, Sean Dawson, Tim Dolgos, Sam Hartzell, Colton Hoerner, Bill James, Lee Lahti, Sean Lahti, Robert McCowen, Frank Omilian, Ben Oosting, Wade Piche, Michael Ptak, Roy Scales, Kris Soehnlin, Sean Vayda, Kelly Yuhas

Responsable de licencias de Lucasfilm: Chris Gollaher

EDGE