

SECCIÓN I: ERRATAS

Esta sección explica cambios oficiales al texto de cartas y reglas.

CARTA DE REFERENCIA DE ACCIÓN DE DESACTIVAR EL CAMUFLAJE

El texto de esta carta no es correcto. Debería decir:

“Al comienzo de la fase de Activación, después de que los jugadores hayan resuelto todas las demás capacidades que entran en efecto al comienzo de la fase de Activación, cada nave puede gastar una ficha de Camuflaje para **desactivar el camuflaje**, empezando por la nave con menor Habilidad de su piloto (usando la iniciativa para resolver empates). Cuando una nave desactiva el camuflaje, debe elegir **uno** de los siguientes efectos:

- Realizar un tonel volado utilizando la plantilla de maniobra (↑ 2).
- Realizar un impulso utilizando la plantilla de maniobra (↑ 2).

Desactivar el camuflaje no es una acción ni una maniobra, y una nave puede desactivar el camuflaje incluso aunque tenga asignadas fichas de Tensión.

Una nave no puede desactivar el camuflaje si al hacerlo se solapase con otra nave o con una ficha que represente un obstáculo, ni tampoco si su plantilla de maniobra se solapase con una ficha que represente un obstáculo.

Tras resolver todas las acciones de desactivar el camuflaje, la fase de Activación prosigue con normalidad.”



Carta corregida

CARTA DE REFERENCIA DE ACCIÓN DE IMPULSO

La última frase de esta carta debería decir:

“Una nave no puede realizar un impulso si al hacerlo su peana se solapa con la peana de otra nave o con cualquier ficha de Obstáculo, ni tampoco si su plantilla de maniobra se solapa con una ficha de Obstáculo.”



Carta original

CARTAS DE REFERENCIA DE BOMBAS Nº 4 Y 6

El apartado “Fichas de minas de racimo” de estas cartas no es correcto. Debería decir:

- **“Ficha de minas de racimo:** Cuando se detona una de estas fichas de Bomba, la nave que la haya atravesado o solapado tira 2 dados de ataque y sufre 1 punto de daño por cada ✨ y ✨ obtenido en la tirada. Después se descarta esa ficha.



Carta original

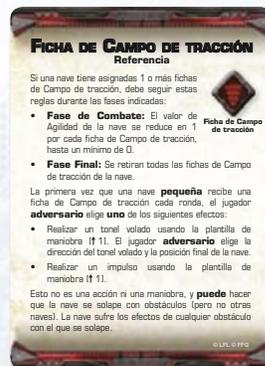
CARTA DE REFERENCIA DE FICHA DE CAMPO DE TRACCIÓN

El texto de esta carta no es correcto. Debería decir:

“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 de cualquier obstáculo con el que se solape.



Carta original

GUÍA DE REFERENCIA (OBSTÁCULOS, PÁGINA 17)

Tras el tercer párrafo del apartado "Obstáculos" debe añadirse la siguiente sección:

"Cuando la peana o la plantilla de maniobra de una nave se solapa con una ficha que representa un obstáculo, pero el solapamiento no se ha producido por la ejecución de una maniobra, la nave sufre un efecto que depende del tipo de obstáculo:

- **Asteroide:** La nave tira 1 dado de ataque. Con un resultado ✨, la nave sufre 1 punto de daño normal; con un resultado ✨, la nave sufre 1 punto de daño crítico. Mientras una nave esté solapada con un asteroide, no podrá efectuar ningún ataque.
- **Desechos espaciales:** La nave recibe 1 ficha de Tensión. Luego, la nave tira 1 dado de ataque. Con un resultado ✨, la nave sufre 1 punto de daño crítico."

GUÍA DE REFERENCIA (TENSIÓN, PÁGINA 19-20)

El cuarto punto del apartado "Tensión" debería decir:

- "Una nave bajo tensión no puede ejecutar maniobras rojas ni realizar acciones. Si una nave bajo tensión revela una maniobra roja (y no puede usar ningún efecto de juego para cambiar la maniobra elegida en el selector o ejecutar una maniobra que no sea roja en vez de la que ha elegido), el jugador que controla esa nave la mueve como la maniobra elegida fuera una maniobra (↑ 2) blanca.



Cartas originales

ARTILLERO Y LUKE SKYWALKER

La primera frase de ambas cartas no es correcta. Debería decir:

"Después de que efectúes un ataque y lo falles, puedes realizar inmediatamente un ataque con tu armamento principal."



Carta original

CERTO

El texto de esta carta debería estar precedido por la frase:

"Sólo nave pequeña."



Carta original

CORRECTOR DE PUNTERÍA

El texto de esta carta no es correcto. Debería decir:

"Cuando ataques, durante el paso "Modificar la tirada de ataque", puedes anular los resultados de todos tus dados. Después puedes añadir 2 resultados ✨ a tu tirada.

Si decides hacerlo, tus dados no se pueden volver a modificar durante este ataque."



Carta original

DEFLECTORES REFORZADOS

"Tras defenderte, si durante el ataque has sufrido una combinación de 3 o más puntos de daño normal y crítico, recuperas 1 ficha de Escudos (hasta un máximo igual a tu valor de Escudos).



Carta original

DROIDE ASTROMECAÁNICO REMENDADO

El texto de esta carta no es correcto. Debería decir:

"Cuando recibas una carta de Daño boca arriba con el atributo Nave, puedes descartarla de inmediato (antes de resolver sus efectos).

Luego descarta esta carta de Mejora.



Carta original

EMPERADOR PALPATINE

El texto de esta carta no es correcto. Debería decir:

"Una vez por ronda, puedes cambiar el resultado de una tirada de dado efectuada por una nave aliada por el de cualquier otro resultado posible para ese dado. El resultado de ese dado no podrá volver a ser modificado."



Carta original

EXPERTOS EN MUNICIÓN

El texto de esta carta no es correcto. Debería decir:

"Una vez por ronda, cuando una nave aliada que tengas a alcance 1-3 efectúe un ataque con un armamento secundario (🔵 o 🔵), puede cambiar 1 de sus resultados de cara vacía por un resultado ✨."



Carta original

ESTRATEGA

El texto de esta carta debe estar precedido por la palabra clave:

"Limitada"



Carta original

"GENIO"

El texto de esta carta no es correcto. Debería decir:

"Si estás equipado con una bomba que puede soltarse cuando revelas tu selector de maniobras, puedes elegir soltar la bomba **después** de ejecutar tu maniobra."



Carta original

INTERCEPTOR "SCYK PESADO"

El texto de esta carta debería estar seguido por la frase:

"Tu valor de Casco se incrementa en 1."



Carta original

LOBO SOLITARIO

El texto de esta carta no es correcto. Debería decir:

"Cuando ataques o te defiendas, si no tienes ninguna otra nave aliada a alcance 1-2, puedes volver a tirar 1 dado en el que hayas sacado una cara vacía."



Carta original

MINAS DE PROXIMIDAD

El segundo bloque de texto de esta carta no es correcto. Debería decir:

"Cuando la peana o la plantilla de maniobra de una nave se solape con esta ficha, ésta se **detona**."

Debe tenerse en cuenta que si una ficha de Mina de Proximidad se suelta sobre una nave, se coloca debajo de su peana y detona de inmediato. También se considera que una nave se está solapando con una ficha de Mina de Proximidad cuando ejecuta una maniobra, desactiva su camuflaje o realiza un impulso o un tonel volado.



Carta original

PERICIA

El texto de esta carta no es correcto. Debería decir:

"**ACCIÓN:** Realiza una acción gratuita de tonel volado. Si no tienes el icono de acción , recibes una ficha de Tensión."

Después puedes descartar 1 ficha enemiga de Blanco fijado que esté asignada a tu nave."



Carta original

PROPULSORES AUTOMATIZADOS

El texto de esta carta no es correcto. Debería decir:

"Cuando te defiendas, si estás fuera del arco de fuego del atacante, o dentro de su arco de fuego pero más allá de alcance 2, puedes cambiar 1 de tus resultados de cara vacía por un resultado . Sólo puedes equiparte con esta carta si tienes el icono de acción .



Carta original

SEGUIR AL OBJETIVO

El texto de esta carta no es correcto. Debería decir:

"Cuando reveles una maniobra, puedes girar tu selector para escoger otra maniobra que tenga la misma velocidad. Esa maniobra se considera roja."



Carta original

TÁCTICA DE ENJAMBRE

El texto de esta carta no es correcto. Debería decir:

"Al principio de la fase de Combate, puedes elegir 1 nave aliada que tengas a alcance 1."

Hasta el final de esta fase, se considera que el valor de Habilidad de la nave elegida es igual que el tuyo."



Carta original

TEMERARIO

El texto de esta carta no es correcto. La primera frase debería decir:

"**ACCIÓN:** Ejecuta una maniobra blanca [ 1] o [ 1] y luego recibe 1 ficha de Tensión. Después, si no tienes el icono de acción , tira 2 dados de ataque y sufre todos los daños normales  y críticos  obtenidos."



Carta original

TIE DE LA GUARDIA REAL

La primera frase de esta carta no es correcta. Debería decir:

"Puedes equipar un máximo de 2 mejoras distintas de Modificación (en vez de 1)."



Carta original

TIRO CERTERO

El texto de esta carta no es correcto. Debería decir:

“Cuando ataques a una nave situada dentro de tu arco de fuego, al comienzo del paso “Comparar los resultados”, puedes descartar esta carta para anular 1 resultado \uparrow del defensor.



Carta original

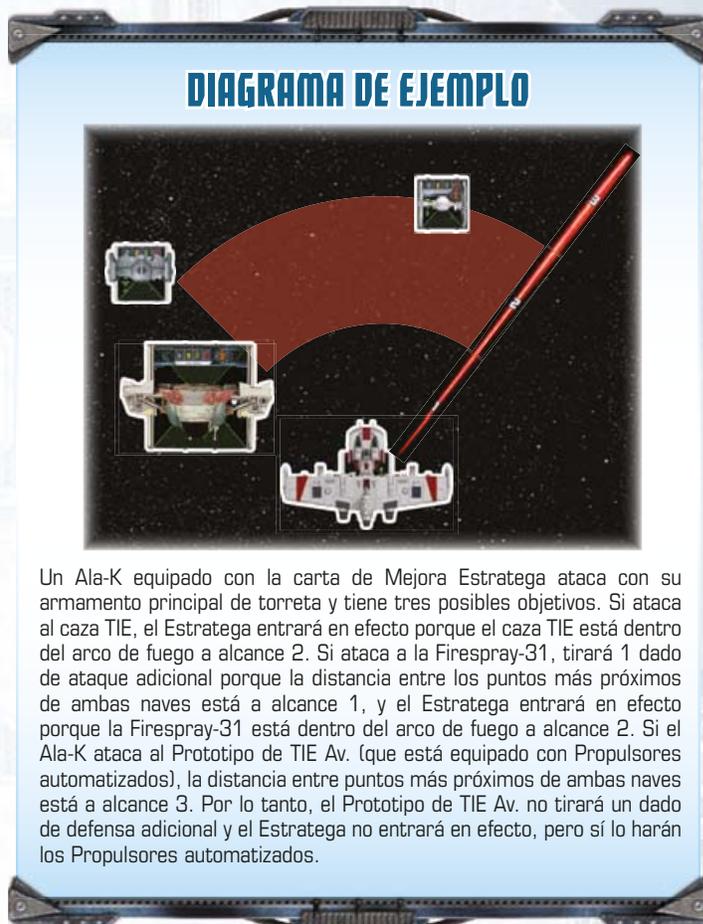
“WAMPA”

El texto de esta carta no es correcto. Debería decir:

“Cuando ataques, al comienzo del paso “Comparar los resultados”, puedes anular todos los resultados de los dados. Si anulas al menos un resultado \star , inflige 1 carta de Daño boca abajo al defensor.

DENTRO DE UN ARCO DE FUEGO A ALCANCE X

las capacidades de algunas cartas emplean la expresión “dentro de un arco de fuego a alcance X” o “dentro de un arco de fuego más allá de alcance X”. Esta expresión define una situación específica en la que la distancia entre los puntos más próximos de dos naves, cuando se mide desde dentro del arco de fuego, está en un segmento de alcance concreto. Ver el siguiente diagrama para más detalles.



Un Ala-K equipado con la carta de Mejora Estratega ataca con su armamento principal de torreta y tiene tres posibles objetivos. Si ataca al caza TIE, el Estratega entrará en efecto porque el caza TIE está dentro del arco de fuego a alcance 2. Si ataca a la Firespray-31, tirará 1 dado de ataque adicional porque la distancia entre los puntos más próximos de ambas naves está a alcance 1, y el Estratega entrará en efecto porque la Firespray-31 está dentro del arco de fuego a alcance 2. Si el Ala-K ataca al Prototipo de TIE Av. (que está equipado con Propulsores automatizados), la distancia entre puntos más próximos de ambas naves está a alcance 3. Por lo tanto, el Prototipo de TIE Av. no tirará un dado de defensa adicional y el Estratega no entrará en efecto, pero sí lo harán los Propulsores automatizados.

SECCIÓN 2: ACLARACIONES DE REGLAS

En esta sección se explica y aclara el modo en que interactúan diversas reglas.

ALCANCES EXACTOS

La expresión “a alcance X” indica que la parte más próxima de la peana del objetivo debe estar en contacto con ese intervalo de alcance X. Por ejemplo, si se ataca a una nave cuya peana está tocando las secciones 2 y 3 de la regla de alcances, se considera que esa nave se halla “a alcance 2”.

“La expresión “dentro de” indica que el objetivo debe estar situado completamente dentro del alcance señalado. Por ejemplo, el despliegue estándar para torneos suele ser “dentro de alcance 1 del borde de la superficie de juego”.

ASIGNAR FICHAS A UNA NAVE PROPIA

Cuando una capacidad especial indica a un jugador que debe asignar una ficha a una de sus naves, no se considera lo mismo que haber realizado una acción gratuita que adjudique esa ficha. Por ejemplo, la capacidad especial de Kyle Katarn te permite “asignar 1 de tus fichas de Concentración a otra nave aliada que tengas a alcance 1–3”. La nave que reciba esta ficha de Concentración aún podrá llevar a cabo una acción de concentración en esa misma ronda.

ASIGNAR UN SELECTOR DE MANIOBRAS INCORRECTO

si un jugador asigna a una nave un selector de maniobras incorrecto (por ejemplo, asigna a un Ala-X un selector de Ala-B), cuando revele el selector debe informar al adversario de su equivocación. Si la maniobra revelada es una maniobra legal para esa nave (por ejemplo, el selector de Ala-B revelado muestra una maniobra $\uparrow 4$ roja, una maniobra cuya dirección y velocidad aparecen también en el selector de maniobras del Ala-X), la maniobra se llevará a cabo aplicando la dificultad apropiada (en este caso sería blanca). Si la maniobra revelada no es una maniobra legal para esa nave (por ejemplo, el selector de Ala-B muestra una maniobra $\uparrow 1$ roja, una maniobra que no aparece en el selector de maniobras del Ala-X), el jugador adversario elegirá qué maniobra legal del selector de maniobras apropiado para esa nave se llevará a cabo.

ATAQUES EFECTUADOS POR NAVES EN PARALELO

Si una nave efectúa un ataque desde una posición en la que está situada perfectamente en paralelo respecto al defensor, de manera que hay más de un “punto más próximo” hasta la peana del defensor, o no se puede determinar con precisión cuál es el punto más próximo, el atacante elige desde dónde trazar la línea de tiro.

DERRIBAR MINIATURAS DE NAVE

Si un jugador derriba una miniatura, debe procurar volver a colocarla con la mayor exactitud posible en la posición que ocupaba. Si hay algún desacuerdo sobre su colocación, el adversario de ese jugador tiene la última palabra sobre su posición, aunque debe intentar reproducir la posición original de la miniatura.

FICHAS DE IONES Y ACCIÓN DE MASA

una nave ionizada en cuya barra de acciones figure la acción de MASA puede realizar dicha acción tras ejecutar la maniobra $\uparrow 1$ blanca obligatoria por estar ionizada. El jugador elige una maniobra del selector de la nave que sea una maniobra de velocidad 1.

FIJAR EL BLANCO

Para fijar un blanco, un jugador debe declarar primero un objetivo. A continuación mide la distancia que separa su nave del objetivo designado para comprobar si éste se halla dentro del alcance estipulado. En caso afirmativo, la nave que va a realizar la acción debe fijar al objetivo como blanco. Si el objetivo no se encuentra dentro del alcance necesario, el jugador puede designar un objetivo diferente o declarar otra acción distinta.

GASTO DE FICHAS

Al atacar, los jugadores pueden gastar fichas de Blanco fijado y optar por volver a tirar 0 dados de ataque. Además, los jugadores pueden gastar una ficha de Concentración incluso aunque no obtuvieran ningún resultado . Al defenderse, los jugadores pueden gastar fichas de Concentración incluso aunque no obtuvieran ningún resultado , así como gastar fichas de Evasión para añadir iconos de evasión por encima del número de impactos e impactos críticos obtenidos.

Las fichas de Concentración, Evasión y Blanco fijado no se pueden gastar más de una vez para resolver su efecto normal durante los pasos "Modificar tirada de ataque" y "Modificar tirada de defensa". Por ejemplo, una nave no puede gastar 2 fichas de Evasión para añadir 2 resultados de evasión. Sin embargo, una nave puede gastar más de 1 ficha de cada tipo para resolver efectos diferentes, como gastar 1 ficha de Concentración para usar la carta "Planificación" y otra ficha de Concentración para resolver su efecto de juego inherente.

HABILIDAD DE PILOTO MODIFICADA

Algunas capacidades especiales alteran la puntuación de Habilidad del piloto de una nave. Si varios efectos de juego modifican la Habilidad de un mismo piloto a la vez, solamente se aplica el efecto más reciente. Por ejemplo, si un Piloto del Escuadrón Verde se equipa con Instinto de veterano, su Habilidad aumentaría de 3 a 5. Sin embargo, si más adelante se le asigna boca arriba la carta Daños en la carlinga, su Habilidad se reduce de 5 a 0 (y no a 2). Pese a ello, en la siguiente ronda Wedge Antilles podría utilizar una Táctica de enjambre para elevar la Habilidad del piloto a 9.

Además, durante la fase de Combate, si la Habilidad del piloto de una nave que todavía no se ha activado durante esa fase aumenta de manera que pasa a ser superior a la Habilidad de la nave que está activa en ese preciso momento, la nave con la puntuación de Habilidad modificada no podrá convertirse en la nave activa durante esa fase. Por ejemplo, si Tel Trevura tiene asignada la carta de Daño "Daños en la carlinga" y es destruido (por primera vez) por una nave con Habilidad 5, Tel Trevura descarta sus cartas de Daño. En consecuencia, su Habilidad pasa a ser 7 y durante esta fase no podrá convertirse en la nave activa.

INCREMENTAR Y REDUCIR VALORES

Cuando hay en juego más de un efecto de carta o de capacidad que incrementa o reduce un valor, como por ejemplo el de la Agilidad, todas las restricciones de "hasta un mínimo de 0" se ignoran hasta después de haber calculado el valor final. Por ejemplo, si una nave con un valor impreso de Agilidad de "0" y que tiene asignada boca arriba una carta de Daño estructural decide utilizar Contramedidas, su valor final de Agilidad es "0".

INFORMACIÓN ABIERTA, DERIVADA Y OCULTA

- Se considera información abierta toda información sobre el juego, el estado de la partida o las naves que está disponible para todos los jugadores. Esto incluye las cartas de Daño boca arriba, cualquier ficha relevante, reglas concernientes a una bomba o cualquier otro tipo de munición en concreto, cartas de Mejora descartadas, y cualquier otra información que esté disponible en todo momento para todos los jugadores. Todos los jugadores tienen pleno acceso a la información abierta y no pueden ocultar información abierta a un adversario ni omitir ninguna parte de ella. Todo jugador debe permitir a sus adversarios acceder a esta información por ellos mismos si tratan de hacerlo.
- Se considera información derivada toda información sobre el juego, el estado de la partida o las naves que todos los jugadores han tenido oportunidad de averiguar mediante efectos de cartas/juego o mediante un proceso deductivo empleando información abierta. Esto incluye la puntuación actual de cualquier jugador, cuantas cartas de Daño de "Impacto directo" pueden quedar en un mazo de Daño, a qué nave pertenece un selector de maniobras, etcétera. La información derivada puede señalarse mediante una ficha o algún otro indicador para que los jugadores puedan recordarla. Ningún jugador puede señalar erróneamente información derivada o esconder la información abierta necesaria para descubrir información derivada. Si la información derivada depende de alguna decisión o acción anterior de un jugador, dicho jugador debe responder con total sinceridad si se le pregunta acerca de esa decisión o acción. Por ejemplo, supongamos que Estefanía elige usar la capacidad especial de Corran Horn durante la fase Final. Durante la siguiente fase de Planificación, Borja ha olvidado si Corran Horn utilizó su capacidad especial o no y se lo pregunta a Estefanía, quien debe decir la verdad y responder que Corran Horn utilizó su capacidad especial en el turno anterior.

- Se considera información oculta toda información sobre el juego, el estado de la partida o las naves que no está disponible para uno o más jugadores. Esto incluye las cartas de Daño boca abajo, selectores de maniobras boca abajo, cartas dentro del mazo de Daño, etcétera. Los jugadores no pueden averiguar información oculta sin la ayuda de algún efecto de juego, regla u otro jugador que le comunique verbalmente esa información. Sin embargo, si un jugador que tiene acceso a información acerca de la partida o una carta decide compartirla verbalmente con su adversario, ese jugador no está obligado a decirle la verdad.

MEDICIÓN DE ALCANCES

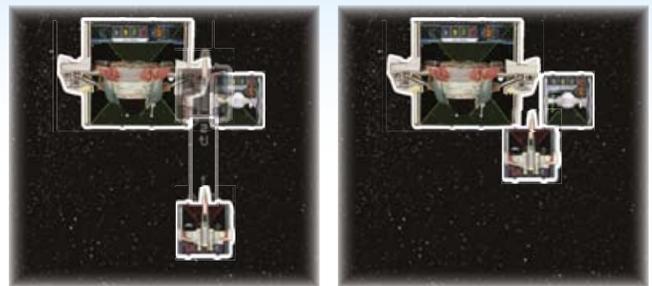
Las situaciones que se exponen a continuación son las **únicas** en las que se permite a los jugadores pueden medir el alcance y utilizar la regla de alcance para determinar si una nave se halla dentro o fuera de un arco de fuego:

- Cuando una nave pasa a ser la nave activa durante la fase de Combate, el jugador activo puede medir los alcances desde la nave activa hasta cualesquier naves enemigas antes de declarar una de ellas como objetivo.
- Cuando un jugador anuncia que va a utilizar la capacidad especial de una nave, y para resolverla se requiere que haya una o varias naves a un alcance determinado, el jugador que va a usar dicha capacidad puede medir el alcance desde su nave hasta cualesquier naves válidas antes de resolver su efecto.
- Tras designar al objetivo de una acción de fijar blanco, el jugador activo puede medir el alcance desde su nave hasta el objetivo designado (pero sólo hacia éste).

MÚLTIPLES NAVES EN CONTACTO

Una nave puede terminar su maniobra en contacto con varias naves. Si una nave se solapa con otras dos, y su propia peana completa la maniobra en contacto con las dos naves con las que se ha solapado tras desplazarse hacia atrás a lo largo de la plantilla, se considera que está en contacto con ambas naves solapadas y que éstas también están en contacto con ella.

EJEMPLO DE MÚLTIPLES NAVES EN CONTACTO



El Piloto Novato trata de ejecutar una maniobra (↑ 2) que le hace solaparse simultáneamente con Boba Fett y el Piloto del Escuadrón Obsidiana.

El jugador Rebelde desplaza al Piloto novato hacia atrás a lo largo de la superficie de la plantilla y determina que, debido a que las naves Imperiales están en contacto, el Piloto novato debe terminar su maniobra en contacto con ambas naves.

NAVES EN CONTACTO Y LA MANIOBRA INMOVIL

Si una miniatura comienza su activación estando en contacto con otra nave y ejecuta una maniobra [■ 0], (o ejecuta una maniobra que no modifica su posición), las naves se considerarán en contacto entre ellas. Las naves que están en contacto entre ellas permanecen así hasta que cualquiera de las naves efectúe un movimiento para apartarse (de forma que las peanas dejen de estar físicamente adyacentes).

NAVES SOLAPADAS EN PARALELO

Al terminar una ronda, puede darse el caso de que dos naves estén en contacto, paralelas y orientadas en la misma dirección. Después de que ambas naves ejecuten una maniobra de la misma velocidad o realicen la misma acción de impulso o de tonel volado, se considera que ya no están en contacto entre sí, incluso aunque sus peanas sigan físicamente adyacentes (a menos que las naves se solaparan).

OPORTUNIDADES DESPERDICIAS

A veces los jugadores olvidan resolver efectos importantes durante el transcurso de una partida. En los eventos competitivos y preferentes, si se pasa por alto una oportunidad y el juego ha proseguido hasta dejar atrás el momento adecuado para resolver el efecto en cuestión, dicha oportunidad se da por perdida:

- Si un jugador olvida llevar a cabo una acción con una nave y ya se ha pasado al turno de la siguiente nave (es decir, si ya se ha mostrado el selector de maniobras, si se ha ejecutado una maniobra, etc.), entonces esa nave pierde la ocasión de realizar una acción.
- Si un jugador olvida asignar un selector de maniobra a una nave, pero indica a su adversario que está listo para comenzar la ronda, una vez que se haya iniciado la activación de la primera nave (es decir, habiendo revelado el selector de maniobras, ejecutado una maniobra, etc.), ya no podrá asignar un selector. En vez de eso, cuando se active esa nave, el adversario del jugador elegirá la maniobra que llevará a cabo. No se podrá realizar ninguna acción previa a esta maniobra, pero la partida continuará con normalidad después de resolver la maniobra.
- Si un jugador olvida declarar un efecto de juego en una ventana de acción específica (por ejemplo, designar al objetivo de una Táctica de enjambre al principio de la fase de Combate), no podrá resolver dicho efecto posteriormente.

RESOLUCIÓN DE UN TONEL VOLADO

Para realizar un tonel volado, un jugador debe declarar primero el lado de la peana desde el cual se resolverá la maniobra. Acto seguido ha de comprobar si la nave puede llevar a cabo una acción de tonel volado hasta cualquier zona válida del lado declarado, desplazando la plantilla si es necesario. En caso afirmativo, deberá realizar esta acción en dirección al lado que ha declarado inicialmente. Si la nave no puede ejecutar el tonel volado, se permite al jugador intentar un tonel volado en la dirección opuesta o declarar otra acción distinta.

RESOLUCIÓN DE UNA ACCIÓN DE IMPULSO

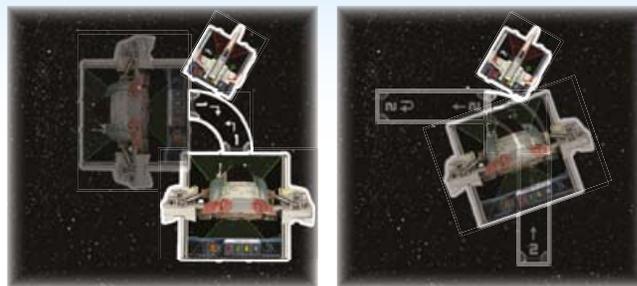
Para realizar una acción de impulso, un jugador debe declarar primero la dirección y la plantilla de maniobra que va a utilizar. Después ha de comprobar si la nave puede llevar a cabo una acción de impulso con la plantilla designada y en la dirección indicada. En caso afirmativo, deberá hacerlo. Si la nave no puede completar la acción de impulso, se permite al jugador escoger otra plantilla de maniobra, cambiar la dirección o declarar otra acción distinta.



RESOLVIENDO COLISIONES CON NAVES GRANDES

Algunas veces resulta complicado resolver una colisión de forma precisa. Un ejemplo de estos casos sería cuando una nave grande trata de efectuar una maniobra de giro que la solapa con otra nave. Para resolver con precisión este tipo de colisiones, deja la plantilla de giro señalando la posición de la nave grande, retira momentáneamente la nave grande la zona de juego y coloca una plantilla († 1) en cada extremo de la plantilla de giro. A continuación, resuelve la colisión de la forma habitual, desplazando la nave hacia atrás sobre la superficie de la plantilla hasta que deje de solaparse con ninguna otra nave. Mientras desplazas la nave, utiliza las plantillas († 1) como puntos de referencia visual, moviendo la nave de forma que las guías delanteras y traseras de su peana permanezcan centradas sobre las plantillas.

EJEMPLO DE COLISIÓN DE NAVE GRANDE



Boba Fett trata de ejecutar una maniobra de giro († 1) que le hace solaparse con el Piloto novato. El jugador Imperial desplaza a Boba Fett hacia atrás sobre la superficie de la plantilla hasta que ya no se solape con la otra nave, procurando que las guías delanteras y traseras de su peana permanezcan centradas sobre las plantillas.

REVELAR MANIOBRAS ROJAS

Cuando un jugador revela una maniobra roja para una nave que está bajo tensión, tiene una oportunidad para resolver efectos de cartas que cambien la dificultad de la maniobra o cambien esa maniobra por otra (Descarga de adrenalina, Oficial de navegación, etc). Tras resolver esos efectos, el adversario solamente elige una maniobra distinta del selector de la nave si esa nave sigue ejecutando una maniobra roja.

SECTOR DE MANIOBRAS ILEGAL

Si un jugador revela un selector de maniobras que muestra una posición intermedia entre dos maniobras diferentes de tal manera que resulta imposible determinar qué maniobra fue seleccionada, el jugador adversario elegirá cuál de esas dos maniobras ejecutará esa nave.

TIRADAS DE DADOS

Cuando un jugador debe efectuar una tirada de dados de ataque o dados de defensa, en caso de que tire demasiados dados, debe cogerlos todos y volverlos a tirar. En caso de que se deje dados por tirar, debe dejar tal como están los que ya ha tirado y efectuar una tirada con los dados que faltan, añadiendo sus resultados a los ya obtenidos.

Cuando a un jugador se le pide que vuelva a tirar cierta cantidad de dados, antes de volver a tirar ninguno de ellos debe elegir todos los dados que va a volver a tirar.

Si un dado queda en posición inclinada (de forma que no resulte evidente cuál es su resultado), el jugador vuelve a tirarlo.

ORDEN DE RESOLUCIÓN PARA EFECTUAR UN ATAQUE

1. Paso "Declarar el objetivo"

- Medir el alcance hasta las naves enemigas y comprobar el arco de fuego del atacante
- El atacante elige una de sus armas
- Declarar el objetivo del ataque
- Pagar el coste de efectuar el ataque (si lo hay)
- El objetivo del ataque se convierte en el defensor

2. Paso "Tirar dados de ataque"

- Determinar la cantidad de dados de ataque (según carta de Nave o armamento secundario)
- Resolver capacidades que incrementan o reducen la cantidad de dados de ataque (incluido el modificador al combate por alcance)

3. Paso "Modificar tirada de ataque"

- Estas capacidades incluyen añadir, cambiar y volver a tirar resultados de dados. Los dados se pueden modificar varias veces, pero cada dado sólo puede ser vuelto a tirar una sola vez.
- El **defensor** resuelve capacidades que modifican dados de ataque.
 - El **atacante** resuelve capacidades que modifican dados de ataque

4. Paso "Tirar dados de defensa"

- Determinar la cantidad de dados de defensa (según carta de Nave)
- Resolver capacidades que incrementan o reducen la cantidad de dados de defensa (incluido el modificador al combate por alcance)

5. Paso "Modificar tirada de defensa"

- Estas capacidades incluyen añadir, cambiar y volver a tirar resultados de dados. Los dados se pueden modificar varias veces, pero cada dado sólo puede ser vuelto a tirar una sola vez.
- El **atacante** resuelve capacidades que modifican dados de defensa
 - El **defensor** resuelve capacidades que modifican dados de defensa

6. Paso "Comparar los resultados"

- Resolver capacidades que tienen lugar "al comienzo del paso 'Comparar los resultados'"
- Anular parejas de resultados ✨ y ?
- Anular parejas de resultados ✨ y ?
- Determinar si el defensor es impactado por el ataque o el ataque falla

Si
¿Es éste el **primer** ataque de un armamento secundario que dice "efectuar este ataque dos veces?"

No

8. Identificar las capacidades que entran en efecto "después de atacar" o "después de defenderse" (que no efectúan un ataque)

- Resolver capacidades del jugador que tiene la iniciativa
- Resolver capacidades del otro jugador

9. Identificar las capacidades que entran en efecto "después de atacar" o "después de defenderse" que efectúan un ataque (como el Ala-Y BTL-A4, Dengar [nave], Artillero, etc.)

- El jugador que tiene la iniciativa elige 1 de sus capacidades para resolver.
- Si no se ha elegido ninguna capacidad durante el paso (i), el otro jugador elige 1 de sus capacidades para resolver.
- Si no se ha elegido ninguna capacidad, éstas se añaden al paso 9 del siguiente ataque.

Si

¿Está siendo resuelta alguna capacidad durante el paso 9?

No

No

¿Ha impactado el ataque?

Si

7. Paso "Infligir el daño"

- Retira fichas de Escudos para anular resultados ✨
- Retira fichas de Escudos para anular resultados ✨
- El defensor recibe tantas cartas de Daño boca abajo como resultados ✨ restantes
- El defensor recibe tantas cartas de Daño boca arriba como resultados ✨ restantes

10. Retirar naves destruidas

- Retira al atacante si esa nave permaneció en juego debido a la regla de ataques simultáneos
- La regla de ataques simultáneos puede impedir que una nave destruida sea retirada

SECCIÓN 3: ACLARACIONES DE CARTAS

Esta sección explica varias interacciones de cartas y añade otras aclaraciones.

CARTAS DE DAÑO DE LA CAJA BÁSICA ORIGINAL



DAÑOS EN LA CARLINGA

Ver "Habilidad de piloto modificada" en la página 4.

Si esta carta se pone boca arriba durante una ronda, su efecto se aplica en la ronda siguiente.



MOTOR DAÑADO

Una nave equipada con un Droide astromecánico R2 y que tenga asignada una carta de Motor dañado realiza todas sus maniobras de giro [↶] y [↷] como si fueran rojas, incluidas las de velocidades 1 y 2.

La Descarga de adrenalina **no puede** utilizarse para realizar como blanca una maniobra de giro [↶] o [↷] considerada roja por efecto del Motor dañado.



PILOTO ATURDIDO

Los daños causados por la carta Piloto aturdido se añaden a los sufridos por solaparse con un obstáculo.

Si una nave que tiene asignada la carta Piloto aturdido ejecuta una maniobra cuya plantilla se solapa con una nave u obstáculo, pero en su posición final la nave no se solapa con ninguna nave ni obstáculo, el efecto de Piloto aturdido no se resuelve.



PILOTO CEGADO

Una nave que tiene asignada la carta Piloto cegado debe realizar un ataque para ponerla boca abajo.

Aunque tenga asignada esta carta, la nave aún puede utilizar capacidades que se activen tras realizar un ataque (como las proporcionadas por las cartas Darth Vader, Artillero y Luke Skywalker), incluso aunque no se tire ningún dado de ataque.

Una nave con dos copias asignadas de Piloto cegado pondrá ambas boca abajo después de efectuar un ataque.



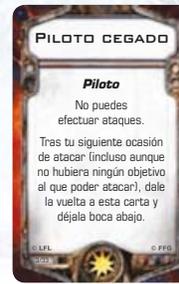
SENSORES DAÑADOS

Una nave que tiene asignada la carta Sensores dañados aún puede realizar las acciones de las cartas de Mejora o de Daño cuyo texto de reglas empiece con la expresión "Acción".

Una nave que tiene asignada la carta Sensores dañados no puede realizar la acción de fijar blanco que figura en su barra de acciones, pero sí puede adquirirla por otros medios.

Una nave que tiene asignada la carta Sensores dañados aún puede llevar a cabo acciones proporcionadas por cartas de Daño que tengan el encabezado "Acción", por cartas de Mejora (como Puntería, Pericia, Lando Calrissian o Ysanne Isard) o que proceden de capacidades de piloto (como la de Jake Farrell), siempre y cuando estas acciones **no** figuren en la barra de acciones de la nave.

CARTAS DE DAÑO DE LA CAJA BÁSICA "EL DESPERTAR DE LA FUERZA"



PILOTO CEGADO

Una nave que tiene asignada una ficha de Armas inutilizadas o que está solapada con un asteroide no tiene ocasión de atacar durante la fase de Combate y en consecuencia no puede poner boca abajo la carta Piloto cegado.

Si una nave tiene una ocasión de atacar gracias al efecto de una carta (como la de Dengar o Corran Horn), esa nave puede resolver una de esas capacidades y darle la vuelta a la carta Piloto cegado para ponerla boca abajo.

Una nave con esta carta no puede activar el Dispositivo de camuflaje avanzado, Darth Vader (Tripulante), Artillero, etc., debido a que la nave no puede efectuar ataques.

CARTAS DE NAVE



AIREN CRACKEN

Si Airen Cracken elige a una nave aliada para que realice una acción (como fijar un blanco), pero esa nave es incapaz de realizar esa acción (por ejemplo, porque la nave enemiga está fuera de alcance), esa nave puede elegir realizar una acción diferente o Airen Cracken puede elegir a otra nave aliada que tenga a alcance 1 para que realice una acción gratuita.



"ASESINO FURTIVO"

"Asesino Furtivo" sólo tira el dado adicional de ataque proporcionado por su capacidad especial si ninguna parte de su peana se halla dentro de los arcos de fuego impresos en el indicador de Nave del defensor.

Una nave equipada con un armamento principal de torreta o un armamento secundario sigue viéndose afectada por "Asesino Furtivo" si ninguna parte de la peana de éste último se halla dentro de los arcos de fuego impresos en el indicador de Nave del defensor.



"BESTIA NOCTURNA"

Si "Bestia Nocturna" tiene asignada alguna ficha de Tensión antes de ejecutar una maniobra verde, no podrá realizar una acción gratuita de concentración, ya que ésta se concede antes de la eliminación de fichas de Tensión durante el paso "Comprobar Tensión del piloto".

Si "Bestia Nocturna" ejecuta una maniobra verde que hace que se solape con otra nave, eso no le impide realizar una acción gratuita de concentración.



BIGGS DARKLIGHTER

La capacidad especial de Biggs Darklighter no entra en efecto si el atacante ha elegido utilizar un arma que no puede seleccionar como objetivo a Biggs Darklighter.

Ver "Orden de resolución para efectuar un ataque" en la página 7.



BOBA FETT

Si Boba Fett está equipado con un Oficial de navegación y selecciona una maniobra de inclinación, al mostrar su selector de maniobras puede rotarlo para escoger cualquier maniobra de inclinación a la velocidad que desee.



BOSSK

Cuando una nave es impactada por un ataque de Bossk, éste puede anular un resultado * para añadir 2 resultados * antes de que pueda usarse la carta *Atraer sus disparos*, la capacidad especial del Príncipe Xizor o la de R4-D6.



CAPITÁN JONUS

Si otra nave aliada efectúa múltiples ataques con un sistema de armamento secundario (como los Misiles de racimo), el Capitán Jonus puede utilizar su capacidad especial con cada ataque.



CAPITÁN KAGI

Si una nave enemiga equipada con un Sistema de control de disparo se halla dentro del alcance necesario para fijar como blanco al Capitán Kagi y ataca a otra nave que no sea la de éste último, el blanco fijado que proporciona el Sistema de control de disparo debe asignarse al defensor, no al Capitán Kagi. Si la nave enemiga dispone también de un Ingeniero de armamento, su segundo blanco fijado deberá asignarse al Capitán Kagi.

Si una nave tiene fijado como blanco al Capitán Kagi, mientras esa nave tenga al Capitán Kagi dentro del alcance necesario para poder fijarlo como blanco, no podrá fijar como blanco una nave distinta.

Si una nave que puede fijar como blanco al Capitán Kagi intenta fijar como blanco a una nave enemiga, esa nave no puede elegir una acción distinta y debe fijar como blanco al Capitán Kagi.



CAPITÁN OICUNN

Ver "Naves solapadas en paralelo", "Naves en contacto y la maniobra inmóvil" y "Múltiples naves en contacto" en la página 5.

La capacidad especial del Capitán Oicunn sólo puede entrar en efecto después de que el Capitán Oicunn ejecute una maniobra.



CAPITÁN YORR

Si el Capitán Yorr utiliza su capacidad especial de piloto para interceptar una ficha de Tensión que forma parte del coste necesario para usar una capacidad de otra nave (como las de Soontir Fel o la mejora Oportunista), el efecto de esa capacidad no se resuelve.

Si el Capitán Yorr intercepta una ficha de Tensión adjudicada como resultado de una capacidad especial (como Máximo esfuerzo), primero se resuelve dicha capacidad y luego Yorr recibe la ficha de Tensión.



CENTELLA

Si "Centella" pierde una ficha de Escudos durante un ataque, su capacidad especial entra en efecto durante el paso 9 del "Orden de resolución para efectuar un ataque" en la página 7.



CHEWBACCA

Siempre que Chewbacca recibe una carta de Daño boca arriba, ha de ponerla boca abajo sin resolver su efecto, incluida la carta Piloto herido.

Las cartas de Daño que se ponen boca arriba como consecuencia del efecto de una carta (como Saboteador o Rexler Brath) no se consideran "recibidas" y por tanto no se les aplica la capacidad especial de Chewbacca.



COMANDANTE KENKIRK

Ver "Incrementar y reducir valores" en la página 5.



CORONEL JENDON

El Coronel Jendon puede asignar 1 de sus fichas azules de Blanco fijado a una nave que no tenga el icono de fijar blanco en su barra de acciones.



CORONEL VESSERY

Si el Coronel Vessery gasta una ficha de Blanco fijado para atacar a una nave enemiga (por ejemplo, gasta la ficha de Blanco Fijado para disparar un Misil de impacto) que otra nave aliada tiene fijada como blanco, el Coronel Vessery puede volver a fijar como blanco inmediatamente a esa nave y gastar la ficha de Blanco fijado para volver a tirar sus dados de ataque.



CORRAN HORN

Corran Horn realiza su ataque adicional al **comienzo** de la fase Final, **antes** de que se retiren las fichas de Concentración y Evasión.

Si ambos jugadores despliegan a Corran Horn, el jugador que tiene la iniciativa elige primero si desea o no resolver su capacidad especial y ataque. Si el segundo Corran Horn es destruido por este ataque, no se retira de inmediato de la zona de juego, sino que aún tiene la oportunidad de resolver su capacidad especial en esta ronda antes de ser retirado del juego.



DASH RENDAR

Cuando declara un tonel volado o un impulso, Dash Rendar debe elegir si usa o no su capacidad especial antes de medir para comprobar si se solapa con un obstáculo.

Si Dash Rendar recibe la carta de Daño Piloto Aturdido, y ejecuta una maniobra que provoca que se solape con una ficha que representa un obstáculo, **no** sufre daño.



"DENGAR"

La capacidad de Dengar se resuelve después de todas las capacidades "después de atacar" o "después de defenderse" que no efectúan un ataque. Éste es el mismo orden de resolución empleado para otras capacidades que efectúan un ataque adicional (como la de Artillero). Además, esta capacidad puede tener lugar incluso si Dengar fue destruido por el ataque. Ver "Orden de resolución para efectuar un ataque" en la página 6.

Cuando Dengar es atacado por una nave que está a alcance 1 de Biggs Darklighter, si Dengar elige usar su capacidad, ataca a la nave que acaba de atacarle en vez de a Biggs Darklighter.



"ECO"

Cuando el jugador que controla a "Eco" declara que desactiva el camuflaje, debe declarar también el sentido y dirección en que lo hace. Si "Eco" puede desactivar el camuflaje en el sentido y dirección que han sido declarados, está obligada a hacerlo. En caso contrario, el jugador que controla a "Eco" puede declarar otra dirección en la que desactivar el camuflaje, u optar por no desactivarlo.



EL INQUISIDOR

Cuando el Inquisidor ataca con su armamento principal, tira un dado adicional de ataque. Si el defensor está a alcance 3, el defensor no tira un dado adicional de defensa.

Lo único que se considera a alcance 1 es la distancia a la que tiene lugar el ataque. Toda habilidad que haga referencia al alcance al que están las naves, como las capacidades especiales de Carnor Jax o la carta de Boba Fett para la facción Escoria y villanos, no resulta afectada por la capacidad especial del Inquisidor. El texto de la carta de Mejora Propulsores automatizados hace ahora referencia al alcance específico al que tiene lugar el ataque, y por lo tanto nunca entran en efecto por el ataque del armamento principal del Inquisidor.



EMON AZZAMEEN

Antes de soltar una bomba, Emon Azzameen debe declarar qué plantilla usará y en qué dirección soltará la bomba. Una vez ha declarado una plantilla y una dirección, está obligado a soltar la bomba cumpliendo lo que ha declarado.



ESEGE TUKETU

Si Esege Tuketu tiene asignada una ficha de Concentración y está a alcance 1-2 de Poe Dameron en el momento en que Poe Dameron efectúa un ataque, Poe Dameron puede hacer entrar en efecto su capacidad especial incluso aunque no tenga ninguna ficha de Concentración asignada a él.



GARVEN DREIS

Garven Dreis puede asignar una ficha de Concentración a una nave incluso aunque ésta ya haya realizado una acción de concentración anteriormente en la misma ronda.

Una nave puede gastar una ficha de Concentración en un ataque aun cuando hayan 0 resultados para cambiar (se incluyen aquí los ataques para los que no se tiran dados, como cuando una nave tiene asignada boca arriba la carta de Daño de Piloto cegado del mazo de Daño de la caja básica original).

Garven sigue pudiendo usar su capacidad especial tras haber usado la de R5-P9, incluso aunque no pueda recuperar ninguna ficha de Escudos.



HAN SOLO

La capacidad especial de Han Solo permite modificar dados de ataque del mismo modo que el gasto de una ficha de Blanco fijado o de Concentración; no se trata de un ataque distinto.



"HOBBIE" KLIVIAN

"Hobbie" Klivian puede quitar 1 ficha de Tensión de su nave cada vez que fija un blanco o gasta una ficha de Blanco fijado. Ten en cuenta que las naves pueden fijar un blanco sin necesidad de llevar a cabo una acción de fijar un blanco; ver "fijar un blanco." en la página 8.



IG-88A

La capacidad especial de IG-88A no le permite acumular una cantidad de fichas de Escudos que exceda su puntuación inicial de Escudos. Para poder recuperar una ficha de Escudos, primero debe perderla.

Si IG-88A destruye una nave con su misma Habilidad de piloto, recupera la ficha de Escudos después del ataque y antes de que esa nave haya tenido oportunidad de atacar según la regla de ataques simultáneos.



IRA DE FEL

Si Corran Horn destruye a "Ira de Fel" al comienzo de la fase Final de una ronda, "Ira de Fel" no se retira del juego hasta el final de la fase de Combate de la siguiente ronda.

Si "Ira de Fel" ha usado su capacidad especial y destruye a la última nave enemiga, la partida termina en empate cuando se comprueben las condiciones para ganar la partida al final de la ronda.



JAN ORS

La capacidad especial de Jan Ors solamente se aplica a un único ataque. Por ejemplo, si una nave equipada con un Artillero o con Misiles de racimo tira el dado de ataque adicional proporcionado por Jan Ors para su primer ataque, no volverá a recibir este dado de ataque adicional de Jan Ors al efectuar el segundo ataque.



"JEFE OMEGA"

Si "Jefe Omega" ha fijado como blanco una nave enemiga, y hay otra nave enemiga equipada con la carta de Mejora Emperador Palpatine, esa nave puede modificar uno de los dados de la nave que está fijada como blanco.

Si una nave fijada como blanco por "Jefe Omega" ataca a "Jefe Omega" con un Cañón láser pesado, no cambia sus resultados por resultados .

Añadir o quitar dados (p.ej. Jan Ors) o anular resultados de dados (p. ej. Tiro certero) no se considera como modificar dados. Sin embargo, los efectos de juego procedentes de naves que "Jefe Omega" tenga fijadas como blanco que añaden resultados de dados (C-3PO, Computadora de selección de blancos avanzada, Corrector de puntería, etc) sí se consideran como modificar dados y por lo tanto no se pueden usar.

Si "Jefe Omega" tiene fijada como blanco una nave enemiga, cuando esa nave ataque o se defienda contra "Jefe Omega", esa nave no podrá resolver capacidades que fueran a modificar dados, incluso 0 dados, como la capacidad de Keyan Farlander. Además, esa nave no puede resolver capacidades que obliguen a "Jefe Omega" a volver a tirar sus dados (como la del Droide astromecánico R7 o Escurridizo), puesto que son capacidades que modifican dados.



JEK PORKINS

Si Jek Porkins utiliza su capacidad especial para descartarse de la ficha de Tensión recibida por haber ejecutado una maniobra roja, no pierde su paso de acción.



KATH SCARLET

Si Kath Scarlet ataca con un Cañón de iones, los resultados [**] que sean anulados por el efecto del Cañón de iones no hacen que el defensor reciba 1 ficha de Tensión.



“LEEBO”

Si Maarek Stele le inflige a “Leebo” una carta de Daño boca arriba, “Leebo” sigue pudiendo usar su capacidad especial para robar una carta de Daño adicional. A continuación “Leebo” elige entre resolver la carta de Daño elegida por Maarek Stele o la carta adicional que ha robado, y luego descarta la carta que no haya elegido. La capacidad especial de “Leebo” no puede entrar en efecto a raíz de una carta de Daño a la que se le da la vuelta para colocarla boca arriba.

Si “Leebo” está equipado con la carta Determinación, puede robar 2 cartas de Daño. Si una de esas cartas tiene el atributo Piloto, puede elegir y descartarla de inmediato.

“MALDICIÓN OSCURA”

“Maldición Oscura” no puede ser el objetivo de un ataque con un sistema de armamento secundario que requiera el gasto de una ficha de Concentración por parte del atacante porque “Maldición Oscura” se convierte en el defensor después de que se haya pagado el coste para efectuar el ataque.

Ver “Orden de resolución para efectuar un ataque” en la página 7.



KEYAN FARLANDER

Cuando ataca, si Keyan Farlander tiene alguna ficha de Tensión asignada, puede usar su capacidad especial incluso aunque no haya sacado ningún resultado $\langle \text{O} \rangle$ en ese ataque; en ese caso, no se modifica ningún resultado de dado, pero se le quita 1 ficha de Tensión.

Keyan Farlander puede usar su capacidad especial una sola vez por ataque; las capacidades especiales de cartas no se pueden resolver más de una vez en el momento especificado en la carta.



MIRANDA DONI

Si Miranda Doni efectúa un ataque con un sistema de armamento secundario que dice “efectuar este ataque dos veces”, puede emplear su capacidad especial en el primer ataque o puede elegir resolver el primer ataque normalmente y tener la opción de usar su capacidad especial durante el segundo ataque.



LATTS RAZZI

La capacidad especial de Latts Razzi se usa cuando una nave es declarada como el objetivo de un ataque. Por lo tanto, cuando se usa un sistema de armamento secundario que dice “efectuar este ataque dos veces”, la capacidad especial de Latts Razzi sólo se puede usar durante el primer ataque y sólo se aplica a ese primer ataque.



PILOTO DEL CACHORRO DE NASHTAH

Si la única nave que queda en la partida es el Piloto del Cachorro de Nashtah, el jugador que controla esa nave gana la partida. Si esta situación sucede durante una partida de torneo, se considera que el Piloto del Cachorro de Nashtah tiene un valor de 1 punto. Por ejemplo, en una partida de Duelo especial de 100 puntos normal, el jugador que controla al Piloto del Cachorro de Nashtah gana una victoria modificada con un margen de victoria de 101 puntos, mientras que el de su adversario es de 99 puntos. El Piloto del Cachorro de Nashtah no se puede equipar con ninguna carta de Mejora. Si Bossk está equipado con la carta de Mejora Instinto de veterano o Adaptabilidad y la carta de Título Diente de Perro, el Piloto del Cachorro de Nashtah conserva esa Habilidad de piloto modificada.



“PIPIOLO”

“Pipiolo” puede usar su capacidad especial tanto con cazas TIE como cazas TIE/fo.

La capacidad especial de “Pipiolo” solamente se puede usar si la carta de Mejora Ⓢ que tiene equipada posee el encabezado “Acción.”.



PRÍNCIPE XIZOR

La capacidad especial del Príncipe Xizor entra en efecto cuando es impactado por un ataque. Una nave que sufre daños producidos por la capacidad especial del Príncipe Xizor no se considera que haya sido impactada por un ataque.

Si el Príncipe Xizor es impactado por un ataque con un efecto que se activa al impactar y que anula resultados de dados (como el Cañón de iones, la Torreta de cañones de iones, el Cañón de fragmentación o los Misiles de pulso iónico), en ese caso no puede usar su capacidad especial y debe sufrir los efectos de esa carta.



REXLER BRATH

Rexler Brath debe elegir si usa su capacidad especial **después** de resolver cualquier carta de Daño boca arriba infligida por su ataque.

Cuando Rexler Brath utiliza su capacidad especial, también pone boca arriba cualquier carta de Daño infligida inicialmente boca arriba que ha sido resuelta y puesta boca abajo, **así como** cualquier carta de Daño adicional infligida por los efectos de la carta de Daño Explosión menor.

Rexler Brath sólo puede utilizar su capacidad especial una sola vez por ataque.



ROARK GARNET

Ver “Habilidad de piloto modificada” en la página 5.



TEL TREVURA

La capacidad de Tel Trevura entra en efecto al final del paso “Infligir el daño” y antes de que entre en efecto cualquier capacidad que tenga lugar “después de atacar” o “después de defenderse”.

Si Tel Trevura tiene asignada la carta Daños en la carlinga y es destruido (por primera vez), lo que le hace recuperar su puntuación normal de Habilidad, si el momento de activación para pilotos con ese valor de Habilidad ya ha pasado, Tel Trevura no se convertirá en la nave activa durante esta fase de Combate. Ver “Habilidad de piloto modificada” en la página 5.



TEN NUMB

Las fichas de Evasión, la carta de Mejora C-3PO y otros efectos de juego que añaden resultados * no se pueden usar para anular el resultado * de Ten Numb, ya que estos resultados añadidos se consideran resultados de dados de defensa.



TENIENTE LORRIR

Al declarar una acción de tonel volado, el jugador que controla al Teniente Lorrir debe declarar también el sentido y dirección en que lo hace. Si Lorrir puede realizar la acción de tonel volado en el sentido y dirección que han sido declarados, está obligado a hacerlo. En caso contrario, el jugador que controla a Lorrir puede declarar otra dirección en la que realizar la acción de tonel volado, u optar por declarar una acción diferente.



TURR PHENIRR

Si el jugador que controla a Turr Phenirr tiene la iniciativa y Turr Phenirr ataca a una nave enemiga con su misma Habilidad, Turr Phenirr podrá usar su capacidad especial antes de que la nave enemiga ataque. Si tras resolver su capacidad especial Turr Phenirr ya no es un objetivo válido para la nave enemiga, ésta ya no podrá atacar a Turr Phenirr.”



TETRA COWALL

Si Tetra Cowall está equipado con la carta de Mejora Seguir al objetivo y revela una maniobra A, puede primero cambiar la velocidad de esa maniobra a 1, 3 ó 5 y luego usar Seguir al objetivo para girar su selector a otra maniobra de esa misma velocidad. También puede optar por revelar una maniobra, usar Seguir al objetivo para girar su selector a una maniobra A y luego ejecutarla como si su velocidad fuese de 1, 3 ó 5.



VALEN RUDOR

Si el jugador que controla a Valen Rudor tiene la iniciativa y utiliza la capacidad especial de Valen Rudor para moverse (por ejemplo, mediante la acción de impulso o tonel volado), si el atacante tiene la capacidad para efectuar otro ataque (como la carta de Artillero), hay que volver a medir el alcance y comprobar el arco de fuego. Esto puede impedir que el atacante pueda realizar el segundo ataque.

Cuando se defiende contra un sistema de armamento secundario que diga "efectuar este ataque dos veces", el jugador que controla a Valen Rudor puede usar solamente una vez su capacidad especial, y sólo después del segundo ataque.

Ver "Orden de resolución para efectuar un ataque" en la página 7.



WES JANSON

Una nave que se está defendiendo contra Wes Janson puede utilizar fichas de Concentración, Evasión y Blanco fijo durante el ataque. La capacidad especial de Wes Janson no elimina 1 ficha hasta después de que el ataque haya sido completamente resuelto.

CARTAS DE MEJORA



ACELERADOR DE PARTÍCULAS DE ESTIGIO

Cuando se usa en combinación con Dispositivo de camuflaje, si te ves obligado a desactivar al camuflaje al final de la ronda y eliges realizar la acción gratuita de evasión otorgada por Acelerador de partículas de estigio, la ficha de Evasión no se descarta.



ADAPTABILIDAD

Las naves equipadas con Adaptabilidad no modifican su Habilidad de piloto hasta que son desplegadas en la zona de juego durante los preparativos de la partida.

Por ejemplo: durante los preparativos de la partida, un Piloto del Escuadrón Verde equipado con Adaptabilidad se desplegaría con una Habilidad de piloto de 3. Tan pronto como haya sido desplegado, puede elegir incrementar su Habilidad de piloto a 4 o reducirla a 2..



ARTILLERO

Usar la capacidad especial del Artillero es un ataque independiente, lo que significa que la nave puede declarar un objetivo distinto para el segundo ataque, y toda capacidad que modifique los dados de ataque (como por ejemplo gastar una ficha de Concentración o de Blanco fijo) deberá utilizarse por separado con cada ataque.

Cuando se utiliza un sistema de armamento secundario que dice "efectuar este ataque dos veces", **ambos** ataques deben fallar para que el Artillero se active.

Ver "Orden de resolución para efectuar ataques" en la página 7.



ATRAER SU FUEGO

Una nave equipada con Atraer su fuego no puede sufrir los daños críticos causados por Darth Vader, Minas de proximidad o la capacidad especial del Príncipe Xizor, puesto que ese daño no es un ataque.



BOBA FETT

Si se usa a Boba Fett para descartar una carta que permite equipar una carta adicional durante la formación de escuadrones (como las cartas TIE de la Guardia Real, R2-D6 o Cazador de la Niebla), no se descarta ninguna de las cartas adicionales de equipo.

Boba Fett no puede afectar a naves acopladas. Si se usa a Boba Fett para descartar la carta de Título Espíritu mientras el Fantasma está acoplado, el Fantasma sigue acoplado y no se puede desplegar hasta que el Espíritu sea destruido (lo que le obliga a ser desplegado).

La capacidad de la carta de Mejora Chewbacca para descartar una carta de Daño no impide que esa carta sea asignada, por lo que la capacidad especial de Boba Fett entra en efecto igualmente.

Una nave equipada con la carta de Mejora Boba Fett puede usar su capacidad especial si el defensor recibió una carta de Daño boca arriba procedente de cualquier fuente durante el ataque de esa nave. **Boba Fett no puede ser usado durante un ataque si la nave que está equipada con Boba Fett no es la nave que está atacando.**

Si se usa a Boba Fett para descartar una carta de Mejora que posee una ficha de Munición en ella (incluida la propia carta de Mejora Munición adicional), el jugador adversario puede descartar la ficha de Munición en su lugar.



BOSSK

Bossk entra en efecto cada vez que efectúas un ataque que no impacta. Si no estás bajo tensión, recibes una ficha de Tensión. Si ya estás bajo tensión, no recibes una ficha adicional de Tensión. Luego, hayas recibido o no una ficha de Tensión, asigna 1 ficha de Concentración a tu nave y fija como blanco al defensor.



C-3PO

Una nave que esté equipada con C-3PO y con un Instructor de vuelo puede decir en voz alta cuántos resultados 1 va a sacar, añadir 1 al resultado si acierta, y luego volver a tirar 1 dado (si es posible).

C-3PO se puede usar en combinación con la carta de Mejora Lando Calrissian cuando se realice la acción especial de éste último.

La carta de Mejora Finta se puede usar para modificar el resultado 1 añadido por C-3PO.



CAÑÓN BLÁSTER AUTOMÁTICO

Un defensor atacado con el Cañón bláster automático no puede anular los resultados * con fichas de Evasión o cualquier otro efecto de juego que añada resultados *, como el de C-3PO (ver "Tiradas de dados" en la página 6)



CAÑÓN BLÁSTER DESECHABLE

El Cañón bláster desechable es un sistema de armamento secundario.



CAÑÓN LÁSER PESADO

Después de efectuar un ataque con un Cañón láser pesado y transformar todos los resultados de * en resultados **, los dados de ataque pueden modificarse con normalidad. Los dados que vuelvan a tirarse no cambian sus resultados ** por resultados *.



CAÑONES LÁSER ANTIPERSECUCIÓN

El efecto de los Cañones láser antipersecución solamente se resuelve si una nave enemiga queda en contacto con la nave que tiene equipada esta mejora después de ejecutar su maniobra.

El efecto de los Cañones antipersecución no se resuelve si la plantilla de maniobra es lo único que se solapa con la nave que tiene equipada esta mejora.



CHEWBACCA

Si una nave equipada con Chewbacca recibe un impacto crítico, el jugador puede mirar la carta de Daño antes de decidir si va a utilizar la capacidad especial de Chewbacca para descartarla.

Si una nave equipada con Chewbacca está a punto de sufrir el último punto de daño que la destruirá, se puede utilizar la capacidad especial de Chewbacca para anular ese punto de daño y recuperar 1 ficha de Escudos.



COMPUTADORA DE SELECCIÓN DE BLANCOS AVANZADA

Darth Vader se puede equipar con la carta Computadora de selección de blancos avanzada.



CORRECTOR DE PUNTERÍA

El Corrector de puntería debe usarse durante el paso "Modificar tirada de ataque". Tras anular los resultados de todos tus dados, puedes elegir no añadir 2 resultados *. Esto sigue considerándose un ataque. Los resultados de dados añadidos por el Corrector de puntería no pueden volver a ser modificados, pero sí que pueden ser anulados (por ejemplo, por el efecto del Cañón de iones).

El Corrector de puntería se puede usar para añadir 2 resultados * incluso aunque tengas asignada la carta de Daño Piloto cegado y no estés tirando ningún dado de ataque.



DARTH VADER

Una nave equipada con Darth Vader puede utilizar la capacidad especial de éste solamente si le queda al menos 1 punto de Casco.

Si una nave equipada con Darth Vader puede atacar dos veces en una misma ronda (por ejemplo, si dispone de un Artillero o de Misiles de racimo), puede usar a Darth Vader después del primer ataque y después del segundo ataque. Si Darth Vader destruye la nave en la que está equipado, ésta aún podrá efectuar su segundo ataque.

Si se usa dos veces a Darth Vader, debe ser en este orden: Ataque, Vader, Ataque, Vader.

Si una nave equipada con Darth Vader realiza un ataque con un arma secundaria que indique "Efectúa este ataque dos veces" Darth Vader puede ser utilizado una sola vez, y solamente después del segundo ataque. Ver "Orden de resolución para efectuar un ataque" en la página 7."



DEFLECTORES REFORZADOS

Si una nave recibe una carta de Daño de ¡Impacto directo! durante un ataque, cuenta como haber sufrido 1 punto de daño crítico (incluso aunque ¡Impacto directo! cuenta como 2 puntos de Daño contra su valor de Casco).

Cuando una nave equipada con Deflectores reforzados es impactada por Torpedos de plasma, la ficha de Escudos adicional quitada por Torpedos de plasma no cuenta como haber sufrido daño. Si este ataque hace que esa nave sufra 3 puntos de daño o más, la nave recupera 1 ficha de Escudos tras resolver los efectos de Torpedos de plasma.



DESCARGA DE ADRENALINA

Si una nave que se encuentra bajo tensión y está equipada con Descarga de adrenalina revela una maniobra roja, aún puede utilizar la Descarga de adrenalina para ejecutarla como si fuera blanca.

La Descarga de adrenalina no puede utilizarse para ejecutar como blanca la maniobra roja de [↻ o ↻] impuesta por una carta de Daño de Motor dañado puesta boca arriba.



DISPOSITIVO DE CAMUFLAJE AVANZADO

Una nave con alguna ficha de Tensión asignada no puede realizar acciones, y por lo tanto no podrá realizar la acción gratuita de camuflaje proporcionada por el Dispositivo de camuflaje avanzado.



DISPOSITIVO DE REPRESALIA

Las naves que son destruidas en la fase de Combate por el Dispositivo de represalia siguen la regla de ataques simultáneos si la Habilidad de su piloto es la misma que la del atacante que ha destruido la nave equipada con el Dispositivo de represalia.

Si IG-88A destruye una nave equipada con el Dispositivo de represalia y que tenía a alcance 1, el efecto del Dispositivo de represalia se resuelve durante el paso "Infligir el daño", antes de que IG-88A recupere 1 Escudo después del ataque.



DISPOSITIVO DE SIGILO

Una nave equipada con un Dispositivo de sigilo solamente lo descarta si se defiende contra un ataque y resulta impactada. Los daños causados por otros efectos de juego (Carga sísmica, asteroides, Transmisor de sobrecargas o encontrarse a alcance 1 de una nave alcanzada por Misiles de asalto) no hacen que la nave descarte su Dispositivo de sigilo.



DROIDE ASTROMECAÁNICO INTEGRADO

Si la carta Droide astromecánico integrado se usa para descartar a R2-D6, no se debe descartar también ninguna carta de Mejora de talento de élite equipada.



DROIDE AGROMECAÁNICO R4

Los blancos fijados por la capacidad del Droide agromecánico R4 puede ser gastados de inmediato.

Si una nave equipada con la carta Droide agromecánico R4 ataca con un armamento secundario que requiere que la nave gaste una ficha de Concentración (como la Torreta bláster o cualquier arma usada con Certero), esa nave no puede fijar como blanco al defensor porque la nave enemiga se convierte en el defensor una vez se ha pagado el coste para atacar. Ver "Orden de resolución para efectuar un ataque" en la página 6).

Puedes gastar 1 ficha de Concentración para cambiar todos los resultados por resultados una sola vez durante el paso "Modificar tirada de ataque". Ver "Gasto de fichas" en la página 5.



DROIDE ASTROMECAÁNICO R2

Una nave equipada con un Droide astromecánico R2 y que tenga asignada la carta Motor dañado resuelve todas sus maniobras de giro [↻ y ↻] como maniobras rojas, incluidos los giros de velocidades 1 y 2.

Si la nave está ionizada, la capacidad especial del Droide astromecánico R2 **sí convierte** la maniobra blanca de [↑ 1] en una maniobra verde.



DROIDE DE REPARACIONES WED-15

Si un Droide de reparaciones WED-15 está equipado en una nave enorme con múltiples secciones, su habilidad puede usarse en una carta de Daño asignada a cualquier sección de la nave, aunque la acción que se gastará será la de la sección en la que está asignado el Droide de reparaciones WED-15.

El Droide de reparaciones WED-15 puede ser usado en una carta de Daño asignada a una sección inutilizada de una nave enorme (por ejemplo, para descartar 1 carta de Daño que esté boca arriba); sin embargo, una vez una sección ha sido inutilizada, permanecerá inutilizada durante el resto de la partida.



EMPERADOR PALPATINE

Esta capacidad especial se puede usar para cambiar el resultado de un dado tirado gracias a una capacidad de carta (como los Cañones láser antipersecución o la resolución de una carta de Daño), o cuando una nave aliada se ha solapado con una Mina de proximidad, Mina de racimo o un obstáculo.

Al atacar o defenderse, la carta Emperador Palpatine se puede usar durante los pasos "Modificar la tirada de ataque" y "Modificar la tirada de defensa" respectivamente.

La carta Emperador Palpatine es una carta de Mejora de tripulación.



ENLACE MENTAL ATTANNI

Si una nave equipada con un Enlace mental attanni recibe varias fichas de Concentración o Tensión producidas por un mismo efecto (como el de las cartas Especialista en reconocimiento o Furia), cada otra nave aliada equipada con un Enlace mental attanni recibe solamente 1 de esas fichas.

Si una nave equipada con un Enlace mental attanni huye del campo de batalla al ejecutar una maniobra roja, esa nave es destruida inmediatamente y no recibe una ficha de Tensión. Si una nave equipada con un Enlace mental attanni se solapa con un obstáculo al ejecutar una maniobra roja, esa nave recibe la ficha de Tensión antes de tirar el daño, puesto que el daño se tira tras omitir el paso "Realizar una acción".



ESTRATEGA

Si una nave está equipada con un Artillero y un Estratega, y su primer ataque falla, el defensor sigue recibiendo 1 ficha de Tensión por el ataque.

Ver "Dentro de un arco de fuego a alcance X" en la página 4.

Si una nave equipada con la carta de Mejora Estratega efectúa un ataque con un sistema de armamento secundario que dice "efectúa este ataque dos veces", Estratega entra en efecto solamente una vez y únicamente después del segundo ataque. Ver "Orden de resolución para efectuar ataques" en la página 7.



GONK

Las dos acciones de "Gonk" son acciones diferentes. Una nave equipada con "Gonk" puede efectuar ambas acciones durante una misma ronda si posee la capacidad de realizar más de una acción.



IG-2000

Si tienes varios cazas Agresor equipados con la carta de Título IG-2000 y uno de los cazas Agresor es retirado del juego, todos los demás cazas Agresor equipados con la carta de Título IG-2000 pierden inmediatamente la capacidad especial del piloto del caza Agresor destruido.

Si un caza Agresor equipado con la carta de Título IG-2000 recibe la carta de Daño Piloto Herido, sigue pudiendo usar las capacidades especiales de pilotos de naves aliadas equipadas con esa misma carta de Título. Esas naves aliadas, por su parte, ya no podrán usar la capacidad especial del piloto que ha recibido la carta de Daño Piloto herido.



INTERFAZ EXPERIMENTAL

Ver "Máximo esfuerzo".

Si una nave está equipada simultáneamente con Interfaz experimental y Máximo esfuerzo, pueden ser usados juntos para realizar 2 acciones gratuitas adicionales. Tras resolver estas acciones, la nave recibe 2 fichas de Tensión.

El Interfaz experimental es una carta única. En tu escuadrón sólo puede haber 1 copia de esta carta.



INSTINTO DE VETERANO

Ver "Habilidad de piloto modificada" en la página 4.



INTRÉPIDO

Si una nave equipada con la carta de Título Intrépido ejecuta una maniobra roja y se solapa con otra nave, no puede realizar una acción gratuita. Si ejecuta una maniobra verde, se solapa con otra nave y usa la capacidad especial de la carta de Título Intrépido para realizar una acción gratuita, la ficha de Tensión que recibe no se retira por haber realizado esa maniobra verde.

Una nave equipada con la carta de Título *Intrépido* que se solape con otra nave puede usar la carta de Mejora Temerario para ejecutar una maniobra blanca [◀1] o [▶1].



JAN ORS

Si la nave equipada con Jan Ors realiza una acción de concentración o se le va a asignar una ficha de Concentración, se puede usar a Jan Ors para que la nave reciba en vez de ello una ficha de Evasión.

Una nave equipada con un Especialista en reconocimiento y que realice una acción de Concentración estando a alcance 1-3 de Jan Ors puede recibir 1 ficha de Concentración y 1 ficha de Evasión.



LUKE SKYWALKER

Ver "Artillero" en la página 14.



KANAN JARRUS

La capacidad especial de Kanan Jarrus entra en efecto después del subpaso "Despejar la zona de juego" del paso "Ejecutar maniobra".

Si una nave aliada que tiene a alcance 1-2 ejecuta una maniobra blanca y se solapa con una ficha de Desechos espaciales, la capacidad especial de Kanan Jarrus puede quitar la ficha de Tensión recibida por solaparse con los desechos espaciales.



MOTOR SUBLUMÍNICO AVANZADO

Los solapamientos con obstáculos se producen cuando la plantilla de maniobra o la posición final de la nave se solapan con algún obstáculo. Los solapamientos con naves se producen cuando la posición final de la nave se solaparía con alguna nave.



MÁXIMO ESFUERZO

Ver Interfaz experimental. Las acciones gratuitas, como la concedida por Jefe de escuadrón, son válidas para activar la carta Máximo esfuerzo. Esto puede provocar que una acción interrumpa algún otro efecto, el cual se terminará de resolver más tarde. Por ejemplo, si una nave realiza una acción gratuita de tonel volado otorgada por el talento Pericia, puede aprovechar esa acción gratuita para activar la carta Máximo esfuerzo. **Tras resolver los efectos de Máximo esfuerzo, los efectos de Pericia se terminan de resolver a su vez.**

Además, la acción gratuita otorgada por Máximo esfuerzo puede a su vez hacer entrar en efecto otras capacidades que tienen lugar tras realizar una acción. Esas capacidades se resuelven antes de que la nave reciba la ficha de Tensión de Máximo esfuerzo. Por ejemplo, una nave equipada también con TIE/V1 puede realizar un impulso, usar Máximo esfuerzo para fijar un blanco y luego realizar la evasión gratuita otorgada por TIE/V1 antes de recibir la ficha de Tensión de Máximo esfuerzo.

Si un jugador usa Máximo esfuerzo para tratar de llevar a cabo una acción que es incapaz de realizar (como tratar de fijar como blanco una nave que está fuera de alcance), puede optar por realizar una acción diferente o decidir no usar Máximo esfuerzo en absoluto.



MINAS DE PROXIMIDAD

Si una nave ejecuta una maniobra en la que su plantilla de maniobra y/o peana se solapa con varias fichas de Mina de proximidad, todas las fichas de Mina de proximidad detonan, incluso si la nave resulta destruida antes de que hayan detonado todas las fichas con las que se solapa.

Si una nave suelta una Mina de Proximidad de manera que quede solapada con más de una nave, el jugador que ha soltado la bomba elige cuál de esas naves sufre los efectos de la Mina de Proximidad al detonar.



MISILES DE RACIMO

Ver "Orden de resolución para efectuar ataques" en la página 7.

Si una nave está equipada con Misiles de rácimo y Munición a prueba de fallos, ambos ataques deben fallar para que Munición a prueba de fallos se active.



MISILES RASTREADORES

El atacante debe fijar como blanco al defensor para poder emplear los Misiles rastreadores, pero la ficha de Blanco fijado no se gasta al realizar este ataque.



NAVE DE ESCOLTA

La nave equipada con la carta Nave de escolta es la nave que está retirando la ficha de Tensión. Por lo tanto, a una nave equipada con las cartas Nave de escolta y Kyla Katarn (tripulante) puede serle asignada una ficha de Tensión después de que esa nave retire una ficha de Tensión de otra nave aliada.



NIEN NUNB

Si la nave está ionizada, la capacidad especial de Nien Nunb **sí convierte** la maniobra blanca de [↑ 1] en una maniobra verde.



OFICIAL DE NAVEGACIÓN

Una nave ionizada no puede utilizar al Oficial de navegación para cambiar la velocidad de la maniobra blanca [↑ 1].

Si Boba Fett está equipado con un Oficial de navegación y escoge una maniobra de inclinación, cuando muestre su selector de maniobras podrá rotarlo para elegir cualquier maniobra de inclinación a la velocidad que desee.



PERICIA

Una nave sólo puede realizar la misma acción una vez en cada ronda. Una nave equipada con Pericia no puede efectuar un tonel volado y usar la acción de Pericia en la misma ronda.

Si una nave intenta ejecutar una acción de Pericia pero no puede realizar un tonel volado, en vez de eso puede llevar a cabo otra acción diferente.



PLANIFICACIÓN

Solamente puedes utilizar Planificación una vez por ataque, sin importar cuántas fichas de Concentración tengas que gastar. Sin embargo, si durante un ataque sacas varios resultados ⚡, puedes gastar 1 ficha de Concentración para cambiar 1 resultado ⚡ por un resultado ✨ (usando Planificación) y gastar una segunda ficha de Concentración para cambiar todos los demás resultados ⚡ por resultados ✨ (el efecto normal de gastar una ficha de Concentración).



PROPULSORES AUTOMATIZADOS

Ver "Dentro de un arco de fuego a alcance X" en la página 4..



PRISIONERO REBELDE

La carta Prisionero rebelde entra en efecto durante el paso 1iii del "Orden de resolución para efectuar un ataque" en la página 7.



R5-X3

Dado que el atacante es quien determina si un ataque se considera obstruido, si una nave descarta a R5-X3 antes de revelar su selector, durante esa ronda los obstáculos no obstruyen los ataques de esa nave. Además, los obstáculos siguen pudiendo obstruir ataques que tengan como objetivo a esa nave.



PROYECTOR DE CAMPO DE TRACCIÓN

Si una nave equipada con la carta Crueldad usa el Proyector de campo de tracción para atacar a una nave pequeña enemiga e impacta a esa nave, primero debe el impulso o tonel volado de la nave enemiga, y luego entra en efecto Crueldad.

Si una nave está equipada con Proyector de campo de tracción y Estratega, la ficha de Campo de tracción se resuelve como parte del ataque, y luego se mide la distancia para los efectos del Estratega.



R7-T1

Si una nave equipada con R7-T1 se encuentra a alcance 1-2 y dentro del arco de fuego de una nave enemiga, tiene lugar la siguiente secuencia: la nave equipada con R7-T1 puede fijar la nave enemiga como blanco. Luego, la nave equipada con R7-T1 puede realizar una acción gratuita de impulso, incluso aunque no haya fijado la nave enemiga como blanco.



PUNTERÍA

Cuando una nave realiza la acción de Puntería, su efecto se aplica a todos los ataques que efectúe en esa ronda (por ejemplo, se aplicaría a los dos ataques proporcionados por unos Misiles de racimo).

Cuando una nave realiza la acción de Puntería, el jugador que la controla debe decidir si aplicar o no su efecto completo en cada ataque de la ronda. Si opta por aplicarlo, deberá cambiar 1 resultado * por un resultado ** antes de cambiar ningún otro * por **.



RED CONNER

Si se suelta una Red Conner de forma que queda solapada con una nave y detona de inmediato, y esa nave todavía no se ha activado en esta fase, la nave ejecuta de la manera habitual la maniobra que figura en su selector de maniobras y omite su paso de "Realizar una acción". Si se suelta una Red Conner de forma que queda solapada con una nave y detona de inmediato, y esa nave ya se ha activado en esta ronda, la nave sufre en el siguiente turno los efectos de estar ionizada y no omite ningún paso de "Realizar una acción". Si una nave está ionizada, ejecuta su maniobra (↑ 1) y se solapa con una Red Conner, todas sus fichas de lones se descartan al final de la maniobra (incluidas aquellas recibidas por la Red Conner).



R2-D2

Si una nave equipada con R2-D2 ejecuta una maniobra verde y su peana o plantilla de maniobra se solapa con una ficha de Mina de proximidad, esa nave debe hacer una tirada de daño antes de recuperar 1 de Escudos.

Si una nave equipada con R2-D2 ejecuta una maniobra verde y su peana o plantilla de maniobra se solapa con un obstáculo, o si su peana se solapa con una nave equipada con Cañones láser antipersecución, esa nave recupera 1 de Escudos antes de efectuar la tirada de daño.



R2-D2

Si R2-D2 está equipado en una nave enorme con múltiples secciones, R2-D2 sólo afecta a la sección en la que está equipado. Por ejemplo, si R2-D2 está equipado en la sección de proa, y esa sección está sin Escudos, se puede usar a R2-D2 para recuperar 1 ficha de Escudos en esa sección (incluso aunque la sección de popa tenga Escudos).



R3-A2

Si una nave equipada con la carta R3-A2 efectúa un ataque con un sistema de armamento secundario que dice "Efectuar este ataque dos veces", esta capacidad especial sólo puede usarse una vez, ya que entra en efecto al declarar el objetivo de tu ataque.





REFLEJOS RELÁMPAGO

Una nave equipada con la carta Reflejos relámpago puede usarla incluso aunque la nave se solapara con otra nave al ejecutar su maniobra.

Una nave que ejecuta una maniobra que no figura en su selector de maniobras (como una nave ionizada, una nave usando Amortiguadores de inercia, o Juno Eclipse usando su capacidad especial para ejecutar una maniobra que no figura en su selector de maniobras) no puede usar la carta Reflejos relámpago.



SABOTEADOR

Si el Saboteador le da la vuelta a una carta de Daño que hace que la nave afectada sea incapaz de resolver una maniobra (como Incendio en sistema de propulsión antes de que una nave trate de ejecutar una maniobra roja, o Motor dañado en una nave bajo tensión antes de que esa nave trate de ejecutar un giro), el jugador que controla la nave equipada con la carta de Mejora Saboteador elige qué maniobra ejecutará la nave bajo tensión cuando se active durante la fase de Activación.



SEGUIR AL OBJETIVO

Incluso aunque la maniobra elegida sea modificada por una capacidad como la del Oficial de navegación, la maniobra ejecutada por la nave siempre se considera una maniobra roja.



SENSORES AVANZADOS

Si una nave equipada con Sensores avanzados no tiene asignado ningún selector de maniobras (porque está ionizada, por ejemplo), no puede utilizar la capacidad especial de los Sensores avanzados.



SISTEMA DE CONTROL DE DISPARO

Si una nave equipada con un Sistema de control de disparo y un Ingeniero de armamento efectúa un ataque, debe fijar como primer blanco al defensor (si puede) antes de fijar como blanco una segunda nave.

Si una nave equipada con un Sistema de control de disparo ataca con un sistema de armamento secundario que dice "efectuar este ataque dos veces", la nave fija un blanco solamente después del segundo ataque. Ver "Orden de resolución para efectuar un ataque" en la página 7.



SUPERIORIDAD TÁCTICA

Una nave con un arma de torreta (incluida una nave con armamento principal de torreta de 360 grados) resulta afectada por Superioridad táctica a menos que se esté defendiendo contra una nave que se encuentra situada dentro del arco de fuego sombreado impreso en su indicador de Nave, y solamente obtiene los beneficios de Superioridad Táctica cuando está atacando a una nave situada dentro del arco de fuego sombreado impreso en su indicador de Nave.

Todos los arcos de fuego (incluidos los arcos de fuego especiales, auxiliares, móviles y principales) cuentan para esta capacidad especial.



TÁCTICA DE ENJAMBRE

Ver "Habilidad de piloto modificada" en la página 5.

Varias naves equipadas con Táctica de enjambre pueden utilizarla de forma consecutiva para otorgar a múltiples naves una misma puntuación de Habilidad. Así, "Aullador Veloz" equipado con Táctica de enjambre podría ceder su Habilidad B a un Piloto del Escuadrón Negro equipado con Táctica de enjambre, quien a su vez podría transmitir esa misma Habilidad B a un Piloto de la Academia.



TEMERARIO

Cuando una nave realiza la acción de la carta Temerario, debe seguir todas las reglas normales para la ejecución de una maniobra, con la única excepción de que la maniobra ejecutada siempre se considera una maniobra blanca. La acción de Temerario se puede llevar a cabo incluso aunque la nave acabe solapándose con otra nave o con un obstáculo; en este caso, el solapamiento se resuelve de la manera habitual.



TIE/x1

Darth Vader puede equiparse con la carta de Mejora TIE/x1.

Las naves tipo Prototipo de TIE Av. no pueden equiparse con la carta de Mejora TIE/x1.



TIE/v1

Darth Vader no puede equiparse con la carta de Mejora TIE/v1.

Las naves tipo TIE avanzado no pueden equiparse con la carta de Mejora TIE/v1.



TORRETA LÁSER DOBLE

Ver "Orden de resolución para efectuar ataques" en la página 7.

Si un VCX-100 está equipado con la carta de Título Espíritu, tiene acoplada una Lanzadera de ataque equipada con la carta de Título Fantasma, y efectúa un ataque con una Torreta láser doble al final de la fase de Combate, esa nave puede efectuar el segundo ataque con la Torreta láser doble.



TORPEDOS DE FRAGMENTACIÓN

Cuando hay que determinar si el defensor recibe una ficha de Tensión causada por los Torpedos de fragmentación, se utiliza el valor inicial de Casco del defensor (teniendo en cuenta cualquier carta de Blindaje mejorado), **en lugar** de los puntos de Casco restantes del defensor.

Si una nave equipada con Munición a prueba de fallos y con Torpedos de fragmentación falla al disparar Torpedos de fragmentación a un objetivo con un valor de Casco de 4 o inferior, el defensor recibe 1 ficha de Tensión y los Torpedos de fragmentación no se descartan.



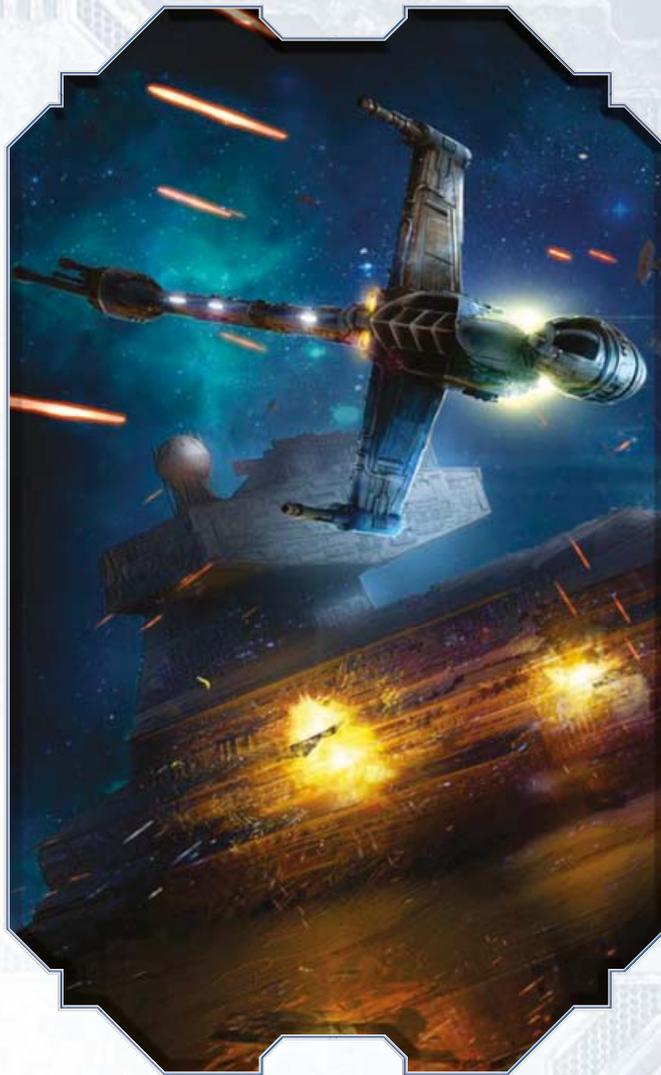
TRANSMISOR DE SOBRECARGAS

Los efectos del Transmisor de sobrecargas se resuelven sólo cuando te conviertes en la nave activa durante la fase de Combate. Si una nave equipada con Transmisor de sobrecargas destruye una nave enemiga cuyo piloto tenía 'su mismo valor de Habilidad pero no había atacado todavía, esa nave no es destruida de acuerdo con la regla de ataques simultáneos.

Usar el Transmisor de Sobrecargas no cuenta como un ataque, y puede ser usado contra naves con las que estés en contacto y mientras tienes asignada a tu nave la carta de Daño Piloto cegado. No se puede usar cuando estás solapado con un asteroide o tienes asignada una ficha de Armas inutilizadas.

Al usar el Transmisor de sobrecargas durante la fase de Combate, no puedes haber efectuado ningún ataque en esta fase antes de que te convirtieras en la nave activa y no podrás efectuar ningún ataque en esta fase después de que hayas sido la nave activa. Si tienes equipadas más de una copia del Transmisor de sobrecargas, sólo puedes usar 1 Transmisor de sobrecargas durante la fase de Combate.

Una nave equipada con un Transmisor de sobrecargas solamente puede usar esta capacidad si a la nave le queda por lo menos 1 punto de Casco.



YSANNE ISARD

Una nave que tiene asignada la carta de Daño Sensores dañados **no puede** usar a Ysanne Isard para efectuar una acción gratuita de evasión si esa acción figura en su barra de acciones.



"ZEB" ORRELIOS

La capacidad especial de "Zeb" Orrelios entra en efecto cuando la nave en la que está equipado o una nave enemiga con la que está en contacto se convierte en la nave activa durante la fase de Combate. La capacidad especial de "Zeb" Orrelios no entra en efecto en ningún ataque efectuado en cualquier otro momento, como el ataque efectuado al final de la fase de Combate generado por la carta de Título Fantasma o la capacidad especial de Corran Horn.

Si una nave equipada con la carta de Mejora "Zeb" Orrelios ataca a Dengar, la capacidad especial de "Zeb" Orrelios se aplica al ataque de Dengar, porque ese ataque tiene lugar mientras la nave equipada con "Zeb" Orrelios es la nave activa.

SECCIÓN 5: PREGUNTAS MÁS FRECUENTES

GENERALES

P: Si un jugador tiene múltiples efectos que se resuelven al mismo tiempo, ¿puede hacerlo en el orden que quiera?

R: Sí.

P: Si ambos jugadores tienen efectos que se resuelven al mismo tiempo (o tienen la misma condición que los hace entrar en efecto), ¿cuál de los jugadores resuelve primero sus capacidades?

R: El jugador con la iniciativa resuelve primero todas las capacidades que desee resolver, y luego el otro jugador resuelve todas las capacidades que desee resolver, tal y como se explica en la página 16 del cuaderno de "Reglas de Juego".

P: ¿Los efectos que entran en efecto al tirar los dados, entran en efecto cuando se vuelven a tirar los dados?

R: No. Tirar los dados y volver a tirar los dados se consideran efectos de juego diferentes.

P: ¿Han de tenerse en cuenta las guías de movimiento de las fichas de Bomba a la hora de medir el alcance o determinar el solapamiento de naves?

R: Sí.

P: Me he fijado en que a las cartas de Nave Firespray-31 para la facción Escoria y villanos les falta el símbolo de arco de fuego auxiliar. ¿Se trata de un error?

R: Sí, es un error de impresión. Las Firespray-31 de la facción Escoria y villanos tienen un arco de fuego auxiliar; aparece impreso en sus fichas de Nave, tal como sucede con las Firespray-31 de la facción Imperial.

P: ¿El arco de fuego especial introducido con el VCX-100 cambia el alcance de los torpedos con los que esté equipado?

R: No. Los valores de alcance impresos en los torpedos siguen utilizándose.

P: ¿Los arcos de fuego que no son arcos de fuego principales (como un arco de fuego auxiliar, móvil o especial) cuentan como arcos de fuego para capacidades especiales de cartas como "Asesino furtivo" o Superioridad táctica?

R: Sí.

P: ¿Una nave que se está desplegando desde otra nave (como el Cachorro de Nashtah o el Fantasma) puede ejecutar cualquier maniobra que exista en su selector de maniobras?

R: Sí.

ACCIONES Y EFECTOS DE JUEGO

P: ¿Puede una nave desactivar el camuflaje o realizar una acción de impulso o de tonel volado que la saque de la zona de juego (con lo cual abandonaría el campo de batalla)?

R: No. Una nave no puede desactivar el camuflaje o realizar una acción de impulso o de tonel volado que tenga como resultado que cualquier parte de su peana salga de la zona de juego. Esto incluye un impulso o tonel volado producido por haber recibido una ficha de Campo de tracción.

P: Si una nave se ve obligada a omitir su paso de "Realizar una acción" (si se ha solapado con un obstáculo, por ejemplo), ¿puede no obstante realizar acciones gratuitas ajenas al paso de "Realizar una acción"?

R: Sí.

P: ¿Una nave que está solapada con un asteroide puede realizar acciones gratuitas?

R: Sí.

P: ¿Se han de tener en cuenta las guías para el movimiento en las fichas de Bomba al medir el alcance o comprobar si una nave se solapa con ellas?

R: Sí.

P: Cuando un jugador desea realizar una acción de impulso, ¿puede medir su alcance para comprobar si la nave puede llevarla a cabo antes de comprometerse a ejecutarla (como es el caso del tonel volado)?

R: Sí. En eventos competitivos y preferentes, el jugador debe declarar la dirección de la maniobra antes de intentar completarla (ver "Juego competitivo" en la página 5).

P: Si una nave ya tiene un Blanco fijado en una nave enemiga, ¿puede fijar como blanco a la misma nave enemiga otra vez para activar un efecto especial (como el de "Dutch" Vander)?

R: Sí.

P: Cuando una capacidad te indica que fijas un blanco, ¿has de tener a alcance 1-3 la nave fijada?

R: Sí, a menos que la capacidad indique explícitamente lo contrario o alguna otra capacidad esté modificando el alcance al que esa nave puede fijar blancos.

P: ¿Pueden soltarse fichas de Bomba fuera de la zona de juego?

R: Sí. En estos casos se ignora la parte de la ficha de Bomba que queda fuera de la zona de juego.



P: ¿Puede una nave realizar la misma acción de una carta de Mejora o de Daño más de una vez por ronda?

R: No. Tener varias copias de una misma carta cuya capacidad se utilice con una acción no te permite realizar dicha acción más de una vez por ronda.

P: Si tengo una nave equipada con múltiples bombas, ¿puedo soltar más de una bomba en la misma ronda?

R: No. Cada nave está limitada a soltar una única bomba en cada ronda.

P: Si una nave tiene varias copias de una misma carta que no requiere ninguna acción para usar su capacidad especial, ¿puede utilizar todas estas capacidades?

R: Sí. Por ejemplo, cuando una nave equipada con 2 Copilotos mercenarios efectúa un ataque, puede convertir 2 resultados * en 2 resultados ✨.

P: ¿Puede una nave tener asignadas varias fichas de Concentración, Evasión o Tensión?

R: Sí. Una nave no puede realizar las acciones de concentración y evasión más de una vez cada una en la misma ronda, pero un efecto de juego (como la capacidad especial de Garven Dreis) puede asignar fichas adicionales a una nave.

P: ¿Una nave que esté ionizada puede desactivar el camuflaje?

R: Sí. Debido a que las desactivaciones de camuflaje tienen lugar al comienzo de la fase de Activación, una nave puede desactivar al camuflaje independientemente de si se le asigna o no un selector de maniobras.

P: ¿La acción de MASA cuenta como revelar tu selección de maniobras en lo que respecta a capacidades de cartas (como soltar una bomba)?

R: No, la acción de MASA no cuenta como revelar tu selector de maniobras.

COMBATE

P: Si una nave sufre más daños o daños críticos de los necesarios para su destrucción, ¿se le asignan igualmente las cartas de Daño sobrantes?

R: Sí. Esto significa que una nave que permanece en la zona de juego debido a la regla de ataques simultáneos puede verse afectada por cartas de Daño adicionales que se pongan boca arriba.

P: Si un jugador gasta una ficha de Blanco fijado para efectuar un ataque con un armamento secundario, ¿puede también volver a tirar sus dados de ataque?

R: No. Después de gastar una ficha de Blanco fijado para atacar con un armamento secundario, ya no tiene esa ficha y por tanto no puede gastarla para volver a tirar los dados.

P: ¿Puede el defensor de un ataque optar por no tirar dados de defensa? ¿Puede el atacante optar por no tirar dados de ataque?

R: No en ambos casos.

P: ¿Puede una nave elegir atacar a una nave aliada?

R: No.

P: ¿Puede una nave optar por no efectuar un ataque en la fase de Combate?

R: Sí. Efectuar un ataque es opcional.

ORDEN DE RESOLUCIÓN PARA EFECTUAR UN ATAQUE

P: Si hay varias capacidades que han sido identificadas durante el paso 9 del orden de resolución (como las de IG-88B y Dengar), ¿qué sucede con una capacidad que no haya sido escogida?

R: Cuando vuelve a alcanzarse otra vez el paso 9, el jugador que tiene la iniciativa puede resolver una de sus capacidades que no fueron resueltas durante un paso 9 previo. Si ese jugador no resuelve ninguna capacidad, entonces el otro jugador puede elegir resolver 1 de las suyas. Por ejemplo, IG-88D ataca a Dengar con un Cañón de iones y falla. Se llega al paso 9, y el jugador que controla a Dengar tiene la iniciativa. Ese jugador decide activar primero la capacidad especial de Dengar y efectuar un ataque. Cuando vuelve a llegarse el paso 9, al jugador que tiene la iniciativa ya no le queda ninguna capacidad por resolver y en consecuencia el jugador que controla a IG-88D resuelve la capacidad especial de IG-88D y efectúa otro ataque contra Dengar.

P: Si una capacidad especial entra en efecto cuando una nave es destruida, en caso de que la nave sea destruida durante un ataque, ¿cuándo tiene lugar esa capacidad?

R: La capacidad especial tiene lugar después de que se hayan asignado las cartas de Daño. Esto suele ser durante el paso "Infligir el daño" del combate. Aunque la nave es destruida, los efectos procedentes de capacidades especiales de piloto, cartas de Mejora, cartas de Daño, etc. siguen estando activos hasta el momento en que se retira la miniatura de la nave al final del ataque.

P: Cuando una nave va a ser destruida, pero en vez de eso permanece en juego debido a la regla de ataques simultáneos, ¿los efectos que tenga en vigor esa nave siguen estando activos?

R: Sí. Todos los efectos de la capacidad del piloto, cartas de Mejora, cartas de Daño demás permanecen activos y pueden aplicarse hasta que esa nave efectúe un ataque, momento en el que se retira inmediatamente.

MISIONES

P: ¿Las acciones específicas de una misión (como la de proteger) se consideran acciones de la barra de acciones de una nave?

R: No.

P: Si se especifica como condición que una nave debe huir por uno de los extremos de la zona de juego, ¿sólo puede huir por ese extremo?

R: Sí. Si la peana de una nave se extiende entre dos bordes de la zona de juego al mismo tiempo, la nave es destruida en vez de huir con éxito.

P: ¿Las naves enormes empiezan las misiones con Energía?

R: A menos que esté especificado en una misión concreta, las naves enormes empiezan cada misión sin Energía. En los formatos de torneo de Duelos espaciales épicos y Combates por equipos épicos, cada nave enorme empieza la partida con tanta Energía en su carta de Nave hasta como permite su límite de Energía.

MOVIMIENTO

P: Después de que una nave ejecute una maniobra, si su plantilla se sale de la zona de juego pero la peana de la nave sigue dentro de ella, ¿se considera que esa nave ha abandonado el campo de batalla?

R: No.

P: Si dos o más efectos de juego entran en conflicto porque ambos alteran la dificultad de una maniobra, ¿cuál de ellos tiene prioridad?

R: Todo efecto que incremente la dificultad de una maniobra tiene preferencia sobre aquellos que la reduzcan. Por ejemplo, si una nave equipada con un Droide astromecánico R2 recibe la carta de Motor dañado, todas las maniobras de giro de esa nave se consideran maniobras rojas, incluidos los giros a velocidades 1 y 2.

P: Al ejecutar una maniobra, la plantilla o la posición final de una nave se solapa con un obstáculo o ficha de Mina. Siguiendo la regla que impide las colisiones con otras naves, ésta detiene su movimiento antes de llegar al obstáculo o ficha de Mina. En este caso, ¿sufrir la nave los efectos correspondientes por el solapamiento con el obstáculo o ficha de Mina?

R: No.

P: ¿El solapamiento con otras naves puede hacer que una nave salga del campo de batalla?

R: Sí. Si cualquier parte de la peana de la nave en su posición final (después de retroceder) queda fuera de la zona de juego, se considera que la nave ha abandonado el campo de batalla.

P: Cuando una nave ejecuta una maniobra, ¿se considera que todo el ancho de la nave se desplaza a lo largo de la plantilla de maniobra, chocando contra posibles obstáculos?

R: No. A la hora de determinar si se produce una colisión contra un obstáculo sólo se tienen en cuenta la plantilla de maniobra y la posición final de la nave.

P: Después de que una nave atraviese o se solape con más de un obstáculo, ¿la nave sufre los efectos de cada obstáculo?

R: Sí. La nave sufre los efectos de cada obstáculo, empezando por el obstáculo más cercano a su posición inicial, y siguiendo por orden a partir de ahí.

P: Si una nave ejecuta una maniobra verde y se solapa con otra nave u obstáculo, ¿se le quita 1 ficha de Tensión pese a ello?

R: Sí.

P: Si una nave ya está solapándose con un obstáculo, ¿sufrir los efectos de esa ficha cuando ejecuta su siguiente maniobra?

R: Es posible. Al ejecutar la siguiente maniobra, si la plantilla o la posición final de la nave se solapan con la ficha, la nave choca contra ella y sufre sus efectos. En caso contrario no se le aplican ninguno de los efectos de la ficha, puesto que únicamente se solapaba con ella en su posición original, la cual se ignora en lo que respecta a los obstáculos.

MEDICIÓN DE DISTANCIAS

P: Algunos efectos de cartas, como las capacidades de "Aullador Veloz", Biggs Darklighter y Jefe de escuadrón, imponen requisitos de alcance para que se puedan aplicar sus efectos. ¿Desde dónde hay que empezar a medir estos alcances?

R: Los alcances se miden desde la nave que posee la capacidad. Por ejemplo, la capacidad de "Aullador Veloz" afecta a las naves aliadas situadas a alcance 1 medido desde la nave de "Aullador Veloz".

P: Cuando se mide con la regla de alcance, ¿hay que tener en cuenta todo el ancho de la regla?

R: No. Los jugadores deben utilizar **un solo borde** de la regla al medir alcances y distancias. Además, la anchura de la regla no se tiene en cuenta a la hora de determinar si un obstáculo obstruye un ataque.

P: Si una nave ataca con un arma de torreta a una nave enemiga que está situada dentro del arco de fuego del atacante, ¿puede la nave atacante optar por medir el alcance usando las reglas para su arco de fuego en vez de las reglas para su arma de torreta?

R: No. Cuando se está efectuando un ataque con un arma de torreta (incluido el armamento principal de torreta de 360 grados y un YT-24000 equipado con un cañón y la carta de Título "Jinete del Espacio"), el alcance siempre se mide desde el punto más cercano del atacante al punto más cercano del defensor.

P: Algunas capacidades del juego, como la de Jan Ors y la de Oportunista, permiten a las naves tirar un dado adicional de ataque cuando están efectuando un ataque. ¿En qué momento concreto entran en efecto estas capacidades?

R: Cualquier dado adicional debe añadirse durante el paso "Tirar dados de ataque" de la fase de Combate, antes de realizar ninguna tirada.

P: ¿Una nave se considera que está a alcance 1 de sí misma?

R: Sí.

EDGE

EDGEENT.COM