

STAR WARS™

X-WING™



GUÍA DE REFERENCIA

VERSIÓN 1.4.5

VIGENTE A PARTIR DEL 09/06/2023

INTRODUCCIÓN

Esta guía es la fuente de información definitiva para todas las reglas de **Star Wars: X-Wing**. A diferencia de *Manual de reglas*, esta guía explica situaciones de juego complejas e inusuales.

El principal componente de esta guía consiste en un glosario de términos de juego importantes organizados alfabéticamente. También hay varios apéndices a partir de la página 25.

LA REGLA DE ORO

Si alguna regla de esta *Guía de referencia* contradice el texto del *Manual de reglas*, siempre tendrá precedencia el contenido de esta guía.

Si la capacidad de una carta contradice las reglas de esta guía, la capacidad de la carta siempre tendrá precedencia.

Si la capacidad de una carta utiliza la expresión “no puede”, ese efecto es absoluto y no puede ser invalidado por ningún otro efecto.

Durante un ataque o mientras se esté resolviendo cualquier efecto relacionado con dados, ninguno de los dados podrá ser vuelto a tirar más de una sola vez.

INTERPRETACIÓN DE LAS CARTAS

TEXTO ESCRITO EN SEGUNDA PERSONA

Muchas capacidades de pilotos y de naves tienen su texto escrito en segunda persona para referirse a la nave correspondiente a dicha carta. Las cartas de Mejora, de Daño y de Estado cuyo texto está escrito en segunda persona se están refiriendo a la nave a la que se ha infligido o equipado dicha carta.

Los efectos de cartas escritos en segunda persona siempre se están refiriendo a la nave o al remoto, y nunca al jugador.

USO DE “PUEDE”, “ES CAPAZ” Y “DEBE”

La palabra “puede” se utiliza para expresar “tiene la opción de”. Por ejemplo, una capacidad que dice “Al comienzo de la fase de Enfrentamiento, puedes realizar una acción ” significa que la nave tiene la opción de realizar esa acción, pero puede optar por no realizarla.

La palabra “es capaz” se utiliza para expresar “posee la capacidad de”. Por ejemplo, una capacidad que dice “Mientras realizas un impulso o un tonel volado, puedes pasar a través de obstáculos y solaparte con ellos” significa que cuando una nave con esta capacidad realiza un impulso o un tonel volado, ignora las reglas que le impiden solaparse o pasar a través de obstáculos. La nave siempre aplicará este efecto porque no se considera opcional, sino una ampliación de sus capacidades.

La palabra “debe” se utiliza para expresar “tiene la obligación de”. Aunque todos los efectos que no dicen “puede” son obligatorios, la inclusión de un “debe” sirve para reiterar la obligatoriedad de un efecto que podría ser perjudicial para la nave afectada por él.

UNA VEZ POR OPORTUNIDAD

Muchas capacidades están restringidas a producirse “una vez por oportunidad”, lo que significa que pueden resolverse una sola vez durante el momento concreto especificado. Por ejemplo, si una capacidad se produce “Al comienzo de la fase de Enfrentamiento”, esa capacidad sólo puede resolverse una sola vez al comienzo de cada fase de Enfrentamiento.

Como ejemplo adicional, si una nave posee la capacidad “Mientras efectúas un ataque, puedes volver a tirar 1 dado de ataque”, la nave puede resolver esa capacidad una sola vez durante cada uno de sus ataques.

Y/O

Si un efecto hace referencia a resultados separados por barras inclinadas, eso significa cualquier combinación de esos resultados. Por ejemplo, si una capacidad dice “2 resultados /”, esto incluiría 2 resultados , 2 resultados  o 1 resultado  y 1 resultado .

ERRATAS Y CONTRADICCIONES

Si durante la resolución de un efecto de juego se produce una contradicción entre cartas pertenecientes a distintos idiomas y/o tiradas de impresión, siempre tendrá precedencia el texto en inglés de la impresión más reciente. Las versiones más recientes de las cartas están disponibles en la lista de erratas disponible en www.atomicmassgames.com/xwing-documents.

GLOSARIO

El glosario explica en detalle todos los términos y fases del juego.

ACCIONES

Las naves pueden realizar acciones, que a nivel temático representan cosas que un piloto puede hacer, como modificar ligeramente su posición o volar a la defensiva.

Cuando a una nave se le indica que realice un acción, la nave puede realizar una **ACCIÓN NORMAL**, lo que incluye las acciones que figuran en la barra de acciones de esa nave, así como las capacidades que tienen el encabezado “**Acción:**” en sus cartas de [Daño](#), de [Estado](#), de [Mejora](#) o de Nave.

- Una nave no puede realizar acciones mientras está [bajo tensión](#).
- Algunas cartas de Mejora poseen una barra de acciones en la que figuran una o más acciones. Estas acciones se añaden a la barra de acciones de la nave y por lo tanto son acciones normales que esa nave puede realizar.
- Algunas cartas de Nave y de Mejora poseen una barra de acciones enlazadas que permite a la nave realizar [acciones enlazadas](#).
- Algunas acciones pueden [fracasar](#).
- Las acciones poseen tres dificultades: blanca, roja o violeta. Las menos difíciles son las de color blanco, seguidas de las rojas y por último las violeta.
 - ◇ Como coste para intentar realizar una acción roja, la nave debe recibir 1 ficha de Tensión.
 - ◇ Como coste para intentar realizar una acción violeta, la nave debe gastar 1 .
 - ◇ Si a una nave se le indica que realice una acción, esa acción es blanca a menos que se especifique lo contrario.
 - ◇ Si dos o más efectos van a modificar el color de una acción respecto a su color por defecto (por ejemplo, “esta acción se considera roja”), el color definitivo de la acción afectada será el más restrictivo de esos colores.
- No hay ningún límite máximo a la cantidad de acciones que una nave puede realizar en el transcurso de una ronda, pero una nave no puede realizar la misma acción más de una vez en una misma [ronda](#), o realizar una acción que ha fracasado en esa ronda.
 - ◇ Si una nave posee varias cartas de Daño con el mismo nombre, la capacidad de cada una de esas cartas de Daño se considera una acción diferente.
 - ◇ Algunas cartas poseen múltiples encabezados “**Acción:**”, cada uno de los cuales indica una acción diferente.
 - ◇ Los efectos de juego como “recibir 1 [ficha de Concentración](#)”, “realizar un [impulso](#)” u “obtener un [Blanco fijado](#)” no son acciones, y una nave puede resolver estos efectos de juego cualquier cantidad de veces en cada ronda. Los efectos de juego como “realizar una acción ”, “realizar una acción ” o “realizar una acción ” sí que son acciones, y por lo tanto cada nave puede realizar cada una de estas acciones una sola vez por ronda.
- Durante el paso de “Realizar una acción” de la [activación](#) de una nave, esa nave puede realizar una acción.
- Una nave puede elegir no realizar ninguna acción durante el paso de “Realizar una acción” o cuando se le concede una acción.

ACCIONES ENLAZADAS

Las acciones enlazadas permiten a una nave realizar una [acción](#) después de haber realizado otra acción. Las acciones enlazadas pueden aparecer en una carta de Nave o de Mejora en la barra de acciones enlazadas situada justo a la derecha de la barra de acciones. Después de que la nave realice la acción que figura en su barra de acciones, puede realizar la acción enlazada que aparece en la barra de acciones enlazadas.

- Después de que una nave realice una acción que tiene vinculada una acción enlazada, si el jugador desea resolver la acción enlazada, ésta es añadida a la [cola de capacidades](#). Si hay varias acciones enlazadas a la misma acción inicial (por ejemplo,  y , sólo se puede elegir una de ellas para añadirla a la cola.
- Una acción enlazada puede ser realizada después de realizar la acción a la que está vinculada incluso aunque dicha acción haya sido otorgada por el efecto de una carta o algún otro efecto de juego.
- Después de que una nave realice una acción enlazada, la nave no puede usar esa acción para añadir otra acción enlazada a la cola de capacidades. Por ejemplo, si una nave tiene tanto  como  en su barra de acciones, no puede emplear la acción  de su barra de acciones enlazadas (unida a ) como la acción  de su barra de acciones para realizar una acción  enlazada.

ACOPLAMIENTOS

Algunas capacidades permiten a una nave acoplarse con otra nave aliada o ir alojada dentro de ella. Si una capacidad de carta indica a una nave que se **ACOPLE** con una nave nodriza, la nave acoplada se coloca en [reserva](#). Una nave acoplada puede **DESPLEGARSE** desde su nave nodriza durante la [fase de Sistemas](#), llevando a cabo los siguientes pasos:

1. Elige una [maniobra](#) en el selector de la nave acoplada que no sea una maniobra inmóvil ni de retroceso.
 2. Utilizando la plantilla correspondiente, la nave acoplada ejecuta esa [maniobra](#) utilizando los [salientes](#) frontales o traseros de la nave nodriza como si esos salientes fueran la posición inicial de la nave acoplada.
 3. La nave puede realizar una [acción](#).
- Mientras una nave se está desplegando, si la nave va a ejecutar parcialmente la maniobra y no se puede colocar en la zona de juego sin quedar solapada con otra nave, el despliegue [fracasa](#) y la nave permanece en reserva.
 - Una nave que se despliegue durante la fase de Sistemas no se activará durante la fase de Activación.

Durante la fase de Sistemas, toda nave que se encuentre a [alcance](#) 0 de su nave nodriza puede acoplarse con ella y ser colocada en reserva. Una nave puede realizar un acoplamiento o un despliegue en una fase de Sistemas, pero no ambos en la misma fase. Una nave que realice un acoplamiento durante la fase de Sistemas no resolverá su selector asignado ni se activará durante la fase de Activación.

- Después de que una nave capaz de acoplarse ejecute parcialmente una maniobra y se solape con una nave nodriza aliada, la nave capaz de acoplarse puede colocarse en reserva. De hacerlo, no se resuelven los efectos del solapamiento.

Si una nave nodriza es destruida, antes de que sea retirada de la zona de juego, toda nave que estuviera acoplada a ella puede realizar un **DESPLIEGUE DE EMERGENCIA** desde su nave nodriza. El despliegue de emergencia se realiza de forma similar al despliegue normal, tal como se ha explicado anteriormente, salvo que la nave acoplada sufrirá primero 1 de daño  y que después de ejecutar la maniobra no tendrá oportunidad de realizar una acción.

- Si la nave acoplada intenta realizar un despliegue de emergencia y debe [ejecutar parcialmente](#) la maniobra pero no puede ser colocada en la zona de juego sin quedar solapada con otra nave, el despliegue de la nave [fracasa](#) y ésta es destruida.

- Si una nave realiza un despliegue de emergencia durante la [fase de Enfrentamiento](#), seguirá pudiendo intervenir en esa fase cuando sea la ocasión para las naves con su valor de Iniciativa. Si esa ocasión ya ha tenido lugar, la nave no podrá intervenir en esa fase.

Debe tenerse también en cuenta lo siguiente:

- El [Apéndice](#) contiene un ejemplo de despliegue.
- Las naves capaces de acoplarse pueden empezar la partida acopladas. Antes del paso de “Desplegar las fuerzas” de la [preparación](#) de la partida, los jugadores que controlen naves capaces de acoplarse deben declarar cuáles de ellas están acopladas y a qué naves lo están.
- Durante la fase de Sistemas, la Iniciativa que se utiliza es la de la nave que se está acoplando o desplegando, no la Iniciativa de la nave nodriza.

ACTIVACIÓN

Ver [Fase de Activación](#).

AGILIDAD

La Agilidad de una nave es el número verde impreso en su carta de Nave. Este valor indica la cantidad de dados de defensa que la nave tira mientras se defiende.



Valor de Agilidad en una carta de Nave

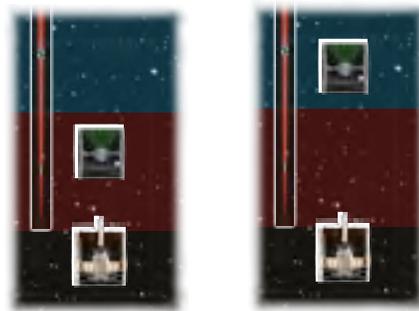
- Durante un [ataque](#), una nave con un valor de Agilidad de “0” sigue pudiendo tirar dados de defensa adicionales otorgados por efectos de juego como los [modificadores por alcance](#), el ataque siendo [obstruido](#) por un [obstáculo](#) y otras [capacidades](#) de cartas.
- Las capacidades o efectos de juego que incrementan o reducen la cantidad de dados de defensa tirados por una nave no modifican en modo alguno el valor de Agilidad del defensor.
- Todos los modificadores a la Agilidad son acumulativos.
- Después de aplicar todos los modificadores, si la cantidad de dados de defensa requerida para una tirada es menor que “0”, se considera que es “0”.
- Después de aplicar todos los modificadores, si la cantidad de dados de defensa requerida para una tirada es mayor que “6”, se considera que es “6”.

ALCANCE

El **ALCANCE** es la distancia entre dos [objetos](#) medida por la regla de alcance. La regla de alcance está dividida en tres segmentos de alcance numerados.

Para medir el alcance entre dos objetos, coloca la regla de alcance encima del punto del primer objeto que esté más próximo al segundo objeto, y luego orienta el extremo opuesto de la regla hacia el punto del segundo objeto que esté más próximo al primero. Las naves se considerarán que están **A** el alcance que corresponda al segmento de alcance que quede encima del punto más próximo del segundo objeto.

Al medir el **ALCANCE DE ATAQUE** para un [ataque](#), el atacante mide desde su arco de ataque hasta el punto más próximo de la nave objetivo que esté **en** el arco de ataque del atacante.



El caza TIE está **dentro** de alcance 1 del Ala-X.

El caza TIE está **más allá** de alcance 1 del Ala-X.

Los siguientes términos se utilizan en la determinación del alcance:

- ◊ **Alcance #-#:** El alcance incluye todos los segmentos de alcance que van del mínimo al máximo especificados.
 - ◊ **A:** Un objeto está a un alcance específico si el punto más cercano del objeto está situado en el interior de ese alcance.
 - ◊ **Dentro de:** Un objeto está dentro de un alcance específico si el objeto está situado en su totalidad en el interior de ese alcance.
 - ◊ **Más allá:** Un objeto está más allá de un alcance específico si ninguna parte del objeto está situada entre el alcance especificado y el objeto desde el que se está midiendo el alcance.
- Al medir el alcance hasta una nave, el alcance se mide hasta el punto más próximo de la peana de la nave (no de su indicador de Nave ni de la propia miniatura).
 - Al medir el alcance hasta un objeto que no sea una nave, el alcance se mide hasta el punto de ese objeto que esté más próximo a la peana de la nave.
 - Al medir el alcance, los jugadores utilizan un único borde de la regla de alcance; el grosor y la anchura de la regla son irrelevantes.
 - El alcance 0 no aparece en la regla de alcance, pero se utiliza para describir el alcance de objetos que estén físicamente en contacto.
 - ◊ Después de que una nave [ejecute parcialmente](#) una maniobra, la nave quedará situada a alcance 0 de la última nave con la que se haya solapado.
 - ◊ Si un objeto está situado físicamente encima de un obstáculo o un dispositivo, se encuentra a alcance 0 de él.
 - ◊ Si una nave está situada físicamente en contacto con otra nave, se encuentra a alcance 0 de ella.
 - ◊ Si dos naves están situadas a alcance 0 una de la otra, seguirán a alcance 0 hasta que una de esas naves se [mueva](#) o sea girada de tal manera que sus peanas dejen de estar físicamente en contacto.
 - ◊ Aunque es raro, es posible que una nave se mueva de tal manera que quede situada a alcance 0 de otra nave (en contacto físico con ella) sin haber llegado a solaparse con ella.

ALCANCE DE ATAQUE

Durante un ataque, el **ALCANCE DE ATAQUE** se determina midiendo el [alcance](#) desde el punto más cercano del atacante hasta el punto más cercano del defensor que esté en el [arco de ataque](#).

- Cuando se esté midiendo el alcance para el uso de capacidades que no especifican el alcance de ataque, el alcance entre el atacante y el defensor se mide desde el punto más cercano del atacante hasta el punto más cercano del defensor, ignorando el arco de ataque.
- **Mientras se efectúa un ataque contra una nave a alcance 0, el alcance de ataque siempre es 0.**

ALIADO/A

Todas las naves/[dispositivos](#) controlados por el mismo jugador están **ALIADOS** entre ellos, a menos que una carta, modalidad de juego, escenario o algún otro efecto especifique lo contrario. Todo dado que sea tirado por ese jugador es aliado de esas naves. Este término es el opuesto de [enemigo](#) y no equivale a [amistoso](#).

- Las naves no pueden efectuar [ataques](#) contra naves aliadas, a menos que se especifique lo contrario.
- Una nave es aliada de sí misma y puede afectarse a sí misma con cualquiera de sus capacidades que afecten a naves aliadas, a menos que dichas capacidades se refieran explícitamente a "otras" naves aliadas.

AMISTOSO/A

Algunas naves/[dispositivos](#) controlados por el mismo jugador son **AMISTOSOS** entre ellos en vez de ser [aliados](#). Las naves amistosas son usadas por su jugador de una forma muy similar a la de las naves aliadas, pero no interactúan con los efectos que afectan a "naves aliadas".

- Las naves no pueden efectuar [ataques](#) contra naves amistosas, a menos que se especifique lo contrario.
- Una nave no está aliada con sus naves amistosas, y las capacidades que afectan a "naves aliadas" no afectan a las naves amistosas.
- Una nave no es "amistosa" consigo misma, por lo que las capacidades que afectan a "naves amistosas" no afectan a la nave de la que proceden.

ANULAR

Cuando un resultado de dado es anulado, el jugador coge un dado que muestre el resultado anulado y lo retira físicamente de la superficie de juego. Los jugadores ignoran todos los resultados que sean anulados.

- Anular resultados de dados no cuenta como [modificación de dados](#).

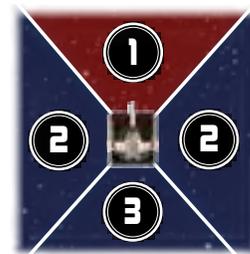
ARCO

Un arco es un área comprendida entre los límites creados al prolongar hasta alcance 3 las marcas de referencia o líneas de arco que hay impresas en un indicador de Nave. Una nave está situada **EN** un arco si cualquier parte de su peana se encuentra en el interior de esa área.

- Los arcos se miden más allá de la peana de las naves. Toda parte de cualquier objeto que se encuentre debajo de una miniatura de nave no se considera que esté situada en ninguno de los arcos de esa nave.

ARCOS NORMALES

Existen tres tipos de **ARCOS NORMALES** que están delimitados por las líneas de arco diagonales.



1. **Arco frontal (☉):** Este arco se proyecta en la misma dirección hacia la que está orientada la nave. La mayoría de las naves poseen un armamento principal ☉. Casi todos los sistemas de armamento ☉, ☉ y ☉ emplean este arco.
2. **Arcos laterales (☽, ☿):** Estos arcos están en el lado izquierdo (☽) o en el lado derecho (☿) de las naves.
3. **Arco trasero (☾):** Este arco se proyecta en la dirección opuesta hacia la que está orientada la nave. Algunas naves poseen un armamento principal ☾.

ARCO DE DISPARO CENTRADO

En el interior de su arco frontal, cada nave posee un arco de disparo centrado.

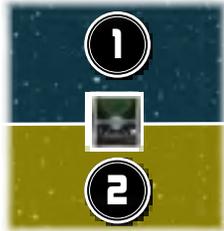


Arco de disparo centrado (☉): Este arco se encuentra en el interior del ☉. Si un objeto está situado en el arco ☉ de una nave, también se halla en su arco ☉.

- El ☉ tiene la misma anchura y longitud que la regla de alcance.
- No hay ningún efecto intrínseco que se produzca cuando una nave ataca a otra que está situada en su ☉, pero algunas [capacidades](#) de cartas pueden hacer referencia a este arco.

ARCOS COMPLETOS

Existen dos **ARCOS COMPLETOS** que utilizan la línea intermedia en vez de las líneas de arco impresas en el indicador de Nave.



1. **Arco completo frontal (☉):** Este arco comprende toda el área situada delante de la nave. Algunas naves poseen un armamento principal ☉.
2. **Arco completo trasero (☉):** Este arco comprende toda el área situada detrás de la nave.

Al emplear el ☉, el ☉ y prolongar hasta alcance 3 la línea intermedia, se utilizan las siguientes expresiones para referirse a posiciones concretas entre dos naves.

- **Detrás:** Si la nave A está en el ☉ de la nave B y la nave A no cruza la línea intermedia de la nave B, entonces la nave A está **DETRÁS** de la nave B.
- **Delante de:** Si la nave A está en el ☉ de la nave B y la nave A no cruza la línea intermedia de la nave B, entonces la nave A está **DELANTE DE** la nave B.
- **Flanqueando:** Si la nave A cruza la línea intermedia de la nave B, entonces la nave A está **FLANQUEANDO** la nave B.

ARCOS DE TORRETA

A diferencia de otros arcos, algunos sistemas de armamento emplean indicadores de arco de torreta para seleccionar arcos concretos. Existen dos tipos de estos indicadores: de torreta individual (☉) y de doble torreta (☉). Durante la [preparación](#), toda nave provista de armamento [principal](#) (o [especial](#)) ☉ o ☉ añade el correspondiente indicador de arco de torreta a su peana.



El indicador de arco de torreta apunta hacia uno de los cuatro arcos normales de la nave. El arco normal hacia el que el indicador de arco de torreta está apuntando es un ☉ además de seguir siendo un arco normal. Mientras una nave efectúa un ataque ☉, la nave puede atacar a un objetivo que esté situado en su arco ☉.

Una nave provista de un indicador de arco de doble torreta posee dos ☉ que apuntan en direcciones opuestas.



Una nave puede modificar hacia qué arco(s) normal(es) está apuntando su indicador de arco de torreta mediante el uso de la acción de [reorientación](#) (☉).

Las naves enormes poseen reglas adicionales para los indicadores de arco de torreta (ver [Apéndice: Naves enormes](#)).

ARCOS DE FUEGO

Los **ARCOS DE FUEGO** de una nave incluyen todas las áreas sombreadas en su indicador de Nave además de todos sus arcos ☉, si tiene alguno.

- Si una carta de Mejora otorga a una nave un arco ☉ o un armamento principal con un arco concreto especificado, esos arcos también se consideran arcos de fuego.

ARCO COMPLETO

Ver [Arco](#).

ARCO DE ATAQUE

Durante un [ataque](#), el **ARCO DE ATAQUE** es el [arco](#) correspondiente al del sistema de armamento utilizado por el atacante. Durante el paso de "Declarar el defensor", la nave adversaria debe estar situada en el arco de ataque.

ARCO DE DISPARO CENTRADO (☉)

Ver [Arco](#).

ARCO DE FUEGO

Ver [Arco](#).

ARCO DE TORRETA (☉)

Ver [Arco](#).

ARCO NORMAL

Ver [Arco](#).

ARMAMENTO ESPECIAL

Los sistemas de armamento especial aparecen como encabezados "**ATAQUE:**" en el texto de cartas. Proporcionan tipos de ataque adicionales independientes de los sistemas de [armamento principal](#) de una nave.

Los sistemas de armamento especial poseen una combinación de requisitos de [arco](#), requisitos de alcance, valor de Ataque, y puede que otros requisitos. El **ICONO DE ARCO** indica dónde debe estar situado el objetivo para poder utilizar este ataque. El **REQUISITO DE ALCANCE** indica el intervalo de [alcances de ataque](#) válidos. El **VALOR DE ATAQUE** de color rojo se utiliza para determinar la cantidad de dados de ataque que se tirarán durante el paso de "Tirar dados de ataque". Para las cartas con requisitos especiales, todos esos requisitos deben ser cumplidos para poder efectuar ese ataque.

- Algunos sistemas de armamento especial poseen un pequeño icono de **MUNICIÓN DE ARTILLERÍA** para indicar que los modificadores por alcance no se aplican a los ataques efectuados con ellos.



- Las restricciones de arco aparecen en forma de iconos de arco situados a la izquierda del valor de Ataque. La restricción de arco requiere que el defensor esté situado en ese arco del atacante.
- Los requisitos de alcance son números de color blanco situados debajo del valor de Ataque y la restricción de arco.
- Algunos ataques poseen también requisitos especiales que aparecen entre paréntesis después del encabezado.

- ◊ El encabezado "**ATAQUE (☉):**" indica que el atacante debe tener un [Blanco fijado](#) sobre el defensor.
- ◊ El encabezado "**ATAQUE (☉):**" indica que el atacante debe tener una ficha de [Concentración](#).

- Debido a que los sistemas de armamento especial no son sistemas de armamento principal, no se benefician de las capacidades que se apliquen mientras se está efectuando un ataque de armamento principal.
- Todo tipo de ataque de una carta de Mejora (como un ataque ☹️) es un ataque de armamento especial.

ARMAMENTO PRINCIPAL

Toda nave posee hasta dos sistemas de armamento principal indicados en su carta de Nave. Cada uno de estos sistemas posee un símbolo de [arco](#) y un valor rojo de Ataque. Durante el ataque de una nave, ésta elige un sistema de armamento con el que efectuar un ataque. Si la nave efectúa un [ataque](#) con un armamento principal, el valor de Ataque indica cuántos dados de ataque tirará durante el paso de "Tirar dados de ataque" y el símbolo de arco indica dónde deberá estar situado el defensor.



Armamento principal ☹️
en una carta de Nave

- Un armamento principal requiere que el alcance de ataque sea alcance 0-3 y no tiene ningún coste por defecto.
- Debido a que los sistemas de armamento principal no son sistemas de armamento [especial](#), no se benefician de las capacidades que se aplican mientras se efectúa un ataque especial.

ATAQUE

Las naves pueden efectuar ataques, lo que a nivel temático representa a la nave abriendo fuego con sus cañones bláster, disparando misiles o empleando otros tipos de armas.

Si una nave efectúa un ataque, se convierte en el atacante y sigue estos pasos:

1. **Declarar el objetivo:** Durante este paso, el jugador atacante determina y dice en voz alta la identidad del defensor del ataque.
 - a. **Medir el alcance:** El jugador atacante mide el [alcance](#) desde el atacante hasta cualquier número de naves enemigas y determina en cuál de los [arcos](#) del atacante se encuentra cada una de esas naves enemigas.
 - b. **Elegir el armamento:** El jugador atacante elige uno de los sistemas de armamento [principal](#) o [especial](#) del atacante.
 - c. **Declarar el defensor:** El jugador atacante elige una nave enemiga para que sea el defensor. El defensor debe cumplir los requisitos definidos por el armamento utilizado.
 - d. **Pagar costes:** El atacante debe pagar todos los costes requeridos para efectuar el ataque.
 - Durante el paso de "Declarar el objetivo", el [arco de ataque](#) es el arco correspondiente al del armamento elegido. El [alcance de ataque](#) se determina midiendo el alcance desde el punto más cercano del atacante hasta el punto más cercano del defensor que esté **en** el arco de ataque.
 - El armamento principal requiere que el alcance de ataque sea alcance 0-3. El armamento principal no posee ningún coste por defecto.
 - Los sistemas de armamento especial poseen distintos requisitos especificados por la fuente del ataque.
 - Si no hay ningún objetivo válido para el sistema de armamento elegido, o si el atacante no puede pagar los costes requeridos para el ataque, el jugador atacante debe optar por elegir un sistema de armamento distinto o decidir no atacar.
2. **Dados de ataque:** Durante este paso, el jugador atacante tira los dados de ataque y los jugadores pueden modificar estos dados.
 - a. **Tirar dados de ataque:** El jugador atacante determina la cantidad de dados de ataque que se deberá tirar. A partir del valor de Ataque, se aplican los modificadores que incrementen o reduzcan el número de dados de ataque (como los modificadores por alcance y otros efectos). A continuación, si hay establecida alguna cantidad mínima o máxima de dados, se aplica ese límite. Siempre habrá un límite mínimo de 0 y uno máximo de 6. Acto seguido, se tira esa cantidad de dados de ataque.

- Mientras se efectúa un ataque principal a alcance de ataque 0, no se pueden añadir dados de ataque a menos que se especifique lo contrario.

b. **Modificar dados de ataque:** Los jugadores resuelven capacidades que modifiquen los dados de ataque. El jugador defensor resuelve primero sus capacidades, y luego el jugador atacante resuelve las suyas.

- Mientras se efectúa un ataque principal a alcance de ataque 0, los dados del atacante sólo pueden ser modificados **por el defensor**.
- Los métodos más habituales con los que el atacante puede modificar los dados de ataque son mediante el gasto de una [ficha de Concentración](#), o el gasto de un [Blanco fijado](#) que tenga sobre el defensor.
- Cada dado de ataque no puede ser vuelto a tirar más de una vez durante un ataque.

3. **Dados de defensa:** Durante este paso, el jugador defensor tira una cantidad de dados de defensa igual al valor de [Agilidad](#) de la nave y los jugadores pueden modificar esos dados.

a. **Tirar dados de defensa:** El jugador defensor determina la cantidad de dados de defensa que se deberá tirar. A partir del valor de Agilidad del defensor, se aplican los modificadores que incrementen o reduzcan el número de dados de defensa (como los modificadores por alcance, la obstrucción del ataque por algún obstáculo y otros efectos). A continuación, si hay establecida alguna cantidad mínima o máxima de dados, se aplica ese límite. Siempre habrá un límite mínimo de 0 y uno máximo de 6. Acto seguido, se tira esa cantidad de dados de defensa.

b. **Modificar dados de defensa:** Los jugadores resuelven capacidades que modifiquen los dados de defensa. El jugador atacante resuelve primero sus capacidades, y luego el jugador defensor resuelve las suyas.

- Mientras te estás defendiendo de un ataque efectuado a alcance 0, las naves enemigas no pueden reducir la cantidad de dados de defensa que tiras ni tampoco anular o modificar tus resultados.

- Los métodos más habituales con los que el defensor puede modificar los dados de defensa son mediante el gasto de una ficha de Concentración o de [Evasión](#).

- Cada dado de defensa no puede ser vuelto a tirar más de una vez durante un ataque.

4. **Neutralizar resultados:** Durante este paso, las parejas de dados de ataque y de defensa se **NEUTRALIZAN** mutuamente. La neutralización de los dados se produce en el siguiente orden:

- a. Las parejas de resultados **⚡** y **☹️** son anuladas.
- b. Las parejas de resultados **⚡** y **☹️** son anuladas.

El ataque [impacta](#) si queda al menos un resultado **☹️** o **☹️** sin anular; de lo contrario, el ataque [falla](#).

5. **Infligir el daño:** Si el ataque impacta, el defensor [sufre daño](#) por cada resultado **☹️** y **☹️** sin anular en el siguiente orden:

- a. El defensor sufre 1 de daño **☹️** por cada resultado **☹️** sin anular. Luego se anulan todos los resultados **☹️**.
- b. El defensor sufre 1 de daño **☹️** por cada resultado **☹️** sin anular. Luego se anulan todos los resultados **☹️**.

6. **Consecuencias del ataque:** Las capacidades que se aplican después de un ataque se resuelven en el siguiente orden:

- a. Resuelve cualesquiera capacidades del jugador defensor que se apliquen después de que una nave se defiende o sea destruida, excluyendo las capacidades que otorguen un ataque adicional.
- b. Resuelve cualesquiera capacidades del jugador atacante que se apliquen después de que una nave efectúe un ataque o sea destruida, excluyendo las capacidades que otorguen un ataque adicional.

- c. Resuelve cualesquiera capacidades del jugador defensor que se apliquen después de que una nave se defiende o sea destruida que otorguen un ataque adicional.
 - d. Resuelve cualesquiera capacidades del jugador atacante que se apliquen después de que una nave efectúe un ataque o sea destruida que otorguen un ataque adicional.
- Cada nave puede realizar un ataque normal cuando interviene durante la fase de Enfrentamiento.
 - Si una nave es **destruida** en un momento de Iniciativa durante la **fase de Enfrentamiento**, esa nave no se retira hasta que todas las naves con el valor de **Iniciativa** del atacante hayan intervenido.
 - Durante un ataque, una nave no puede elegir tirar una cantidad de dados inferior a la que se supone que debe tirar.
 - Si un jugador no dispone de suficientes dados para su tirada, la efectuará con los dados de que dispone, anotará los resultados obtenidos y volverá a tirar todos los dados necesarios para obtener un total de resultados igual a la cantidad de dados que debería haber tirado a la vez. Debe tenerse en cuenta que esto no provoca que estos dados deban considerarse como vueltos a tirar a efectos de modificaciones de dados.

ATAQUE ADICIONAL

Si una carta indica a una nave que efectúe un ataque adicional, la nave efectuará un **ataque** adicional durante el paso de "Consecuencias del ataque".

- Algunos sistemas de **armamento especial** proporcionan un ataque adicional que utiliza el mismo sistema de armamento. Mientras se efectúa este tipo de ataque adicional, se siguen los mismos requisitos de arco, requisitos de alcance y requisitos de coste a menos que se especifique lo contrario.
 - ◊ Por ejemplo, una nave que ha atacado con la carta "Misiles de racimo" puede efectuar un ataque adicional contra otra nave que esté situada a alcance 1 del defensor e ignorar el requisito . El alcance (1-2), el arco  y el coste (gastar 1 carga ) se mantienen para el ataque adicional.
- Una nave sólo puede efectuar un ataque adicional por **ronda**.
- Si ambos jugadores poseen un ataque adicional que se aplica después de efectuar un ataque, el jugador defensor resuelve primero su ataque adicional.
- Las naves enormes poseen reglas adicionales para estos ataques (ver **Apéndice: Naves enormes**).

BOMBA

Una bomba es un tipo de **dispositivo** que se coloca en la **zona de juego** mediante un efecto de carta de una carta de Mejora . La carta de Mejora correspondiente a la bomba posee el atributo "Bomba" encima de su texto de carta. Las bombas se pueden soltar o lanzar durante la **fase de Sistemas** y se detonan al final de la **fase de Activación**.

CÁLCULOS

Los pilotos pueden emplear sus potentes computadoras para realizar cálculos que mejoren su rendimiento en combate. Cuando una nave realiza la acción , recibe una ficha de Cálculos.



Ficha de Cálculos

Una nave está **CALCULANDO** mientras tiene al menos una ficha de Cálculos asignada a ella. Las fichas de Cálculos son **fichas** redondas de color verde. Una nave que está calculando sigue estas reglas:

- Mientras una nave que está calculando efectúa un ataque, durante el paso de "Modificar dados de ataque", la nave puede gastar una o más fichas de Cálculos para cambiar esa misma cantidad de sus resultados  por resultados .
- Mientras una nave que está calculando se defiende, durante el paso de "Modificar dados de defensa", la nave puede gastar una o más fichas de Cálculos para cambiar esa misma cantidad de sus resultados  por resultados .

Debe tenerse también en cuenta lo siguiente:

- Una nave no puede gastar fichas de Cálculos para cambiar resultados  o  si esa nave no tiene ningún resultado .

- Si una capacidad indica a una nave que reciba una ficha de Cálculos, esto no es lo mismo que realizar una acción . Una nave que recibe una ficha de Cálculos sin realizar dicha acción sigue pudiendo realizar la acción  en esa ronda.

CAMPO DE TRACCIÓN

Una nave se considera **ATRAPADA EN UN CAMPO DE TRACCIÓN** mientras tenga asignadas a ella cierta cantidad de fichas de Campo de tracción que depende de su **tamaño**: una o más para una nave pequeña, dos o más para una nave mediana y tres o más para una nave grande. Las fichas de Campo de tracción son de color naranja.



Ficha de Campo de Tracción

La primera vez que una nave quede atrapada en un campo de tracción en cada ronda, el jugador cuyo efecto aplicó la ficha de Tracción puede elegir uno de los siguientes efectos:

- Realizar un **tonel volado** empleando la plantilla de maniobra [1 ↑]. El jugador que aplica el efecto escoge el sentido del tonel volado y la posición final de la nave.
- Realizar un **impulso** empleando la plantilla de maniobra [1 ↑].

Este movimiento no puede provocar que la nave **pase a través** o se **solape** con un **obstáculo**. Después de que una nave se mueva de esta manera, si ha sido movida por un adversario, el jugador que controla la nave puede elegir girarla 90° hacia la izquierda o hacia la derecha. Si lo hace, la nave recibe una ficha de Tensión.

Mientras una nave atrapada en un campo de tracción se defiende, tira un dado de defensa menos.

- Algunos **sistemas de armamento especial** infligen fichas de Campo de tracción en vez de daño.
- Las naves enormes poseen reglas adicionales para las fichas de Campo de tracción (ver **Apéndice: Naves enormes**).

CAMUFLAJE

Las naves pueden camuflarse para volverse más difíciles de impactar, y pueden desactivar el camuflaje para moverse de manera impredecible. Cuando una nave realiza la acción , recibe una ficha de Camuflaje.



Ficha de Camuflaje

Una nave está **CAMUFLADA** mientras tiene una ficha de Camuflaje asignada a ella. Las fichas de Camuflaje son **fichas** de color azul. Una nave camuflada posee los siguientes efectos:

- Su valor de Agilidad se incrementa en 2.
- Está **desarmada**.
- No puede realizar la acción de camuflaje ni recibir una segunda ficha de Camuflaje.

Durante la **fase de Sistemas**, toda nave camuflada puede gastar su ficha de Camuflaje para **DESACTIVAR EL CAMUFLAJE**. Cuando una nave pequeña desactiva el camuflaje, debe elegir uno de los siguientes efectos:

1. Efectuar un **tonel volado** utilizando la plantilla [2 ↑].
2. Efectuar un **impulso** utilizando la plantilla [2 ↑].

Cuando una nave **mediana o grande** desactiva el camuflaje, debe elegir uno de los siguientes efectos:

1. Efectuar un tonel volado utilizando la plantilla [1 ↑].
 2. Efectuar un impulso utilizando la plantilla [1 ↑].
- Desactivar el camuflaje no cuenta como ejecutar una **maniobra** ni como realizar una **acción**, pero sí que cuenta como un **movimiento**.
 - Una nave puede desactivar el camuflaje incluso mientras está **bajo tensión**.
 - Cuando un jugador declara que una nave desactiva el camuflaje, ese jugador debe declarar qué tipo de impulso o de tonel volado va a efectuar antes de colocar cualquier plantilla sobre la superficie de juego.

CARGAS RECURRENTES

Algunos límites de cargas, capacidades de escudos, y todas las aptitudes con la Fuerza poseen un **SÍMBOLO DE CARGA RECURRENTE**. Durante la [fase Final](#), toda carta que tenga un símbolo de carga recurrente recupera una carga por cada símbolo de carga recurrente.



Símbolo de carga recurrente

CARGAS RECURRENTES NEGATIVAS

Algunos límites de cargas poseen un **SÍMBOLO DE CARGA RECURRENTE NEGATIVA**. Durante la fase Final, toda carta que tenga un símbolo de carga recurrente negativa pierde una carga por cada símbolo de carga recurrente negativa.



Símbolo de carga recurrente negativa

CARGAS NORMALES (S)

Las cargas normales (S) pueden representar muchas cosas, desde reservas limitadas de munición a capacidades agotables de uso esporádico.

- Las **CARGAS DE NAVE** son cargas que están sobre cartas de Nave y las **CARGAS DE MEJORA** son cargas que están sobre cartas de Mejora.
- Si una carta de Mejora posee un límite de cargas, las (S) se colocan sobre esa carta de Mejora (y no sobre la carta de Nave a la que está vinculada).
 - ◇ Si una carta de Mejora indica a una nave que gaste (S), esas (S) se gastan de esa carta de Mejora.

CARGAS DE LA FUERZA (F)

Las cargas de la Fuerza (F) representan la manera en que algunos pilotos o tripulantes son capaces de ejercer su influencia sobre la Fuerza.

Mientras efectúa un ataque, una nave puede gastar cualquier cantidad de (F) durante el paso de "Dados de ataque" para cambiar esa misma cantidad de sus resultados (O) por resultados (A). Mientras se defiende, una nave puede gastar cualquier cantidad de (F) durante el paso de "Dados de defensa" para cambiar esa misma cantidad de sus resultados (O) por resultados (D).

- Si una carta de Mejora posee una aptitud con la Fuerza, esto incrementa la aptitud con la Fuerza de la nave. Las (F) se colocan sobre la carta de Nave a la que está vinculada esa mejora (y no sobre la propia carta de Mejora).
 - ◇ Una nave en cuya carta de Nave no figure ninguna aptitud con la Fuerza posee una aptitud con la Fuerza de "0", pero dicha aptitud puede ser incrementada por cartas de Mejora que posean una aptitud con la Fuerza.
 - ◇ Si una nave posee múltiples fuentes de (F) recurrentes, los valores recurrentes no son acumulativos. Durante la fase Final, cada nave que tenga una aptitud con la Fuerza recupera tantas (F) como el valor más alto de símbolos (F) recurrentes que figure en las cartas que le otorgan una aptitud con la Fuerza. Por ejemplo, si una nave con una aptitud con la Fuerza de "0" posee dos cartas (F), y cada una de esas cartas le otorga una aptitud con la Fuerza de "+1" y posee un símbolo (F) recurrente, esa nave posee una aptitud con la Fuerza de "2", pero sólo recupera una (F) durante la fase Final.
 - ◇ Si una carta de Mejora indica a una nave que gaste (F), esas (F) se gastan de la carta de Nave.

Escudos (E)

Los escudos (E) representan barreras de energía defensivas. Una nave está **PROTEGIDA POR ESCUDOS** mientras tiene al menos un escudo activo.

Mientras una nave se defiende, los escudos le proporcionan protección contra el daño. Ver [Daño](#). También debe tenerse en cuenta que:

- Si una carta de Mejora posee una capacidad de escudos, esto incrementa la capacidad de escudos de la nave. Los (E) se colocan sobre la carta de Nave a la que está vinculada esa Mejora (y no sobre la propia carta de Mejora).
 - ◇ Una nave en cuya carta de Nave no figure ninguna capacidad de escudos posee una capacidad de escudos de "0", pero dicha capacidad puede ser incrementada por cartas de Mejora que posean una capacidad de escudos.

◇ Durante la fase Final, cada nave que tenga una capacidad de escudos recupera tantos (E) como la cantidad de símbolos (E) recurrentes que figuren en su carta de Nave (las naves enormes son las únicas que poseen símbolos (E) recurrentes, ver [Apéndice: Naves enormes](#)).

◇ Si una carta de Mejora indica a una nave que gaste (E), esos (E) se gastan de la carta de Nave.

ENERGÍA (E)

Las cargas de energía (E) son un tipo especial de carga que sólo es utilizado por las naves enormes (ver [Apéndice: Naves enormes](#)).

CARGAS RECURRENTES NEGATIVAS

Ver [Cargas](#).

CARTAS DE DAÑO

Las cartas de Daño se usan para contabilizar cuánto daño ha sufrido una nave. Cuando han de serle infligidas cartas de Daño a una nave, el jugador utiliza su propio mazo de Daño. Después de que una nave sea destruida, sus cartas de Daño permanecen asignadas a esa nave.



Cartas de Daño

Algunas capacidades pueden provocar que se le dé la vuelta a cartas de Daño. Una carta de Daño boca abajo puede ser **EXPUESTA**, lo que le da la vuelta para ponerla boca arriba y se resuelve su efecto. Tanto las cartas de Daño que están boca arriba como las que están boca abajo pueden ser **REPARADAS**. Si una carta de Daño boca arriba es reparada, se le da la vuelta para ponerla boca abajo. Si una carta de Daño boca abajo es reparada, se descarta.

- Exponer una carta de Daño no cuenta como infligir una carta de Daño, y por lo tanto no provoca la aplicación de capacidades derivadas del sufrimiento de daño.
- Si una capacidad expone o repara una carta de Daño boca abajo de una nave, y esa nave tiene asignadas varias cartas de Daño boca abajo, la carta afectada por esa capacidad será escogida aleatoriamente de entre las cartas de Daño boca abajo que tiene esa nave.
 - ◇ Para escoger aleatoriamente una carta de Daño boca abajo, uno de los jugadores baraja esas cartas y el otro jugador elige una de ellas.
- Si una capacidad permite a una nave reparar una carta de Daño sin especificar si ha de estar boca arriba o boca abajo, el jugador puede elegir reparar cualquiera de sus cartas de Daño.
- El valor de [Casco](#) de una nave no se reduce por serle infligidas cartas de Daño.
- El texto de las cartas de Daño boca abajo de una nave no se puede mirar a menos que un efecto diga que puede hacerse.
- Si en un mazo de Daño no quedan cartas cuando se deba infligir o robar una carta de Daño, se retiran todas las cartas de Daño de las naves destruidas y, tras ponerlas boca abajo, se barajan para crear un nuevo mazo de Daño.
 - ◇ Si aún hacen falta más cartas en el mazo de Daño, anota en un papel o señala de alguna manera cuántas cartas de Daño boca abajo tiene cada nave, y luego añade esas cartas al mazo de Daño y barájalo.
- Cada carta de Daño tiene un número del 1 al 14 en su parte inferior. Junto a ese número hay una serie de puntos que indican cuántas copias de esa carta de Daño hay en el mazo. Esto es útil para determinar si falta alguna carta en el mazo, y en caso afirmativo, cuáles y cuántas son las cartas que faltan.
- Las naves enormes poseen sus propias cartas de Daño (ver [Apéndice: Naves enormes](#)).

CARTAS DE ENTORNO

(ver [Apéndice: Cartas de Entorno](#)).

CARTAS DE ESTADO

Las cartas de Estado representan efectos de juego persistentes y son asignadas por cartas de Nave y de Mejora. Una carta de Estado no se considera en juego hasta que un efecto de juego la asigna a una nave. Cuando una carta de Estado es asignada, debe resolverse su texto.

Después de que a una nave le sea asignada una carta de Estado, el correspondiente indicador de Estado se asigna a esa nave como recordatorio del efecto persistente de la carta.

- Un indicador de Estado se retira cuando la correspondiente carta de Estado es retirada.
- Un estado que ha sido retirado puede volver a ser asignado.
- Cuando una nave es [retirada de la partida](#), no se retira ninguna carta de Estado que la nave tuviera asignada en ese momento.

ESTADOS LIMITADOS

Algunas cartas de Estado son [limitadas](#), lo que significa que cada jugador sólo puede tener en juego una cantidad limitada de asignaciones de ese estado. Si un efecto provoca una nueva asignación de un estado limitado que excede el valor limitado de ese estado para ese jugador, el jugador cuyo efecto ha causado que el estado fuera asignado elige una de las asignaciones del estado limitado que ya esté en juego y la retira, y luego lleva a cabo la nueva asignación de ese estado.

Por ejemplo, si un estado es "limitado 1" y va a llevarse a cabo una segunda asignación de ese estado para ese jugador, la primera asignación de la carta de Estado se retira y luego se lleva a cabo la asignación de la segunda.

ESTADOS SECRETOS

Las cartas de Estado que comparten el mismo indicador de Estado y se asignan boca abajo (en vez de boca arriba) se denominan **ESTADOS SECRETOS**. Un estado secreto es asignado por un jugador, y los demás jugadores no saben cuál de los estados secretos que comparten el mismo indicador ha sido asignado. Los estados secretos se revelan cuando llega el momento de resolver sus efectos. También debe tenerse en cuenta lo siguiente:

- Ninguna nave puede tener más de un estado secreto que comparta el mismo indicador de Estado.
- Si a una nave se le asigna un estado secreto que utiliza el mismo indicador de Estado que un estado que esa nave ya posee, el estado anterior se retira (si estaba asignado boca abajo, se quita sin revelarlo).
- El jugador cuyo efecto ha asignado el estado puede mirar la cara oculta del indicador boca abajo en cualquier momento.
- La identidad del estado secreto asignado, así como la de cualquier estado secreto sin asignar con el que comparta el mismo indicador de Estado, es información oculta para todos los demás jugadores.
- El texto de los estados secretos es información abierta que puede ser consultada por cualquier jugador en cualquier momento. Los productos que incluyen estados secretos traen también una copia adicional de cada estado secreto para que todos los jugadores puedan consultar el texto de los estados sin revelar cuál de ellos está en juego.

CARTAS DE MEJORA

Cuando esté formando un escuadrón, el jugador puede equipar sus naves con mejoras pagando su coste asociado en puntos de equipamiento. Al formar un escuadrón, cada nave tendrá un coste en puntos de equipamiento y una barra de mejoras que indica cuántas mejoras y de qué tipo se pueden equipar en esa nave.

Algunas cartas de Mejora poseen una o más de las siguientes reglas en su recuadro de restricciones:

- **Rebelde/Imperial/Escoria:** Esta mejora sólo puede equiparse en una nave que sea de la facción especificada.

- **Nave pequeña/mediana/grande/enorme:** Esta mejora sólo puede equiparse en una nave que sea del [tamaño](#) especificado.
- **Tipo de nave:** Si se menciona algún tipo de nave, esta mejora sólo puede equiparse en una nave que sea del tipo especificado.
- **Acción:** Si aparece un icono de acción, esta mejora sólo puede equiparse en una nave en cuya barra de acciones figure esa acción. Esto no incluye acciones que figuren en su barra de acciones enlazadas.
- Una nave no puede equiparse con más de una copia de la misma carta.
- Las cartas de un escuadrón siguen las restricciones de las reglas de las cartas [limitadas](#) y las cartas [singulares](#).
- Algunos efectos pueden "intercambiar" o "equipar" una carta de Mejora de una nave a otra durante o después de la preparación de la partida.
 - ◇ Un efecto es capaz de transferir una mejora a una nave cuya barra de mejoras carece del correspondiente icono de mejora.
 - ◇ Un efecto es incapaz de transferir una mejora a una nave que no cumple los requisitos escritos en el recuadro de restricciones de la carta de Mejora a menos que el efecto diga que se equipe la mejora "ignorando las restricciones".

CASCO

El número amarillo que aparece en una carta de Nave es el valor de Casco de esa nave. El valor de Casco indica cuántas cartas de Daño debe tener asignadas la nave para ser [destruida](#).



Valor de Casco en una carta de Nave

- El valor de **CASCO RESTANTE** de una nave es la diferencia entre su valor de Casco y la cantidad de cartas de Daño que tiene asignadas.

COLA DE CAPACIDADES

La **COLA DE CAPACIDADES** se utiliza para determinar el orden de resolución de varias [capacidades](#) que se aplican en el mismo momento concreto. Las capacidades van resolviéndose por orden de principio a final de la cola. Las capacidades son añadidas al final de la cola de capacidades siguiendo estas reglas:

1. Si ambos jugadores poseen capacidades que se aplican debido al mismo evento, esas capacidades se añaden a la cola de capacidades por orden de jugador.
2. Si un jugador posee varias capacidades que se aplican debido al mismo evento, ese jugador decide en qué orden esas capacidades serán añadidas a la cola de capacidades.
3. Si la resolución de un efecto de la cola de capacidades provoca la aplicación de efectos adicionales, dichos efectos se añadirán al principio de la cola de capacidades utilizando las reglas anteriormente expuestas.

El [Apéndice](#) contiene 2 ejemplos de la cola de capacidades.

- Si hay algún efecto de juego que comparte el mismo momento de aplicación que la capacidad de un jugador, el efecto de juego se resuelve primero.
 - ◇ Por ejemplo, si una nave realiza un tonel volado rojo y la nave posee una capacidad que se aplica después de que realice un tonel volado, la nave recibe una ficha de Tensión antes de resolver su otra capacidad.
- Si no se cumplen los requisitos de una capacidad, ésta no puede añadirse a la cola de capacidades. Por ejemplo, al comienzo de la fase de Enfrentamiento, si una nave posee una capacidad que requiere que esté atrapada en un campo de tracción, pero esa nave no lo está, dicha capacidad no puede añadirse a la cola. La nave no podrá añadir esa capacidad a la cola incluso aunque la resolución de otra capacidad que fue añadida a la cola al comienzo de la fase de Enfrentamiento vaya a hacer que la nave quede atrapada en un campo de tracción.
- Si una nave va a ser retirada mientras hay una o más capacidades en la cola, esa nave no se retira hasta que no quede ninguna capacidad en la cola.

CONCENTRACIÓN (👁)

Los pilotos pueden concentrarse para mejorar su destreza en combate. Cuando una nave realiza la acción 👁, recibe una ficha de Concentración.



Ficha de Concentración

Una nave está **CONCENTRADA** mientras tiene al menos una ficha de Concentración asignada a ella. Las fichas de Concentración son fichas redondas de color verde. Una nave concentrada sigue estas reglas:

- Mientras una nave concentrada efectúa un **ataque**, durante el paso de "Modificar dados de ataque", la nave puede gastar una ficha de Concentración para cambiar todos sus resultados 👁 por resultados ✨.
- Mientras una nave concentrada se defiende, durante el paso de "Modificar dados de defensa", la nave puede gastar una ficha de Concentración para cambiar todos sus resultados 👁 por resultados 🎲.

Debe tenerse también en cuenta lo siguiente:

- Una nave no puede gastar una ficha de Concentración para cambiar resultados 👁 por resultados 🎲 o ✨ si la nave no tiene ningún resultado 👁.
- Si una capacidad indica a una nave que reciba una ficha de Concentración, esto no es lo mismo que realizar una acción 👁. Una nave que recibe una ficha de Concentración sin realizar dicha acción sigue pudiendo realizar la acción 👁 en esa ronda.

CONTADORES DE VICTORIA

Algunos escenarios utilizan **contadores de victoria** que se emplean como indicadores en la zona de juego, se usan para llevar la cuenta de alguna cosa, o se anotan al completar objetivos durante la partida.



Contadores de Victoria

COORDINACIÓN (👁)

Los pilotos pueden coordinarse con **naves aliadas** para prestarles ayuda. Cuando una nave realiza la acción 👁, la nave coordina. Una nave **COORDINANDO** es una nave que está intentando coordinar llevando a cabo los siguientes pasos:

1. Mide el alcance desde la nave coordinando hasta cualquier número de naves aliadas.
2. Elige otra nave aliada que tenga a alcance 1–2.
3. La nave elegida puede realizar una acción.

Debe tenerse también en cuenta lo siguiente:

- Mientras una nave está coordinando, la coordinación **fracasa** si no se elige ninguna nave válida.
 - ◇ Si la nave elegida intenta realizar una acción pero dicha acción fracasa, la coordinación no fracasa.
- Si una capacidad indica a una nave que realice una coordinación, esto no es lo mismo que realizar una acción 👁.
 - ◇ Una nave que coordina sin realizar dicha acción sigue pudiendo realizar la acción 👁 en esa ronda.

DAÑO

El daño representa la cantidad de deterioros estructurales que una nave es capaz de soportar. El daño se contabiliza mediante cartas de Daño. Una nave es destruida cuando la cantidad de cartas de Daño que tiene asignadas es igual o mayor que su valor de **Casco**.

Existen dos tipos de daño: el daño ✨ (normal) y el daño ✨ (crítico). Cuando una nave sufre daño, esos puntos de daño se sufren de uno en uno. Por cada punto de daño que sufre una nave, pierde un 🛡 (escudo activo). Si a la nave no le queda ningún 🛡 en vez de eso se le inflige una carta de Daño. Para el daño ✨, la carta se inflige **boca abajo**; para el daño ✨, la carta se inflige **boca arriba** y se resuelve su texto. Todo el daño ✨ se sufre **antes** del daño ✨.

Una nave está **DAÑADA** mientras tiene al menos una carta de Daño asignada a ella. Una nave está **DAÑADA CRÍTICAMENTE** mientras tiene al menos una carta de Daño boca arriba asignada a ella.

- Si un efecto indica a un jugador que inflija una carta de Daño a una nave, esto es distinto a que esa nave sufra daño. La carta se infligirá a esa nave independientemente de si ésta tiene algún 🛡 (escudo activo).
- Cuando una nave sufre daño o se le infligen de alguna otra manera cartas de Daño que van a provocar que el daño sufrido exceda su valor de **Casco**, las cartas de Daño sobrantes siguen siendo infligidas.

DEFENDERSE

Ver **Ataque**.

DEFENSOR

El defensor es la nave que es elegida durante el paso de "Declarar el defensor" dentro del paso de "Declarar el objetivo" de la secuencia de **ataque**.

- Esa nave seguirá siendo el defensor hasta después de que todas las capacidades "después de efectuar un ataque" y "después de defenderse" hayan sido resueltas durante el paso "Consecuencias del ataque".

DÉFICIT

Si el escuadrón de un jugador tiene un valor total en puntos de escuadrón inferior al valor máximo permitido, ese jugador sustrae de ese valor máximo el valor total en puntos de su escuadrón para determinar cuál es su déficit antes de empezar la partida.

- Al comienzo de la partida, cada jugador recibe tantos puntos de misión como el déficit de su adversario.

DELANTE DE

Ver **Arco**.

DESACTIVAR EL CAMUFLAJE

Ver **Camuflaje**.

DESARMADO/A

Una nave está **DESARMADA** si tiene al menos una ficha de Desarme asignada a ella. Una nave desarmada no puede efectuar **ataques**. La ficha de Desarme es una **ficha** redonda de color naranja y se retira durante la **fase Final**.



Ficha de Desarme

- Durante la **fase de Enfrentamiento**, las naves desarmadas siguen interviniendo (aunque no pueden efectuar ataques).

DESLIZAMIENTO

Un **DESLIZAMIENTO** es una maniobra avanzada que utiliza una plantilla de giro (👁 o 🎯) o de inclinación (👁 o 🎯). El deslizamiento se ejecuta siguiendo estos pasos:



Un deslizamiento (2 👁)

1. Coloca el extremo estrecho de la plantilla pegado al lateral de la nave.

- ◇ Para un **DESLIZAMIENTO HACIA LA IZQUIERDA** (👁 o 🎯), coloca la plantilla en el **LADO DERECHO** de la nave.
- ◇ Para un **DESLIZAMIENTO HACIA LA DERECHA** (🎯 o 👁), coloca la plantilla en el **LADO IZQUIERDO** de la nave.

Alinea la línea central de la plantilla con la marca de referencia lateral de la peana. El extremo opuesto de la plantilla debe estar en el 🛡 de la nave.

2. Recoge la nave y colócala en el extremo opuesto de la plantilla. Alinea la marca de referencia en el lado opuesto de la nave con la línea central de la plantilla.



Deslizamiento
[2 ↘] correcto



Deslizamiento
[2 ↘] incorrecto

Debe tenerse también en cuenta lo siguiente:

- Un deslizamiento se ejecuta colocando la plantilla de maniobra con la misma orientación con la que se pondría delante de la nave, pero situándola en la marca de referencia lateral de la nave en vez de encajarla en los salientes frontales. Esto significa que un deslizamiento que mueve una nave hacia la derecha se establece en el selector como una maniobra hacia la izquierda y emplea la plantilla (↙ o ↘), y viceversa.
- Si la nave no puede ejecutar completamente un deslizamiento, ejecuta parcialmente esa maniobra usando la marca de referencia izquierda/derecha de la peana de la nave (en vez de la marca de referencia frontal/trasera de la peana de la nave, como haría normalmente) para determinar su posición final.



[2 ↘] ejecutado como
una inclinación



[2 ↘] ejecutado como
un deslizamiento

El deslizamiento cambia la **posición** de la plantilla, pero a la plantilla **no** se le da la vuelta para orientarla hacia el sentido opuesto.

DESPLIEGUES

Ver [Acoplamientos](#).

DESTRUCCIÓN DE NAVES

Una nave es **DESTRUIDA** después de que tenga una cantidad de cartas de Daño que iguale o excede su valor de Casco. Toda nave destruida se coloca encima de su carta de Nave.

- Después de que una nave sea destruida en cualquier fase que no sea la [fase de Enfrentamiento](#), esa nave es [retirada de la partida](#).
- Si una nave es destruida durante la fase de Enfrentamiento, se retira después de que todas las naves que tienen la misma Iniciativa que la nave que está interviniendo en ese momento hayan intervenido, lo que se denomina [regla de ataques simultáneos](#).
- Si un efecto se aplica después de que una nave sea destruida, el efecto se resuelve inmediatamente, antes de que la nave sea retirada.
- Las [capacidades](#) de una nave destruida permanecen activas hasta que esa nave sea retirada, a menos que la capacidad especifique un momento distinto para la finalización de su efecto, como "hasta el final de la fase de Enfrentamiento". Tales efectos permanecerán activos hasta que concluya el momento especificado para su finalización.

DETRÁS

Ver [Arco](#).

DIFICULTAD

Cada [maniobra](#) se compone de tres elementos: la [velocidad](#), (un número de 0 a 5), la [dificultad](#) (roja, blanca, azul o violeta) y la [dirección](#) (una flecha u otro símbolo).

Durante el paso de "Comprobar la dificultad" de la ejecución de una maniobra, si la maniobra es de color rojo, la nave recibe una [ficha de Tensión](#). Si la maniobra es de color azul, la nave retira una ficha de Tensión. Si la maniobra es de color violeta, la nave debe gastar 1  como coste para ejecutarla.

- Una nave [bajo tensión](#) no puede ejecutar maniobras rojas ni realizar acciones.
- Si un efecto incrementa la dificultad de una maniobra, el color azul pasa a ser blanco, y el color blanco pasa a ser rojo. Si un efecto reduce la dificultad de una maniobra, el color rojo pasa a ser blanco, y el color blanco pasa a ser azul.
 - ◇ Toda [capacidad](#) que incremente la dificultad de una maniobra roja o reduzca la dificultad de una maniobra azul puede resolverse, pero no tendrá ningún efecto adicional.
 - ◇ Si varias capacidades cambian la dificultad de una maniobra, los efectos son acumulativos. Por ejemplo, si una nave revela una maniobra [4 ↑] roja y posee un efecto que incrementa la dificultad de la maniobra y otro efecto que la reduce, la maniobra se considerará de color rojo.
 - ◇ Una maniobra violeta nunca puede tener su dificultad incrementada o reducida, y la dificultad de una maniobra que no sea violeta nunca puede ser incrementada a violeta. Una capacidad puede hacer que una maniobra de otro color sea considerada como si fuera violeta, o que una maniobra violeta sea considerada como de otro color. En lo que concierne a las capacidades que comparan dificultades, las maniobras violeta se consideran más difíciles que las maniobras que no son violeta, y de la misma dificultad que otras maniobras violeta.

DIRECCIÓN

Cada [maniobra](#) se compone de tres elementos: la [velocidad](#), (un número de 0 a 5), la [dificultad](#) (roja, blanca, azul o violeta) y la [dirección](#) (una flecha u otro símbolo). Cada dirección está también definida por un **SENTIDO**, que puede ser en línea recta, hacia la izquierda o hacia la derecha.

Todas las maniobras se clasifican como básicas o avanzadas. Además, todas las maniobras que empiezan en los [salientes](#) frontales son maniobras **HACIA ADELANTE**.

MANIOBRAS BÁSICAS

Las siguientes direcciones son para **MANIOBRAS BÁSICAS**. Estas maniobras siguen las reglas normales de ejecución de maniobras.

- **Movimiento recto:** Con la dirección ↑ (movimiento recto) la nave se desplaza en línea recta hacia adelante.
- **Inclinación:** Con las direcciones ↙ (inclinación a la izquierda) y ↗ (inclinación a la derecha) la nave traza una ligera curva mientras avanza, escorándose a un lado y cambiando su orientación en 45°.
- **Giro:** Con las direcciones ↻ (giro a la izquierda) y ↻ (giro a la derecha) la nave traza una curva cerrada mientras avanza, girando bruscamente hacia un lado y cambiando su orientación en 90°.

MANIOBRAS AVANZADAS

Las siguientes direcciones son para **MANIOBRAS AVANZADAS**. Estas poseen excepciones para las reglas normales de ejecución de maniobras.

- **Giro koigrano:** Con la dirección ↻ (giro koigrano) la nave avanza en línea recta y cambia su orientación en 180°. Para esto se utiliza la misma plantilla que la de la maniobra ↑.
 - ◇ Si la nave ejecuta completamente esta maniobra, el jugador encaja los salientes frontales de la nave en el extremo opuesto de la plantilla en vez de los salientes de la parte trasera.

- **Giro de Segnor:** Con las direcciones ↻ (giro de Segnor a la izquierda) y ↷ (giro de Segnor a la derecha) la nave traza una ligera curva mientras avanza y luego invierte su orientación. Para esto se utilizan las mismas plantillas que las de las maniobras ↶ y ↵.

◊ Si la nave ejecuta completamente esta maniobra, el jugador encaja los salientes frontales de la nave en el extremo opuesto de la plantilla en vez de los salientes de la parte trasera.

- **Giro Tallon:** Con las direcciones ↶ (giro Tallon a la izquierda) y ↷ (giro tallon a la derecha) la nave traza una curva cerrada mientras avanza y cambia bruscamente su orientación en 180°. Para esto se utilizan las mismas plantillas que las de las maniobras ↶ y ↵.

◊ Si la nave ejecuta completamente esta maniobra, antes de que el jugador coloque la nave en el extremo opuesto de la plantilla, la nave se gira 90° hacia la izquierda si se trata de un ↶ o 90° hacia la derecha si se trata de un ↷. Luego, el jugador coloca la nave con la marca de referencia en el lateral de su peana alineada con el lado izquierdo, la parte central o el lado derecho del extremo de la plantilla (de forma parecida al [tonel volado](#)).

Si una nave se solapa con otra nave mientras ejecuta un giro koigrano, un giro de Segnor o un giro Tallon, la nave ejecuta parcialmente la maniobra utilizando los salientes traseros como si estuviera ejecutando la maniobra básica que utiliza esa misma plantilla.

- **Inmóvil:** Con la dirección ■ (inmóvil) la nave no se desplaza de su posición actual. Esta dirección no se corresponde con ninguna plantilla.

◊ Una nave que ejecuta esta maniobra sigue considerándose que ha ejecutado una maniobra, no se solapa con ninguna otra nave, provoca la aplicación de efectos derivados del solapamiento con cualquier obstáculo a alcance 0, y sigue estando a alcance 0 de cualquier objeto con el que estuviera en contacto antes de la ejecución de esta maniobra.

◊ Las maniobras inmóviles no son maniobras hacia adelante.

◊ Una nave que ejecuta una maniobra inmóvil siempre ejecuta completamente la maniobra.

Al inicio de cualquier maniobra de **RETROCESO**, en vez de encajar la plantilla en los salientes frontales de la peana de la nave, el jugador la encaja en los salientes traseros. Además, cuando la nave se mueve, el jugador encaja los salientes frontales de la nave en el extremo opuesto de la plantilla en vez de los salientes traseros.

- **Retroceso en línea recta:** Con la dirección I (retroceso en línea recta) la nave se desplaza hacia atrás en línea recta. Esta dirección utiliza la misma plantilla que la maniobra ↑.

◊ Las maniobras de retroceso en línea recta son maniobras hacia atrás y no hacia adelante.

- **Retroceso hacia un lado:** Con las direcciones ↶ (retroceso hacia la izquierda) y ↷ (retroceso hacia la derecha), la nave traza una ligera curva mientras se desplaza hacia atrás, cambiando su orientación en 45°. Estas direcciones utilizan las mismas plantillas que las de las maniobras ↶ y ↵.

◊ Las maniobras de retroceso hacia un lado son maniobras hacia atrás y no hacia adelante.

DISPOSITIVO

Los dispositivos son objetos que existen en la zona de juego y están representados por fichas de cartón. Ciertas cartas permiten a una nave añadir un tipo específico de dispositivo a la zona de juego y proporcionan reglas adicionales respecto a cómo se comporta dicho dispositivo. Existen varias maneras de que un dispositivo entre en la zona de juego o cambie su posición en ella. Algunas reglas proporcionan instrucciones específicas respecto a cómo colocar un dispositivo en la zona de juego, mientras que otras utilizan uno o más de los siguientes procedimientos:

Para **SOLTAR** un dispositivo, sigue los pasos descritos a continuación:

1. Coge la plantilla indicada en la carta de Mejora.
2. Sitúa la plantilla entre los [salientes](#) traseros de la nave.

3. Coloca en la zona de juego el dispositivo indicado en la carta de Mejora y encaja los salientes del dispositivo en el extremo opuesto de la plantilla. Luego retira la plantilla.

Para **LANZAR** un dispositivo, sigue los pasos descritos a continuación:

1. Coge la plantilla indicada en la carta de Mejora.
2. Sitúa la plantilla entre los salientes frontales de la nave.
3. Coloca en la zona de juego el dispositivo indicado en la carta de Mejora y encaja los salientes del dispositivo en el extremo opuesto de la plantilla. Luego retira la plantilla.

Para **RECOLOCAR** un dispositivo, sigue los pasos descritos a continuación:

- Coge el dispositivo y vuelve a ponerlo en la zona de juego tal como se explica en el efecto que lo ha recolocado. Puede que deba usarse una plantilla o encajar el dispositivo en los salientes de una nave.
- Un dispositivo que es recolocado no cuenta como solaparse con un obstáculo o pasar a través de uno.

Algunos dispositivos pueden detonar. Cuando un dispositivo se **DETONA**, se aplican cierto número de efectos que dependerán del tipo de dispositivo. Tras resolver esos efectos, retira ese dispositivo.

- Consulta el [Apéndice](#) para ver ejemplos de cómo se sueltan y lanzan dispositivos.
- Cada dispositivo tiene un borde blanco en una de sus caras para ayudar a distinguir a cuál de los jugadores pertenece.
- La mayoría de los dispositivos se colocan durante la [fase de Sistemas](#). Cada nave puede colocar un dispositivo una sola vez por fase de Sistemas.
- La mayoría de los dispositivos poseen una carta de Mejora asociada que permite al jugador gastar ⚡ para colocar ese dispositivo. Muchas de estas cartas son mejoras de carga explosiva (💣).
- Cuando un efecto indique a una nave que coloque un dispositivo asociado con una carta distinta (por ejemplo, "soltar 1 bomba"), esa nave debe pagar todos los costes (como el gasto de ⚡) y colocar el dispositivo tal como su carta asociada indique. Otros efectos pueden modificar su colocación (por ejemplo, la capacidad de nave "Bombardero ágil" del Bombardero TIE) con normalidad.
- Ninguna nave puede colocar un [dispositivo](#) y [desactivar el camuflaje](#) en la misma fase.
- Si no se especifica lo contrario, los dispositivos no son [obstáculos](#), pero sí son [objetos](#).
- Si un dispositivo se coloca solapado con una nave, debe colocarse debajo de la peana de esa nave.
- Si un dispositivo que se detona cuando se solapan con él se coloca debajo de más de una peana de nave, el dispositivo se detona de inmediato y el jugador que lo estaba colocando elige a cuál de esas naves afectará.
- Los salientes de un dispositivo cuentan como parte del dispositivo a efectos de la medición del alcance desde y hacia el dispositivo, así como para determinar solapamientos y si se pasa a través de él.
- Un dispositivo no puede colocarse de manera que alguna parte de él vaya a quedar fuera de la zona de juego. Si esto fuera a suceder, la partida retrocede hasta el momento en que el dispositivo fue colocado; el dispositivo no se colocará, toda carga y todo otro coste que se gastara o pagara para ello se recupera, y el jugador puede elegir no colocar ese dispositivo.
- Si una nave [ejecuta parcialmente una maniobra](#), sólo se tiene en cuenta la parte de la plantilla que quede entre la posición inicial y final de la nave a efectos de determinar si la nave pasa a través de un dispositivo o se solapa con él. La parte de la plantilla a lo largo de la cual la nave se desplazó hacia atrás mientras resolvía la maniobra se ignora.

DURACIÓN DE LA PARTIDA Y SEGUIMIENTO DE RONDAS

Las partidas normales se juegan a lo largo de doce rondas. Los jugadores llevan la cuenta de las rondas completadas mediante indicadores de Carga. Al inicio de la partida, se ponen 12 indicadores de Carga junto a la zona de juego con sus caras activas visibles. Al final de cada ronda, se le da la vuelta a uno de esos indicadores de Carga para que muestre su cara inactiva. Al final de la duodécima ronda, la partida termina.

- Si todas las naves de un jugador son destruidas, la partida termina al final de la ronda actual.
- Los jugadores que prefieran jugar partidas más cortas o más largas de lo normal pueden acordar con su adversario cualquier número de rondas antes de la preparación de la partida y emplear esa misma cantidad de indicadores de Carga para llevar la cuenta de las rondas. La partida terminará al final de la última ronda acordada.

EJECUTAR COMPLETAMENTE

Ver [Solapamiento](#).

EJECUTAR PARCIALMENTE

Ver [Solapamiento](#).

ENEMIGO/A

Todas las naves/[dispositivos](#) controlados por jugadores adversarios son naves/[dispositivos ENEMIGOS](#). Todo dado que sea tirado por un jugador adversario es un dado enemigo. Este término es el opuesto de [aliado](#).

EQUIPAMIENTO PREDETERMINADO

Algunas cartas de Nave poseen un **EQUIPAMIENTO PREDETERMINADO**. Estas cartas son más grandes que las cartas de Nave normales y enumeran todas las mejoras equipadas en la nave. Algunos equipamientos predeterminados poseen capacidades de nave, capacidades de mejoras y barras de acciones únicas. A las naves con equipamiento predeterminado no se les puede añadir ninguna mejora adicional.

ESCUDOS

Los escudos (🛡️) son un tipo de carga. Ver [Cargas](#).

ESTADOS SECRETOS

Ver [Cartas de Estado](#).

ESTANDARIZADA

Algunas cartas de Mejora poseen la restricción **ESTANDARIZADA**. Cuando esté formando un escuadrón, si un jugador selecciona una nave equipada con una mejora estandarizada, cada nave de ese mismo tipo **incluida** en el escuadrón de ese jugador debe equiparse con una copia de esa carta estandarizada **si posee la capacidad de nave mencionada en dicha carta**.

- A los equipamientos predeterminados no se les pueden añadir mejoras adicionales e ignoran las restricciones estandarizadas.

ESTRUCTURAS

Las estructuras son una futura mecánica de juego que algunas cartas mencionan para garantizar su compatibilidad. Actualmente no hay ninguna estructura en el juego.

EVASIÓN (🌀)

Los pilotos pueden intentar eludir los disparos enemigos volando a la defensiva. Cuando una nave realiza una acción 🌀, recibe una ficha de Evasión.



Ficha de Evasión

Una nave está **EVADIENDO** mientras tiene al menos una ficha de Evasión asignada a ella. Las fichas de Evasión son [fichas](#) redondas de color verde. Mientras una nave que está evadiendo se defiende, durante el paso de "Modificar dados de defensa", la nave puede gastar una o más fichas de Evasión para cambiar esa misma cantidad de sus resultados 🎲 o de cara vacía por resultados 🌀.

- Si una capacidad indica a una nave que reciba una ficha de Evasión, esto no es lo mismo que realizar una acción 🌀. Una nave que recibe una ficha de Evasión sin realizar dicha acción sigue pudiendo realizar la acción 🌀 en esa ronda.

FACCIÓN

Existen siete facciones en el juego: la Rebelde (Alianza Rebelde), la Imperial (Imperio Galáctico), la Escoria (Escoria y villanos), la Resistencia, la Primera Orden, la República (Gran Ejército de la República) y la Separatista (Alianza Separatista). Todas las cartas de Nave y algunas cartas de Mejora están afiliadas a alguna de estas facciones. Un escuadrón no suele poder contener cartas de facciones distintas.

- Las cartas de Mejora pueden ser usadas por cualquier facción a menos que tengan una [restricción](#).

FALLAR

Durante el paso de "Neutralizar resultados" de un [ataque](#), dicho ataque **FALLA** si no queda ningún resultado ✨ o ✨. El ataque [impacta](#) si queda al menos un resultado ✨ o ✨ sin anular.

- Si el ataque falla, se omite el paso de "Infligir el daño" del ataque.

FASE DE ACTIVACIÓN

La fase de Activación es la tercera fase de una [ronda](#). Durante esta fase, cada nave se **ACTIVA**, de una en una, empezando por la nave con el valor de [Iniciativa](#) más bajo y siguiendo por orden ascendente.

Cada nave se activa resolviendo los siguientes pasos en el orden presentado:

1. **Revelar el selector:** El [selector](#) asignado a la nave es **REVELADO** dándole la vuelta para ponerlo boca arriba y dejándolo junto a su carta de Nave.
2. **Ejecutar maniobra:** La nave [ejecuta](#) la maniobra seleccionada en el selector revelado.
3. **Realizar una acción:** La nave puede realizar una [acción](#).

Después de que todas las naves se hayan activado, se procede con la [fase de Enfrentamiento](#).

- Si un jugador posee varias naves con el mismo valor de [Iniciativa](#), ese jugador las activa en cualquier orden que desee, finalizando todo el proceso de activación de una nave antes de activar otra que tenga ese mismo valor de Iniciativa.
- Si varios jugadores tienen naves con el mismo valor de [Iniciativa](#), se recurre al [orden de los jugadores](#) para determinar la secuencia de activaciones. El primer jugador activará todas sus naves con ese valor de Iniciativa en cualquier orden que desee, y luego el segundo jugador activará todas sus naves con ese mismo valor de Iniciativa en cualquier orden que desee.
- Cuando una nave se activa, si omite el paso de "Revelar el selector", la nave no podrá resolver ninguna capacidad que se aplique después de que la nave revele su selector.
- Una nave [bajo tensión](#) no puede ejecutar maniobras rojas ni realizar acciones.
- Si una nave bajo tensión intenta ejecutar una maniobra roja, en vez de eso la nave ejecutará una **MANIOBRA POR TENSIÓN**. La maniobra por tensión es una maniobra [2 ↑] blanca. La [dirección](#), [dificultad](#) y [velocidad](#) de esta maniobra no pueden cambiarse a menos que una capacidad afecte explícitamente a la maniobra por tensión.
- Si una nave sin ninguna 🌀 activa intenta realizar una maniobra violeta, en vez de eso ejecutará una maniobra por tensión.

FASE DE ENFRENTAMIENTO

La fase de Enfrentamiento es la cuarta fase de la [ronda](#). Durante esta fase, cada nave **INTERVIENE**, de una en una, empezando por la nave con el valor de [Iniciativa](#) más alto y continuando por orden descendente.

Cuando una nave interviene, puede efectuar un [ataque](#).

- Después de que todas las naves con un mismo valor de Iniciativa concreto hayan intervenido, todas las naves destruidas son retiradas. Luego, continuando por orden descendente, este proceso se repite con la intervención de todas las naves con el valor de Iniciativa inmediatamente inferior y la posterior retirada de todas las naves destruidas.
- Si un jugador posee varias naves con el mismo valor de [Iniciativa](#), el jugador las hace intervenir en cualquier orden que desee, completando la intervención de una nave antes de hacer intervenir otra nave que tenga su mismo valor de Iniciativa.
- Si varios jugadores poseen naves con el mismo valor de Iniciativa, se recurre al [orden de los jugadores](#) para determinar el orden de intervenciones. El primer jugador hace intervenir todas sus naves con un mismo valor de Iniciativa concreto y luego el segundo jugador hace intervenir todas sus naves con ese mismo valor de Iniciativa.
- Las naves [desarmadas](#) siguen interviniendo aunque no puedan efectuar ataques.
- Cada nave interviene una sola vez durante esta fase.

FASE DE PLANIFICACIÓN

La fase de Planificación es la primera fase de la [ronda](#). Durante la fase de Planificación, cada jugador establece en secreto una [maniobra](#) para cada una de sus naves. Para establecer una maniobra para una nave, el jugador coge un [selector](#) que corresponda a ese tipo de nave y gira su rueda hasta que la flecha señale la maniobra deseada. A continuación, el jugador coloca ese selector boca abajo en la zona de juego junto a su correspondiente nave.

Tras asignar selectores a todas las naves, se determina el orden de los jugadores tal como se explica a continuación:

- a. Cada jugador tira tres dados de ataque. El jugador que obtenga más resultados ✨ será el primer jugador.
 - b. En caso de un empate, el primer jugador será el que haya obtenido más resultados 👁.
 - c. Si el empate persiste, el primer jugador será el que haya obtenido más resultados ✨.
 - d. Si el empate se mantiene, los jugadores vuelven a tirar los dados de ataque y repiten todo el proceso hasta romper el empate.
- Esta tirada no puede ser modificada por efectos de juego.

Tras determinar el orden de los jugadores, la partida procede a la [fase de Sistemas](#).

- La fase termina después de que los jugadores efectúen la tirada para determinar el orden de los jugadores.
- Los jugadores pueden asignar sus selectores en cualquier orden que deseen.
- A los jugadores les está permitido cambiar las maniobras seleccionadas en sus selectores hasta el momento de efectuar la tirada para determinar el orden de los jugadores.
- Si un jugador desea tocar o mirar uno de sus selectores durante la [fase de Activación](#) o de Sistemas, primero debe informar de ello a su adversario.
- Si un jugador se olvida de establecer un selector de maniobras para una nave durante la fase de Planificación, durante su activación esa nave recibirá una ficha de Tensión y luego realizará una **MANIOBRA POR TENSIÓN**. La **MANIOBRA POR TENSIÓN** es una maniobra [2 ↑] blanca.

FASE DE SISTEMAS

La fase de Sistemas es la segunda fase de la [ronda](#). Durante esta fase, la secuencia de juego empieza con la nave con el valor más bajo de [Iniciativa](#) y prosigue por orden ascendente.

Durante esta fase, cada nave recibe una oportunidad para elegir y resolver cualquier número de capacidades que se resuelvan explícitamente durante la fase de Sistemas.

- Si no recurren a mejoras, capacidades o fichas específicas, la mayoría de las naves no tendrán ningún efecto que pueda resolverse durante esta fase. Algunas capacidades que pueden ser usadas en este momento incluyen [soltar y lanzar dispositivos](#), [desactivar el camuflaje](#) y el acoplamiento y despliegue de naves.
- Si un jugador posee varias naves con el mismo valor de [Iniciativa](#), el jugador resuelve las capacidades en cualquier orden que desee, aunque deberá resolver todas las capacidades para una nave antes de empezar a resolver las capacidades para otra nave con el mismo valor de Iniciativa.
- Si varios jugadores poseen naves con el mismo valor de Iniciativa, se recurre al [orden de los jugadores](#) para determinar la secuencia de resolución. El primer jugador resuelve cualquier número de capacidades de sus naves con ese valor de Iniciativa en el orden que prefiera, y luego el segundo jugador resuelve cualquier número de capacidades de sus naves con ese mismo valor de Iniciativa en el orden que desee, y así sucesivamente.

FASE FINAL

La fase Final es la quinta fase de la [ronda](#). Durante la fase Final, ocurre lo siguiente en el orden presentado:

1. Las capacidades que ocurren "al comienzo de la fase Final" forman una cola de capacidades y se resuelven.
2. Las capacidades que ocurren "durante la fase Final" forman una cola de capacidades y se resuelven.
3. Todas las [fichas](#) redondas se retiran de todas las naves (primero las fichas verdes, y luego las naranjas).
4. Toda carta que tenga un [icono de carga recurrente](#) recupera esa cantidad de cargas. Toda carta que tenga un [icono de carga recurrente negativa](#) pierde esa cantidad de cargas.

Después de esta fase, se comprueba si se cumplen los criterios para [ganar la partida](#). Si la partida no termina, empieza la [fase de Planificación](#) de la siguiente ronda.

FICHAS

Algunas capacidades provocan que las naves reciban, gasten o retiren fichas. Las fichas se utilizan para representar distintos efectos y las hay de varios colores.

- Cuando a una nave se le indica que **RECIBA** una ficha, se coge una ficha del suministro y se deja en la zona de juego junto a esa nave.
- Cuando a una nave se le indica que **GASTE** una ficha o hay alguna instrucción de **RETIRAR** una ficha de una nave, se coge una ficha de ese tipo que estuviera asignada a esa nave y se devuelve al suministro.
- Cuando a una nave se le indica que **TRANSFIERA** una ficha a otra nave, se retira esa ficha de la nave y se asigna a la otra nave.
 - ◇ Si una nave que participa en una transferencia de fichas no es capaz de retirar o recibir la ficha involucrada, la transferencia no puede producirse.

COLORES Y FORMAS DE LAS FICHAS

Para ayudar a memorizar los efectos de los distintos tipos de fichas, el color y la forma de cada una de ellas indica cuándo se retira esa ficha y si sus efectos son positivos o negativos.

- Las fichas de color verde y de color naranja se retiran durante la fase Final. Ambas fichas tiene forma redonda.
- Las fichas de color azul y de color rojo siguen criterios específicos para cuándo deben ser retiradas o gastarse. Estas fichas tienen forma de rombo.

Debe tenerse también en cuenta lo siguiente:

- La posición física de una ficha en la zona de juego no proporciona ningún efecto y sólo sirve para representar a qué nave pertenece.

FICHAS DE IDENTIFICACIÓN

Las fichas de Identificación sirven para distinguir qué cartas de Nave y fichas de [Blanco fijado](#) pertenecen a cada una de las naves en la zona de juego. Los jugadores deben asignar fichas de Identificación a cada una de sus naves durante la [preparación](#) de la partida.

Para asignar fichas de Identificación a una nave, el jugador coloca una de estas fichas encima de la carta de Nave y luego inserta en la peana de esa nave otras dos fichas que muestren el mismo número que la primera. El color de los números en las caras visibles de estas tres fichas deberá ser el mismo.

- Los jugadores pueden colorear sus fichas de Identificación (utilizando un rotulador, pintura, etcétera) siempre y cuando todas las naves de un jugador utilicen el mismo color.
- Durante la preparación, cada bando debe utilizar fichas de un color diferente para que los jugadores puedan distinguir fácilmente a qué bando pertenece cada nave.

FIJAR BLANCO (☒)

Las naves pueden emplear sus computadoras para determinar con mayor precisión la posición de peligros cercanos y otras naves. Cuando una nave realiza una acción ☒, la nave obtiene un Blanco fijado. Una nave **FIJANDO UN BLANCO** es una nave que está intentando obtener un Blanco fijado sobre un objeto llevando a cabo los siguientes pasos:

1. Mide el alcance desde la nave fijando un blanco hasta cualquier número de [objetos](#).
2. Elige otro objeto que tenga a [alcance](#) 0–3.
3. Asigna a ese objeto una ficha de Blanco fijado cuyo número coincida con el de las [fichas de Identificación](#) de la nave fijando el blanco.

Un objeto está **FIJADO COMO BLANCO** mientras tiene al menos una ficha de Blanco fijado asignada a él. Las fichas de Blanco fijado son [fichas](#) rojas. Mientras una nave tiene a otra nave fijada como blanco, sigue esta regla:

- Durante el paso de "Modificar dados de ataque" del [ataque](#) de una nave, ésta puede gastar una ficha de Blanco fijado que tenga sobre el defensor para volver a tirar uno o más de sus dados de ataque.

También debe tenerse en cuenta lo siguiente:

- Cuando a una nave se le indica que **INTERRUMPA** un Blanco fijado que tiene, se retira la ficha de Blanco fijado correspondiente a las fichas de Identificación de esa nave.
- Mientras se intenta fijar un blanco, sólo se [fracasará](#) si no hay ningún objeto válido para elegir.
- Una nave no puede obtener ni tener un Blanco fijado sobre sí misma.
- Un objeto puede ser fijado como blanco por más de una nave.
- Una nave sólo puede mantener un Blanco fijado. Si una nave que está fijando un blanco ya posee un Blanco fijado, antes de que vaya a asignarse una ficha de Blanco fijado al objeto elegido, la anterior ficha de Blanco fijado de la nave se retira.
- Si una capacidad indica a una nave que obtenga un Blanco fijado, esto no es lo mismo que realizar una acción ☒. Una nave que obtiene un Blanco fijado sin realizar la acción ☒ sigue pudiendo realizar dicha acción en esa ronda.
 - ◊ Si a una nave se le indica que obtenga un Blanco fijado, el objeto que fija como blanco debe estar situado a alcance 0–3 de esa nave a menos que se indique lo contrario.

FLANQUEAR

Ver [Arco](#).

FRACASAR

Algunos efectos pueden **FRACASAR**, lo que significa que el efecto no se resolvió como estaba previsto y en vez de eso se resuelve de otra manera según qué efecto sea.

- Una nave puede fracasar cuando resuelve una [coordinación](#), [desactivación de camuflaje](#), [despliegue](#), [fijado de blanco](#), [impulso](#), [interferencia](#), [MASA](#) o [tonel volado](#).
- Un efecto que fracasa no provoca la aplicación de ningún efecto que ocurra después de que una nave resuelva ese efecto.
- Si una acción fracasa, el jugador no elige una acción distinta para realizar ni tampoco puede elegir resolver esa acción de una manera distinta.
- Si una acción fracasa, dado que la acción no llegó a completarse, esa nave no puede realizar una [acción enlazada](#).
- Después de que una acción roja fracase, la nave recibe una ficha de [Tensión](#).

GANAR LA PARTIDA

Durante la partida, cada jugador calcula y lleva la cuenta de [sus puntos de misión](#). El jugador con más puntos de misión al final de la partida será el vencedor.

GIRAR UNA NAVE

Algunas capacidades y efectos indican a un jugador que "gire una nave 90°" independientemente de una maniobra. Estos efectos también pueden decir "gira tu nave [cierto número de grados]" o "gírate [cierto número de grados]", pero lo importante es que no se limitan a decir que se haga "un giro" (lo que se referiría a la maniobra de giro).

- Girar una nave no cuenta como un movimiento.
- Si girar una nave hiciera que su peana se solape con una nave (por ejemplo, si los salientes frontales o traseros van a quedar físicamente superpuestos con la peana de esa nave), la nave no podrá ser girada y el efecto no se resuelve.
- Si girar una nave hiciera que su peana se solape con un objeto que no es una nave (por ejemplo, un obstáculo o un dispositivo), la nave no resuelve los efectos del solapamiento con ese objeto. Sin embargo, la nave queda situada a alcance 0 de ese objeto y aplica todo los efectos que eso conlleve.

GIRO (↶ Y ↷)

Las maniobras de giro no son lo mismo que las capacidades que indican a un jugador que gire su nave cierto número de grados (dichas capacidades se explican en el apartado [Girar una nave](#)). Ver [Dirección](#).

GIRO DE SEGNOR (↶ Y ↷)

Ver [Dirección](#).

GIRO KOIOGRANO (↶)

Ver [Dirección](#).

GIRO TALLON (↶ Y ↷)

Ver [Dirección](#).

HUIR

Una nave **HUYE** si cualquier parte de su peana queda fuera de la [zona de juego](#) en cualquier momento. Una nave que huye es [retirada de la partida](#).

- Mientras una nave se [mueve](#), esa nave no huye si su plantilla es lo único que queda fuera de la zona de juego.
- Antes de que una nave que huye sea retirada de la partida, los únicos efectos que resuelve antes de ser retirada son los efectos que se aplican cuando la nave huye.
- Una nave no puede huir mientras resuelve una [desactivación de camuflaje](#), [impulso](#), [MASA](#) o [tonel volado](#).
- [Ejecutar parcialmente](#) una maniobra puede provocar que una nave huya si cualquier parte de su peana queda fuera de la zona de juego después de la maniobra.

ICONOS DE MEJORA

Cada icono de mejora utiliza el correspondiente nombre que se menciona a continuación:

- Artillero
- Astromecánico
- Cañón
- Carga explosiva
- Configuración
- Hiperimpulsor
- Ilícita
- Misiles
- Modificación
- Poder de la Fuerza
- Relé táctico
- Sensores
- Talento
- Tecnología
- Título
- Torpedos
- Torreta
- Tripulante

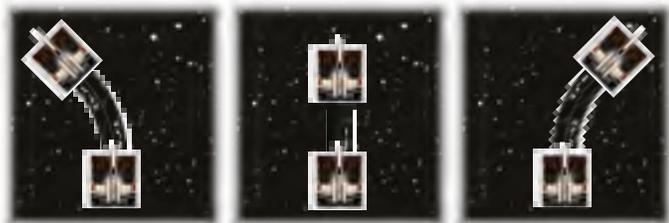
IMPACTAR

Durante el paso de "Neutralizar resultados" de un [ataque](#), dicho ataque **IMPACTA** si queda al menos un resultado o sin anular. Si no queda ningún resultado o , el ataque [falla](#).

IMPULSO (↕)

Los pilotos que efectúan impulsos están activando propulsores adicionales para cubrir mayores distancias. Cuando una nave realiza una acción , la nave efectúa un impulso, que se lleva a cabo siguiendo estos pasos:

1. Elige la plantilla [1], [1] o [1].
2. Encaja la plantilla entre los [salientes](#) frontales de la nave.
3. Coloca la nave en el extremo opuesto de la plantilla y encaja los salientes traseros de la nave en ese extremo de la plantilla.
4. Devuelve la plantilla al [suministro](#).



Un Ala-X efectúa un impulso hacia la izquierda, en línea recta o hacia la derecha.

- Cuando un jugador declara que una nave va a realizar un impulso, ese jugador también debe declarar si el impulso va a realizarse en línea recta, hacia la izquierda o hacia la derecha.
- Mientras se está intentando colocar una nave para completar un impulso, éste puede [fracasar](#) si ocurre cualquiera de las siguientes situaciones:
 - ◊ Las posiciones finales de la nave van a provocar que se [solape](#) con otra nave.
 - ◊ La nave va a solaparse o [pasar a través](#) de un [obstáculo](#).
 - ◊ La posición final de la nave va a provocar que la nave quede fuera de la zona de juego (y por lo tanto provocará que la nave [huya](#)).
- Si un impulso fracasa, la nave se devuelve a la posición que ocupaba antes de que intentara realizar el impulso. Si éste era parte de una acción , esa acción fracasa.
- El jugador no puede elegir hacer fracasar deliberadamente un impulso si la posición final permite realizarlo sin que fracase.
- Realizar un impulso no cuenta como ejecutar una [maniobra](#), pero sí que cuenta como un [movimiento](#).
- Si una capacidad indica a una nave que realice un impulso, esto no es lo mismo que realizar una acción . Una nave que efectúa un impulso sin realizar dicha acción sigue pudiendo realizar la acción en esa ronda.

INCENDIO ESPACIAL

Cuando se coloca este objeto, encaja sus salientes en las muescas de la Bomba incendiaria.



Bomba incendiaria

Después de colocar este obstáculo, pon un indicador de Espoleta sobre él.

- Durante la fase Final, retira todo incendio espacial que no tenga ningún indicador de Espoleta sobre él, y luego retira 1 indicador de Espoleta de cada incendio espacial.

Mientras una nave se mueve, si se solapa con un incendio espacial o pasa a través de él, la nave sufre el siguiente efecto:

- Después de resolver el movimiento, la nave tira 1 dado de ataque. Si saca un o , la nave sufre 1 de daño ; si saca un , la nave recibe 1 ficha de Tensión. A continuación, la nave omite su paso de "Realizar una acción" para esta ronda.

Después de que un remoto sea recolocado, si lo hace de manera que se sitúa a alcance 0 de un incendio espacial, el remoto sufre 1 de daño .

Mientras una unidad se defiende, si el ataque está obstruido por un incendio espacial, la unidad tira 1 dado de defensa adicional.

INCLINACIÓN (↖ Y ↗)

Ver [Dirección](#).

INDICADOR DE ESPOLETA

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



Indicador de Espoleta

INDICADOR DE JUGADOR

Los indicadores de jugador se utilizan en algunos escenarios para indicar cuál de los jugadores controla un objetivo.



Indicador de jugador

INDICADOR DE POSICIÓN

El indicador de posición se emplea para ayudar a señalar la posición de las naves que deben retirarse porque obstaculizan el [movimiento](#) de otra nave. Para utilizar el indicador de posición, sitúalo en la esquina de una nave que haya que retirar, alineando los salientes con los agujeros en el indicador de posición. Esto señalará la posición de esa nave de manera que podrá ser devuelta con exactitud a la posición que ocupaba en la zona de juego.



Indicador de posición

INFLIGIR

Algunos sistemas de [armamento especial](#) infligen fichas en vez de daño. Si un ataque inflige fichas, el defensor recibe la cantidad y tipo de fichas especificadas.

INICIATIVA

El valor de Iniciativa de una nave es el número naranja situado a la izquierda del nombre de la nave en su carta de Nave. La Iniciativa se utiliza para determinar el orden en que las naves pueden utilizar capacidades durante la [fase de Sistemas](#), se activan durante la [fase de Activación](#), intervienen durante la [fase de Enfrentamiento](#) y se colocan durante la [preparación](#).

- Si varias capacidades modifican el valor de Iniciativa de una nave, sólo se tiene en cuenta la capacidad más reciente.
 - ◊ Si el efecto más reciente llega a su momento de finalización (como en "al final de la fase de Enfrentamiento"), el valor de Iniciativa de la nave pasa a ser el que establezca la capacidad más reciente que aún sigue activa.

INMÓVIL (■)

Ver [Dirección](#).

INTERFERENCIA (⚡)

Los pilotos pueden emitir interferencias que confundan los sistemas electrónicos de otras naves. Cuando una nave realiza la acción ⚡, la nave interfiere. Una nave **INTERFIRIENDO** es una nave que está intentando interferir llevando a cabo los siguientes pasos:



Ficha de Interferencia

1. Mide el alcance desde la nave interfiriendo hasta cualquier número de naves enemigas.
2. Elige una nave enemiga que tenga a alcance 1, o que esté situada a alcance 1-2 en el 1 de la nave interfiriendo.
3. La nave elegida recibe una ficha de Interferencia.

Una nave está **INTERFERIDA** si tiene al menos una ficha de Interferencia asignada a ella. Las fichas de Interferencia son **fichas** redondas de color naranja. Cuando una nave queda interferida, el jugador cuyo efecto provocó que la nave recibiera la ficha de Interferencia elige entre que la nave interfiriendo retire una de sus fichas verdes o interrumpa uno de sus **Blancos fijados**. Si se resuelve cualquiera de estos efectos, se retira la ficha de Interferencia. Si la nave interfiriendo no posee ninguna ficha verde ni está manteniendo ningún Blanco fijado, permanece interferida.

Después de que una nave interfiriendo reciba una ficha verde u obtenga un Blanco fijado, la nave interfiriendo retira esa ficha o interrumpe ese Blanco fijado, y luego retira una ficha de Interferencia.

- Algunos sistemas de **armamento especial** infligen fichas de Interferencia en vez de daño.
- Mientras una nave intenta interferir, la interferencia **fracasa** si no se elige ninguna nave.
- Toda **capacidad** que provoque que una nave interfiriendo reciba una ficha verde u obtenga un Blanco fijado seguirá causando la aplicación de todo efecto que ocurra por la resolución de dicha capacidad, incluso aunque la ficha sea retirada o el Blanco fijado sea interrumpido. La ficha de Interferencia no provoca que esa capacidad fracase.
- Si una capacidad indica a una nave que interfiera, esto no es lo mismo que realizar una acción ⚡. Una nave que interfiere sin realizar dicha acción sigue pudiendo realizar la acción ⚡ en esa ronda.
- Si una nave tiene varias fichas verdes o Blancos fijados, el jugador cuyo efecto ha causado que esa nave reciba la ficha de Interferencia elige qué ficha verde se retira o qué Blanco fijado se interrumpe.

INTERRUMPIR

Ver **Fijar blanco**.

IONES

Una nave está **IONIZADA** mientras tiene cierta cantidad de fichas de Iones asignadas a ella que depende de su **tamaño**: una o más si es una nave pequeña, dos o más si es una nave mediana, y tres o más si es una nave grande. Las fichas de Iones son **fichas** de color rojo.



Ficha de Iones

Una nave que está ionizada no puede obtener ni mantener Blancos fijados. Cuando una nave queda ionizada, interrumpe todos los Blancos fijados que estuviera manteniendo.

Durante la **fase de Activación**, toda nave ionizada se activa de la siguiente manera:

La nave ionizada revela su selector con normalidad.

1. Durante el paso de "Ejecutar maniobra", la nave **ionizada le da la vuelta a su selector para dejarlo boca arriba y ejecuta una MANIOBRA POR IONIZACIÓN con el mismo sentido que el mostrado en el selector. Una maniobra por ionización es una maniobra hacia adelante o de inclinación (↖, ↑, ↗) de color azul y velocidad 1.**

- Si el selector de una nave ionizada muestra una maniobra inmóvil (■), la nave efectuará su maniobra por ionización como una maniobra (1 ↑).
- El **sentido**, la **dificultad** y la **velocidad** de esta maniobra no pueden modificarse a menos que una capacidad indique explícitamente que afecta a la maniobra por ionización.

2. Durante el paso de "Realizar una acción", la nave sólo puede realizar la acción 👁.
3. Al final de la activación de una nave, si ésta ha ejecutado una maniobra por ionización, retira todas sus fichas de Iones.

Debe tenerse también cuenta lo siguiente:

- Una nave ionizada no puede realizar ninguna acción excepto la acción 👁.
- Las naves no pueden usar capacidades que se apliquen por la revelación del selector de una nave ionizada.
- Si una nave que ha sido ionizada durante la fase de Planificación ya no está al principio de su activación, la nave se activa con normalidad.

LANZAR

Ver **Dispositivo**.

LIMITADA

Algunas cartas de Nave y cartas de Mejora poseen limitaciones. A estas cartas **LIMITADAS** se las distingue por la presencia de uno o más puntos (•) a la izquierda de sus nombres. Durante la **formación de escuadrones**, un jugador no puede incluir más copias de cartas que compartan el mismo nombre que la cantidad de puntos (•) que hay delante de ese nombre.

- Por ejemplo, si hay un punto delante del nombre de una carta, sólo puede incluirse una carta con ese nombre en un escuadrón. De igual manera, si hay dos puntos delante del nombre de una carta, sólo pueden incluirse dos cartas con ese nombre en un escuadrón.
- Esta restricción también se aplica a cartas de tipos diferentes. Por ejemplo, si hay dos puntos delante del nombre de una carta, el jugador puede incluir en su escuadrón dos cartas de Nave con ese nombre, dos cartas de Mejora con ese nombre, una carta de Nave y una de Mejora con ese nombre, etcétera.
- Si una mejora aparece como limitada en una carta de Equipamiento pre-determinado del escuadrón de un jugador, debe acatarse dicha restricción y no se pueden incluir más copias adicionales de esa mejora que las permitidas, incluso aunque en esas copias la mejora no figure como limitada.

MANIOBRA

Una **maniobra** es un tipo de **movimiento** que una nave puede ejecutar. Cada maniobra se compone de tres elementos: la **velocidad**, (un número de 0 a 5), la **dificultad** (roja, blanca, azul o violeta) y la **dirección** (una flecha u otro símbolo). Cada dirección está también definida por un sentido.

Una nave puede **EJECUTAR** una maniobra resolviendo los siguientes pasos en el orden presentado:

1. **Maniobra de la nave:** Durante este paso, la nave se mueve utilizando la plantilla correspondiente.
 - a. Coge del **suministro** la plantilla que coincide con la maniobra.
 - b. Encaja la plantilla entre los salientes frontales de la nave de tal modo que la plantilla quede pegada a la peana.
 - c. Levanta la nave y colócala en el extremo opuesto de la plantilla, encajando los salientes traseros de la nave en ese extremo de la plantilla.
 - d. Devuelve la plantilla al suministro.

2. **Comprobar la dificultad:** Durante este paso, si la maniobra es roja, la nave recibe una [ficha de Tensión](#); si la maniobra es azul, la nave retira una ficha de Tensión y una [ficha de Sobresfuerzo](#) y una [ficha de Merma](#).

También debe tenerse en cuenta lo siguiente:

- Mientras se ejecuta una maniobra, si colocar una nave en el extremo opuesto de la plantilla va a hacer que la nave quede encima de otro [objeto](#), la nave se ha [solapado](#) con ese objeto.
- Mientras se ejecuta una maniobra, si la plantilla es lo único que ha sido colocado encima de otro objeto, la nave ha [pasado a través](#) del objeto.
- Mientras se ejecuta una maniobra, la nave se levanta de su posición inicial y se coloca en su posición final. Toda la anchura de la peana de la nave se ignora excepto en su posición inicial y final.
- Si una nave [bajo tensión](#) intenta ejecutar una maniobra con una dificultad de color rojo, la nave realiza una maniobra [2 ↑] blanca en vez de eso.
- Un efecto de carta puede provocar que una nave ejecute una maniobra que no aparece en su selector.
- Algunas capacidades mencionan la **MANIOBRA REVELADA** de una nave fuera de su momento de activación. La maniobra revelada de una nave es aquella que muestra su selector, el cual se mantiene boca arriba junto a la carta de Nave hasta la siguiente fase de Planificación.
 - ◊ Si el selector de una nave no está revelado o a esa nave no se le asignó ningún selector en esa ronda, esa nave no posee ninguna maniobra revelada.

MASA (↕)

Los pilotos pueden activar sus Motores de Aceleración Sublumínica para surcar el espacio a velocidades increíbles. Una nave realiza una acción ↕ llevando a cabo los siguientes pasos:

1. El jugador elige una [maniobra](#) del [selector](#) de la nave. La [velocidad](#) de la maniobra elegida debe coincidir con la de la maniobra que esa nave ha ejecutado en esta ronda.
2. La nave ejecuta la maniobra elegida.
3. La nave recibe una ficha de [Desarme](#).

Una nave sólo puede realizar una acción ↕ durante su activación en la fase de Activación. Por lo tanto, una nave no puede realizar una acción ↕ si se le otorga una acción en cualquier otro momento.

- Una acción ↕ fracasa si la posición final de la nave va a provocar que [huya](#).
- Cuando una nave realiza una acción ↕, a efectos de capacidades, la nave ha realizado una acción además de haber ejecutado una maniobra.

MERMA

Una nave está **MERMADA** mientras tiene al menos una ficha de Merma asignada a ella. Mientras una nave mermada efectúa un ataque, tira un dado de ataque menos. Las fichas de Merma son fichas rojas.



Ficha de Merma

- Después de que una nave mermada aplique el efecto para tirar un dado de ataque menos de esta manera, retira una ficha de Merma.
- Después de que una nave mermada ejecute una maniobra azul, retira una ficha de Merma.

MINA

Una mina es un tipo de [dispositivo](#) que se coloca en la [zona de juego](#) mediante un efecto de carta de una carta de Mejora (⊙). La carta de Mejora correspondiente a la mina posee el atributo "Mina" encima de su texto de carta. Las minas se pueden [soltar](#) o [lanzar](#) durante la [fase de Sistemas](#) y se suelen detonar después de que una nave se [solape](#) o [pase a través](#) de ellas.

MODALIDADES DE JUEGO

Algunas modalidades de juego limitan qué cartas de Nave y de Mejora están disponibles para la formación de escuadrones.

- Algunas modalidades de juego poseen una lista de cartas restringidas y una lista de cartas prohibidas.

- Las dos modalidades de juego más habituales son la normal y la ampliada. Las listas de puntos disponibles en www.atomicmassgames.com/xwing-documents detallan qué naves y mejoras están disponibles durante la formación de escuadrones para cada una de estas modalidades.

MODIFICACIÓN DE DADOS

Los jugadores pueden modificar dados mediante el gasto de varias fichas y la resolución de capacidades. Los dados pueden ser modificados de las siguientes formas:

- **Añadir:** Para añadir un resultado de dado, coloca junto a los dados que han sido tirados un dado sin utilizar que muestre el resultado adecuado. Todo dado añadido de esta manera se considera como un dado normal a todos los efectos y puede ser modificado y anulado.
- **Cambiar:** Para cambiar un resultado de dado, gira ese dado para que su cara boca arriba muestre el nuevo resultado.
- **Gastar:** Para gastar un resultado de dado, retira ese dado de la reserva de dados.
- **Volver a tirar:** Para volver a tirar un resultado de dado, coge ese dado y vuélvelo a tirar.

Debe tenerse también en cuenta lo siguiente:

- Las modificaciones de dados tienen lugar durante los respectivos pasos de "Modificar dados de ataque" y "Modificar dados de defensa", a menos que se especifique lo contrario.
- Aunque los dados pueden ser modificados por múltiples efectos, cada dado no puede ser vuelto a tirar más de una vez.
- Si una capacidad indica a una nave que gaste un resultado, no puede gastar los resultados de otra nave a menos que se especifique lo contrario.
- [Anular](#) dados no es una modificación de dados.
- Tirar dados adicionales o tirar menos dados no es una modificación de dados.
- Si un dado no puede ser cambiado a un resultado concreto, no ocurre nada.
 - ◊ Por ejemplo, un dado de ataque no puede ser cambiado a un resultado ↕ porque ese resultado no aparece en el dado.

MODIFICADORES POR ALCANCE

Durante un [ataque](#), el atacante o el defensor pueden tirar dados adicionales dependiendo del [alcance de ataque](#). Para el alcance de ataque 1, el atacante tira un dado de ataque adicional durante el paso de "Tirar dados de ataque". Para el alcance de ataque 3, el defensor tira un dado de defensa adicional durante el paso de "Tirar dados de defensa".



Icono de Munición de artillería

- Los modificadores por alcance se aplican a todos los ataques a menos que se especifique lo contrario. Algunos sistemas de [armamento especial](#) poseen un pequeño icono de Munición de artillería para indicar que los modificadores por alcance no se aplican a los ataques efectuados con esos sistemas de armamento.
- Las naves enormes poseen reglas adicionales para los ataques efectuados a alcance 4 y 5. Ver [Apéndice: Naves enormes](#).

MOMENTOS DE APLICACIÓN

Existen varios términos que se utilizan para indicar un momento específico para un efecto:

- **Antes:** El efecto se resuelve inmediatamente antes del momento especificado.
- **Al comienzo de:** Esta expresión se utiliza en combinación con una fase o paso específicos. El efecto se aplica antes de que ocurra ninguna otra cosa durante esa fase o paso.
- **Mientras:** Este término suele utilizarse en combinación con efectos de juego subdivididos en varios pasos, como un ataque, una acción o una maniobra. Aunque es una expresión menos específica que las otras, se utiliza para acotar cuándo se resolverá esa capacidad durante la ronda. Es necesaria más información de contexto para concretar cuándo se aplica exactamente el efecto.

◇ Por ejemplo, en el contexto de un ataque, si la capacidad tira dados de ataque adicionales, la capacidad se aplica durante el paso de "Tirar dados de ataque". Si la capacidad modifica dados de defensa, la capacidad entra en efecto durante el paso de "Modificar dados de defensa".

- **Al final de:** Esta expresión se utiliza junto con una fase o paso específicos de la activación de la nave. Este efecto se aplica después de que los efectos normales de esa fase o paso hayan tenido lugar.
- **Después:** Este efecto se resuelve inmediatamente después del momento especificado.

La [cola de capacidades](#) se utiliza para determinar el orden de resolución de las capacidades que van a resolverse simultáneamente.

MOVIMIENTO

Una nave se **MUEVE** cuando ejecuta una [maniobra](#) o modifica de alguna otra manera su posición mediante el uso de una plantilla (como al realizar un [tonel volado](#) o un [impulso](#)).

Una nave **PASA A TRAVÉS** de un [objeto](#) si la plantilla se coloca encima de ese objeto cuando la nave se mueve.

- Si una nave pasa a través de un [obstáculo](#), sufre los efectos de ese obstáculo.
- Si una nave pasa a través de un [dispositivo](#), puede sufrir efectos basados en ese dispositivo.
- Si una nave pasa a través de otra, no hay ningún efecto inherente. Cuando las miniaturas de las naves obstaculizan el movimiento, los jugadores deben señalar las posiciones ocupadas por las miniaturas que estorben y retirarlas temporalmente de la superficie de juego. Para señalar la posición de las naves que hay que retirar, los jugadores pueden emplear los indicadores de posición incluidos en la Caja básica o colocar plantillas en los salientes de las naves o pegadas a los laterales de sus peanas. A continuación, esas naves se retiran físicamente para poder completar el movimiento, tras lo cual serán devueltas a sus posiciones originales.

MOVIMIENTO RECTO (†)

Ver [Dirección](#).

NAVE

Una nave se compone de una miniatura de plástico, una peana, clavijas, un indicador de Nave y fichas de Identificación.

- La miniatura de plástico de una nave debe coincidir con el tipo de nave que se indica en la carta de Nave.
- Una nave debe utilizar el selector que coincide con su [tipo de nave](#).
- Algunas miniaturas de plástico se extienden más allá de su peana de plástico. Por esta razón, las miniaturas no afectan a ninguna mecánica de juego. Toda miniatura puede solaparse con obstáculos y sobresalir por el borde de la [zona de juego](#) sin problema alguno.

Si una miniatura va a tocar otra miniatura o dificultar el movimiento de una nave, los jugadores deben añadir o retirar una clavija de su peana para impedir este contacto. Si el problema persiste, los jugadores pueden quitar temporalmente la miniatura de su peana hasta que las naves se hayan movido lo suficiente como para poder devolverla a su sitio.

NAVE NORMAL

Una nave normal es cualquier nave que no sea enorme (ver [Apéndice: Naves enormes](#)).

OBJETIVO

El objetivo de un [ataque](#) se declara durante el paso de "Declarar el objetivo". Una nave [enemiga](#) que es declarada como objetivo con éxito se convierte en el defensor de ataque.

OBJETOS

Las [naves](#), los [obstáculos](#) y los [dispositivos](#) son **OBJETOS**. La posición exacta de los objetos en la zona de juego está determinada y restringida por efectos de juego.

- Las naves pueden obtener [Blancos fijados](#) sobre objetos.
- Las naves pueden [pasar a través](#) de objetos.

OBSTÁCULOS

Los obstáculos actúan como peligros que pueden perjudicar y dañar a las naves. Una nave puede sufrir efectos por [pasar a través](#), [solaparse](#) o estar situada [a alcance 0](#) de obstáculos.

Si una nave pasa a través de un obstáculo o se solapa con él, la nave sufre un efecto basado en el tipo de obstáculo tras resolver su movimiento:

- **Asteroide:** La nave sufre 1 de daño ✨ y tira un dado de ataque. Si saca ✨ o ✨, la nave sufre 1 de daño ✨ adicional.
- **Cargamento expulsado:** La nave recibe 1 ficha de Sobresfuerzo y tira un dado de ataque. Si saca ✨ o ✨, la nave recibe 1 ficha de Tensión.
- **Desechos espaciales:** La nave recibe 1 ficha de Tensión y tira un dado de ataque. Si saca ✨, la nave sufre 1 de daño ✨. Si saca ✨, la nave sufre 1 de daño ✨.
- **Incendio espacial:** La nave tira un dado de ataque. Si saca ✨ o ✨, la nave sufre 1 de daño ✨; si saca 🌀, la nave recibe 1 ficha de Tensión. Luego la nave omite su paso de "Realizar una acción" para esta ronda.
- **Nube de electropartículas:** La nave interrumpe todos sus Blancos fijados y todos los Blancos fijados sobre ella y luego recibe 1 ficha de Interferencias y tira un dado de ataque. Si saca ✨ o ✨, la nave recibe 1 ficha de Tensión.
- **Nube de gas:** La nave interrumpe todos sus Blancos fijados y todos los Blancos fijados sobre ella y luego recibe 1 ficha de Sobresfuerzo y tira un dado de ataque. Si saca ✨, la nave recibe 1 ficha de Iones; si saca ✨, la nave recibe 3 fichas de Iones.
- **Piezas de recambio:** La nave recibe 1 ficha de Sobresfuerzo y tira un dado de ataque. Si saca ✨ o ✨, la nave recibe 1 ficha de Tensión.
- Si una nave queda solapada con un obstáculo al finalizar una maniobra, la nave omite su paso de "Realizar una acción".

Mientras una nave está situada a alcance 0 de un obstáculo, puede sufrir distintos efectos.

- **Asteroide:** La nave no puede efectuar ataques.
- **Desechos espaciales:** La nave no puede efectuar ataques.
- **Nube de electropartículas:** La nave no puede obtener Blancos fijados ni puede ser fijada como blanco.
- **Nube de gas:** La nave no puede obtener Blancos fijados ni puede ser fijada como blanco. La nave no puede efectuar ataques.

Mientras una nave efectúa un ataque, si el ataque está [obstruido](#) por un obstáculo, el defensor tira un dado de defensa adicional.

Debe tenerse también en cuenta lo siguiente:

- Los obstáculos se colocan durante el paso de "Colocar los obstáculos" de la preparación.
- Algunas cartas también pueden colocar obstáculos durante la partida de la misma manera que se hace con los dispositivos (ver [Dispositivo](#)).
- Si un obstáculo se coloca de tal modo que una o más naves se solapan con él, esas naves resuelven todo efecto derivado del solapamiento.
- Una nave que está solapada con un obstáculo sigue pudiendo realizar acciones otorgadas por otros efectos de juego.
- A efectos del solapamiento con obstáculos, si una nave ejecuta parcialmente una maniobra, sólo se tiene en cuenta la parte de la plantilla situada entre la posición inicial y final de la nave. La parte de la plantilla a lo largo de la cual la nave se desplazó hacia atrás para resolver el solapamiento se ignora.

- Si una nave pasa a través o se solapa con más de un obstáculo, sufre los efectos de cada obstáculo, empezando por el que estaba más próximo a la nave en su posición inicial y prosiguiendo a lo largo de la plantilla.
- Antes de que una nave se mueva, si la nave se encuentra a alcance 0 de un obstáculo, no sufre los efectos de ese obstáculo a menos que vuelva a solaparse con él.
- **Antes de que una nave se mueva, si está solapada con un obstáculo, la nave no sufre los efectos de pasar a través de ese obstáculo.**
- Las naves enormes poseen reglas propias respecto a los obstáculos (ver [Apéndice: Naves enormes](#)).

OBSTRUIDO

Un [ataque](#) está **OBSTRUIDO** si el atacante mide el [alcance](#) a través de algún [objeto](#). Si una nave o [dispositivo](#) obstruye un ataque, no hay ningún efecto inherente. Si un [obstáculo](#) obstruye un ataque, se produce un efecto adicional.

- Si hay al menos un obstáculo obstruyendo un ataque, el defensor tira un dado de defensa adicional durante el paso de "Tirar dados de defensa".
- El atacante mide el alcance desde el punto más próximo de su peana hasta el punto más próximo de la peana del defensor que esté en el [arco de ataque](#), por lo que el atacante no puede medir el alcance desde o hasta otro punto para evitar tener que medirlo a través de un objeto.
- ◊ Si hay varios puntos situados a la misma distancia del atacante (por ejemplo, si el atacante y el defensor están paralelos el uno del otro), el atacante elige una de esas líneas para la medición del alcance. En el siguiente ejemplo, el Ala-X puede elegir efectuar este ataque de manera que esté obstruido o no.



ORDEN DE LOS JUGADORES

El orden de los jugadores se utiliza para romper empates para muchos efectos de juego. Si se indica a los jugadores que resuelvan un efecto por **ORDEN DE LOS JUGADORES**, el primer jugador resuelve todos sus efectos primero, y luego el segundo jugador resuelve todos sus efectos.



Indicador de
Primer jugador

Durante el paso de "Determinar el primer jugador" de la [preparación](#) de la partida, al primer jugador se le entrega el indicador de Primer jugador. Este indicador será entregado al primer jugador en cada ronda tras efectuar la tirada para determinar el orden de los jugadores en la fase de Planificación.

- Durante las fases de [Sistemas](#), de [Activación](#) y de [Enfrentamiento](#), el orden de los jugadores se utiliza para romper empates de [Iniciativa](#).
- En las partidas con más de dos jugadores, deberá determinarse el orden de todos los jugadores participantes. Primero, todos los jugadores efectuarán la tirada para determinar al primer jugador con normalidad. Luego, los demás jugadores tirarán para determinar el segundo jugador, y así sucesivamente hasta que haya quedado establecido el orden de todos los jugadores.

PALABRAS CLAVE DE ESCUADRÓN

Ver [Formación de escuadrones](#).

PASAR A TRAVÉS

Ver [Movimiento](#).

PREPARACIÓN

Antes de jugar una partida, resuelve los siguientes pasos:

1. **Preparar las fuerzas:** Cada jugador coloca sus cartas de Nave y de Mejora encima de la mesa delante de él. Por cada nave que posea un valor

de [escudos](#), [límite de cargas](#) o [aptitud con la Fuerza](#), coloca los correspondientes , o encima de las cartas de Nave y/o Mejora. Todos los jugadores asignan [fichas de Identificación](#) a cada una de sus naves.

2. **Determinar el orden de los jugadores:** El primer jugador se determina al azar tal como se explica a continuación:

- a. Cada jugador tira tres dados de ataque. El jugador que obtenga más resultados será el primer jugador.
 - b. En caso de un empate, el primer jugador será el que haya obtenido más resultados .
 - c. Si el empate persiste, el primer jugador será el que haya obtenido más resultados .
 - d. Si el empate se mantiene, los jugadores vuelven a tirar los dados de ataque y repiten todo el proceso hasta romper el empate.
- Esta tirada no puede ser modificada por efectos de juego.

3. **Definir la zona de juego:** Delimita una [zona de juego](#) de 90x90 centímetros encima de una superficie lisa o utiliza un tapete de juego como el **Tapete Campo de estrellas** de Fantasy Flight Games. Luego, los jugadores eligen bordes opuestos de la zona de juego para que sean sus bordes de jugador.

4. **Colocar los obstáculos:** Siguiendo el orden de los jugadores, los jugadores se van turnando en elegir un [obstáculo](#) y colocarlo en la zona de juego hasta que hayan sido colocados un total de seis obstáculos. Los obstáculos deben colocarse más allá de [alcance](#) 1 de los demás obstáculos y más allá de alcance 2 de todo borde de la zona de juego.

5. **Desplegar las fuerzas:** Los jugadores colocan sus naves en la zona de juego por orden ascendente de [Iniciativa](#) (de menor a mayor), recurriendo al orden de los jugadores para romper empates. Los jugadores deben colocar sus naves dentro de alcance 1 de su respectivo borde de jugador. Cuando se coloque una nave que posea un indicador de arco de torreta, el jugador orientará ese arco para elegir un arco normal. Toda nave que posea un indicador de arco de torreta puede reorientar su indicador en el momento de ser colocada.

6. **Preparar los demás componentes:** El mazo de Daño se baraja y se deja boca abajo fuera de la zona de juego. Si los jugadores poseen más de un mazo de Daño, cada jugador utilizará su propio mazo. Por último, se crea el suministro de reglas de alcance, plantillas, dados y fichas, dejando todos estos componentes en algún sitio cerca de la zona de juego.

Debe tenerse también en cuenta lo siguiente:

- Si una carta posee el encabezado "**PREPARACIÓN:**", la capacidad descrita tras ese encabezado se resuelve durante el paso apropiado de la preparación.

PRIMER JUGADOR

Ver [Orden de los jugadores](#).

PUNTOS DE MISIÓN

Los puntos de misión determinan quién gana la partida. [Consulta las reglas de los escenarios para determinar cómo se obtienen los puntos de misión.](#)

- Al comienzo de la partida, cada jugador recibe tantos puntos de misión como el [déficit](#) de su adversario.
- Los jugadores llevarán la cuenta de sus puntos de misión mediante contadores de Victoria.

RECARGA

Los pilotos disponen de reservas de munición con las que rearmarse. Cuando una nave realiza la acción , recarga sus sistemas de armamento llevando a cabo los siguientes pasos:

1. Elige una de las cartas de Mejora (🔧), (🔧) o (🔧) equipadas en la nave que tengan menos ⚡ activas que su límite de cargas.
2. Esa carta recupera una ⚡.
3. La nave recibe una ficha de [Desarme](#).

Debe tenerse también en cuenta lo siguiente:

- Si una capacidad indica a una nave que recargue, esto no es lo mismo que realizar una acción ⚡. Una nave que recarga sin realizar dicha acción sigue pudiendo realizar la acción ⚡ en esa ronda.

REFUERZO (🔧)

Los pilotos pueden ajustar el ángulo de sus escudos deflectores para aumentar la protección de una sección de su nave. Cuando una nave realiza la acción 🔧, recibe una ficha de Refuerzo con la cara de Refuerzo de proa o la de Refuerzo de popa boca arriba.

Una nave está **REFORZADA** mientras tiene una ficha de Refuerzo asignada a ella. Las fichas de Refuerzo son fichas redondas de color verde. Mientras una nave reforzada se defiende, si el atacante está situado en el interior del [arco completo](#) especificado por la ficha de Refuerzo y fuera del otro arco completo, la ficha proporciona un efecto.

El atacante debe estar situado en el arco 🟡 del defensor para la ficha de Refuerzo de proa o estar situado en el arco 🟠 del defensor para la ficha de Refuerzo de popa.



En este ejemplo, dado que el VT-49 Diezmador tiene una ficha de Refuerzo de **proa**, el efecto sólo se aplicará mientras se está defendiendo contra el único Ala-X que tiene delante suyo.

Durante el paso de "Neutralizar resultados", si el [ataque](#) va a [impactar](#) y queda más de un resultado ✨/✨ sin anular, se añade un resultado 🚫 para anular un resultado más.

- Una nave puede tener más de una ficha de Refuerzo. Si una nave tiene varias fichas de Refuerzo del mismo tipo, sus efectos se aplican de uno en uno. De esta manera, para que dos fichas de Refuerzo puedan aplicar su efecto, sería necesario que hubiera por lo menos tres resultados ✨/✨ sin anular.
- Cuando una nave recibe una ficha de Refuerzo, a menos que se especifique lo contrario, el jugador que controla esa nave elige si quiere recibir una ficha de Refuerzo de proa o una ficha de Refuerzo de popa.
- Una nave no gasta la ficha de Refuerzo cuando resuelve su efecto.
- Si una capacidad indica a una nave que reciba una ficha de Refuerzo, esto no es lo mismo que realizar una acción 🔧. Una nave que recibe la ficha de Refuerzo sin realizar dicha acción sigue pudiendo realizar la acción 🔧 en esa ronda.
- El refuerzo puede utilizarse contra ataques efectuados a [alcance 4-5](#), incluso aunque el 🟡 o 🟠 del defensor normalmente sólo llega hasta alcance 3. Si el atacante se halla a [alcance 4-5](#), se considera que el arco 🟡 o 🟠 del defensor llega hasta alcance 5 para determinar en qué arco se halla el defensor para el uso del refuerzo (pero no para ningún otro efecto o capacidad).

REGLA DE ATAQUES SIMULTÁNEOS

Para representar que las naves que poseen el mismo valor de Iniciativa atacan a la vez, si una nave es [destruida](#) durante la [fase de Enfrentamiento](#), se [retira](#) después de que todas las naves con el mismo valor de Iniciativa que la nave que interviene en ese momento hayan intervenido también.

REMOTOS

Los remotos son dispositivos que poseen valores de Iniciativa, de Agilidad y de Casco, y que pueden ser atacados. Las naves pueden [pasar a través](#), [solaparse](#) o estar situadas a [alcance 0](#) de remotos.

ATAQUES CONTRA REMOTOS

Un remoto puede ser declarado como el defensor de un ataque. Cuando se está atacando a un remoto, se le considera como una nave, con las siguientes excepciones y particularidades:

- Los efectos que hacen referencia a "naves aliadas" o "naves amistosas" no se aplican a remotos.
- Los efectos que hacen referencia a "naves enemigas" sólo se aplican a remotos si el atacante es la fuente de dicho efecto.
- Si un remoto posee arcos y líneas centrales impresas, dichos arcos tienen una extensión de alcance 0-3. Las naves pueden estar en esos arcos o zonas como si fueran los de otra nave.
- Si un remoto carece de línea intermedia, a las naves no les es posible estar delante, detrás o flanqueando a ese remoto.
- Si un remoto carece de arcos, a las naves no les es posible estar dentro o fuera de cualquier arco de ese remoto.
- Los ataques efectuados contra remotos pueden resultar obstruidos y los modificadores por alcance se les aplican con normalidad.
- Si un remoto no tiene ningún tamaño especificado, no será más grande ni más pequeño que una nave en lo que respecta a efectos de juego.

DAÑO A REMOTOS

Si un remoto sufre 1 o más puntos de daño ✨/✨, se le inflige esa misma cantidad de cartas de Daño boca abajo. Si un remoto llega a tener asignadas tantas o más cartas de Daño como su valor de Casco, es destruido. Después de que un remoto sea destruido, se retira de la zona de juego y todas las cartas de Daño que tenía asignadas se barajan de nuevo en el mazo de Daño. Si el ataque tuvo lugar en el mismo momento de Iniciativa que el del remoto, éste será retirado tras resolver todos los efectos de ese momento de Iniciativa, según la [Regla de ataques simultáneos](#).

USO DE REMOTOS

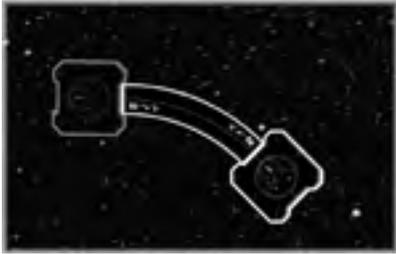
Los remotos resuelven efectos durante la fase de Sistemas, se activan durante la fase de Activación e intervienen durante la fase de Enfrentamiento de acuerdo con su valor de Iniciativa, resolviendo los efectos especificados en sus cartas para estas fases. Durante cualquier otra fase, los remotos resuelven las capacidades indicadas en sus cartas de Remoto que ocurran en esa fase. Los remotos deben seguir también las siguientes reglas:

- Un remoto no puede realizar acciones ni serle asignadas fichas que no sean de Blanco fijado.
- A un remoto le pueden ser asignados indicadores o contadores si un efecto así lo indica; se colocarán sobre su carta de Remoto.
- Si un efecto indica a un jugador que coloque un remoto sobre una carta de Nave, cogerá ese remoto y lo colocará sobre la carta de Nave pertinente. Una vez allí, el remoto sólo podrá ser afectado por efectos que lo devuelvan a la zona de juego, aunque conservará las cartas de Daño que tuviera asignadas.
- Algunos dispositivos pueden causar daño a los remotos, tal como se indica en sus apartados individuales. Si las reglas de un dispositivo no mencionan que afecta a los remotos, no le es posible hacerlo.

RECOLOCACIÓN DE REMOTOS

Si un efecto **RECOLOCA** un remoto, el jugador que lo controla coge el remoto y lo sitúa en su nueva posición tal como indique el efecto. También debe tenerse en cuenta que:

- Un efecto puede indicar a un jugador que recolocque un remoto **HACIA ADELANTE** usando una plantilla concreta (o una a elegir entre varias). Para hacer esto, el jugador encaja la plantilla indicada en los salientes frontales del remoto, coge éste y encaja sus salientes traseros en el extremo opuesto de la plantilla, de forma similar al movimiento de una nave.



Recolocar hacia adelante (de sus salientes frontales a los traseros)

- Si un remoto va a ser recolocado de tal manera que cualquier parte de él queda fuera de la zona de juego, el remoto huye igual que una nave, y se retira de la partida.

REORIENTACIÓN (U)

Los pilotos pueden efectuar una reorientación para alertar a un artillero o apuntar uno de los sistemas de armamento montados en torreta de la nave. Cuando una nave realiza la acción U, reorienta el indicador de arco de torreta para seleccionar cualquier otro arco normal.

- Si una nave reorienta un indicador de arco de doble torreta, debe seleccionar los otros dos arcos normales que no tenía ya seleccionados.
- Si una capacidad indica a una nave que reoriente su indicador O, esto no es lo mismo que realizar una acción U. Una nave que reorienta su indicador O sin realizar dicha acción sigue pudiendo realizar la acción U en esa ronda.

RESERVA

Las naves a veces pueden ser colocadas en reserva debido a efectos de cartas. Toda nave que se coloque en reserva se deja junto a su carta de Nave. Mientras una nave está en reserva, no se le asigna un selector, no puede realizar acciones y no puede atacar.

- Una nave que sea colocada en reserva dispondrá de algún efecto que provoque que sea colocada en la zona de juego.
- Las naves que se colocan en reserva no son retiradas de la partida.
- Las capacidades de una nave en reserva están inactivas a menos que la capacidad permita explícitamente ser usada mientras se está en reserva.
- Toda nave que está acoplada se coloca en reserva.
- Durante la fase Final, toda nave que esté en reserva seguirá retirando todas sus fichas redondas y recuperando cargas sobre todas sus cartas con iconos de carga recurrente.

RETIRAR DE LA PARTIDA

Después de que una nave sea destruida o huya, es **RETIRADA DE LA PARTIDA**. Si una nave es retirada de la partida, todas sus fichas se devuelven al suministro, se le da la vuelta a su carta de Nave para ponerla boca abajo, y la propia nave se coloca encima de su carta de Nave.

- Al final de una ronda, si todas las naves de un jugador han sido retiradas de la partida, la partida termina y el otro jugador gana.
- Las naves que se colocan en reserva no se retiran de la partida.

RETROCESO EN LÍNEA RECTA (T)

Ver [Dirección](#).

RETROCESO HACIA UN LADO (J Y V)

Ver [Dirección](#).

REVELAR

Ver [Fase de Activación](#).

RONDA

Una RONDA individual consta de cinco fases que se resuelven en este orden:

1. [Fase de Planificación](#)
2. [Fase de Sistemas](#)
3. [Fase de Activación](#)
4. [Fase de Enfrentamiento](#)
5. [Fase Final](#)

La primera ronda empieza después de la preparación.

SALIENTES

La peana de cada nave tiene dos parejas de salientes, una en la parte delantera y otra en la parte trasera. Algunos dispositivos también poseen una pareja de salientes.

- Los salientes en la peana de una nave sólo se ignoran mientras se está midiendo el alcance o determinando si una nave está situada en un arco.

SELECTOR

Cada tipo de nave posee su propio selector exclusivo. Todos los productos de expansiones contienen un selector para cada nave que esté incluida en dicho producto. Los selectores se utilizan durante la [fase de Planificación](#) para seleccionar maniobras en secreto.



Anverso y reverso de selectores de Ala-X

- Cuando a un jugador se le indica que establezca una maniobra en el selector de una nave, el jugador puede elegir la misma maniobra que ya hay seleccionada en el selector a menos que se especifique lo contrario.
- A los jugadores no les está permitido tocar o mirar los selectores boca abajo de sus adversarios. Si un jugador desea tocar o mirar alguno de sus propios selectores boca abajo, antes de tocar ningún selector debe informar a su adversario de que se propone hacerlo.
- Cada facción posee su propio **Kit de mejora de selector de maniobra**. Estos selectores se montan de una manera ligeramente distinta a la de los selectores normales y emplean un indicador curvado situado debajo de la maniobra para indicar cuál de ellas está seleccionada.

SENTIDO

Ver [Dirección](#).

SINGULAR

Un escuadrón no puede incluir más de una carta del mismo tipo de Mejora que tenga la restricción "Singular". Por ejemplo, dado que todas las mejoras (Relé táctico) poseen la restricción "Singular", ningún escuadrón puede incluir más de una mejora (Relé táctico).

SOBRESFUERZO

Una nave está **BAJO SOBRESFUERZO** mientras tiene al menos una ficha de Sobresfuerzo asignada a ella. Mientras una nave bajo sobresfuerzo se defiende, tira 1 dado de defensa menos. La ficha de Sobresfuerzo es una ficha de color rojo.



Ficha de Sobresfuerzo

- Después de que una nave bajo sobresfuerzo aplique de esta manera el efecto de tirar 1 dado de defensa menos, retira 1 ficha de Sobresfuerzo.
- Después de que una nave bajo sobresfuerzo ejecute una maniobra azul, retira 1 ficha de Sobresfuerzo.

SOLAPAMIENTO

Mientras una nave ejecuta una [maniobra](#) o se [mueve](#) de cualquier otra manera, se **SOLAPARÁ** con un objeto si la posición final de la nave fuera a quedar físicamente encima de un objeto.

Una nave ejecuta **COMPLETAMENTE** una maniobra si no se solapa con ninguna nave. Si la nave ejecuta una maniobra y se solapa con una nave, debe ejecutar **PARCIALMENTE** esa maniobra llevando a cabo los siguientes pasos:

1. Desplaza la nave hacia atrás a lo largo de la plantilla hasta que la nave deje de estar encima de ninguna otra nave. Mientras haces esto, corrige la posición de la nave para que las marcas de referencia que hay en medio de ambos conjuntos de salientes se mantengan alineadas con la línea central que recorre el eje de la plantilla.
2. Cuando la nave ya no esté encima de ninguna otra nave, colócala de manera que esté en contacto con la última nave por encima de la cual ha pasado (esto puede resultar en que la nave no llegue a abandonar su posición inicial). Luego, tras el paso de "Comprobar la dificultad", la nave sufre un efecto basado en la nave con la que se solapó inicialmente y la obligó a ejecutar parcialmente la maniobra.
 - Si la nave con la que se solapó era una nave aliada o amistosa, tira un dado de ataque. Si saca ✨ o ✨, la nave sufre 1 de daño ✨. Luego la nave omite su paso de "Realizar una acción".
 - Si la nave con la que se solapó era una nave enemiga, si ésta no se encuentra bajo tensión, puede realizar inmediatamente una acción   que figure en su barra de acciones, considerándola de color rojo. Luego la nave omite su paso de "Realizar una acción".
 - ◊ La nave no puede realizar ninguna acción adicional durante su activación.
 - Si hubo un solapamiento simultáneo con naves aliadas o amistosas y naves enemigas, resuelve el efecto del solapamiento con una nave aliada o amistosa.
 - Incluso si una nave ejecuta parcialmente una maniobra, se la sigue considerando como habiendo ejecutado una maniobra con la [velocidad](#), [dirección](#) y [dificultad](#) indicadas.

Debe tenerse también en cuenta lo siguiente:

- Después de colocar un objeto, si éste ha sido situado debajo de una o más naves, dichas naves resuelven todo efecto derivado del solapamiento con ese objeto.

SOLTAR

Ver [Dispositivo](#).

SUFRIR DAÑO

Ver [Daño](#).

SUMINISTRO

El suministro es una reserva compartida de componentes del juego que no están siendo usados por ningún jugador, como fichas de Concentración sin asignar, plantillas de maniobra, etcétera.

TAMAÑOS DE NAVES

Existen cuatro tamaños de naves distintos: pequeña, mediana, grande y enorme.

Una nave pequeña utiliza una peana de plástico que mide unos 4 centímetros de largo. Las reglas de **X-Wing** están escritas para las naves pequeñas y por lo tanto no hay excepciones especiales para ellas.

Una nave mediana utiliza una peana de plástico que mide unos 6 centímetros de largo. Las naves medianas poseen las siguientes excepciones:

- Una nave mediana requiere dos fichas de [lonas](#) para resultar ionizada y dos fichas de [campo de tracción](#) para quedar atrapada en un campo de tracción.
- Las naves medianas realizan los [toneles volados](#) de una manera diferente (esto incluye los realizados mientras [desactivan el camuflaje](#)).

Una nave grande utiliza una peana de plástico que mide unos 8 centímetros de largo. Las naves grandes poseen las siguientes excepciones:

- Una nave grande requiere tres fichas de [lonas](#) para resultar ionizada y tres fichas de [campo de tracción](#) para quedar atrapada en un campo de tracción.
- Las naves grandes realizan los [toneles volados](#) de una manera diferente (esto incluye los realizados mientras desactivan el camuflaje).
- Durante la [preparación](#), la peana de una nave grande puede quedar más allá de alcance 1 siempre y cuando haya cubierto toda la extensión de su zona de despliegue. Una nave grande no se puede colocar con ninguna parte de su peana fuera de la superficie de juego.

Las naves enormes utilizan peanas de plástico más grandes de lo normal y poseen muchas reglas adicionales. Fueron introducidas en la primera edición de **X-Wing** y serán reintroducidas en un futuro producto.

TENSIÓN

Una nave está **BAJO TENSIÓN** mientras tiene al menos una ficha de Tensión asignada a ella. Una nave bajo tensión no puede ejecutar [maniobras](#) rojas ni realizar [acciones](#). La ficha de Tensión es una [ficha](#) de color rojo.



Ficha de Tensión

- Una nave recibe una ficha de Tensión mientras ejecuta una maniobra roja o después de que realice una acción roja. Además, una nave retira una ficha de Tensión mientras ejecuta una maniobra azul.
- Si una nave bajo tensión intenta ejecutar una maniobra roja, en vez de eso realiza una maniobra [2 ↑] blanca.
 - ◊ Después de que una nave bajo tensión revele una maniobra roja, se pueden usar capacidades que cambien esa maniobra. Después de resolver estas capacidades, si la nave va a seguir ejecutando una maniobra roja, en vez de eso ejecuta una maniobra [2 ↑] blanca.
- Las naves enormes poseen reglas adicionales para la tensión (ver [Apéndice: Naves enormes](#)).

TIPO DE NAVE

Cada nave posee un tipo de nave que se distingue por el nombre del tipo de nave que figura en la parte inferior de sus cartas de Nave.

- Cada nave debe utilizar el [selector](#) correspondiente a su tipo de nave.
- Algunas [cartas de Mejora](#) poseen restricciones de nave que hacen referencia al tipo de nave.

TÍTULO (☺)

Un título es un tipo de [Mejora](#) que se utiliza para representar una versión muy específica de una nave. Por lo tanto, cada título está restringido a un [tipo de nave](#) concreto. Por ejemplo, el *Halcón Milenario* es una mejora ☺.

TONEL VOLADO (↻)

Los pilotos pueden realizar toneles volados para desplazar su nave lateralmente y corregir su posición. Cuando una nave pequeña realiza una acción ↻, sigue estos pasos:

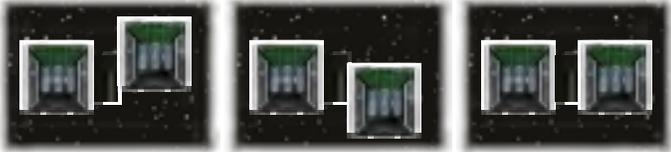
1. Coge la plantilla [1 ↑].
2. Coloca uno de los bordes cortos de la plantilla pegado al lado izquierdo o derecho de la peana de la nave. La plantilla debe colocarse de manera que la línea central de la plantilla quede alineada con la marca de referencia que hay en el lateral de la peana.
3. Levanta la nave de la superficie de juego y colócala de manera que la marca de referencia en el lado opuesto de su peana quede alineada con la parte frontal, central o trasera del otro borde corto de la plantilla.

4. Devuelve la plantilla al [suministro](#).



Un caza TIE realiza un tonel volado hacia la derecha y ligeramente hacia adelante, ligeramente hacia atrás, o en línea recta.

Cuando una [nave mediana o grande](#) realiza un tonel volado, sustituye "borde corto" por "borde largo" en la descripción anterior.



Un Castigador TIE realiza un tonel volado hacia la derecha.

- Cuando un jugador declara que una nave va a realizar un tonel volado, ese jugador también debe declarar si el tonel volado va a realizarse hacia la izquierda o hacia la derecha. Luego, mientras está intentando colocar la nave, el jugador puede intentar colocarla en la parte frontal, central y trasera antes de elegir una de estas posiciones.
- Mientras se está intentando colocar una nave para completar un tonel volado, el tonel volado puede [fracasar](#) si ocurre cualquiera de las siguientes situaciones:
 - ◊ Las tres posibles posiciones finales van a provocar que la nave se [solape](#) con otra nave.
 - ◊ Las tres posibles posiciones finales van a provocar que la nave se solape o [pase a través](#) de un [obstáculo](#).
 - ◊ Las tres posibles posiciones finales van a provocar que la nave quede fuera de la zona de juego (y por lo tanto provocarán que la nave [huya](#)).
- Si un tonel volado fracasa, la nave se devuelve a la posición que ocupaba antes de intentar realizarlo. Si el tonel volado formaba parte de una acción , esa acción fracasa.
- El jugador no puede elegir hacer fracasar deliberadamente un tonel volado si alguna de las tres posibles posiciones finales permite realizarlo sin que fracase.
- Realizar un tonel volado no cuenta como ejecutar una [maniobra](#), pero sí que cuenta como un [movimiento](#).
- Si una capacidad indica a una nave que realice un tonel volado, esto no es lo mismo que realizar una acción . Una nave que efectúa un tonel volado sin realizar dicha acción sigue pudiendo realizar la acción  en esa ronda.

UNIDAD

Las naves y los remotos son unidades.

VALOR DE AMENAZA (▲)

En vez de usar puntos de escuadrón, las cartas de Creación rápida utilizan un valor de Amenaza que a veces se representa mediante el icono ▲.

VELOCIDAD

Cada [maniobra](#) se compone de tres elementos: la velocidad (un número de 0 a 5), la [dificultad](#) (roja, blanca, azul o violeta) y la [dirección](#) (una flecha u otro símbolo).

- Si la velocidad de una maniobra se incrementa o reduce, la velocidad de la maniobra está restringida a las plantillas que existen.
 - ◊ Por ejemplo, la velocidad de una maniobra [3 ▲] no puede ser incrementada y la velocidad de una maniobra [1 ↑] no puede ser reducida.
- La velocidad de una maniobra [0 ■] no puede ser incrementada ni reducida.
- Incluso si una nave [ejecuta parcialmente](#) una maniobra, sigue considerándose que la nave ha ejecutado una maniobra de la velocidad indicada.

ZONA DE JUEGO

La zona de juego es el área delimitada encima de una superficie lisa sobre la que se colocan las naves. Después de ejecutar una [maniobra](#), si cualquier parte de la peana de una nave queda fuera de la zona de juego, se considera que esa nave ha [huido](#).

La zona de juego recomendada para una partida normal de 20 puntos es un área de 90x90 centímetros. Si se está jugando con otros valores totales de puntos de escuadrón, los jugadores pueden ampliar o reducir la zona de juego en una o ambas dimensiones para crear un espacio adecuado para la partida.

APÉNDICE

Las siguientes secciones proporcionan información adicional en forma de algunos ejemplos ampliados y explicaciones del contenido de las cartas.

EJEMPLOS AMPLIADOS

EJEMPLO DE COLA DE CAPACIDADES Nº 1

Jake Farrell (Ala-A) posee la capacidad de piloto "Después de que realices una acción  o , puedes elegir una nave aliada que tengas a alcance 0-1. Esa nave puede realizar una acción ". También posee la capacidad de nave "Después de que realices una acción, puedes realizar una acción  roja".

Jake Farrell se activa y realiza una acción . Llegados a este punto, tanto su capacidad de nave como su capacidad de piloto se aplican. Elige en qué orden añadir las a su cola de capacidades, añadiendo primero su capacidad de piloto y luego su capacidad de nave.



Mientras resuelve su capacidad de piloto, puede elegir una nave aliada que tenga a alcance 0-1. Se elige a sí mismo, y luego realiza una acción . Esto vuelve a provocar la aplicación de su capacidad de nave. En esta ocasión, Jake añade esta segunda aplicación de su capacidad de nave delante de la primera aplicación de su capacidad de nave.

Mientras resuelve su capacidad de nave, realiza una acción  roja. Esto vuelve a provocar la aplicación tanto de su capacidad de piloto como de su capacidad de nave. Jake escoge añadir primero su capacidad de piloto y luego su capacidad de nave.



Mientras vuelve a resolver su capacidad de piloto, elige a un Piloto del Escuadrón Fénix (Ala-A) aliado que tiene a alcance 1. El otro Ala-A realiza una acción  que provoca la aplicación de su capacidad de nave. Ésta es añadida al principio de la cola de capacidades.



El Piloto del Escuadrón Fénix resuelve su capacidad de nave y realiza una acción  roja. Las únicas capacidades que quedan en la cola de capacidades son las dos aplicaciones de la capacidad de nave de Jake Farrell. Debido a que Jake está ahora bajo tensión, no puede realizar ninguna acción, por lo que ninguna de sus capacidades restantes produce algún efecto y la cola de capacidades se vacía.

EJEMPLO DE COLA DE CAPACIDADES Nº 2

Raquel, jugadora de la facción Rebelde, tiene en su escuadrón a "Chopper" (VCX-100) y a Kyle Katarn (HWK-290). Samuel, jugador de la facción Escoria, tiene en su escuadrón a Viejo Teroch (Caza Colmillo) equipado con Aparejos de descarga electrostática.

Al comienzo de la fase de Enfrentamiento, "Chopper", Kyle Katarn y Viejo Teroch poseen capacidades que se aplican. La capacidad de "Chopper" es "Al comienzo de la fase de Enfrentamiento, toda nave enemiga que tengas a alcance 0 recibe 2 fichas de Interferencia". Puesto que Raquel es el primer jugador, resolverá primero la capacidad de "Chopper".



Raquel utiliza la capacidad de "Chopper", y Viejo Teroch recibe dos fichas de Interferencia. La capacidad de los Aparejos de descarga electrostática dice: "Si vas a recibir una ficha de lones o de Interferencia, y no estás bajo tensión, puedes elegir una nave que tengas a alcance 0-1 y recibir 1 ficha de Tensión. Si lo haces, la nave elegida recibe esa ficha de lones o de Interferencia en vez de ti, y luego sufres 1 de daño ". Debido a que se trata de un efecto sustitutivo, ocurre inmediatamente. Samuel escoge que Viejo Teroch reciba una ficha de Tensión y transfiere una de las fichas de Interferencia a Kyle.

Puesto que Kyle tenía dos fichas de Concentración, la ficha de Interferencia retira una de ellas. Raquel elige utilizar la capacidad de Kyle para transferir su ficha de Concentración restante a "Chopper".

La capacidad de Viejo Teroch dice: "Al comienzo de la fase de Enfrentamiento, puedes elegir 1 nave enemiga que tengas a alcance 1. Si lo haces y estás en su , esa nave retira todas sus fichas verdes". Aunque Viejo Teroch está en el  de ambas naves enemigas, tiene a "Chopper" a alcance 0 y a Kyle no le queda ninguna ficha verde, por lo que la capacidad de Viejo Teroch no tiene ningún efecto.

OBJETOS: BOMBAS Y MINAS (1/3)

Bomba de electroprotones



Tipos: *Dispositivo, Bomba*

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

Cuando este dispositivo se detona, toda nave y remoto que tenga a alcance 0-2 tira 4 dados de ataque. Cada nave pierde 1 escudo por cada resultado de cara vacía, recibe 1 ficha de Iones por cada / y recibe 1 ficha de Desarme por cada . Cada remoto que tenga a alcance 0-1 pierde 1 escudo por cada resultado de cara vacía y sufre 1 de daño por cada resultado /.

Bomba de impacto



Tipos: *Dispositivo, Bomba*

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

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

Bomba de iones



Tipos: *Dispositivo, Bomba*

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

Cuando este dispositivo se detona, toda nave que tenga a alcance 0-1 recibe 3 fichas de Iones, y todo remoto que tenga a alcance 0-1 sufre 1 de daño .

Bomba de protones



Tipos: *Dispositivo, Bomba*

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

Cuando este dispositivo se detona, toda nave y remoto que tenga a alcance 0-1 sufre 1 de daño .

OBJETOS: BOMBAS Y MINAS (2/3)

Bomba incendiaria

Tipos: Dispositivo, Bomba



Bomba incendiaria



Incendio espacial

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

Cuando este dispositivo se detona, toda nave y remoto que tenga a alcance 0-1 tira 1 dado de ataque. Cada nave o remoto sufre 1 de daño * por cada resultado */*.

Después de que este dispositivo se detone, coloca un incendio espacial alineando sus salientes con la pestaña del dispositivo.

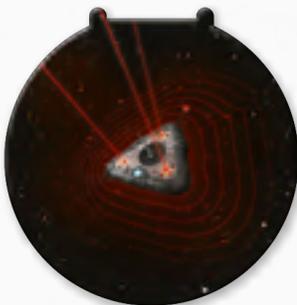


Colocación de un incendio espacial (alineando sus salientes con la pestaña de la Bomba incendiaria).

Un incendio espacial es un obstáculo. Después de que este obstáculo sea colocado, pon un indicador de Espoleta sobre él.

Durante la fase Final, retira todo incendio espacial que no tenga ningún indicador de Espoleta sobre él, y luego retira 1 indicador de Espoleta de cada incendio espacial.

Mina de proximidad



Tipos: Dispositivo, Mina

Después de que una nave se solape con este dispositivo o pase a través de él, este dispositivo se detona.

Cuando este dispositivo se detona, la nave que provocó su detonación tira 2 dados de ataque. Esa nave sufre a continuación 1 de daño * además de 1 de daño */* por cada resultado equivalente obtenido en la tirada.

Carga sísmica



Tipos: Dispositivo, Bomba

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

Cuando este dispositivo se detona, elige 1 obstáculo que tenga a alcance 0-1. El obstáculo inflige 1 de daño * a toda nave y remoto que tenga a alcance 0-1. Luego retira ese obstáculo.

Detonador térmico



Tipos: Dispositivo, Bomba

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

Cuando este dispositivo se detona, toda nave y remoto que tenga a alcance 0-1 tira 1 dado de ataque. Cada nave recibe 1 ficha de Sobresfuerzo por cada resultado >, y cada nave y remoto sufre 1 */* por cada resultado equivalente.

Mina de racimo



Mina de racimo adicional 1

Mina central

Mina de racimo adicional 2

Tipos: Dispositivo, Mina

Un conjunto de minas de racimo consiste en 3 dispositivos individuales de Mina de racimo.

Cuando se coloca un conjunto de Minas de racimo, la Mina de racimo central se coloca de la manera normal, y luego se colocan dos Minas de racimo adicionales en las hendiduras de la Mina de racimo central.

Después de que una nave se solape con una Mina de racimo individual o pase a través de ella, dicha Mina de racimo se detona. Las demás Minas de racimo de ese conjunto con las que la nave no se haya solapado ni pasado a través de ellas no se detonan.

Cuando cada uno de estos dispositivos se detona, la nave que provocó su detonación tira 2 dados de ataque. Esa nave sufre a continuación 1 de daño */* por cada resultado equivalente.

OBJETOS: BOMBAS Y MINAS (3/3)

Minibomba

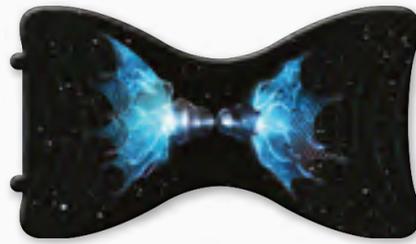


Tipos: *Dispositivo, Bomba*

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

Cuando este dispositivo se detona, toda nave y remoto que tenga a alcance 0-1 tira 2 dados de ataque. Cada nave o remoto sufre 1 de daño * por cada resultado */*.

Red Conner



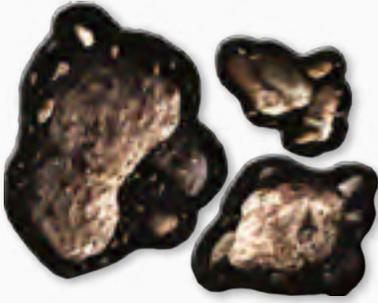
Tipos: *Dispositivo, Mina*

Después de que una nave se solape con este dispositivo o pase a través de él, este dispositivo se detona.

Cuando este dispositivo se detona, la nave que provocó su detonación sufre 1 de daño * y recibe 3 fichas de Iones.

OBJETOS: OBSTÁCULOS (1/1)

Asteroides



Tipos: *Obstáculo*

Estos son tres ejemplos de asteroides.

Cargamento a la deriva



Tipos: *Obstáculo, Colocado*

Los cargamentos a la deriva son asteroides.

Cargamento expulsado



Tipos: *Obstáculo, Colocado*

Los cargamentos expulsados son desechos espaciales.

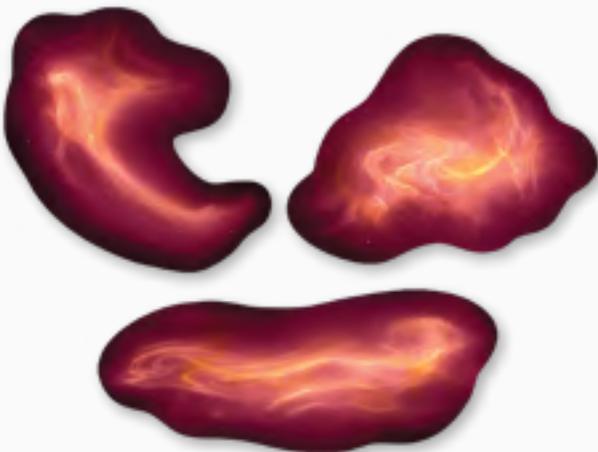
Desechos espaciales



Tipos: *Obstáculo*

Estos son tres ejemplos de desechos espaciales.

Nubes de gas



Tipos: *Obstáculo*

Estos son tres ejemplos de nubes de gas.

Piezas de recambio



Tipos: *Obstáculo, Colocado*

Las piezas de recambio son desechos espaciales. Al soltar este objeto, su pestaña se encaja entre los salientes traseros de la nave.

OBJETOS: REMOTOS

Boya de sensores



Tipos: *Dispositivo, Remoto*

Las boyas de sensores son remotos que vienen en parejas (uno rojo y otro azul, cada uno con su propia carta de Remoto) y son colocados por la carta de Mejora **CONJUNTO DE BOYAS DE SENSORES**. Aparte de ser remotos e interactuar con esa carta, no poseen ninguna regla adicional.

Enjambre de droides zumbadores

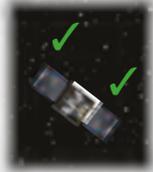


Tipos: *Dispositivo, Remoto*

Fase de Sistemas, de Activación y Final: Ningún efecto.

Fase de Enfrentamiento: Cuando intervengas, toda nave enemiga que esté situada a alcance 0 del enjambre de droides zumbadores sufre 1 de daño ✨.

Otras reglas: Después de que una nave enemiga se solape o pase a través de un enjambre de droides zumbadores, el jugador que controla ese enjambre lo recoloca encajando su pestaña en los salientes frontales o traseros de esa nave (la cual se halla a alcance 0 del enjambre).



El enjambre no puede encajarse en un conjunto de salientes de una nave si el hacerlo fuera a provocar su solapamiento con un objeto. Si el enjambre no se puede colocar en el conjunto de salientes elegido por el jugador que controla el enjambre, éste deberá encajarlo en el otro conjunto de salientes de la nave.

Si el enjambre no se puede encajar en el otro conjunto de salientes, entonces es destruido y la nave enemiga que se ha solapado o pasado a través de él sufre 1 de daño ✨.



Droide sonda DRK-1



Tipos: *Dispositivo, Remoto*

Fase de Sistemas: El jugador que controla el droide sonda DRK-1 puede elegir una plantilla [2 ↖], [2 ↑] o [2 ↗] y cualquier conjunto de salientes del DRK-1. A continuación, el jugador recoloca el DRK-1 en el otro extremo de la plantilla. El remoto se puede colocar solapado con un objeto de esta manera.

Si el remoto se solapa con una nave, utiliza el indicador de posición para señalar la posición de la nave, y luego coloca la nave encima del remoto.

Fase de Activación, de Enfrentamiento y Final: Ningún efecto.

Otras reglas: Mientras una nave fija como blanco un objeto o interfiere a una nave enemiga, la nave puede medir el alcance desde un droide sonda DRK-1 aliado.

Después de que una nave enemiga ejecute una maniobra que la haga solaparse con un droide sonda DRK-1, el controlador de esa nave tira 1 dado de ataque. Si saca 🎲, el droide sonda DRK-1 sufre 1 de daño ✨.

Equipo de comandos



El equipo de comandos es un remoto.



Tipos: *Dispositivo, Remoto*

Cuando se suelta este dispositivo, puede colocarse en la zona de juego encajando sus salientes frontales o traseros en el extremo opuesto de la plantilla.

Fase de Sistemas y Final: Ningún efecto.

Fase de Activación: Al comienzo de esta fase, el jugador que controla el equipo de comandos puede elegir una plantilla [1 ↖], [2 ↑] o [1 ↗] y colocarla en los salientes frontales del equipo de comandos. A continuación, el jugador recoloca el remoto hacia adelante, poniendo los salientes traseros del equipo de comandos en el extremo opuesto de la plantilla. El equipo de comandos se puede colocar solapado con un objeto de esta manera. Si varios jugadores tienen equipos de comandos, se emplea el orden de los jugadores para determinar la secuencia (igual que con las naves).

Fase de Enfrentamiento: No puedes atacar si tienes alguna nave enemiga a alcance 0. Tu ataque principal es un ataque ➡ de alcance 1-2. Para efectuar un ataque debes gastar 1 🎲. Mientras efectúas un ataque, puedes cambiar 1 resultado 🎲 por un resultado ✨.

Otras reglas: Después de que una nave enemiga se solape con un equipo de comandos, esa nave recibe 1 ficha de Sobresfuerzo. Después de que un equipo de comandos sea colocado mientras está siendo soltado o recolocado, si se coloca debajo de una o más naves enemigas, cada una de esas naves recibe 1 ficha de Sobresfuerzo.

EJEMPLOS DE DESPLIEGUE Y USO DE DISPOSITIVOS

Ejemplo de despliegue



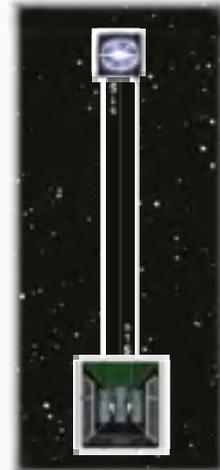
El Fantasma II se despliega desde el Espiritu utilizando una plantilla [2 ↘].

Ejemplo de soltar una bomba



Este HWK-290 suelta una Carga sísmica utilizando una plantilla [1 ↑].

Ejemplo de lanzar una bomba



Este Castigador TIE lanza una Bomba de protones utilizando una plantilla [5 ↑].

CONTENIDO DE LAS CARTAS

Cartas de Nave

Subtítulo

Valor de Iniciativa

Capacidad de piloto

Capacidad de nave

Puntuaciones de nave

Icono del tipo de nave

Nombre del piloto

Icono de Facción

Barra de acciones enlazadas

Barra de acciones

Tipo de nave

PUNTUACIONES DE NAVE

Valor de Agilidad

Valor de Escudos

Valor de Ataque

Valor de Casco

Aptitud con la Fuerza

Cartas de Mejora

Nombre de la carta

Capacidad de carta de Mejora

Tipo de carta de Mejora

Restricciones de la carta

Barra de acciones

Barra de acciones enlazadas

Tipo de carta de Mejora

Nombre de la carta

Restricciones de ataque

Límite de cargas

Capacidad de carta de Mejora

RESTRICCIONES DE ATAQUE

Arco de ataque

Indicador de modificadores por alcance

Valor de Ataque

Restricciones de alcance



Disney starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd. Ninguna parte de este producto puede ser utilizada sin consentimiento escrito. Fantasy Flight Games, y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games. Se permite imprimir o fotocopiar este documento para uso personal.

© & ™ Lucasfilm Ltd. El logotipo de AMG logo es una ® de Atomic Mass Games.

CORRECCIONES PARA RENEGADOS DE SAW Y SEGADOR TIE (EDGSWX74-75)

Estos productos pertenecientes a la primera edición del juego incluían versiones preliminares de las cartas de la segunda edición, y la redacción del texto de algunas de estas cartas difiere de la utilizada en su versión definitiva para la segunda edición.

TODAS LAS CARTAS

Todas las referencias a "cuando" deberían decir "mientras" (por ejemplo: "Cuando efectúes un ataque" debería ser "Mientras efectúes un ataque").

Todas las referencias a "fijar un blanco" y "tener fijado como blanco" deberían decir "obtener un Blanco fijado" y "tener un Blanco fijado" (por ejemplo: "tener fijado como blanco al defensor" debería ser "tener un Blanco fijado sobre el defensor").

Todas las referencias a "ataque de armamento principal" deberían decir "ataque principal" (por ejemplo: "Después de efectuar un ataque de armamento principal" debería ser "Después de efectuar un ataque principal").

CARTAS DE NAVE

•EDRIO DOS TUBOS (T-65 ALA-X)

Debería decir: "Antes de que te actives, si estás concentrado..."

(Se ha cambiado "Después" por "Antes").

•MAYOR VERMEIL (SEGADOR TIE)

Debería decir: "... puedes cambiar 1 de tus resultados  o de cara vacía por un resultado .

(Se ha cambiado "resultados /cara vacía" por "resultados  o de cara vacía").

•CAPITÁN FEROPH (SEGADOR TIE)

Debería decir: "puedes cambiar 1 de tus resultados  o de cara vacía por un resultado .

(Se ha cambiado "resultados /cara vacía" por "resultados  o de cara vacía").

CARTAS DE MEJORA

DROIDE ASTROMECAÁNICO R3

Debería decir: "... 2 Blancos fijados. Cada Blanco fijado debe ser mantenido sobre un objeto distinto".

(Se ha añadido "Cada Blanco fijado debe ser mantenido sobre un objeto distinto").

FINTA

Debería decir: "si estás evadiéndote".

(Se ha cambiado "cuando estés en vuelo evasivo" por "si estás evadiéndote").

SENSORES AVANZADOS

Debería decir: "Si lo haces, no puedes realizar otra acción durante tu activación".

(Se ha cambiado "omite tu paso de realizar una acción" por "no puedes realizar otra acción durante tu activación").

TÁCTICA DE ENJAMBRE

La carta se llama ahora "Tácticas de enjambre" y ya no es exclusiva de la facción Imperial.

(Se ha quitado el icono de "Imperio Galáctico" y modificado el nombre de la carta).

TORPEDOS DE PROTONES

Debería decir: "Cambia 1 resultado" y mostrar el icono de "Munición de artillería" junto a su alcance de ataque.

(Se ha cambiado "Puedes cambiar 1 resultado" por "Cambia 1 resultado" y sustituido el icono en forma de cono por el de Munición de artillería).



Icono de Munición de artillería

•MAGVA YARRO Y •SAW GERRERA

Debería poner "Sólo Rebelde" en el recuadro de restricciones.

(Se ha cambiado el icono de "Alianza Rebelde" por el texto "Sólo Rebelde").

•DIRECTOR KRENNIC, •SOLDADOS DE LA MUERTE Y TÉCNICO EN GUERRA ELECTRÓNICA DE LA OSI

Debería poner "Sólo Imperial" en el recuadro de restricciones.

(Se ha cambiado el icono de "Imperio Galáctico" por el texto "Sólo Imperial").

CARTAS DE ESTADO

•PROTOTIPO OPTIMIZADO

Debería decir: "... puedes gastar 1 resultado ,  o .

(Se ha cambiado "1 resultado , /ojo" por "1 resultado ,  o .

ERRATAS

Esta sección contiene las correcciones oficiales de las erratas detectadas en cartas individuales y otros componentes de juego de **Star Wars: X-Wing**. Estas correcciones sustituyen el texto impreso originalmente en el componente al que se aplican. El texto original en inglés de todo componente de juego (incluidas las cartas promocionales) siempre se considera correcto a menos que aparezca corregido en su correspondiente fe de erratas, y por lo tanto tiene precedencia sobre los textos traducidos a otros idiomas.

CARTAS DE NAVE

•ALEXANDR KALLUS (REBELDE, VCX-100)

Debería incluir la capacidad de nave "Cañón de cola" que poseen todos los demás pilotos de VCX-100.

(Se ha añadido la capacidad de nave que faltaba).

•ARLIZ HADRASSIAN (ESCORIA, BTL-A4 ALA-Y)

Debería decir: "Mientras te defiendes, si estás dañado, antes del paso de "Modificar los dados de defensa", debes cambiar 1 de tus resultados de concentración por un resultado de cara vacía".

(Se ha añadido un momento de utilización específico para impedir que los jugadores puedan evitar sufrir las desventajas de la capacidad de piloto).

•ARVEL CRNYD (REBELDE, RZ-1 ALA-A)

Debería decir: "Si una acción  tuya va a fracasar debido a que te solapas con una nave, en vez de eso puedes resolverla como si hubieras ejecutado parcialmente una maniobra.

Mientras efectúas un ataque a alcance de ataque 0, considéralo como si fuera un ataque a alcance de ataque 1."

(Se ha modificado la segunda parte de la capacidad).

•AS DEL COLISEO PETRANAKI (SEPARATISTA, CAZA ESTELAR CLASE NANTEX)

La capacidad de nave debería decir: "No puedes reorientar tu  hacia tu . Después de que ejecutes completamente una maniobra, puedes recibir 1 ficha de Campo de tracción para realizar una acción .

(Se ha añadido "completamente").

•BERWER KRET (SEPARATISTA, CAZA ESTELAR CLASE NANTEX)

La capacidad de nave debería decir: "No puedes reorientar tu  hacia tu . Después de que ejecutes completamente una maniobra, puedes recibir 1 ficha de Campo de tracción para realizar una acción .

(Se ha añadido "completamente").

•CAPITÁN FEROPH (SEGADOR TIE)

La capacidad de nave debería decir: "Alerones controlados: Antes de que reveles tu selector, si no estás bajo tensión, puedes realizar un impulso."

(Se ha modificado la capacidad de nave).

•CAPITÁN OICUNN (IMPERIAL, VT-49 DIEZMADOR)

Debería decir: "Mientras efectúas un ataque a alcance de ataque 0, considéralo como si fuera un ataque a alcance de ataque 1".

(Se ha modificado para que funcione con las nuevas reglas básicas).

•CENTINELA PLANETARIO (IMPERIAL, FUSTIGADOR TIE/SK)

La capacidad de nave debería decir: "Alerones adaptativos: Antes de que reveles tu selector, si no estás bajo tensión, **debes** realizar un impulso."

(Se ha modificado la capacidad de nave).

•CHERTEK (SEPARATISTA, CAZA ESTELAR CLASE NANTEX)

La capacidad de nave debería decir: "No puedes reorientar tu ☉ hacia tu ☉. Después de que ejecutes completamente una maniobra, puedes recibir 1 ficha de Campo de tracción para realizar una acción ☹".

(Se ha añadido "completamente").

•COMANDANTE GORAN (IMPERIAL, INTERCEPTOR TIE/IN)

Debería decir: "Al comienzo de la fase de Enfrentamiento, elige una nave aliada que tengas a alcance 0-3 con una Iniciativa menor que la tuya. La nave elegida recibe 1 ficha de Evasión y retira 1 ficha roja que no sea de Tensión".

(Se ha reescrito la capacidad).

•COMANDANTE MALARUS (PRIMERA ORDEN, LANZADERA LIGERA CLASE XI)

Debería decir: "Mientras una nave aliada que tienes a alcance 0-2 efectúa un ataque principal, antes del paso de "Modificar dados", si obtiene 1 o más resultados de cara vacía, esa nave debe recibir 1 ficha de Sobresfuerzo para volver a tirar 1 resultado de cara vacía si le es posible."

(Se ha añadido un momento de aplicación específico para impedir a los jugadores evitar las desventajas de esta capacidad de piloto).

•"CUENTA ATRÁS" (IMPERIAL, FUSTIGADOR TIE/SK)

La capacidad de nave debería decir: "Alerones adaptativos: Antes de que reveles tu selector, si no estás bajo tensión, **debes** realizar un impulso."

(Se ha modificado la capacidad de nave).

•"DUQUESA" (IMPERIAL, FUSTIGADOR TIE/SK)

La capacidad de nave debería decir: "Alerones adaptativos: Antes de que reveles tu selector, si no estás bajo tensión, **debes** realizar un impulso."

(Se ha modificado la capacidad de nave).

•DBS-404 (SEPARATISTA, BOMBARDERO DROIDE CLASE HIENA)

Debería decir: "Mientras efectúas un ataque a alcance de ataque 1, **debes** tirar 1 dado adicional. Después de que el ataque impacte, sufres 1 de daño ✨".

(Se ha cambiado la restricción de alcance de esta capacidad).

•EXPLORADOR DEL ESCUADRÓN NEGRO (IMPERIAL, FUSTIGADOR TIE/SK)

La capacidad de nave debería decir: "Alerones adaptativos: Antes de que reveles tu selector, si no estás bajo tensión, **debes** realizar un impulso."

(Se ha modificado la capacidad de nave).

•FENN RAU (REBELDE, LANZADERA CLASE SHEATHIPEDE)

Debería decir: "Antes de que una nave enemiga situada en tu arco de fuego intervenga..."

(Se ha cambiado "Después de que una nave enemiga situada en tu arco de fuego intervenga").

•GOJI (REPÚBLICA, BTL-B ALA-Y)

Debería decir: "Mientras una nave aliada que tienes a alcance 0-3 se defiende, esa nave puede tirar 1 dado de defensa adicional por cada bomba aliada que tenga a alcance 0-1."

(Se ha quitado "o mina").

•GORGOL (SEPARATISTA, CAZA ESTELAR CLASE NANTEX)

La capacidad de nave debería decir: "No puedes reorientar tu ☉ hacia tu ☉. Después de que ejecutes completamente una maniobra, puedes recibir 1 ficha de Campo de tracción para realizar una acción ☹".

(Se ha añadido "completamente").

•GUARDIA DE LA COLMENA STALGASIN (SEPARATISTA, CAZA ESTELAR CLASE NANTEX)

La capacidad de nave debería decir: "No puedes reorientar tu ☉ hacia tu ☉. Después de que ejecutes completamente una maniobra, puedes recibir 1 ficha de Campo de tracción para realizar una acción ☹".

(Se ha añadido "completamente").

•HERA SYNDULLA (REBELDE, A/SF-01 ALA-B)

Debería decir: "Mientras otra nave aliada que tienes a alcance 1-2 se defiende o efectúa un ataque, durante un paso de "Modificar los dados,...".

(Se ha añadido un momento de utilización específico para impedir que los jugadores puedan evitar sufrir las desventajas de la capacidad de piloto).

•HERA SYNDULLA (REBELDE, RZ-1 ALA-A)

Debería decir: "Mientras otra nave aliada que tienes a alcance 1-2 se defiende o efectúa un ataque, durante el paso de "Modificar dados"..."

(Se ha añadido un momento de aplicación específico durante un ataque en el que puede utilizarse esta capacidad. Como ya ocurría, esta capacidad sólo puede utilizarse una única vez por ataque).

•LAPIN (ESCORIA, CAZA TIE/LN MODIFICADO)

El valor de Iniciativa debería ser "3".

(Se ha modificado el valor de Iniciativa para que coincida con el del indicador de Nave).

•MAYOR VERMEIL (IMPERIAL, SEGADOR TIE)

La capacidad de nave debería decir: "Alerones controlados: Antes de que reveles tu selector, si no estás bajo tensión, puedes realizar un impulso."

(Se ha modificado la capacidad de nave).

•NORRA WEXLEY (ARC-170)

Debería decir: "... a alcance 0-1, añade 1 resultado ♣ a tus resultados de dados".

(Se ha cambiado "puedes añadir" por "añade").

•"ODD BALL" (REPÚBLICA, BTL-B ALA-Y)

Debería decir: "Después de que ejecutes completamente..."

(Se ha añadido "completamente").

•PILOTO DE LA BASE DE SCARIF (IMPERIAL, SEGADOR TIE)

La capacidad de nave debería decir: "Alerones controlados: Antes de que reveles tu selector, si no estás bajo tensión, puedes realizar un impulso."

(Se ha modificado la capacidad de nave).

•••REMANENTE DE KELRODO-AI (SEPARATISTA, CAZA DROIDE CLASE BUITRE)

El valor de Iniciativa debería ser "1".

(Se ha modificado el valor de Iniciativa para que coincida con el del indicador de Nave).

•"SABACC PURO" (IMPERIAL, FUSTIGADOR TIE/SK)

La capacidad de nave debería decir: "Alerones adaptativos: Antes de que reveles tu selector, si no estás bajo tensión, **debes** realizar un impulso."

(Se ha modificado la capacidad de nave).

•SUN FAC (SEPARATISTA, CAZA ESTELAR CLASE NANTEX)

La capacidad de nave debería decir: "No puedes reorientar tu ☉ hacia tu ☉. Después de que ejecutes completamente una maniobra, puedes recibir 1 ficha de Campo de tracción para realizar una acción ☹".

(Se ha añadido "completamente").

•TENIENTE DORMITZ (LANZADERA CLASE ÍPSILON)

Debería decir: "Preparación: Después de que seas colocado en la zona de juego, se pueden colocar naves pequeñas aliadas en cualquier lugar de la zona de juego que esté situado a alcance 0-2 de ti".

(Se ha cambiado "otras naves aliadas" por "naves pequeñas aliadas").

•"VAGABUNDO" (IMPERIAL, FUSTIGADOR TIE/SK)

La capacidad de piloto debería decir: "Después de que te muevas utilizando tu capacidad de nave Alerones adaptativos, si no estás bajo tensión, puedes soltar 1 dispositivo".

La capacidad de nave debería decir: "Alerones adaptativos: Antes de que reveles tu selector, si no estás bajo tensión, **debes** realizar un impulso."

(Se ha cambiado la capacidad de piloto y de nave).

•"VISIR" (IMPERIAL, SEGADOR TIE)

La capacidad de piloto debería decir: "Después de que te muevas utilizando tu capacidad de nave Alerones controlados, puedes realizar una acción . Si lo haces, omite tu paso de "Realizar una acción".

La capacidad de nave debería decir: "Alerones controlados: Antes de que reveles tu selector, si no estás bajo tensión, puedes realizar un impulso."

(Se ha cambiado la capacidad de piloto y de nave).

CARTAS DE EQUIPAMIENTO PREDETERMINADO

•"DUTCH" VANDER (BTL-A4 ALA-Y) - LA BATALLA DE YAVIN

La capacidad de piloto debería decir: "Después de que gastes un Blanco fijado durante un ataque, elige 1 nave aliada que tengas a alcance 1-3. La nave elegida puede obtener un Blanco fijado sobre el defensor."

El valor de Iniciativa debería ser "4".

(Se ha corregido la capacidad de piloto y modificado el valor de Iniciativa).

•IDEN VERSIO (INTERCEPTOR TIE/IN) - LA BATALLA DE YAVIN

La capacidad de piloto debería decir: "Antes de que un TIE aliado que tengas a alcance 0-1 vaya a sufrir daño, puedes gastar 2 . Si lo haces, impides 1 de daño."

(Se ha corregido la capacidad de piloto).

CARTAS DE REMOTO

ENJAMBRE DE DROIDES ZUMBADORES

La Agilidad se ha reducido a 1.

(Se ha modificado la Agilidad por razones de equilibrio).

CARTAS DE MEJORA

•AGENTE KALLUS

Debería decir: ""**Preparación:** Después de desplegar las fuerzas, asigna..."

(Se ha añadido "Después de desplegar las fuerzas,")

APAREJOS DE DESCARGA ELECTROSTÁTICA

Debería decir: "Antes de que vayas a recibir 1 ficha de lones o Interferencia, si no estás bajo tensión, puedes elegir otra nave que tengas a alcance 0-1 y recibir 1 ficha de Tensión. Si lo haces, la nave que has elegido recibe esa ficha de lones o Interferencia en tu lugar y luego sufres 1 de daño .

(El texto original decía: "Si vas a recibir una ficha de lones o de Interferencia, puedes elegir una nave que tengas a alcance 0-1. Si lo haces, recibes 1 ficha de Tensión y transfieres 1 ficha de lones o de Interferencia a esa nave").

•ASAJJ VENTRESS

Asajj Ventress debería tener 1 símbolo de carga recurrente junto a su modificador de la Fuerza

(Se ha añadido un símbolo de carga recurrente en el modificador de la Fuerza).

•BB-8

Debería decir: "Durante la fase de Sistemas, puedes gastar 1  para realizar una acción .

(Se ha modificado el momento de aplicación del efecto para que sea en la fase de Sistemas).

BOMBAS DE IMPACTO

La primera frase debería decir: "Durante la fase de Sistemas, si alguna de las  de esta carta está inactiva, debes gastar 1  para soltar 1 bomba de impacto, si es posible, utilizando la plantilla [1 ↑].

(Se ha añadido "utilizando la plantilla [1 ↑]").

CAPITÁN TENAZ

En el recuadro de restricciones debería decir: "Nave enorme".
(Anteriormente decía: "Rebelde, Nave enorme.")

•C1-10P

La segunda parte de la capacidad debería decir: "Después de que ejecutes completamente una maniobra, puedes gastar 1  para realizar una acción  roja, incluso aunque estés bajo tensión."

(Se ha añadido "completamente").

•C1-10P (ERRÁTICO)

La segunda parte de la capacidad debería decir: "Después de que ejecutes completamente una maniobra, **debes** elegir una nave que tengas a alcance 0-1. Esa nave recibe 1 ficha de Interferencia."

(Se ha añadido "completamente").

CIBERIMPLANTES ILÍCITOS

Debería incluir la línea: "Las  de esta carta no pueden recuperarse."

(Se ha añadido una restricción para la recuperación de cargas).

•CONDE DOOKU

Debería decir: "Durante un ataque, antes de que una nave que tengas a alcance 0-2 tire dados de ataque o de defensa, si todas tus  están activas, puedes gastar 1  y decir un resultado. Si en la tirada no sale el resultado que has dicho, la nave debe cambiar 1 dado por ese resultado."

(Se ha añadido "durante un ataque").

DROIDE ASTROMECÁNICO BB

Debería decir: "Durante la fase de Sistemas, puedes gastar 1  para realizar una acción .

(Se ha modificado el momento de aplicación del efecto para que sea en la fase de Sistemas).

ENTREGA ABSOLUTA

Cambia las restricciones de palabras clave por "República, Clon".

(Se ha eliminado la restricción "No limitada" y añadido la restricción "Clon").

•HALCÓN MILENARIO DE LANDO

Debería decir: "Mientras tienes una Nave de escape acoplada, puedes considerar sus escudos como si..."

(Se ha cambiado "gastar" por "considerar")

•JINETE DEL ESPACIO

Debería decir: "Mientras efectúas un ataque que está obstruido por un obstáculo..."

(Se ha cambiado "ataque que está obstruido" por "ataque que está obstruido por un obstáculo").

•LEIA ORGANA

Debería decir: "Después de que una nave aliada revele una maniobra que no sea [0 ■], puedes gastar 1 . Si lo haces, esa nave reduce la dificultad de esa maniobra."

(Se ha añadido una restricción sobre el tipo de maniobra).

•LUKE SKYWALKER

Debería decir: "Al comienzo de la fase de Enfrentamiento, puedes gastar 1  y recibir 1 ficha de Merma para reorientar tu indicador .

(Se ha añadido un coste adicional).

PINTURA FERROSFÉRICA

Debería decir: "Después de que una nave enemiga te fije como blanco, si no estás en el  de esa nave, ésta recibe 1 ficha de Tensión a menos que elija interrumpir su Blanco fijado."

(Se ha modificado la capacidad para permitir contrarrestarla).

•PROTECTORA GLEB

Debería decir: "Después de que coordines una nave aliada, puedes transferir 1 ficha naranja o roja a la nave que has coordinado."

(Se ha añadido una restricción estipulando una nave aliada).

PUNTALES DE AGARRE (POSICIÓN ABIERTA)

Debería decir: "Ignoras los obstáculos que tienes a alcance 0. No puedes realizar acciones . Después de que reveles tu selector, si la maniobra revelada es distinta a [2 ↑] y estás a alcance 0 de un asteroide o unos desechos espaciales, omite tu paso de "Ejecutar maniobra" y retira 1 ficha de Tensión; si la maniobra revelada es hacia la izquierda o hacia la derecha, gira tu nave 90° en ese sentido. Después de que ejecutes una maniobra, dale la vuelta a esta carta."

(Se ha actualizado el texto para que funcione como se pretendía).

PUNTALES DE AGARRE (POSICIÓN CERRADA)

Debería decir: "... Después de que ejecutes una maniobra, si te solapas con un asteroide o con desechos espaciales y hay 1 o menos otras naves aliadas a alcance 0 de ese obstáculo, puedes darle la vuelta a esta carta. Si lo haces, no sufres los efectos del solapamiento con el asteroide o los desechos espaciales."

(Se ha actualizado el texto para que funcione como se pretendía).

PUNTALES DE ATERRIZAJE (POSICIÓN ABIERTA)

Debería decir: "Ignoras los obstáculos que tienes a alcance 0. No puedes realizar acciones . Después de que reveles tu selector, si la maniobra revelada es distinta a [2 ↗] y estás a alcance 0 de un asteroide o unos desechos espaciales, omite tu paso de "Ejecutar maniobra" y retira 1 ficha de Tensión; si la maniobra revelada es hacia la izquierda o hacia la derecha, gira tu nave 90° en ese sentido. Después de que ejecutes una maniobra, dale la vuelta a esta carta."

(Se ha actualizado el texto para que funcione como se pretendía).

PUNTALES DE ATERRIZAJE (POSICIÓN CERRADA)

Debería decir: "... Después de que ejecutes una maniobra, si te solapas con un asteroide o con desechos espaciales y hay 1 o menos otras naves aliadas a alcance 0 de ese obstáculo, puedes darle la vuelta a esta carta. Si lo haces, no sufres los efectos del solapamiento con el asteroide o los desechos espaciales."

(Se ha actualizado el texto para que funcione como se pretendía).

•TORPEDOS RASTREADORES

El nombre de la carta debería ser "•Torpedos buscadores", y el texto debería incluir la línea: "... Las  de esta carta no pueden recuperarse."

(Se ha modificado el nombre de la carta y se ha añadido una restricción para la recuperación de cargas).

SANGRE FRÍA

Debería incluir la línea: "Si lo haces, no puedes realizar acciones adicionales en esta ronda."

(Se ha añadido "Si lo haces, no puedes realizar acciones adicionales en esta ronda.")

•URSA WREN

Debería decir: "Eres capaz de mantener hasta 2 Blancos fijados. Cada Blanco fijado debe ser mantenido sobre un objeto distinto. Después de que una nave aliada que tengas a alcance 0-3 sea fijada como blanco por una nave enemiga, puedes realizar una acción .

(Se ha actualizado el texto para que funcione como se pretendía).

•"ZEB" ORRELIOS

Debería decir: "Mientras efectúas un ataque a alcance de ataque 0, puedes gastar fichas de Concentración para su efecto inherente de modificación de resultados. Mientras te defiendes a alcance de ataque 0, el atacante puede gastar fichas de Concentración para su efecto inherente de modificación de resultados."

(Se ha reescrito la capacidad).

HOJAS DE REGLAS

Las cartas de Mejora del tipo "Bomba" deberían ser del tipo "Carga explosiva".

MINAS DE PROXIMIDAD

Debería decir: "Cuando este dispositivo se detona, la nave que provocó su detonación tira 2 dados de ataque. Esa nave sufre a continuación 1 de daño * además de 1 de daño */* por cada resultado equivalente obtenido en la tirada".

(El texto original decía: "Cuando este dispositivo se detona, la nave que provocó su detonación tira 2 dados de ataque. Esa nave sufre a continuación 1 de daño */* por cada resultado equivalente obtenido en la tirada").

SELECTORES

Los selectores de maniobras incluidos en la primera impresión de la expansión **Tantive IV** son incorrectos. Los selectores incorrectos pueden distinguirse por el texto "RDR" impreso en su centro (en vez de "CR90", que sería lo correcto). El selector correcto es así:



Selector de CR90 correcto

CORBETA CORELLIANA CR90						
5			↑			
4			↑			
3	↙	↑	↘			
2	↙	↑	↘			
1	↙	↑	↘			
0	↙		↘			■

Tabla de maniobras de CR90 correcta

De ser necesario, es posible jugar con esta nave utilizando un selector incorrecto si se siguen estos pasos:

- **Paso 1:** Utilizando el selector incorrecto, se elige una maniobra.
- **Paso 2:** Cuando se revele el selector, se consulta la tabla o selector corregidos que se muestran en esta página. Si la dificultad de la maniobra difiere, se utiliza la dificultad mostrada en el selector corregido.

Dado que la velocidad y dirección de todas las maniobras en el selector incorrecto siguen coincidiendo con las del selector de maniobras correcto de la CR90, toda maniobra del selector sigue teniendo una velocidad y dirección válidas para la CR90. Además, en el selector incorrecto no falta ninguna de las combinaciones de velocidad y dirección disponibles para la CR90.

Debe tenerse en cuenta que los efectos que hagan referencia a la maniobra revelada de la nave deberán utilizar la dificultad corregida.

PREGUNTAS MÁS FRECUENTES

Esta sección contiene preguntas que suelen formularse y sus correspondientes respuestas.

ARCOS

P: Las naves que sólo utilizan ataques 0 o 1, ¿pueden utilizar efectos que requieren que la nave efectúe un ataque 2 (como Intrépido o Superioridad táctica)?

R: No. Fíjate en las diferencias entre los requisitos para Intrépido:

"Mientras efectúas un ataque principal 2..."

y los de *Castigadora*:

"Mientras efectúas un ataque principal, si el defensor está situado en tu 2..."

Un ataque 2 utiliza el icono 2 encima del valor de Ataque tal como está indicado en su carta de Nave. Esto no es lo mismo que un ataque que se efectúa contra una nave situada en el 2 del atacante.

P: Cuando una nave cuyo indicador de arco de torreta está orientado hacia su 2 efectúa un ataque 2, ¿se considera que la nave ha atacado también desde ese 0?

R: No. Por ejemplo, si una nave equipada con Artillero de torreta veterano efectúa un ataque principal 2, la nave puede utilizar la capacidad del Artillero de torreta veterano para efectuar un ataque 0 incluso aunque el indicador de arco de torreta esté orientado hacia su 2.

P: ¿Una nave está situada dentro de su propio arco de fuego?

R: No.

P: ¿El arco de fuego de una nave se prolonga hasta alcance 3 incluso aunque el arma que utiliza ese arco no llegue a ese alcance?

R: Sí. Por ejemplo, si Drea Renthal (Escoria, BTL-A4 Ala-Y) está equipada con una Torreta dorsal (1), Drea Renthal puede utilizar su capacidad sobre naves que tenga a alcance 1-3 en su arco de torreta.

DESPLIEGUE

P: ¿Qué ocurre si una nave equipada con Boba Fett (1) no puede ser colocada a alcance 0 de un obstáculo y más allá de alcance 3 de cualquier nave enemiga?

R: Siguiendo las reglas normales de despliegue, esa nave tendrá que colocarse dentro de alcance 1 del borde de su jugador.

FORMACIÓN DE ESCUADRONES

P: ¿Puede un T-70 Ala-X o un Interceptor M-3A emplear su capacidad de nave Emplazamiento para armas para equiparse con una mejora que requiere más de un espacio (como Cohetes de saturación (1/1))?

R: No. La capacidad de nave Emplazamiento para armas concede a la nave un espacio de mejora especial que sólo puede usarse para una mejora que coincida exactamente con uno de los iconos especificados (en este caso, 1, 2 y 3).

FIJACIÓN DE BLANCOS

P: Cuando se está fijando un blanco, ¿es posible no elegir ningún objeto?

R: Sí, pero sólo si no hay ningún objeto válido que se pueda seleccionar. Mientras está fijando un blanco, el jugador debe elegir, siempre que sea posible, otro objeto que tenga a alcance 0-3. Por lo tanto, una fijación de blanco puede fracasar si no hay ningún otro objeto a alcance 0-3, pero ésta es la única circunstancia en la que la fijación de blanco puede fracasar.

P: ¿Qué ocurre cuando dos Blancos fijados pertenecientes a una nave equipada con un Droide astromecánico R3 [👤] son transferidos a la misma nave (por ejemplo, mediante la capacidad de piloto del Capitán Kagi [Lanzadera clase Lambda])?

R: El Droide astromecánico R3 sólo permite tener dos Blancos fijados si están sobre naves diferentes, por lo que uno de los Blancos fijados se interrumpe si ambos son transferidos a la misma nave.

P: Si un efecto indica a una nave que obtenga un Blanco fijado adicional (como el del Suboficial Thanisson [👤]), ¿puede el jugador asignar a la nave un Blanco fijado con un número distinto al de la primera ficha de Blanco fijado?

R: No. La nave debe obtener un Blanco fijado con el mismo número que el primero (lo cual, la mayoría de las veces, hará que la nave pierda el Blanco fijado original, resultando en una única ficha de Blanco fijado).

P: Si un efecto menciona "tus fichas", ¿bajo qué circunstancias se considera que un Blanco fijado es "tu ficha" o no?

R: Para los efectos que mencionan "tus fichas", el Blanco fijado siempre es la ficha roja de la nave a la que ha sido asignado. Por ejemplo, si la nave A obtiene un Blanco fijado sobre la nave B, el Blanco fijado es la ficha roja de la nave B, y no la ficha roja de la nave A. Todo efecto de la nave A que mencione "tus fichas" **no se refiere** al Blanco fijado. Todo efecto que mencione "tus fichas" de la nave B sí que se refiere al Blanco fijado.

Debe tenerse en cuenta que si un efecto menciona "tu Blanco fijado", significa el Blanco fijado que ha sido obtenido por esa nave (el que ha asignado a otra). Por lo que si la nave A tuviera un efecto que mencionara "tu Blanco fijado", con esto se referiría al Blanco fijado que la nave A ha obtenido sobre la Nave B. Para la nave B, sin embargo, ese mismo Blanco fijado **no** sería "tu Blanco fijado".

OBJETOS

P: ¿Que significa la expresión "ignorar los obstáculos"? ¿Pueden Han Solo [Piloto, YT-1300 personalizado] y Qi'ra [👤] combinar sus efectos? ¿Cómo se combinan los efectos de Dash Rendar [YT-2400] y Jinete del Espacio [👤]?

R: Cuando un efecto dice que una nave "ignora los obstáculos", esto significa que esa nave "ignora los efectos de los obstáculos". Una nave que está "ignorando los obstáculos" no aplica los efectos derivados de solaparse o pasar a través de ellos, y puede pasar a través de ellos mediante impulsos o toneles volados. Cuando esa nave efectúa un ataque que está obstruido por un obstáculo, la nave ignora los efectos de la obstrucción, por lo que el defensor no tira 1 dado de defensa adicional si el ataque está obstruido por los obstáculos que el atacante está ignorando.

Sin embargo, los obstáculos siguen considerándose presentes a efectos de comprobar su presencia o ausencia (como en la carta de Daño Piloto aturcido o la mejora Treta de los desechos [👤]). Además, un ataque seguirá considerándose obstruido por un obstáculo incluso aunque los efectos de ese obstáculo se ignoren. Esto se aplica a cartas como la de *Jinete del Espacio* [👤], Han Solo [Piloto, YT-1300 personalizado] y Disparo inverosímil [👤].

Además, las otras naves no ignoran el obstáculo cuando resuelven efectos que interactúan con una nave que está ignorando los obstáculos. Por ejemplo, mientras una nave que está ignorando los obstáculos se defiende, si el ataque está obstruido, esa nave sigue tirando 1 dado de defensa adicional porque el atacante no está ignorando los efectos de los obstáculos.

P: Si una Mina es soltada durante la fase de Sistemas de manera que queda solapada con una nave, ¿detona de inmediato?

R: Sí. Cuando un objeto se coloca debajo de una nave, se considera que esa nave está solapándose con ese objeto.

P: Cuando una nave pasa a través de una Mina (y se solapa con ella), ¿cuándo tiene lugar el efecto de Sabine Wren [👤]? ¿Antes o después de que esa nave tenga una oportunidad de realizar una acción?

R: ¡Es una pregunta con trampa! Sabine sólo afecta a los dispositivos clasificados como bombas, y no a las minas (como las Minas de proximidad) ni a otros dispositivos que no sean bombas.

P: ¿Cómo interactúan los indicadores de Esopoleta (página 17) con las Minas?

R: Si una nave va a pasar a través y/o solaparse con una **Mina** con esopoleta conectada, se retira un indicador de Esopoleta de esa mina y ésta no se detona, incluso aunque la nave siga estando físicamente encima de la mina después de que el indicador de Esopoleta haya sido retirado.

Si una nave está físicamente encima de una mina que no se ha detonado debido al efecto de un indicador de Esopoleta, y en un movimiento posterior la nave vuelve a pasar a través y/o solaparse con esa mina, la mina se detona con normalidad.

P: ¿Qué ocurre si el Cargamento expulsado de una Tolva de evacuación de carga [👤] o las Piezas de recambio de un Contenedor de recambios [👤] se solapa con otra nave?

R: Se coloca debajo de la nave, y la nave se solapa con él, sufriendo sus efectos.

P: Si un remoto carece de arcos, ¿pueden resolverse capacidades que se resuelven "mientras no estés en el 🏠 (o cualquier otro arco)" del defensor?

R: No. Una nave no puede estar fuera de algún arco de un remoto si ese remoto carece de arcos.

P: ¿Qué ocurre cuando una Mina de proximidad es soltada de tal manera que dos o más naves se solapan con ella?

R: El propietario de la Mina de proximidad elige una de esas naves para que resulte afectada por ella.

P: ¿Qué ocurre cuando un conjunto de Minas de racimo es soltado de tal manera que dos o más naves se solapan con él?

R: El propietario de las Minas de racimo primero elige una de esas naves para que resulte afectada por cada Mina de racimo individual. Luego, en el orden elegido por ese jugador, se tiran los dados para resolver el efecto de la detonación en cada una de esas naves.

P: Cuando dos o más dispositivos se detonan al mismo tiempo, ¿quién elige el orden de resolución de sus efectos?

R: El primer jugador resuelve todos sus dispositivos en el orden que prefiera, resolviendo cada detonación y luego todos los efectos resultantes de ella (como el efecto "después de que una nave enemiga sea afectada por una bomba aliada" de Sabine Wren [👤]) por completo antes de pasar a la siguiente. A continuación, el segundo jugador por orden de los jugadores resuelve todas sus bombas en el orden que prefiera, resolviendo completamente cada detonación antes de pasar a la siguiente (y así sucesivamente en las partidas multijugador).

P: Cuando una nave se solapa con una nube de electropartículas, ¿quién determina el efecto de la ficha de Interferencia?

R: El jugador cuya nave se ha solapado con la nube de electropartículas determina qué ficha verde o Blanco fijado se retira/interrumpe.

TIRADAS Y REPETICIONES DE TIRADAS

P: ¿Las repeticiones de tiradas se consideran "tirar dados" en lo concerniente a efectos que ocurren antes o después de que un jugador tire dados (como los del Conde Dooku [👤])?

R: No. Aunque las repeticiones de tiradas incluyen el acto físico de coger uno o más dados y volverlos a tirar, desde el punto de vista de las mecánicas de juego se considera que "volver a tirar dados" no es lo mismo que "tirar dados".

P: Si una carta como Andanada de saturación [👤] indica a un jugador que vuelva a tirar "todos los dados" o una cantidad específica de dados, ¿qué ocurre si no hay suficientes dados elegibles para alcanzar esa cantidad?

R: El jugador vuelve a tirar tantos dados elegibles como sea posible.

En el caso de Andanada de saturación y otros efectos parecidos, si una nave utiliza Andanada de saturación (que vuelve a tirar 2 dados de defensa) contra una nave que sólo ha tirado 1 dado de defensa, esto sigue haciendo que esa nave vuelva a tirar su 1 dado de defensa al resolver el efecto lo más completamente posible (contra ese 1 dado de defensa elegible).

Debe tenerse en cuenta que si la nave utiliza Andanada de saturación contra una nave que ha tirado 3 dados de defensa (por ejemplo: ♣, cara vacía, cara vacía), debe elegir exactamente 2 de esos dados para que sean vueltos a tirar, ya que el efecto debe ser resuelto lo más completamente posible (en este caso, sobre 2 dados elegibles).

P: ¿Puede la capacidad de Han Solo [Piloto, YT-1300 modificado] ser usada sobre un dado que ha sido vuelto a tirar?

R: Sí. La capacidad de Han Solo no se considera una repetición de tirada, por lo que puede ser usada sobre un dado que ha sido vuelto a tirar.

CARTAS DE DAÑO

P: ¿Debe resolverse el primer efecto de la carta Piloto herido ("Después de que realices una acción, tira 1 dado de ataque. Si sacas * o **, recibes 1 ficha de Tensión.") después de que la repares?

R: No. La carta es reparada, y por lo tanto ya no tiene ningún efecto por resolver.

FASE DE ACTIVACIÓN Y ACCIONES

P: ¿Se puede incrementar o reducir la dificultad de una maniobra violeta?

R: No, pero algunos efectos pueden hacer que esa maniobra "se considere como si fuera [de un color diferente]".

P: Si un efecto dice que "se considere una acción como si fuera violeta" y otro dice que "se considere una acción como si fuera roja", ¿qué ocurre?

R: Las acciones poseen tres dificultades, que de menos a más restrictiva son: blanca, roja y violeta.

Si dos o más efectos van a cambiar el color de una acción del que tiene por defecto, la acción se considera como si fuera del más restrictivo de esos colores. Por lo tanto, si una acción se "considera como si fuera roja" y "considera como si fuera violeta" al mismo tiempo, se considerará como si fuera violeta, al ser éste el color más restrictivo.

P: Si la dificultad de una acción no se menciona (como la acción exclusiva de Lando Calrissian [Rebelde, Ⓢ] o la acción de coordinación que "Visir" [Segador TIE] puede realizar como parte de su capacidad de piloto), ¿cuál es la dificultad de esa acción?

R: Blanca. Sin embargo, debe tenerse en cuenta que si a una nave se le indica de esta manera que realice una acción "que figure en su barra de acciones", la nave utilizará la dificultad que se muestre en la acción de su barra de acciones.

P: Si una nave posee una acción de evasión roja enlazada a otra acción (como el TIE Agresor o la Lanzadera de ataque), está equipada con Treta de los desechos [Ⓢ] y está dentro del alcance de un obstáculo, ¿se considera blanca la acción de evasión roja enlazada?

R: Sí. Treta de los desechos modifica toda acción de evasión roja que figure en la barra de acciones de la nave, y esto incluye las acciones enlazadas.

P: ¿Puede una nave ionizada realizar una acción que está enlazada a su acción Ⓢ tras realizar dicha acción Ⓢ?

R: No. Una nave ionizada está limitada a realizar únicamente la acción Ⓢ.

P: ¿Puede una nave ionizada a la que se le concede una acción que no es Ⓢ tras ejecutar una maniobra (como un Delta-7 Duende del Éter utilizando sus Controles ultrasensibles para realizar una acción ♣ o ♠, o un Defensor TIE utilizando Aceleración máxima para realizar una acción ♣) realizar esa acción?

R: No. Una nave ionizada está limitada a realizar únicamente la acción Ⓢ.

P: Si una nave intenta realizar una acción violeta (como una acción ♣ o ♠) y esa acción fracasa, ¿sigue teniendo que gastar la ♣?

R: Sí. El coste en ♣ de una acción violeta es un "coste para intentar realizar esa acción violeta" (ver [Acciones](#)) y se sigue pagando incluso aunque la acción fracase.

P: Si Anakin Skywalker [Caza estelar real N-1 de Naboo] utiliza su capacidad de piloto para realizar un tonel volado (debe tenerse en cuenta que esto no es una acción ♣) y fracasa, ¿sigue teniendo que gastar la ♣?

R: No. Un tonel volado puede fracasar del mismo modo que una acción ♣, pero debido a que la capacidad de Anakin no es una acción, el coste en ♣ es un coste para resolver un efecto (el cual Anakin no puede realizar si fracasa) en vez de un coste para intentar realizar una acción.

P: ¿El uso de Sentir [Ⓢ] requiere gastar 1 ♣ antes de medir el alcance hasta otras naves?

R: No. Puedes medir el alcance para ver qué naves tienes a alcance 0-1 y cuáles tienes a alcance 0-3 antes de decidir si gastar o no la ♣ para afectar a una nave que tengas a alcance 0-3.

P: Si un Remolcador espacial cuatrimotor utiliza su acción de "Campos de tracción de remolque" y no puede elegir a una nave situada en su arco frontal a alcance 1, ¿qué ocurre?

R: La acción fracasa.

P: Mientras una nave ejecuta una maniobra de giro Tallon, si no puede ser colocada en la posición centrada (con la marca de referencia de su peana alineada con la línea central de la plantilla), ¿será capaz de ejecutar completamente la maniobra?

R: Sí, siempre que haya una posición válida en la que colocar la nave. Mientras una nave ejecuta un giro Tallon, si es posible colocarla en al menos una de las tres posiciones posibles (con la marca de referencia alineada con la parte frontal, central o trasera de la plantilla), la nave debe elegir una de las posiciones válidas y ejecutar completamente la maniobra. Si hay alguna posición válida, no se puede elegir una posición inválida para completar parcialmente la maniobra. Tal como ocurre con el tonel volado, mientras resuelve esta maniobra, el jugador puede intentar colocar la nave en la parte frontal, central o trasera de la plantilla antes de elegir una posición válida definitiva.

P: ¿Puede Ved Foslo [TIE avanzado x1] usar su capacidad de nave para reducir la velocidad de una maniobra [1 ↘] o [1 ↗], permitiéndole ejecutar una maniobra [0 ↘] o [0 ↗]?

R: No. Las maniobras de inclinación de velocidad 0 sólo pueden ser ejecutadas por naves enormes, y no pueden ser ejecutadas por naves normales incluso aunque una nave en concreto tenga la capacidad de ejecutar una maniobra que no aparece en su selector.

P: ¿Cuál es la diferencia entre "darle la vuelta a un selector para ponerlo boca arriba" y "revelar un selector", y cuándo se aplica cada caso?

R: "Darle la vuelta a un selector para ponerlo boca arriba" es el acto físico de girar el selector para que la cara que contiene las maniobras sea visible. "Revelar un selector" es el acto específico que ocurre durante la activación de una nave. Una nave que revela su selector también le da la vuelta a su selector como parte de ese proceso.

Sin embargo, hay otros efectos que mencionan "darle la vuelta a un selector", como el del estado **Dispositivo de Escucha** de la mejora Confidente (🔊), que no "revelan" el selector a efectos de las capacidades que se aplican cuando un selector es revelado. Además, una nave que ya le ha dado la vuelta a su selector para ponerlo boca arriba sigue pudiendo "revelar" ese selector en el momento apropiado durante su activación (y aplicar todo efecto relevante por hacerlo), incluso aunque ese selector ya esté físicamente boca arriba.

FASE DE ENFRENTAMIENTO Y ATAQUES

P: Cuando una nave es destruida por un efecto de juego aplicado "antes de que intervenga", ¿sigue interviniendo esa nave?

R: Sí, porque la partida ya ha alcanzado ese momento de Iniciativa y por lo tanto, según la regla de ataques simultáneos, la nave destruida no se retira hasta que todas las naves con esa Iniciativa hayan intervenido.

P: ¿En qué momento exacto tienen lugar los efectos que se aplican "mientras efectúas un ataque" o "mientras te defiendes"?

R: Las capacidades se aplican en el paso de la secuencia de ataque en la que tienen efecto. Por ejemplo, en el caso de Depredador, al tratarse de una modificación de dados, se aplica en el "Paso 2b: Modificar dados de ataque". Sin embargo, debe tenerse en cuenta que los efectos resueltos durante el "Paso 2b: Modificar dados de ataque" y "3b: Modificar dados de defensa" no utilizan la cola de capacidades, ya que se resuelven en el orden descrito en esa sección de la *Guía de referencia*.

P: Si una nave es destruida, ¿cuándo se resuelven los efectos que se aplican con su destrucción?

R: Si la nave fue destruida durante un ataque, estos efectos se resuelven durante el Paso 6: Consecuencias del ataque.

De lo contrario, estos efectos se añaden a la cola de capacidades inmediatamente (incluso si la nave no va a ser retirada todavía, como debido a la Regla de ataques simultáneos o al efecto de una carta).

P: Si una nave es destruida y un efecto como el de R1-J5 (🔧) repara una o más de sus cartas de Daño antes de que sea retirada, ¿sigue esa nave estando destruida (y por lo tanto siendo retirada)?

R: Sí. Después de que una nave sea "destruida" por cualquier motivo, permanece destruida independientemente de qué efectos se resuelvan antes de que sea retirada. Los efectos pueden cambiar el momento en que una nave es retirada, pero no pueden deshacer su estado de haber sido destruida.

CAPACIDADES Y LA COLA DE CAPACIDADES

P: ¿Qué hace que un efecto sea una "capacidad"?

R: Una capacidad es el texto de una carta controlada por un jugador (como una carta de Nave, de Mejora, de Daño, de Remoto, de Dispositivo, de Estado, etc).

Algunas capacidades son constantes (como la "Adquieres un armamento principal 🗡️ cuyo valor de Ataque es 3" del *Cuervo Oxidado*). Las capacidades constantes no se resuelven mediante la cola de capacidades.

La mayoría de las capacidades son condicionales: sus efectos sólo se aplican durante un momento concreto (como la parte de "Durante la fase Final, no retires hasta 2 de tus fichas de Concentración" del *Cuervo Oxidado*). Las capacidades condicionales se resuelven mediante la cola de capacidades.

Cada capacidad condicional posee los siguientes elementos:

- Un momento de aplicación (cuándo se añade la capacidad a la cola de capacidades)
- Un efecto (qué hace la capacidad)

La capacidad puede tener además alguno de los siguientes elementos:

- Uno o más requisitos que la nave debe cumplir
- Uno o más costes que la nave debe pagar
- Un recuadro de texto puede contener más de una capacidad si hay varias capacidades constantes o condiciones que pueden añadir una capacidad a la cola (como en el ejemplo del *Cuervo Oxidado*).

P: ¿Qué es exactamente un requisito para una capacidad?

R: Un requisito para una capacidad es una condición "si", como "si estás atrapado en un campo de tracción" o "si el defensor está situado en tu arco de disparo centrado". El que una nave deba estar en un arco y alcance válidos para efectuar un ataque generado por una capacidad condicional (como Tiro reactivo o Intuición premonitoria) también se considera un requisito para esa capacidad.

Si los requisitos de una capacidad no pueden cumplirse en el momento en que esa capacidad sería añadida a la cola, dicha capacidad no podrá ser añadida a la cola.

Si los requisitos de una capacidad no pueden cumplirse en el momento en que esa capacidad se resolvería de la cola, dicha capacidad no se resuelve y en vez de eso se retira de la cola.

Si una capacidad te indica que hagas una elección, como elegir una nave, eso no se considera un requisito para iniciar una capacidad.

P: ¿Cuándo se paga el coste de una capacidad?

R: El coste de una capacidad se paga cuando esa capacidad se resuelve.

Una capacidad no puede ser añadida a la cola si su coste no puede ser pagado en el momento en que es añadida.

Si el coste de una capacidad no puede pagarse cuando ésta va a resolverse de la cola, dicha capacidad no se resuelve y en vez de eso se retira de la cola, sin pagar el coste de esa capacidad.

Una capacidad puede tener múltiples costes. Si los tiene, todos los costes deben ser pagados para poder resolverla. Si no se pueden pagar todos los costes, ninguno de ellos será pagado y la capacidad se retira de la cola sin ser resuelta.

P: ¿Las capacidades opcionales se añaden automáticamente a la cola de capacidades cuando son aplicadas, o el jugador hace su elección al añadir la capacidad a la cola?

R: Cuando esas capacidades son aplicadas, se añaden automáticamente a la cola, siempre y cuando cumplan los requisitos para poder ser añadidas.

Los jugadores no están obligados a declarar cada una de las capacidades a medida que entran en la cola, pero si un jugador no resuelve una capacidad durante el momento de aplicación apropiado, la ocasión para hacerlo se pierde.

Por ejemplo, tanto Postquemadores como Controles ultrasensibles son capacidades opcionales que se añaden a la cola de capacidades "después de que ejecutes completamente una maniobra". Un Delta-7 *Duende del Éter* equipado con Postquemadores añadiría ambas capacidades a la cola en el orden que prefiera su jugador.

Debe tenerse en cuenta que una capacidad sólo puede añadirse a la cola si se cumplen los requisitos para ello. Por ejemplo, si los Postquemadores no tienen ninguna ⚡ activa, o si el Delta-7 *Duende del Éter* no tiene ninguna 🌪️ activa después de ejecutar la maniobra, esas capacidades no podrán añadirse a la cola respectivamente.

P: ¿Las capacidades opcionales añadidas a la cola de capacidades pasan a ser obligatorias una vez han sido añadidas?

R: No. Cuando a una capacidad le llega su turno en la cola de capacidades, el jugador lleva a cabo las elecciones relevantes para esa capacidad, lo que incluye el decidir si utilizarla o no.

Por ejemplo, si, tras ejecutar completamente una maniobra, un Delta-7 *Duende del Éter* añade a la cola primero Controles ultrasensibles y luego Postquemadores, cuando a Controles ultrasensibles le llega su turno en la cola, su jugador toma la decisión de pagar o no los costes para resolver esta capacidad, y la resuelve o no en consecuencia. Luego, cuando a Postquemadores le llega su turno en la cola, su jugador toma la decisión de pagar o no los costes para resolver esta capacidad, y luego la resuelve y realiza todas las decisiones incluidas en la capacidad.

P: ¿Cómo se resuelven las capacidades que permiten "elegir una nave" (por ejemplo, K-2SO [👤] o Darth Vader [👤]) cuando les llega su turno en la cola de capacidades?

R: Cuando a una capacidad que permite "elegir una nave" le llega su turno en la cola de capacidades, antes de pagar los costes, el jugador de la nave puede medir el alcance hasta cualquier número de naves. Luego, ese jugador puede elegir una nave de entre las que son opciones válidas según lo establecido por la capacidad, o no elegir ninguna. Si no elige ninguna nave, los costes para la capacidad no se pagan, y la capacidad se retira de la cola sin llegar a resolverse.

PREGUNTAS SOBRE CARTAS CONCRETAS

P: ¿Puede Cikatro Vizago [👤] intercambiar una mejora [👤] con una nave que normalmente no podría equiparse con ella (como equipar un Dispositivo de sigilo en un Z-95 Cazacabezas y luego intercambiarlo por una Tolva de evacuación de carga equipada en un YV-666)?

R: No. Cikatro Vizago no puede transferir la Tolva de evacuación de carga al Z-95 porque el Z-95 no cumple la restricción "Nave mediana o grande" de la Tolva de evacuación de cargas, tal como se explica en [Cartas de Mejora](#).

P: ¿Puede el Gran Inquisidor [TIE avanzado v1] aplicar el modificador por alcance cuando ataca con un arma con el icono de Munición de artillería (como los Cohetes de protones) o se está defendiendo contra un ataque con el icono de Munición de artillería?

R: No.

P: ¿El ataque otorgado por Han Solo [Rebelde, 🤖] se considera un ataque adicional?

R: Sí. Cualquier cosa que permita efectuar un ataque más allá del ataque normal permitido a una nave cuando ésta interviene se considera un ataque adicional.

P: Si a una nave con Han Solo [Rebelde, 🤖] se la hace intervenir con Iniciativa 7 (mediante Roark Garnet [HWK-290], Percepción agudizada [👁], etcétera), ¿deberá efectuar primero el ataque adicional otorgado por Han Solo?

R: Sí. El efecto de Han Solo [Rebelde, 🤖] ocurre con Iniciativa 7 antes de que cualquier nave con dicha Iniciativa intervenga (esto incluye a la nave equipada con Han Solo), por lo que el ataque adicional de Han Solo siempre se efectúa primero. Esto significa que la nave no puede efectuar el ataque adicional de Han Solo y luego efectuar un ataque posterior desde ese mismo arco de torreta.

P: ¿Cómo interactúan los efectos que «impiden el daño» (como el de Iden Versio) con efectos como los del Cañón de iones y el Proyector de campos de tracción que «infligen fichas de [Iones, Campo de tracción, Interferencia, etcétera] en vez de infligir daño»?

R: Si un efecto utiliza resultados ✨/🌟 para provocar un efecto distinto a infligir daño (como infligir fichas de Iones, de Campo de tracción o de Interferencia), ese efecto no puede ser impedido por un efecto que "impide daño".

Debe tenerse en cuenta que Iden Versio puede impedir el 1 de daño que un Cañón de iones inflige antes de infligir fichas de Iones, pero esto no impide que Iden Versio reciba las subsiguientes fichas de Iones.

P: Al desplegar el Cachorro de Nashtah, ¿recibe éste tantas cargas como el límite de cargas de la carta de Nave equipada con el título Diente de Perro?

R: No. Cuando el Cachorro de Nashtah se despliega mediante un despliegue de emergencia, recibe la cantidad de cargas activas e inactivas que la nave con el título Diente de Perro tenía antes de ser destruida.

P: ¿La capacidad del Dron autopilotado [Nave de escape] se aplica si éste es destruido por algún método distinto a quedarse sin cargas?

R: No.

P: ¿Qué ocurre si una nave con Dispositivo de camuflaje [👤] obtiene un resultado de Concentración y luego fracasa en su intento de desactivar el camuflaje?

R: La nave no retira su ficha de Camuflaje.

P: ¿Puede una nave utilizar Ecurridizo [👤] para recuperar cargas sobre otras mejoras mediante la ejecución completa de maniobras rojas?

R: No. Ecurridizo y otros efectos que hacen referencia a recuperar cargas sólo se aplican a las cargas de esa carta en concreto, a menos que el efecto indique explícitamente lo contrario (como el de Chopper [Rebelde, 🤖]).

P: ¿Puede Kavil [Escoria, BTL-A4 Ala-Y] tirar un dado de ataque adicional cuando efectúa un ataque con un armamento de torreta cuyo indicador de arco de torreta está orientado hacia su arco frontal?

R: Sí. Y debe tenerse también en cuenta que Kavil tirará un dado de ataque adicional cuando efectúe un ataque que mencione específicamente el arco de disparo centrado, incluso aunque en dicha circunstancia el objetivo del ataque estará también situado en el arco frontal de Kavil.

P: Si el Teniente Sai [Lanzadera clase Lambda] coordina una nave y ésta realiza una acción que va seguida por una acción enlazada, ¿puede el Teniente Sai realizar la acción enlazada en vez de la acción inicial?

R: No. El Teniente Sai sólo puede realizar la acción inicial.

P: La capacidad de piloto de Airen Cracken [Z-95 Cazacabezas] permite a otra nave aliada "realizar una acción, considerándola de color rojo". ¿Puede esa nave aliada realizar una acción roja, considerándola de color rojo? ¿Puede esa nave aliada elegir realizar una acción violeta, considerándola de color rojo?

R: La nave aliada puede realizar una acción roja, considerándola de color rojo. Sin embargo, debido a que las acciones violeta son más difíciles que las rojas, la nave aliada **no puede** realizar una acción violeta, considerándola de color rojo.

P: ¿La capacidad [Micropropulsores] de la Plataforma de ataque Vibora Estelar se aplica a los toneles volados provocados por estar atrapado en un campo de tracción?

R: Los micropropulsores sí que afectan a esos toneles volados. El jugador cuyo efecto ha asignado la ficha de Campo de tracción determina el sentido y la posición de la plantilla.

P: ¿Puede un TIE avanzado x1 que ha tirado 1 dado adicional gracias a su Computadora de selección de blancos avanzada gastar su Blanco fijado en un momento posterior del ataque? Si lo hace, ¿puede cambiar 1 ✨ por un 🌟?

R: Mientras un TIE avanzado x1 está efectuando un ataque, puede gastar su Blanco fijado para volver a tirar dados de ataque tras tirar 1 dado adicional.

También puede cambiar 1 resultado ✨ por un resultado 🌟 y luego gastar el Blanco fijado para volver a tirar dados de ataque. Sin embargo, debe tenerse en cuenta que no puede cambiar 1 resultado ✨ por un resultado 🌟 tras gastar el Blanco fijado, porque ya no tiene al defensor fijado como blanco.

P: ¿Puede "Muerte Ígnea" [Bombardero TIE] lanzar tras ser destruido un dispositivo que en circunstancias normales no podría lanzar?

R: No.

P: Si “Muerte Ígnea” [Bombardeo TIE] (o una nave equipada con Paige Tico [👁]) ha colocado un dispositivo durante la fase de Sistemas, ¿puede esa nave soltar una bomba tras ser destruida?

R: Sí. Una nave sólo puede colocar un dispositivo una sola vez durante la fase de Sistemas, pero puede soltar una bomba adicional tal como indique su capacidad de piloto (o de mejora).

Debe tenerse en cuenta que algunas cartas capaces de colocar dispositivos en momentos distintos de la fase de Sistemas (como Edon Kappehl [MG-100 Fortaleza Estelar] y “Genio” [👁]) contienen el texto “Si no has soltado ni lanzado una bomba en esta ronda”, lo que les impediría colocar un nuevo dispositivo si ya han colocado uno durante la fase de Sistemas.

P: ¿Con qué Iniciativa de nave se aplica el Estado “Dispositivo de escucha” asignado por Confidente [👁]?

R: El efecto de Dispositivo de escucha se aplica con la Iniciativa de la nave que tiene asignada ese Estado.

P: Si una nave va a recibir una ficha de Desarme como parte del pago del coste de un efecto como el del Capataz Proach [Caza TIE/In modificado] o Quinn Jast [Interceptor M3-A], pero el Supervisor Yushyn [Caza TIE/In modificado] hace que en vez de eso la nave reciba una ficha de Tensión, ¿se sigue resolviendo el efecto?

R: Sí. La capacidad del Supervisor Yushyn [Caza TIE/In modificado] es un efecto sustitutivo, y si reemplaza parte del coste que una nave debería pagar para resolver un efecto (en este caso, la ficha de Desarme que esa nave recibiría), ese efecto sigue resolviéndose (ver “Pago de costes” en la página 8).

Debe tenerse en cuenta que las capacidades que se revolverían “después de que una nave reciba una ficha de Desarme” no van a resolverse, porque dicho momento de activación no ha llegado a producirse debido a la sustitución del coste a pagar.

P: Si un ataque efectuado con Torpedos de plasma [👁] impacta, ¿en qué momento pierde un escudo el defensor?

R: El momento en que se determina si el ataque impacta es al final del “Paso 4: Neutralizar resultados”, por lo que la nave pierde el escudo al final del “Paso 4: Neutralizar resultado” y antes del “Paso 5: Infligir el daño”.

P: ¿Qué ocurre si una nave se transfiere a sí misma su propio Blanco fijado (por ejemplo, mediante la Almirante Holdo [👁])?

R: Una nave no puede tener un Blanco fijado sobre sí misma (ver [Fijar blanco](#)), por lo que ese Blanco fijado se interrumpe.

P: Cuando un efecto requiere comprobar la dificultad de tu maniobra revelada (como la capacidad de piloto de Cova Nell), ¿se aplican los efectos que modifican la dificultad de tus maniobras (como el Droide astromecánico R4 [👁] o Leia Organa [Resistencia, 🧠 🧠])?

R: No. La dificultad de una maniobra revelada coincide con su color impreso. La velocidad y la dirección de una maniobra revelada también coinciden con su valor y tipo impreso, respectivamente.

P: Cuando un efecto (como el de Navegante experimentado) indica a una nave que establezca en su selector una maniobra diferente “después de que reveles tu selector”, ¿cuál es la maniobra revelada de la nave? ¿La que estaba en el selector cuando fue revelado, o la nueva maniobra que ha sido establecida en él?

R: La maniobra revelada de la nave es aquella que está establecida físicamente en el selector. Si un efecto como el de Navegante experimentado establece físicamente en el selector una nueva maniobra, esa nueva maniobra será la maniobra revelada de la nave. Si varios efectos establecen una maniobra en el selector, la maniobra revelada será la maniobra final que haya en el selector después de que todos los efectos que lo modificaban hayan sido resueltos.

P: Si una nave resulta afectada por la capacidad de piloto de Padmé Amidala y modifica 1 de sus resultados 👁, ¿puede usarse la capacidad del Emperador Palpatine [👁, Imperio] para modificar un segundo resultado 👁?

R: Sí. El segundo resultado 👁 no está siendo modificado por la nave afectada por la capacidad de Padmé Amidala, sino por la nave que está equipada con el Emperador Palpatine [👁, Imperio].

P: Si un efecto establece un máximo para la cantidad de dados que se tiran (por ejemplo, Artillero de la Séptima Flota [👁] o Tiro predictivo [👁]) y otro efecto hace que se tiren dados adicionales que excederán este máximo, ¿afecta en algo el orden en que fueron aplicados estos efectos?

R: No. Una vez que un efecto establece una cantidad máxima de dados que se pueden tirar (“tira 1 dado adicional, hasta un máximo de X” o “el defensor no puede tirar más de X dados de defensa”), ese máximo se aplica en el “Paso 2a: Tirar dados de ataque” o “Paso 2b: Tirar dados de defensa” (ver [Ataque](#)), después de que todos los efectos que aumentan o reducen la cantidad de dados que se tiran hayan sido aplicados.

P: Si una nave con Agilidad 0 (como el VCX-100) está sometida a un efecto que hará que tire 1 dado de defensa menos y otro efecto que hará que tire 1 dado de defensa adicional, ¿el orden en que se apliquen estos efectos cambiará cuántos dados de defensa acabará tirando?

R: No. Independientemente de qué efecto se aplique primero, la nave tirará 0 dados de defensa. Si primero se aplica la reducción, su reserva de defensa pasa a ser “-1 dados” (1 dado de defensa en negativo), y luego se aplica el modificador positivo, devolviendo el valor a 0. Por otra parte, si primero se aplica el incremento, el modificador negativo volverá a reducir el valor a 0.

Debe tenerse en cuenta que, después de aplicar los modificadores pero antes de tirar los dados, siempre hay un valor mínimo por defecto de 0 dados (ver [Ataque](#)). Por lo tanto, si una nave fuera a tirar menos de 0 dados debido a los modificadores aplicados, en vez de eso siempre tirará 0 dados de defensa.

P: Si una nave con Agilidad 0 (como el VCX-100) está bajo sobrefuerzo y se defiende contra un ataque a alcance de ataque 1 (para el cual normalmente tiraría 0 dados de defensa), ¿retira esa nave la ficha de Sobrefuerzo?

R: Sí. Aunque no se le puede hacer tirar menos de 0 dados de defensa debido al límite mínimo intrínseco, sí que se aplica el efecto de “tirar 1 dado de defensa menos” (ver [Ataque](#)), y en consecuencia la ficha de Sobrefuerzo se retira.

P: Si una nave equipada con Kanan Jarrus [👁] utiliza Amortiguadores de inercia [👁] para realizar una maniobra inmóvil de color blanco, ¿en qué orden ocurrirán la capacidad de Kanan y la parte “recibes 1 ficha de Tensión” de la capacidad de los Amortiguadores de inercia?

R: Ambas capacidades poseen el mismo momento de aplicación: después de que la nave ejecute la maniobra. Por lo tanto, después de que la nave ejecute la maniobra inmóvil blanca, si el jugador elige gastar una carga de la Fuerza para activar a Kanan, en la cola de capacidades entrarán dos capacidades: el “recibes 1 ficha de Tensión” de Amortiguadores de inercia y el “retira 1 ficha de Tensión” de Kanan Jarrus. El jugador que controla ambos efectos determina el orden en que entrarán en la cola, y luego las capacidades se resolverán por ese orden. Si el jugador quiere que la nave reciba y luego retire una ficha de Tensión, la capacidad de Amortiguadores de inercia debería colocarse en la cola antes que la capacidad de Kanan.

P: La capacidad de piloto de Dalan Oberos [M12-L Kimogila] dice “Al comienzo de la fase de Enfrentamiento, puedes elegir 1 nave que esté protegida por escudos y situada en tu 🧠 y gastar 1 🧠. Si lo haces, esa nave pierde 1 escudo y tú recuperas 1 escudo”. ¿Es necesario que se puedan resolver tanto el “esa nave pierde 1 escudo” como el “tú recuperas 1 escudo” para poder resolver esta capacidad?

R: Sí. “Esa nave pierde 1 escudo y tú recuperas 1 escudo” es un único efecto, por lo que ambas partes deben poder resolverse para que ocurra cualquiera de ellas.

P: Las capacidades de Paige Tico (👤) y de “Muerte Ígnea” [Bombardeo TIE] ignoran la limitación de “un dispositivo por ronda”?

R: Sí. Estas capacidades permiten que una nave suelte un segundo dispositivo en la misma ronda (en los momentos de aplicación permitentes), dado que no incluyen la limitación “si no has soltado ni lanzado un dispositivo en esta ronda” (que sí aparece en la capacidad de Edon Kappahl).

P: Si un efecto dice que una nave “pierde un escudo” (o que “pierde escudos”), ¿se considera que esa nave ha sufrido daño?

R: No. Aunque sufrir daño provoca que una nave pierda escudos (si tiene), si un efecto hace que una nave pierda directamente uno o más escudos, eso no se considera sufrir daño.

P: ¿Cómo se clasifica la capacidad de Han Solo [Rebelde, modificado]? ¿Es una modificación de dados? ¿Es una repetición de tirada? ¿Cuál es su momento de aplicación?

R: La capacidad de Han Solo se considera como un efecto de modificación de dados que no es una repetición de tirada. Al tratarse de un efecto de modificación de dados, cuando ataque o se defienda, se aplicará durante el paso de “Modificar dados”. Debe tenerse en cuenta que esta capacidad también puede afectar otras tiradas de dados, como la tirada para determinar si una nave sufre daño por solaparse con un asteroide o pasar a través de uno.

P: ¿Cómo interactúa la capacidad de Han Solo [Rebelde, YT-1300 modificado] con la de C-3PO [Rebelde, 🤖]?

R: La parte “Si lo haces y en tu tirada de dados obtienes exactamente esa misma cantidad de resultados” de la capacidad de C-3PO se aplica después de tirar los dados, antes del paso de “Modificar dados”. Por lo tanto, el efecto de Han Solo ocurre después de que el efecto de C-3PO haya sido resuelto. Si se usa a Han Solo después de usar a C-3PO, el dado añadido debe ser vuelto a tirar.

P: ¿Cómo interactúa la capacidad de Han Solo [Rebelde, YT-1300 modificado] con la de “Medianoche” [Caza TIE/fo]?

R: “Medianoche” impide las modificaciones de dados. Dado que la capacidad de Han Solo es un efecto de modificación de dados, “Medianoche” impide que pueda ser usada.

P: Si una nave ejecuta una maniobra inmóvil dentro del arco de fuego y a alcance 2 de una nave enemiga equipada con Tiro reactivo (o en el arco de disparo centrado de una nave enemiga equipada con Intuición premonitoria), ¿puede la nave con Tiro reactivo (o Intuición premonitoria) efectuar el ataque adicional?

R: Sí.

P: Mientras “Azote” Skutu efectúa un ataque utilizando Tiro reactivo, si el defensor está en el arco de disparo centrado de Skutu, ¿añade “Azote” Skutu un dado de ataque adicional?

R: Sí.

P: Si una nave con la capacidad de nave Controles ultrasensibles (u otra capacidad que se aplique “después de que ejecutes/ejecutes completamente una maniobra”) ejecuta completamente una maniobra dentro del arco de fuego y a alcance 2 de una nave equipada con Tiro reactivo, ¿cómo se resuelve esta situación?

R: Se resolverá de una forma que dependerá de quién sea el primer jugador.

En todos los casos, ambas capacidades (“Después de que ejecutes completamente una maniobra, puedes gastar 1 🍀 para realizar una acción de impulso o de tonel volado” y “Después de que una nave enemiga ejecute una maniobra, puedes efectuar este ataque contra ella como un ataque adicional”) se añaden a la cola de capacidades.

Si el primer jugador es quien controla la nave con Controles ultrasensibles, ese jugador resolverá esta capacidad antes de resolver el Tiro reactivo. Si, tras realizar un impulso o un tonel volado, la nave con Controles ultrasensibles ya no está en un arco de fuego o alcance válidos para ser el objetivo del Tiro reactivo, éste no podrá ser resuelto y se retirará de la cola.

Si es el segundo jugador quien controla la nave con Controles ultrasensibles, su adversario resolverá primero el Tiro reactivo.

P: ¿Cómo se resuelven las capacidades que modifican la velocidad, dificultad y/o dirección de una maniobra que una nave revela durante su paso de “Revelar el selector” y ejecuta durante su paso de “Ejecutar maniobra”? Por ejemplo, si Hera Syndulla [Lanzadera de ataque] está equipada con Droide astromecánico R4 y Navegante experimentado, y también tiene asignada la carta de Daño Motor dañado, ¿qué ocurre?

R: El droide astromecánico R4 y el Motor dañado (y otros efectos constantes que modifican la dificultad de una maniobra, como Nien Nunb (👤), Programación de L3-37 y Leia Organa [Rebelde y Resistencia, 🤖]) sólo ocurren durante el paso de “Ejecutar maniobra” y para efectos que se aplican después de que la nave ejecute una maniobra.

Por lo tanto, después de revelar el selector de Hera, su jugador puede añadir la capacidad de piloto de Hera y la capacidad de Navegante experimentado a la cola de capacidades en cualquier orden. Ambas capacidades se resuelven, y si la de Navegante experimentado se resuelve, la dificultad de la maniobra se incrementa durante el paso de “Ejecutar maniobra” (es decir, la dificultad todavía no ha sido incrementada cuando la capacidad de piloto de Hera se resuelve).

Luego, durante el paso de “Ejecutar maniobra”, todas las capacidades que modifican la dificultad de la maniobra son acumulativas como es habitual.

Debe tenerse en cuenta que las capacidades que modifican una maniobra sin hacer que la nave establezca una nueva maniobra en su selector no afectan la “maniobra revelada” de la nave tal como es mencionada en capacidades como la capacidad de piloto de Ric Olié.

P: Después de que un caza estelar clase Nantex ejecute su maniobra, si utiliza su capacidad de nave Campos de tracción de alta precisión para asignarse una ficha de Campo de tracción a sí mismo para poder reorientar su arco de torreta y luego, como resultado de quedar atrapado en un campo de tracción, realiza un tonel volado a través de unos desechos espaciales, con lo que recibe una ficha de Tensión, ¿cómo se resuelve esta situación?

R: Después de que un caza estelar clase Nantex ejecute su maniobra, tiene la opción de añadir a la cola una capacidad con el efecto de “recibe 1 ficha de Campo de tracción para realizar una acción 🔄”.

Cuando esta capacidad se resuelve, el caza estelar clase Nantex paga el coste (“recibe 1 ficha de Campo de tracción”) para resolver su efecto. El caza estelar clase Nantex recibe 1 ficha de Campo de tracción y luego realiza la acción de reorientación. Debe tenerse en cuenta que el caza no resuelve el efecto de juego de quedar atrapado en un campo de tracción (que se aplica después de la primera vez en cada ronda que la nave quede atrapada en un campo de tracción) hasta después de resolver por completo la capacidad completando la acción de reorientación.

Cuando la capacidad ha sido resuelta por completo, el efecto de juego que se aplica después de que una nave quede atrapada en un campo de tracción pasa a afectar al caza estelar clase Nantex (antes de que se resuelva cualquier otra capacidad en la cola), haciendo que el jugador que controla el caza estelar clase Nantex lo mueva, si así lo desea. Si decide hacerlo y este movimiento lleva el caza estelar clase Nantex a través de unos desechos espaciales, resuelve los efectos de pasar a través de los desechos espaciales o solaparse con ellos, lo que incluye recibir 1 ficha de Tensión.

Por último, todas las demás capacidades en la cola se resuelven por orden.

P: ¿Puede Tiro reactivo o Intuición premonitoria ser elegido como un armamento especial para ser usados para el ataque de una nave durante la fase de Enfrentamiento?

R: Sí. La frase "después de que una nave enemiga ejecute una maniobra, puedes efectuar este ataque contra ella como un ataque adicional" permite que el ataque sea usado como un ataque adicional en las circunstancias especificadas, pero no impide que sea usado durante la fase de Enfrentamiento.

P: Las capacidades que mencionan mejoras de un tipo concreto (como la capacidad de piloto del Capitán Jonus), ¿afectan a mejoras que incluyan ese tipo pero tengan más de un tipo?

R: Sí. Por ejemplo, la capacidad de piloto del Capitán Jonus puede usarse con los Cohetes de saturación (🚀🚀) de una nave aliada, y la capacidad de Paige Tico (👤) puede usarse con Bomba de electroprotones (⚡, ☳). Cada una de estas mejoras posee el tipo especificado (🚀 para los Cohetes de saturación y ⚡ para Bomba de electroprotones) además de su otro tipo.

Cabe señalar que la capacidad Emplazamiento para armas no se comporta de esta manera, sino que concede un espacio de mejora especial.

P: Cuando se busca una carta de Daño mediante Bola de Fuego de Kaz (🔥), ¿debes enseñar esa carta a tu adversario?

R: No. Nada te obliga a enseñar esa carta a tu adversario.

P: ¿Puede una Bola de Fuego utilizar su capacidad de nave "Explosión con alas" sin tener ninguna carta de Daño boca abajo para pagar el coste de "exponer 1 carta de Daño" para resolver el efecto de "retira(r) 1 ficha de Desarme"?

R: No. Dado que exponer una carta de Daño es un coste para retirar la carta de Daño, si el coste no puede ser pagado, el efecto no puede ser resuelto.

P: Si "Subidón" resulta dañado durante la fase de Enfrentamiento antes del momento de Iniciativa 2, provocando que su Iniciativa pase a ser "6", ¿qué ocurre?

R: "Subidón" interviene en el momento de Iniciativa actual, después de que todas las demás naves de ese momento de iniciativa hayan intervenido.

P: ¿La capacidad de nave Estabilizadores recortados del TIE del Gremio Minero le permite realizar toneles volados al interior y a través de asteroides?

R: Sí.

P: Cuando un efecto como el de Hondo Ohnaka (👤) coordina una nave enemiga, ¿quién elige qué acción realiza esa nave?

R: El controlador de la nave coordinada elige la acción a realizar.

P: ¿Cuándo entra en efecto la capacidad del Conde Dooku (👤)?

R: La capacidad del Conde Dooku entra en efecto después de que se tiren los dados (antes del paso "Modificar dados" durante un ataque, o antes de que otros efectos de modificación de dados sean aplicados para dados tirados en cualquier otro momento).

P: ¿Qué ocurre cuando dos jugadores usan al Conde Dooku (👤) en la misma tirada de dados?

R: El Conde Dooku del primer jugador entra en efecto primero: si la tirada no contiene el resultado dicho por el primer jugador, el jugador que controla la nave debe elegir un resultado y cambiarlo por el resultado que se ha dicho.

Luego, el Conde Dooku del segundo jugador entra en efecto: si la tirada no contiene el resultado dicho por el segundo jugador, el jugador que controla la nave debe elegir un resultado y cambiarlo por el resultado que se ha dicho.

Esto puede hacer que el mismo dado sea modificado dos veces de esta forma.

P: ¿En qué paso de la preparación ocurre la capacidad "Explosión con alas" [Bola de Fuego]?

R: Durante el **Paso 6: Preparar los demás componentes**, después de barajar el mazo de Daño.

P: ¿Cómo interactúa Chewbacca [Resistencia, 🐼] con la capacidad de nave "Explosión con alas"?

R: La capacidad "PREPARACIÓN: Pierdes 1 🐼" de Chewbacca [Resistencia, 🐼] ocurre después de que la nave equipada con Chewbacca sea colocada durante el **Paso 5: Desplegar las fuerzas**.

"Explosión con alas" hace que a una nave se le inflija una carta de Daño durante el **Paso 6: Preparar los demás componentes**.

Sin embargo, las capacidades que no tengan el encabezado "PREPARACIÓN:" ni mencionen explícitamente que se aplican durante la preparación no se aplicarán durante la preparación. Por lo tanto, la segunda capacidad del texto de Chewbacca ("Después de que a una nave aliada que tengas a alcance 0-3 se le inflija 1 carta de Daño, recuperas 1 🐼", que no menciona la preparación ni tiene ese encabezado, no se aplicará debido a "Explosión con alas").

P: ¿La capacidad de nave de "Holo" [Interceptor TIE/ba] puede transferir a una nave aliada una ficha roja de Blanco fijado que ha sido asignada a "Holo"?

R: Sí. Esa ficha roja se incluye dentro de "tus fichas", por lo que "Holo" puede transferirla.

P: ¿La capacidad de nave de "Holo" [Interceptor TIE/ba] puede transferir a una nave aliada una ficha roja de Blanco fijado que ha sido asignada a otra nave por "Holo"?

R: No. El Blanco fijado de "Holo" [Interceptor TIE/ba] es una ficha roja asignada a otra nave. No se considera que sea "tu ficha" en lo concerniente a esa capacidad (u otras capacidades que mencionen "tu ficha"). Sin embargo, sí que es el Blanco fijado de "Holo" [Interceptor TIE/ba], por lo que se considera "tu Blanco fijado" en lo concerniente a toda capacidad que mencione "tu Blanco fijado".

P: ¿Qué significa exactamente el "alcance de ataque válido más cercano" que se menciona en Priorización de blancos automatizada?

R: El "alcance de ataque válido más cercano" es el alcance de ataque más cercano para un ataque determinado que tenga uno o más posibles defensores válidos. Un defensor válido es una nave que esté situada en el alcance de ataque apropiado en un arco que cumpla los requisitos para el ataque elegido (como un **ATAQUE** (🔥)).

Por ejemplo, supongamos que un caza TIE/sf equipado con Misiles de impacto tiene una nave enemiga fuera de su 🐼 a alcance 0, una nave enemiga fuera de su 🐼 a alcance 1, dos naves enemigas en su 🐼 a alcance 2, y una nave enemiga en su 🐼 a alcance 3 (sobre la que tiene un Blanco fijado). Su 🐼 está orientado hacia su 🐼.

El caza TIE/sf mide los alcances (determinando la información que acabamos de dar) y elige un sistema de armamento con normalidad.

Si elige su **armamento principal**, determinará el alcance de ataque válido más cercano de la siguiente manera:

Alcance 0: La nave enemiga que tiene fuera de su 🐼 a alcance 0 no está en un arco válido, por lo que no puede ser elegida. Dado que no hay ningún posible defensor válido a alcance 0, el alcance 0 no es un alcance de ataque válido.

Alcance 1: La nave enemiga que tiene fuera de su 🐼 a alcance 1 no está en un arco válido, por lo que no puede ser elegida. Dado que no hay ningún posible defensor válido a alcance 1, el alcance 1 no es un alcance de ataque válido.

Alcance 2: Hay 2 naves enemigas en su 🐼 a alcance 2. Dado que el ataque no tiene ningún requisito especial, el alcance 2 es un alcance de ataque válido. El jugador atacante puede elegir cualquiera de estas dos naves para que sea el defensor, independientemente de cuál de ellas tenga físicamente más cerca.

Alcance 3: Como había al menos un objetivo válido a alcance 2, el alcance 3 no puede ser el alcance de ataque válido más cercano. No puede elegir a la nave que tiene en su ☹ a alcance 3.

Si elige sus **Misiles de impacto**, determinará el alcance de ataque válido más cercano de la siguiente manera:

Alcance 0: El alcance 0 no es un alcance de ataque válido para los Misiles de impacto. Incluso aunque la nave enemiga que tiene a alcance 0 estuviera en un arco válido, seguiría sin poder elegirla.

Alcance 1: El alcance 1 no es un alcance de ataque válido para los Misiles de impacto. Incluso aunque la nave enemiga que tiene a alcance 1 estuviera en un arco válido, seguiría sin poder elegirla.

Alcance 2: Hay 2 naves enemigas en su ☹ a alcance 2. Sin embargo, los Misiles de impacto poseen un requisito especial de **Ataque** (☒), y el atacante no tiene ningún Blanco fijado sobre ninguna de las naves a alcance 2. Por lo tanto, el alcance 2 no es un alcance de ataque válido para los Misiles de impacto.

Alcance 3: Hay una nave enemiga en el ☹ del atacante a alcance 3 y sobre la que el atacante posee un Blanco fijado. Por lo tanto, el alcance de ataque 3 es un alcance de ataque válido, y la nave que tiene a alcance 3 puede ser elegida como el defensor.

Debe tenerse en cuenta que si el TIE/sf tuviera dos Blancos fijados, uno sobre la nave a alcance 2 y otro sobre la nave a alcance 3, el alcance 2 sería el alcance de ataque válido más cercano y por lo tanto se vería obligado a elegir la nave sobre la que tuviera un Blanco fijado a alcance 2.

P: Después de que una nave enemiga ejecute una maniobra, si se halla en varios arcos de disparo centrado de naves aliadas, ¿cuántas veces puede aplicarse Kalani [☉]?

R: Una vez.

P: ¿Los efectos que se aplican "mientras efectúas un ataque" (como el de Sistema de control de disparo) siguen en efecto durante el paso de "Consecuencias" del ataque?

R: No. El paso de "Consecuencias" ocurre después de cada ataque, pero no forma parte de él.

Cabe señalar que esto significa que los ataques adicionales efectuados durante el paso de "Consecuencias" no se ven sujetos a ningún efecto "mientras efectúas un ataque" del ataque original.

P: Cuando a una nave se le indica que reciba dos o más fichas de un único efecto (como el de Almirante Sloane), ¿esto se resuelve como un único caso de recibir dos o más fichas, o como dos o más casos de recibir una ficha?

R: Se resuelve como un único caso de recibir dos o más fichas. Por lo tanto, si a una nave se le indica que reciba dos o más fichas de un único efecto, como el de Almirante Sloane, esto provocará una sola vez la aplicación de capacidades que ocurran "después de que recibas una ficha".

P: Puede el Mayor Rhymer efectuar un ataque ☹ o ☺ a alcance de ataque 0?

R: Sí.

P: Si una nave equipada con Detonadores térmicos [☉] elige soltar dos Detonadores térmicos, ¿esto se considera como uno o dos casos de soltar dispositivos?

R: A diferencia de las Minas de racimo [☉], los Detonadores térmicos se sueltan de uno en uno, y cada Detonador térmico que se suelte se considerará como un solo caso de soltar un dispositivo. Esto significa que:

- Después de que Paige Tico [MG-100 Fortaleza Estelar] suelte cada Detonador térmico, podrá gastar 1 ⚡ para soltar un Detonador térmico adicional. Dado que sólo posee una carga, esto significa que normalmente podrá soltar un máximo de 3 Detonadores térmicos.
- Después de que una nave con Paige Tico [☉] sea destruida, esa nave podrá soltar un Detonador térmico.
- Las capacidades que se aplican después de soltar un dispositivo se aplican después de que se suelte cada Detonador térmico. La secuencia será la siguiente: se suelta el primer Detonador térmico, cualesquiera capacidades que se apliquen debido a ello (como la de "Lluvia de Muerte" [Castigador TIE/ca] o Espoletas retardadas [☉]) se añaden a la cola y se resuelven, y luego se suelta el segundo Detonador térmico, y cualesquiera capacidades que se apliquen debido a ello se añaden a la cola y se resuelven.
- Simulador de trayectorias [☉] puede ser utilizado para un solo Detonador térmico como máximo, pero como los dos dispositivos deben ser soltados (o lanzados) con plantillas distintas, no podrán lanzarse ambos dispositivos de esta manera.

P: ¿Las plantillas de inclinación (o giro) hacia la izquierda y las de inclinación (o giro) hacia la derecha que tienen la misma velocidad se consideran plantillas distintas?

R: Sí. A pesar de que estas maniobras se resuelven utilizando el mismo componente físico, se consideran como plantillas diferentes.

Por ejemplo, las maniobras [3 ↶] y [3 ↷] utilizan la misma plantilla (dispuesta de distinta forma), pero se consideran como plantillas diferentes. Por lo tanto, si un efecto requiere que elijas "dos plantillas diferentes", puedes seleccionar la plantilla [3 ↶] y la plantilla [3 ↷].

P: ¿Qué son las estructuras que se mencionan en la carta Envoltura Marg-Sabl?

R: Las estructuras son... ¡eh, un momento, aún no os lo podemos contar! Tendréis que esperar a ver.

ACTUALIZACIÓN DE LA GUÍA DE REFERENCIA

VERSIÓN 1.4

NUBE DE ELECTROPARTÍCULAS

- Ver [Obstáculos](#).

LIMITADA 2 (••) Y 3 (•••)

Tal como se explica en el *Manual de reglas*, las cartas limitadas se distinguen por la presencia de uno o más puntos ("•") a la izquierda de su nombre. La cantidad de puntos equivale a su valor de "Limitada". La Caja Básica contiene varias cartas que están señaladas con un único punto ("•") y que las define como "Limitadas 1".

Si una carta posee 2 puntos ("••") a la izquierda de su nombre, es "Limitada 2", y un jugador no puede tener en su escuadrón más de 2 cartas con ese nombre. Si una carta posee tres puntos ("•••"), es "Limitada 3", y un jugador no puede tener en su escuadrón más de 3 cartas con ese nombre, y así sucesivamente.

MINIATURAS

Cada jugador debe tener las miniaturas para cada nave de su escuadrón. A los jugadores les está permitido personalizar sus miniaturas como prefieran, pero deberán seguir estas normas:

- La miniatura debe estar compuesta en su mayor parte por elementos pertenecientes a miniaturas de la línea de *Star Wars: X-Wing*.
- La miniatura debe ser fácilmente identificable como la nave a la que representa.
- Los jugadores no pueden personalizar una miniatura de tal forma que cualquier parte de la miniatura represente la propiedad intelectual de una entidad que no sea Lucasfilm; esto incluye logotipos, símbolos, elementos representativos y cualquier otra iconografía que esté registrada como propiedad intelectual.
- El tamaño o posición de una miniatura personalizada no debe interferir con el desarrollo de la partida.
- En la medida de lo posible, las miniaturas siempre deben estar pegadas a peanas de *Star Wars: X-Wing* cuyo tamaño y forma sean los apropiados según la miniatura original. Si dos o más miniaturas en juego entran en contacto de una manera que interfiere con el movimiento o la colocación de las naves, los jugadores pueden quitar las miniaturas de sus clavijas de plástico hasta que el problema haya sido solucionado.
- Los jugadores no pueden modificar las peanas de las naves para alterar su tamaño o forma.
- Las clavijas de las naves (lo que incluye las clavijas de conexión pegadas a las miniaturas de las naves) pueden modificarse o sustituirse por un método de conexión distinto.
- Cada carta de Nave tiene un tipo de nave específico indicado en su parte inferior. Los jugadores pueden representar a los pilotos de su escuadrón con cualquier miniatura de *Star Wars: X-Wing* que represente el mismo modelo de nave que el del piloto en su escuadrón, siempre que dicha miniatura sea fácilmente reconocible como la nave a la que representa y tenga el indicador de Nave pertinente encajado en su peana. Por ejemplo: la miniatura de Carguero ligero YT-1300 personalizado puede utilizarse para representar a un Carguero ligero YT-1300 remendado si se le retira la pieza de la Nave de escape y se encaja el indicador de Nave apropiado en su peana.

ACCIONES VIOLETA

Como coste para realizar una acción violeta, la nave que realiza la acción debe gastar 1

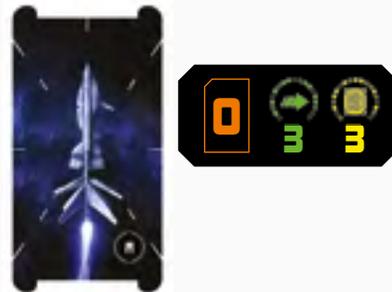
Nube de electropartículas

Una nube de electropartículas es un dispositivo y un obstáculo.



Durante la fase Final, retira todas las nubes de electropartículas que no tengan ningún indicador de Esopoleta, y luego retira 1 indicador de Esopoleta de cada nube de electropartículas. Una nube de electropartículas nunca puede tener más de 1 indicador de Esopoleta.

Torpedos buscadores



Fase de Sistemas: En el momento de Iniciativa de este remoto, el jugador que lo controla recoloca este remoto hacia adelante utilizando la plantilla [3 ↖], [3 ↗] o [4 ↑].

Fase de Activación: Ningún efecto.

Fase de Enfrentamiento: En el momento de Iniciativa de este remoto, si un objeto sobre el que este remoto posee un Blanco fijado se encuentra en su a alcance 0-1, este remoto se detona.

Fase Final: Durante la fase Final, si este remoto no posee ningún Blanco fijado sobre ningún objeto, este remoto **debe** obtener un Blanco fijado sobre un objeto que tenga en su a alcance 1-3, si es posible.

Otras reglas: Después de que este remoto sea destruido, tira 1 dado de ataque; si sacas o , se detona.

Cuando este remoto se detona, toda nave, remoto y estructura que tenga a alcance 0 o que se encuentre en su a alcance 1 tira 4 dados de ataque y sufre 1 de daño por cada resultado o equivalente.

APÉNDICE DE FORMACIÓN DE ESCUADRONES

VERSIÓN 1.4

FORMACIÓN DE ESCUADRONES

Cada jugador forma un escuadrón eligiendo naves cuyo coste total en puntos de escuadrón no supere el valor total definido por la modalidad de juego. El valor total en puntos de escuadrón para una partida normal es de 20 puntos, con una limitación de tres a ocho naves.

Cada nave en el escuadrón de un jugador puede equiparse con cierto número de mejoras que depende del valor de equipamiento de esa nave. Los jugadores forman su escuadrón mediante el uso de cartas de Nave, cartas de Mejora, y el cumplimiento de las siguientes reglas y restricciones.

FACCIÓN

Casi todas las modalidades de juego limitan las naves a una facción específica. Todas las cartas de Nave deben pertenecer a una misma facción.

CARTAS LIMITADAS Y SINGULARES

Las cartas de un escuadrón están restringidas por las reglas de las cartas limitadas y las cartas singulares.

LISTA DE CARTAS PROHIBIDAS

La lista de cartas prohibidas es una lista de naves y mejoras que no son válidas para las partidas normales.

Las naves de la lista de cartas prohibidas no se pueden incluir en escuadrones para partidas normales. Las mejoras de la lista de cartas prohibidas no pueden equiparse en naves para partidas normales.

- A los equipamientos predeterminados no se les pueden añadir mejoras adicionales, pero pueden estar compuestos por mejoras de la lista de cartas prohibidas. Un equipamiento predeterminado sólo estará prohibido si figura en la lista de naves prohibidas.

LISTA DE CARTAS RESTRINGIDAS

La lista de cartas restringidas es una lista de naves y mejoras que son válidas para las partidas normales, aunque con ciertas limitaciones.

Durante la formación de escuadrones, en cada escuadrón se puede incluir un máximo de cuatro naves y mejoras de la lista de cartas restringidas. Pueden ser cuatro copias de una mejora o de una nave o una combinación de hasta cuatro cartas distintas elegidas de entre todas las naves y mejoras que aparecen en la lista de cartas restringidas.

PUNTOS DE ESCUADRÓN

Cada carta de Nave posee un coste en puntos de escuadrón asociado a ella. Este valor se emplea durante la formación de escuadrones para crear listas que sean válidas para las distintas modalidades de juego. En www.atomicmassgames.com/xwing-documents hay disponible una lista de los costes en puntos de escuadrón de todas las cartas de Nave.

VALOR DE EQUIPAMIENTO

Cada nave posee un coste en puntos de equipamiento que determina con cuántas cartas de Mejora se puede equipar. Este valor se emplea durante la formación de escuadrones para crear listas que sean válidas para las distintas modalidades de juego. Una nave no puede estar equipada con un número de mejoras superior a su valor de equipamiento. En www.atomicmassgames.com/xwing-documents hay disponible una lista con los valores de equipamiento de todas las naves.

PALABRAS CLAVE DE ESCUADRÓN

Algunas naves poseen palabras clave de escuadrón. Estas palabras clave son necesarias para poder equiparse con ciertas mejoras. En www.atomicmassgames.com/xwing-documents hay disponible una lista con las palabras clave de escuadrón de todas las naves.

MEJORAS

- Cada nave posee una barra de mejoras que consiste en una lista de iconos de mejora que limitan los tipos de mejoras con las que puede estar equipada esa nave. En www.atomicmassgames.com/xwing-documents hay disponible una lista de las barras de mejoras de todas las naves.
- Cada carta de Mejora posee un coste. El coste combinado de todas las mejoras equipadas en una nave no puede superar el valor de equipamiento de esa nave.
- Una nave no puede estar equipada con más de una copia de una carta de Mejora con el mismo nombre.
- Algunas cartas de Mejora poseen restricciones indicadas en su apartado de restricciones. Estas restricciones pueden consistir en facciones, tamaños de nave, tipos de nave y palabras claves de escuadrón. Sólo las naves que cumplan las restricciones indicadas en una mejora podrán equiparse con ella.

PUNTOS DE EQUIPAMIENTO

Cada carta de Mejora posee un coste en puntos de equipamiento asociado a ella. Este valor se emplea durante la formación de escuadrones para crear listas que sean válidas para las distintas modalidades de juego. En www.atomicmassgames.com/xwing-documents hay disponible una lista de los costes en puntos de equipamiento de todas las cartas de Mejora.

OBSTÁCULOS

Cada jugador debe incluir en su escuadrón tres obstáculos únicos de su elección exactamente. Los jugadores deben elegir estos obstáculos de entre los asteroides, desechos espaciales y nubes de gas disponibles en productos oficiales de X-Wing, incluidos los productos de la primera edición (excepto aquellos procedentes de expansiones de Juego Épico). Ningún jugador puede elegir dos copias del mismo obstáculo.

Las reglas para las naves enormes no han sido actualizadas como se ha hecho con las reglas básicas, pero lo serán en el futuro.

APÉNDICE: NAVES ENORMES

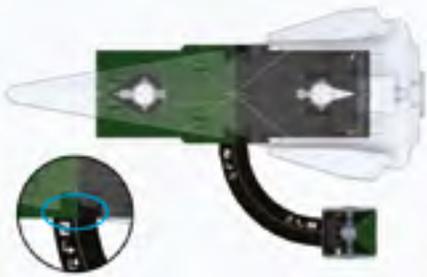
Las naves enormes funcionan de manera similar a las naves normales, y siguen las reglas del glosario excepto en los casos especificados en este apéndice. Al final de esta sección también hay varios diagramas de ejemplo para el movimiento de las naves enormes y la colocación de los arcos de torreta.

ACOPLAMIENTOS CON NAVES ENORMES

Algunas mejoras permiten a las naves normales acoplarse con naves enormes. Mientras una nave acoplada se despliega, ésta puede ejecutar su maniobra desde los salientes frontales o traseros de la nave enorme, o alineando el centro de su plantilla de maniobra con la línea central de la nave enorme.

Durante la fase de Sistemas, cualquier cantidad de naves acopladas a una nave enorme pueden desplegarse desde ella. Si una nave no puede ser colocada mientras se está desplegando, es destruida.

Despliegue desde una nave enorme



El jugador puede desplegar naves acopladas desde los laterales de una nave enorme además de desde los salientes frontales y traseros. Sólo tiene que alinear la línea que recorre el centro de la plantilla con la línea central del indicador de Nave enorme, y luego ejecutar la maniobra con normalidad.

Durante la fase de Sistemas, una o más naves normales pueden acoplarse con una nave nodriza enorme que tengan a alcance 0-1.

ATAQUES

Durante la fase de Enfrentamiento, cada nave enorme puede efectuar múltiples ataques.

ATAQUE NORMAL

Durante su intervención, una nave enorme puede efectuar un ataque normal que puede ser un ataque de armamento principal o un ataque de armamento especial con el encabezado "**ATAQUE:**". Este ataque se resuelve igual que el de una nave normal (ver Ataque).

ATAQUES ADICIONALES

Cuando un ataque otorgado por un sistema de armamento especial posee el encabezado "**ATAQUE ADICIONAL:**", una nave enorme equipada con esa mejora puede efectuar el ataque adicional indicado mientras interviene, antes o después de efectuar su ataque normal. También debe tenerse en cuenta que:

- Una nave enorme puede efectuar cualquier cantidad de ataques adicionales en cada ronda.
- Una nave enorme puede usar cada encabezado "**ATAQUE ADICIONAL:**" una sola vez por ronda.
- Si un efecto concede a una nave enorme un ataque adicional que es un ataque principal o un ataque especial con un encabezado "**ATAQUE:**", la nave sólo puede efectuar una sola vez por ronda un ataque adicional empleando ese ataque principal o encabezado "**ATAQUE:**".

ARCOS DE FUEGO

Las naves enormes poseen arcos de fuego normales tal como se indica en sus cartas de Nave. Por defecto, sus ataques principales pueden efectuarse a alcance 1-3.

ALCANCE DE ATAQUE 4-5

A diferencia de las naves normales, en ocasiones las naves enormes pueden efectuar ataques a alcance 4-5. Algunas capacidades y sistemas de armamento especial pueden extender los arcos de fuego de una nave enorme hasta alcance 4 o 5 mientras esa capacidad está activa o un arma con ese requisito de alcance ocupa ese arco.

Si el arco frontal [☺] o el arco completo frontal [☺☺] de una nave se extiende hasta alcance 4 o 5, su arco de disparo centrado [☺] también se extiende hasta alcance 4 o 5.

DEFENDIÉNDOSE A ALCANCE 4-5

Mientras una nave se defiende, si el ataque se produce a alcance 4-5 y dicho ataque no posee el icono de munición de artillería, el defensor tira 2 dados de defensa adicionales. Las fichas de Refuerzo pueden ser usadas por defensores situados a alcance de ataque 4-5, incluso aunque el ☺ o ☺☺ de una nave no llegue normalmente a alcance de ataque 4-5.

CAMPO DE TRACCIÓN

Una nave enorme está **ATRAPADA EN UN CAMPO DE TRACCIÓN** mientras tiene 6 o más fichas de Campo de tracción. Después de que una nave enorme quede atrapada en un campo de tracción, no se mueve como ocurriría con una nave normal.

En todos los demás aspectos, las naves enormes interactúan con las fichas de Campo de tracción igual que las naves normales (ver [Campo de tracción](#)).

CARTAS DE DAÑO

Las naves enormes utilizan el mazo de Daño de naves enormes en vez del mazo de Daño normal. Cada bando debe usar su propio mazo de Daño de naves enormes. Las reglas para este mazo se explican a continuación.

CARTAS DE DAÑO BOCA ABAJO

Si una nave enorme ha sufrido más de cuatro cartas de Daño boca abajo, es recomendable que los jugadores organicen las cartas de Daño de esa nave en grupos de cinco. Esto hará que sea más fácil llevar la cuenta de los daños durante la partida.

CARTAS DE DAÑO BOCA ARRIBA

Cada carta en el mazo de Daño de naves enormes posee dos efectos: un efecto principal (en la parte inferior) que funciona como el efecto de cualquier otra carta de Daño boca arriba, y un efecto de **DISPARO DE PRECISIÓN** (en la parte superior) que es un efecto adicional que los atacantes pueden aplicar cuando disparan desde ciertos ángulos.



Efecto de disparo de precisión

Carta de Daño de nave enorme

Mientras una nave enorme se defiende, si se le inflige una carta de Daño boca arriba, el efecto del disparo de precisión sólo se resolverá si el atacante está situado en el arco especificado de la nave enorme defendiéndose: el arco lateral, el arco completo frontal, el arco completo trasero o el arco de disparo centrado. Debe tenerse en cuenta que los efectos de los disparos de precisión sólo se aplican si la nave defendiéndose es enorme.

Tras resolver el efecto del disparo de precisión (si lo hay), se aplica el efecto principal de la carta de Daño boca arriba. La carta de Daño se desliza debajo de la carta de Nave o de sus otras cartas de Daño boca arriba de manera que sólo sea visible el efecto principal.

DISPAROS DE PRECISIÓN

Ver [Cartas de Daño](#).

EFFECTOS “MOVER” Y “GIRAR”

Si el efecto de otra carta indica a una nave enorme que se mueva o gire su peana cierto número de grados, ésta no se mueve ni gire su peana. Tales efectos incluyen:

- Camuflarse/desactivar el camuflaje
- Impulso
- MASA
- Tonel volado
- Todo efecto que requiera gire la peana (por ejemplo, “gire tu peana 90 grados” o “gire tu peana 180 grados”) para ocurrir.

ENERGÍA (☉)

La **ENERGÍA** (☉) es un tipo de carga que sigue todas las reglas normales para las cargas (ver [Cargas](#)). También debe tenerse en cuenta que:

- Si una carga de Mejora posee una capacidad de energía, esto incrementa la capacidad de energía de la nave. Las ☉ se colocan encima de la carta de Nave a la que está vinculada esa mejora (y no sobre la propia carta de Mejora).
 - ◇ Durante la fase Final, cada nave que tenga una capacidad de energía sólo recupera tantos ☉ como la cantidad de símbolos de carga recurrente que figuren en su carta de Nave, independientemente de cuántos símbolos de carga recurrente aparezcan en sus cartas de Mejora.
 - ◇ Si una carta de Mejora indica a una nave que gaste ☉, esas ☉ se gastan de la carta de Nave.

INDICADORES DE ARCO DE TORRETA

Una nave enorme puede tener hasta dos indicadores de Arco de torreta si se equipa con dos mejoras que le otorgan un indicador de Arco de torreta ⚫ o ⚪.

Si una nave enorme posee dos mejoras que le otorgan un arco de torreta, coloca un indicador de Arco de torreta en una montura y un indicador de Arco de torreta de un color distinto en la otra. Luego coloca el marcador de Montura de ese mismo color y tipo encima de la carta de Mejora que otorga el ⚫ o ⚪. Ver [Ejemplo de colocación de ⚫ en una nave enorme](#).

Cada indicador está ligado a la mejora que posee el correspondiente marcador de Montura. Dado que los indicadores corresponden a distintas armas, cada indicador puede ser orientado hacia el mismo arco que el del otro indicador o hacia uno distinto. Independientemente de si un indicador de Arco de torreta está en la montura frontal o trasera, sus arcos de fuego siempre se miden desde el centro de la nave, y no desde la montura. Además, independientemente de en qué montura estén, ambos indicadores se comportan de la misma forma y ocupan el arco hacia el que están orientados: ☉, ☌, ☍ o ☎. Ver [Ejemplo de nave enorme con varios ☉](#).

Cuando a una nave enorme se le indica que reoriente su indicador de Arco de torreta (como mediante la acción de reorientación ☉), la nave puede reorientar uno o ambos de sus indicadores de Arco de torreta.

IONES

Una nave enorme está **IONIZADA** mientras tiene 6 o más fichas de Iones. En todos los demás aspectos, una nave enorme ionizada se comporta de la misma manera que una nave normal ionizada (ver [Iones](#)).

MANIOBRAS ROJAS

Mientras una nave enorme ejecuta una maniobra roja:

- Si tiene 1 o más de energía activa (☉), durante el paso de “Comprobar la dificultad” pierde 1 ☉ en vez de recibir 1 ficha de Tensión.
- Si tiene 0 ☉ y no está bajo tensión, durante el paso de “Comprobar la dificultad” recibe 1 ficha de Tensión.
- Si tiene 0 ☉ y está bajo tensión, ejecuta una maniobra blanca [2 ↑] en vez de la maniobra establecida en su selector.

MEDIDORES DE RECURSOS

Las naves enormes utilizan medidores de recursos para indicar su nivel actual de escudos activos (☉) y de energía activa (☉). Para usar un medidor de recursos:

- Cuando una nave enorme pierde ☉ o ☉, reduce en esa misma cantidad el selector relevante.
- Cuando una nave enorme recupera ☉ o ☉, incrementa en esa misma cantidad el selector relevante, hasta un límite máximo de su valor de Energía o de Escudos respectivamente.



MOVIMIENTO

Las naves enormes están limitadas a maniobras de movimiento recto [↑], de inclinación [↖ o ↗] e inmóviles [■]. Para ejecutar estas maniobras, las naves enormes utilizan el trazador de rumbo de naves enormes.

MANIOBRAS DE MOVIMIENTO RECTO [↑]

Para la ejecución de maniobras de movimiento recto se utiliza el borde rectilíneo del trazador de rumbo. Este borde posee seis líneas que los jugadores usan para ejecutar maniobras de movimiento recto a distintas velocidades.

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

1. **Alinear el trazador de rumbo:** El jugador coloca el borde recto del trazador de rumbo contra uno de los bordes largos de la peana de la nave enorme. A continuación, el jugador alinea la línea de velocidad 0 del trazador de rumbo con la línea central de la nave enorme.
2. **Mover la nave:** El jugador mueve la nave enorme a lo largo del trazador de rumbo hasta que la línea central de la nave quede alineada con la velocidad que corresponde a la velocidad de la maniobra. Luego el jugador devuelve el trazador de rumbo al suministro y la maniobra queda completada.

Cuando se ejecute una maniobra de movimiento recto, es posible que la peana de la nave enorme quede solapada con otra nave o un obstáculo (ver [Solapamiento con objetos](#)).

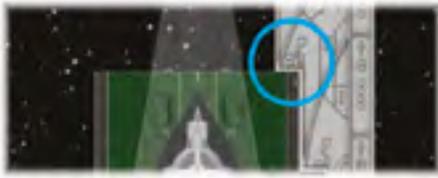
MANIOBRAS DE INCLINACIÓN [↖ y ↗]

Para la ejecución de maniobras de inclinación se utiliza el saliente triangular y el borde escalonado del trazador de rumbo. Este borde posee cuatro líneas que los jugadores usan para ejecutar maniobras de inclinación a distintas velocidades. Ver [Ejemplo de una maniobra \[2 ↗\]](#) para una representación visual.

Para ejecutar una maniobra de inclinación [↖ o ↗], el jugador sigue estos pasos:

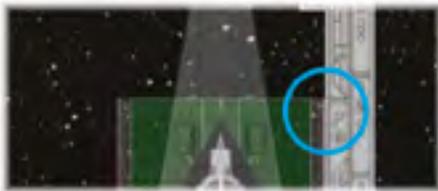
1. **Colocar el trazador de rumbo:** El jugador coloca el trazador de rumbo deslizando su saliente triangular debajo de la ranura que hay en la peana de la nave enorme, de tal modo que encaje en la muesca izquierda (para una ↖) o en la muesca derecha (para una ↗) de la peana. Tanto el saliente como el borde del saliente deben quedar pegados a la peana de la nave enorme.

2. Colocar la nave enorme: El jugador coloca la nave enorme de forma que la esquina delantera derecha (para una ↗) o la esquina delantera izquierda (para una ↖) de su peana quede presionando contra la esquina del trazador de rumbo que corresponde a la velocidad de la maniobra de inclinación (ver más abajo).



Posición final para una maniobra [2 ↗]

Si se ejecuta una inclinación de velocidad 0, el jugador alinea el lado delantero de la peana de la nave con la línea de velocidad 0 en el trazador de rumbo (ver más abajo).



Posición final para una maniobra [0 ↗]

Cuando se ejecute una maniobra de inclinación, es posible que la peana de la nave enorme quede solapada con otra nave o un obstáculo (ver [Solapamiento con objetos](#)).

MANIOBRA INMÓVIL [■]

Las naves enormes ejecutan la maniobra inmóvil [0 ■] siguiendo las reglas de maniobras inmóviles para naves normales.

OBSTRUCCIONES POR NAVES ENORMES

Mientras una nave enorme obstruye un ataque, el defensor tira 1 dado de defensa adicional.

PREPARACIÓN

Los jugadores preparan la partida con naves enormes siguiendo los mismos pasos utilizados para una partida normal de *X-Wing*, con los siguientes añadidos:

Preparar las fuerzas: El medidor de recursos de cada nave enorme se establece en los valores de Escudos y de Energía indicados en la parte inferior de su respectiva carta de Nave. Coloca todo indicador de arco de torreta y sus marcadores asociados (ver [Indicadores de arco de torreta](#)).

Desplegar las fuerzas: Las naves enormes se colocan antes que todas las demás naves. Si hay más de una nave enorme en la partida, se colocan por orden descendente según su valor de Iniciativa.

Igual que con las naves grandes, la peana de una nave enorme puede sobresalir de su zona de despliegue siempre que haya cubierto toda la extensión de esa zona, pero la nave no puede colocarse con ninguna parte de su peana fuera de la zona de juego.

Preparar los demás componentes: Los jugadores barajan el mazo de Daño de naves enormes y lo dejan boca abajo fuera de la zona de juego. Si los jugadores poseen más de un mazo de Daño de naves enormes, cada jugador utiliza su propio mazo. Además, los jugadores dejan el trazador de rumbo de naves enormes fuera de la zona de juego.

SOLAPAMIENTO CON OBJETOS

Las naves enormes poseen reglas adicionales para el solapamiento con objetos que utilizan en vez de las reglas empleadas por las naves normales.

SOLAPAMIENTO CON OBSTÁCULOS

Después de que una nave enorme se solape con un obstáculo, ese obstáculo se retira de la zona de juego. A continuación, la nave enorme sufre un efecto que dependerá del tipo de obstáculo con el que se haya solapado, como se explica a continuación:

- **Asteroide o desechos espaciales:** La nave enorme sufre 1 de daño ✨ y recibe 1 ficha de Tensión.

- **Nube de gas:** La nave enorme recibe 1 ficha de Interferencia.

Luego la nave enorme prosigue con la resolución de su activación, sin omitir su paso de "Realizar una acción".

SOLAPAMIENTO CON NAVES ENORMES

Durante la fase de Activación, si una nave enorme se solapa con otra nave enorme, ejecuta una maniobra que será de una velocidad inferior en 1 punto a la de la maniobra que fue revelada en su selector. La nave enorme repite este proceso hasta que ya no esté solapada con otra nave enorme (ejecutando una maniobra inmóvil [■] si estaba ejecutando una inclinación de velocidad 0). Ver [Ejemplo de solapamiento con nave enorme](#).

A continuación, tanto la nave que ha ejecutado la maniobra como toda nave enorme con la que se haya solapado sufren tanto daño ✨ como la velocidad de la maniobra establecida en el selector de la nave cuya maniobra provocó el solapamiento.

Si una nave normal (de tamaño pequeño, mediano o grande) se solapa con una nave enorme, resuelve el solapamiento utilizando las mismas reglas que se emplean para el solapamiento con naves normales.

SOLAPAMIENTO CON NAVES NORMALES

Después de que una nave enorme se solape con una nave normal, la nave normal sufre tanto daño ✨ como la velocidad de la maniobra revelada de la nave enorme. A continuación, se recoge la miniatura de la nave normal y se deja aparte hasta que la nave enorme haya completado su maniobra. Ver [Ejemplo de solapamiento con nave normal](#).

Después de que la nave enorme complete su maniobra, toda nave normal que fue recogida y dejada aparte se coloca en el arco frontal trasero (☉) de la nave enorme a alcance 0-1 de ella. Empezando por el primer jugador, los jugadores se van turnando en colocar cualquiera de sus naves normales que fueron recogidas. Toda nave normal que no se pueda volver a colocar en la zona de juego es destruida. Después de que un jugador coloque su nave, **debe** elegir a un adversario, quien podrá reorientar esa nave 90° hacia la izquierda o hacia la derecha, utilizando para ello el indicador de posición de la Caja Básica.

Después de colocar todas estas naves, la nave enorme tira 1 dado de ataque por cada nave pequeña con la que se solapó, 2 por cada nave mediana, y 3 por cada nave grande; por cada resultado ✨, la nave enorme recibe 1 ficha de Tensión, y por cada resultado ✨, la nave enorme sufre 1 de daño ✨.

TENSIÓN

Después de que una nave enorme reciba una ficha de Tensión, debe gastar 1 ☉ para retirar una ficha de Tensión, si es posible. Después de que una nave enorme recupere ☉, debe gastar 1 ☉ por cada ficha de Tensión que tenga. Luego retira 1 ficha de Tensión por cada ☉ gastado de esta manera.

En todos los demás aspectos, las naves enormes interactúan con las fichas de Tensión igual que las naves normales (ver [Tensión](#)).

VALOR DE INTERVENCIÓN

Cada nave enorme posee un **VALOR DE INTERVENCIÓN**, un segundo número naranja impreso debajo de su valor de Iniciativa. Durante la fase de Activación, las naves enormes se activan según su valor de Iniciativa, de la forma habitual. Durante la fase de Enfrentamiento, sin embargo, las naves enormes intervienen con la iniciativa señalada en su valor de Intervención (en vez de la señalada en su valor de Iniciativa).

Valor de Iniciativa



La Iniciativa de una nave enorme no puede modificarse, y no es posible hacer que una nave enorme intervenga en un momento de Iniciativa distinto al de su valor de Intervención.

EJEMPLOS DE NAVES ENORMES

Esta sección contiene diagramas para naves enormes.

EJEMPLO DE UNA MANIOBRA [2 ♣]

Este ejemplo muestra cómo ejecuta una nave enorme una maniobra de inclinación.



Fig. 1a: Posición del trazador de rumbo



Fig. 1b: Posición final de la nave

EJEMPLO DE SOLAPAMIENTO CON NAVE ENORME

Este ejemplo muestra cómo se resuelve el solapamiento de una nave enorme con otra nave enorme.



Fig. 2a: La corbeta clase Incursor está intentando ejecutar una maniobra [2 ♣].



Fig. 2b: La corbeta clase Incursor va a solaparse con la corbeta CR90.



Fig. 2c: Para resolver esta situación, en vez de eso ejecuta una maniobra [1 ♣], dado que es una maniobra cuya velocidad es inferior en 1 punto a la original y que no provoca ningún solapamiento con la CR90.

EJEMPLO DE SOLAPAMIENTO CON NAVE NORMAL

Este ejemplo muestra cómo se resuelve el solapamiento de una nave enorme con una nave normal.



Fig. 3a: La corbeta clase Incursor va a solaparse con el YT-1300.

Para resolver esta situación, el jugador del YT-1300 recoge su miniatura y la deja aparte.

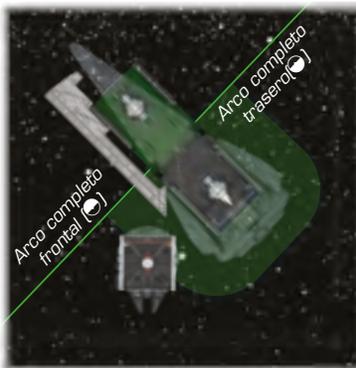


Fig. 3b: Después de que la Incursor se mueva, el jugador del YT-1300 lo coloca en el arco completo trasero [♣] de la Incursor, a alcance 0-1 de ésta. Luego un adversario elegido por ese jugador podrá reorientar 90° el YT-1300.

EJEMPLO DE COLOCACIÓN DE ♣ EN UNA NAVE ENORME

Esta CR90 posee una Batería defensiva [♣] equipada, por lo que debe colocar un indicador de Arco de torreta ♣ en una montura. El jugador escoge un indicador de color negro y lo coloca en la montura frontal.



Puesto que el ♣ negro ha sido usado para la montura frontal, se coloca el correspondiente marcador de Montura ♣ negro encima de la carta de Mejora de Batería defensiva.



Esta CR90 tiene también equipada una Batería de turboláser [♣]. Puesto que ya se usa un indicador de Arco de torreta negro para la montura frontal, se utiliza el ♣ blanco para la montura trasera.

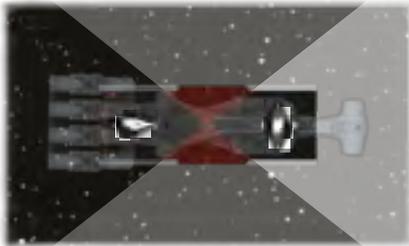


También se coloca el correspondiente marcador de Montura ⬤ blanco encima de la carta de Mejora de Batería de turboláser:

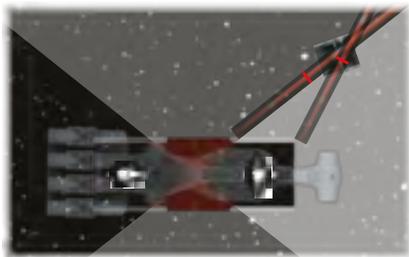


EJEMPLO DE NAVE ENORME CON VARIOS ⬤

Esta CR90 posee una Batería defensiva [⬤] y una Batería de turboláser [⬤] equipadas. El indicador de Arco de torreta ⬤ negro de la Batería defensiva ha sido colocado en la montura frontal, mientras que el indicador de Arco de torreta ⬤ blanco de la Batería de turboláser ha sido colocado en la montura trasera.



La Batería defensiva puede atacar desde los ⬤ y ⬤ de la CR90. La Batería de turboláser puede atacar desde el ⬤ de la CR90.



Si la CR90 intentase atacar a este caza TIE, el alcance de ataque para la Batería de turboláser sería alcance 1, que es demasiado cerca, pero el alcance tanto para la Batería defensiva como para su armamento principal es alcance 2.

PREGUNTAS FRECUENTES DE NAVES ENORMES

Esta sección contiene preguntas que suelen formularse y sus correspondientes respuestas.

ATAQUES

P: Si un Crucero C-ROC está equipado con IG-88D [⬤], Reequipado para la piratería [⬤] y Cañón láser pesado [⬤] y hay un IG-88B aliado en juego, ¿cuántas veces puede el C-ROC disparar su Cañón láser pesado [⬤] por ronda?

R: Según el apartado de Ataques en la página 48, una nave enorme puede elegir un ataque especial (como el del Cañón láser pesado) para el ataque que efectúa cuando interviene. Según esa misma página, la nave puede efectuar hasta 1 ataque adicional por ronda que le sea otorgado por un ataque especial con un encabezado "ATAQUE:".

Por lo tanto, la respuesta es "dos veces", pero hay varias maneras de que pueda ocurrir esto. El C-ROC elige efectuar su ataque normal usando el Cañón láser pesado, y también hace una de las siguientes opciones:

- El C-ROC efectúa un ataque que falla y utiliza las capacidades de IG-88D e IG-88B para efectuar un ataque adicional con su Cañón láser pesado.

- El C-ROC gasta 1 ⬤ y utiliza Reequipado para la piratería para efectuar un ataque adicional utilizando el Cañón láser pesado.

Ten en cuenta que lo mismo se aplica para los ataques especiales que generen sus propios ataques adicionales, como Misiles de racimo [⬤]; en ese caso, el C-ROC podría elegir Misiles de racimo para su ataque normal y luego efectuar un ataque adicional posterior mediante Misiles de racimo si hay algún objetivo válido, o podría elegirlos para su ataque cuando intervenga y utilizar también Reequipado para la piratería y gastar 1 ⬤ para utilizar Misiles de racimo para un ataque adicional contra cualquier nave en un alcance y arco de fuego válidos, pero no podrá hacer ambas cosas durante la misma ronda.

P: ¿Cuántas veces por ronda puede una nave utilizar Reequipado para la piratería [⬤] para efectuar un ataque adicional si tiene mejoras [⬤], [⬤] y [⬤] equipadas?

R: Una sola vez. Aunque puede disparar una de estas armas con su ataque normal y otra con un ataque adicional (o disparar un arma dos veces de esta manera, tal como se describe en el ejemplo anterior), sólo puede utilizar el encabezado "ATAQUE ADICIONAL:" de Reequipado para la piratería una sola vez por ronda.

P: ¿Puede una Corbeta corelliana CR90 con Han Solo [⬤, Rebelde] efectuar un ataque con Iniciativa 7?

R: Sí. Aunque las naves enormes son incapaces de intervenir en momentos de Iniciativa distintos al definido por su valor de Intervención, sí que son capaces de efectuar ataques en otros momentos de Iniciativa si se lo permite alguna carta como Han Solo.

P: Después de efectuar un ataque con Batería de cálculo de tiro [⬤] contra un defensor situado a alcance 4-5, ¿puede el atacante obtener un Blanco fijado sobre ese defensor?

R: Si la Batería de cálculo de tiro es la única carta en juego, no. La Batería de cálculo de tiro no dice "ignorando las restricciones de alcance", por lo que la nave debe respetar las restricciones de alcance normales para obtener Blancos fijados.

Sin embargo, las naves enormes pueden sortear esta limitación de varias maneras. La capacidad de nave Baterías laterales de la CR90 le permite obtener Blancos fijados a alcance 4, y la mejora Escáneres amplificadas [⬤] permite a la nave gastar energía para incrementar el alcance en el que puede obtener Blancos fijados, lo que permitiría a la Batería de cálculo de tiro obtener un Blanco fijado a alcance 4 o 5.

MOVIMIENTO

P: Mientras una nave enorme se mueve, si el trazador de rumbo se solapa con algún objeto (como una nave o un obstáculo), pero la peana de la nave enorme no lo hace, ¿significa eso que la nave enorme ha "pasado a través" de ese objeto?

R: No. El trazador de rumbo no es lo mismo que una plantilla de maniobras, y utiliza sus propias reglas descritas en esta sección.

De hecho, las naves enormes nunca interactúan con las reglas para "pasar a través" de objetos, puesto que se mueven con su trazador de rumbo en vez de con plantillas de maniobra. Cabe señalar que esto significa que las naves enormes pueden, en raras ocasiones, "saltar por encima" de un objeto pequeño.

COLOCACIÓN DE INDICADORES DE ARCO DE TORRETA

P: Si una nave tiene tres mejoras que le conceden un indicador ⬤ o ⬤, ¿qué ocurre?

R: Dos de las torretas deben compartir un indicador. Elige dos de las mejoras que compartan un tipo de arco de torreta (individual [⬤] o doble [⬤]) y la montura frontal o trasera. Coloca en esa montura el indicador usado por esas cartas y coloca el correspondiente marcador de montura al lado de esas dos mejoras. Ambas mejoras utilizarán el correspondiente ⬤ o ⬤.

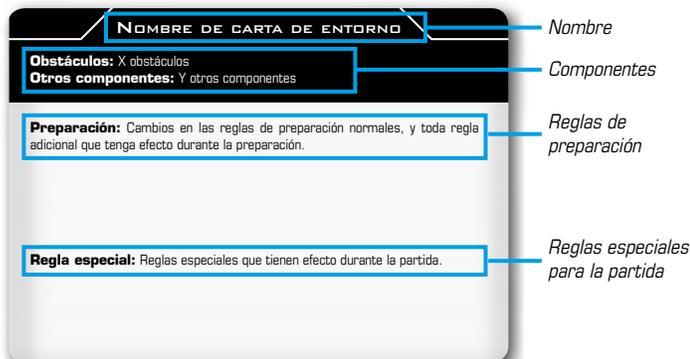
APÉNDICE: CARTAS DE ENTORNO

Las **CARTAS DE ENTORNO** son cartas que contienen reglas especiales que simulan condiciones ambientales del campo de batalla, como nubes de iones, municiones sin estallar o lluvias de meteoritos. Cada carta ofrece a los jugadores una manera de añadir rápidamente a sus partidas una nueva combinación de obstáculos y reglas especiales.

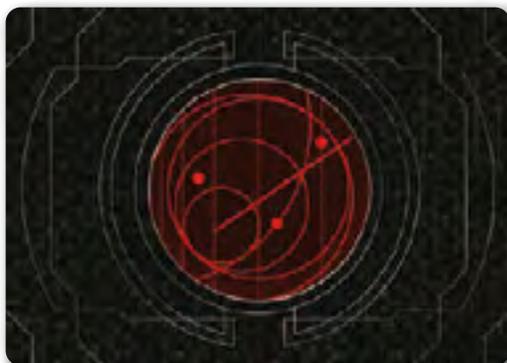
Las cartas de Entorno están pensadas para el juego informal, y son una excelente opción para añadir nuevas sorpresas a partidas entre amigos, eventos locales e incluso escenarios de **Batallas épicas**.

ANATOMÍA DE UNA CARTA DE ENTORNO

Cada carta de Entorno menciona una serie de componentes que deben reunirse durante la preparación, así como reglas para su uso.



Avverso de carta de Entorno



Reverso de carta de Entorno

ELEGIR USAR CARTAS DE ENTORNO

Para jugar un escenario utilizando cartas de Entorno, ambos jugadores deben primero ponerse de acuerdo en utilizarlas.

USO DE CARTAS DE ENTORNO

Durante el paso "Preparar las fuerzas" de la preparación, se barajan las cartas de Entorno y se escoge aleatoriamente una de ellas.

Cada carta de Entorno posee reglas adicionales para la colocación de obstáculos, y muchas tienen reglas especiales adicionales para la partida. Por ejemplo, algunas colocan dispositivos en la zona de juego, o añaden nuevas reglas para los obstáculos ya existentes, o incluso hacen que los objetos se vayan moviendo durante la partida.

CONTADORES DE VICTORIA

Algunos escenarios tienen contadores de victoria que se emplean como marcadores en la zona de juego, sirven para llevar la cuenta de algo, o se puntúan al completar objetivos durante la partida. Estos contadores están representados en el texto con el icono



Contadores de Victoria

Las cartas de Entorno utilizan contadores de Victoria únicamente como marcadores, y no para puntuar. Toda carta de Entorno que utilice contadores de Victoria explicará su uso para ese escenario.

DÓNDE ENCONTRAR CARTAS DE ENTORNO

Las cartas de Entorno están disponibles en varios productos. A continuación ofrecemos una lista completa de las cartas de Entorno y en qué productos aparecen:

PACK DE OBSTÁCULOS NO ME HABLES DE PROBABILIDADES

- Bolsas de clouzon-36 (6 obstáculos)
- Cola cometaria (8 obstáculos)
- Infestación de mynocks (6 obstáculos)
- Lluvia de asteroides (9 obstáculos)
- Nubes de iones (6 obstáculos)
- Restos recientes (9 obstáculos)

PACK DE OBSTÁCULOS ARSENAL COMPLETO

- Arsenal de municiones (6 obstáculos, 7 mejoras de escenario)
- Artefactos sin estallar (5 obstáculos, 4 dispositivos)
- Bombardeo continuo (6 obstáculos, 8 dispositivos)
- Bombardeo quirúrgico (6 obstáculos, 6 mejoras de escenario)
- Campo de minas (4 obstáculos, 4 dispositivos)
- Cuenta atrás (5 obstáculos, 1 dispositivo)
- Depósito de municiones (6 obstáculos, 7 mejoras de escenario)