

X-WING™ FAQ

VERSION 3.7D/ STAND: 24.10.2017
BASIERT AUF V4.4.OE

Änderungen zur Vorversion sind in Rot geschrieben.

ABSCHNITT 1: ERRATA

Dieser Abschnitt enthält offizielle Änderungen zu Regel- und Kartentexten.

GRUNDREGELN (S. 8)

Die Regeln für das Durchführen von Fassrollen in der Nähe von Hindernissen sind lückenhaft. Der erste Satz des letzten Absatzes in der linken Spalte sollte lauten:

„Wenn die Fassrolle zur Überschneidung der Basis mit einer anderen Schiffsbasis oder einem Hindernismarker bzw. zur Überschneidung der Manöverschablone mit einem Hindernismarker führen würde, kann sie nicht durchgeführt werden.“

GRUNDREGELN (S. 10)

Der genaue Umfang eines Angriffs ist nicht definiert. Der erste Absatz auf S. 10 sollte daher lauten:

„Während dieser Phase darf jedes Schiff genau einen Angriff auf ein feindliches Schiff durchführen. Das Schiff mit **dem höchsten Pilotenwert** beginnt. Um einen Angriff durchzuführen, handelt man folgende Schritte der Reihe nach ab.“

GRUNDREGELN (S. 20)

Der erste Absatz unter der Überschrift „Bewegung über und durch Hindernisse“ sollte lauten:

„Wenn ein Schiff ein Manöver ausführt, bei dem entweder die Manöverschablone oder die Basis des Schiffes sich mit einem Hindernismarker überschneidet, werden folgende Schritte durchgeführt:“

GRUNDREGELN (S. 20)

Die Bedingungen für eine versperrte Schussbahn sind nicht korrekt. Der erste Satz des zweiten Absatzes unter „Kampf durch Hindernisse“ auf S. 20 sollte lauten:

„Wenn sich beim Ausmessen der Reichweite im Kampf **die Kante des Maßstabes, welche die kürzeste Distanz zwischen Angreifer und Ziel markiert**, mit einem Hindernismarker überschneidet, gilt die Schussbahn als versperrt.“

REFERENZHANDBUCH HINDERNISSE (S. 10)

Die folgenden Abschnitte sollten nach dem dritten Absatz des Hindernis-Eintrags hinzugefügt werden:

„Nachdem sich eine Basis oder die Manöverschablone eines Schiffes mit einem Hindernis überschneidet und die Überschneidung nicht durch das Ausführen eines Manövers passiert, erleidet es einen der folgenden Effekte, abhängig von der Hindernisart:

- **Asteroiden:** Wirf 1 Angriffswürfel. Bei ✨ nimmt das Schiff 1 Schaden; bei ✨ nimmt es 1 kritischen Schaden. Solange sich ein Schiff mit einem Asteroiden überschneidet, kann es keine Angriffe durchführen.
- **Trümmerwolke:** Das Schiff erhält 1 Stressmarker. Dann wird 1 Angriffswürfel geworfen. Bei ✨ nimmt das Schiff 1 kritischen Schaden.“

REFERENZHANDBUCH STRESS (S. 17)

Der vierte Punkt im Stress-Eintrag sollte lauten:

„Ein gestresstes Schiff kann keine roten Manöver ausführen und keine Aktionen durchführen. Wenn ein gestresstes Schiff ein rotes Manöver aufdeckt (und keinen Spieleffekt verwenden kann, um stattdessen sein Manöverrad zu drehen oder ein nicht-rotes Manöver auszuführen), bewegt der Besitzer das Schiff stattdessen so, als ob es ein weißes (↑ 2)-Manöver wäre. Die Geschwindigkeit, Flugrichtung und Schwierigkeit dieses Manövers kann nicht geändert werden.“

REFERENZHANDBUCH GLEICHZEITIGER ANGRIFF (S. 9)

Der Abschnitt in den Regeln sollte lauten:

„Während der Kampfphase haben alle Schiffe, die den gleichen Pilotenwert haben wie das aktive Schiff, die Möglichkeit, anzugreifen, ehe sie zerstört werden. Wenn ein Schiff zerstört werden würde und es denselben Pilotenwert wie das aktive Schiff hat, es während der Kampfphase aber noch **nicht** aktiviert worden ist, ist es noch nicht zerstört. Stattdessen behält es seine Schadenskarten und funktioniert normal weiter. Es erleidet alle Effekte auf seinen Schadenskarten. Nachdem das Schiff während der Kampfphase aktiviert worden ist, ist es zerstört und wird von der Spielfläche entfernt.“

Der erste Unterpunkt sollte lauten:

- „Selbst wenn das Schiff kein gültiges Ziel für einen Angriff gehabt hat, wird es von der Spielfläche entfernt, nachdem es aktiviert worden ist.“

Der dritte Unterpunkt sollte lauten:

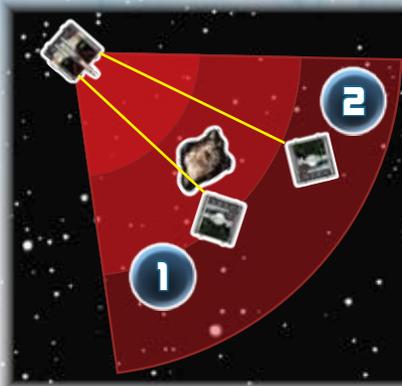
- „Nachdem ein Schiff aktiviert worden ist, kann es alle Fähigkeiten abhandeln, die durch das Ausführen eines Angriffs ausgelöst werden, ehe es zerstört wird.“

REGELHEFT DES C-ROC-KREUZER-ERWEITERUNGSPACKS (SONDERREGELN FÜR DEN C-ROC-KREUZER, S. 2)

Der zweite und dritte Satz sollte lauten:

„Der Schiffsmarker wird durch den Feuerwinkel in zwei Hälften geteilt. Die vordere Basis und der schattierte vordere Teil des Schiffsmarkers zeigt den normalen Feuerwinkel an und ist die **BUGSEKTION**. Die hintere Basis und der nicht schattierte hintere Teil des Schiffsmarkers ist die **HECKSEKTION**.“

BEISPIEL: KAMPF DURCH HINDERNISSE



Der Rebellenspieler misst in einer geraden Linie die kürzeste Distanz zu beiden TIE-Fightern, um festzustellen, ob der Asteroid die Schussbahn versperrt.

1. Die Linie kreuzt den Asteroiden. Wenn der Anfängerpilot den Piloten der Obsidian-Staffel in dieser Runde angreift, ist die Schussbahn versperrt.
2. Die Linie kreuzt den Asteroiden nicht. Wenn der Anfängerpilot den Piloten der Akademie in dieser Runde angreift, ist die Schussbahn nicht versperrt.

REGELKARTE BOMBENMARKER NR. 4, 6

Der Text unter dem Punkt Clusterminen sollte lauten:

- **„Clusterminen:** Sobald einer dieser Bombenmarker detoniert, wirft das Schiff, das sich über den Marker hinwegbewegt oder mit ihm überschritten hat, 2 Angriffswürfel und nimmt 1 Schaden für alle gewürfelten  und . Dann wird der Bombenmarker abgelegt.“

REGELKARTE AKTION: SCHUB

Der letzte Satz dieser Karte sollte lauten:

„Wenn der Schub zur Überschneidung der Basis mit einer anderen Schiffsbasis oder einem Hindernismarker bzw. zur Überschneidung der Manöverschablone mit einem Hindernismarker führen würde, kann er nicht durchgeführt werden.“

REGELKARTE: ENTTARNEN

Der Text dieser Karte sollte lauten:

„Zu Beginn der Aktivierungsphase, nachdem die Spieler alle anderen Fähigkeiten, die zu Beginn der Aktivierungsphase ausgelöst werden, abgehandelt haben, darf ein Schiff einen Tarnungsmarker ausgeben, um sich zu enttarnen. Das Schiff mit dem niedrigsten Pilotenwert beginnt (Gleichstände werden durch die Initiative aufgelöst).

Sobald sich ein Schiff enttarnt, muss es einen der folgenden Effekte auswählen:

- Eine Fassrolle durchführen, bei der es die Manöverschablone (↑ 2) verwendet.
- Einen Schub durchführen, bei dem es die Manöverschablone (↑ 2) verwendet.

Enttarnen ist weder eine Aktion noch ein Manöver.

Ein Schiff kann sich auch enttarnen, wenn es gestresst ist. Ein Schiff kann sich nicht enttarnen, wenn es sich mit einem anderen Schiff oder einem Hindernismarker überschneiden würde oder wenn sich seine Manöverschablone mit einem Hindernismarker überschneiden würde.

Nachdem alle Enttarnungen durchgeführt worden sind, fährt man wie gewohnt mit der Aktivierungsphase fort.“

REGELKARTE: TRAKTORSTRAHL

Der Text dieser Karte sollte lauten:

„Ein Schiff, dem mindestens 1 Traktorstrahlmarker zugeordnet ist, befolgt in den folgenden Phasen Sonderregeln:

- **Kampfphase:** Der Wendigkeitswert des Schiffes sinkt um 1 für jeden Traktorstrahlmarker (Minimum 0).
- **Endphase:** Alle Traktorstrahlmarker werden von dem Schiff entfernt.

Wenn ein **kleines** Schiff zum ersten Mal in der Runde einen Traktorstrahlmarker erhält, darf der **Gegenspieler einen** der folgenden Effekte wählen:

- Führe eine Fassrolle durch und verwende dabei die (↑1)-Manöverschablone. Der **Gegenspieler** bestimmt die Richtung der Fassrolle und die Endposition des Schiffes.
- Führe einen Schub durch und verwende dabei die (↑ 1)-Manöverschablone.

Das ist weder eine Aktion noch ein Manöver und **kann** zu Überschneidungen mit Hindernissen (aber nicht mit anderen Schiffen) führen. Dieses Schiff erleidet den Effekt jedes Hindernisses, mit dem es sich überschneidet.“

AUFWERTUNGSKARTEN

ABGEWRACKTER ASTROMECHDROIDE

Der Text der Karte sollte lauten:

„Sobald du eine offene Schadenskarte mit dem Attribut Schiff erhältst, darfst du sie sofort ablegen (bevor ihr Effekt abgehandelt wird). Danach wird diese Aufwertungskarte abgelegt.“

AM ZIEL BLEIBEN

Der Text der Karte sollte lauten:

„Sobald du ein Manöverrad aufdeckst, darfst du ein anderes Manöver mit gleicher Geschwindigkeit auf deinem Rad einstellen.“

Dein Manöver wird wie ein rotes Manöver behandelt.“

ANNÄHERUNGSMINEN

Der zweite Absatz der Karte sollte lauten:

„Der Marker detoniert, sobald sich die Basis eines Schiffes oder die Manöverschablone mit dem Marker überschneidet.“

Wird eine Annäherungsmine gelegt und landet auf einem Schiff, so legt man die Mine stattdessen unter die Schiffsbasis und die Mine detoniert sofort. Die Basis eines Schiffes oder die Manöverschablone überschneidet sich auch mit der Mine, wenn das Schiff ein Manöver ausführt, sich enttarnt, einen Schub oder eine Fassrolle durchführt.

ATTANNI-IMPLANTAT

Vor dem Text der Karte sollte folgende Phrase stehen:

„NUR 2 PRO STAFFEL.“

AUTOMATISCHE SCHUBDÜSEN

Der Text der Karte sollte lauten:

„Sobald du verteidigst und du im Feuerwinkel jenseits Reichweite 2 oder außerhalb des Feuerwinkels des Angreifers bist, darfst du 1 deiner Leerseiten in ein  ändern. Du darfst diese Karte nur ausrüsten, wenn du das -Aktionsymbol hast.“

BORDSCHÜTZE

Der erste Satz dieser Karte sollte lauten:

„Unmittelbar nachdem du mit einem Angriff verfehlt hast, darfst du einen weiteren Angriff mit deiner Primärwaffe durchführen.“

DRAUFGÄNGER

Der Text der Karte sollte lauten:

Aktion: Führe ein weißes [ 1] oder [ 1]-Manöver aus. Dann erhältst du einen Stressmarker.

Wenn du kein -Aktionsymbol hast, musst du 2 Angriffswürfel werfen. Du nimmst allen gewürfelten Schaden [] und kritischen Schaden [].“

EINSAMER WOLF

Der Text der Karte sollte lauten:

„Sobald du angreifst oder verteidigst und wenn keine anderen freundlichen Schiffe in Reichweite 1–2 sind, darfst du 1 gewürfelte Leerseite neu würfeln.“

ERFAHRENER TESTPILOT

Der Text der Karte sollte lauten:

„Füge deiner Aufwertungsleiste 1 -Symbol hinzu.“

Du darfst jede -Aufwertung nur 1 Mal ausrüsten. Du kannst diese Karte nicht ausrüsten, wenn dein Pilotenwert „1“ oder niedriger ist.“

FLUGKUNST

Der Text der Karte sollte lauten:

Aktion: Führe als freie Aktion eine Fassrolle durch. Wenn du kein -Symbol hast, erhältst du 1 Stressmarker. Dann darfst du 1 feindlichen Zielerfassungsmarker von deinem Schiff entfernen.“

„GENIE“

Der Text der Karte sollte lauten:

„Nachdem du ein Manöver aufgedeckt und ausgeführt hast, falls du dich nicht mit einem Schiff überschneiden hast, darfst du 1 deiner ausgerüsteten -Aufwertungskarten ablegen, die nicht mit dem Wort **„Aktion:“** eingeleitet wird, um einen entsprechenden Bombenmarker zu legen.“

IG-2000

Dem Text der Karte sollte folgender Satz vorangestellt werden:

„NUR FÜR ABSCHAUM & KRIMINELLE.“

IMPERATOR PALPATINE

Der Text der Karte sollte lauten:

„NUR FÜR DAS IMPERIUM.“

Ein Mal pro Runde, bevor ein freundliches Schiff Würfel wirft, darfst du das Ergebnis eines Würfels benennen. Nach dem Werfen musst du 1 deiner Ergebnisse in das benannte Ergebnis ändern. Der Würfelwurf kann nicht nochmal modifiziert werden.“

JAN ORS

Der Text der Karte sollte lauten:

„Ein Mal pro Runde darfst du, sobald ein freundliches Schiff in Reichweite 1–3 eine Aktion Fokussierung durchführt oder ihm ein Fokuserker zugeordnet werden würde, diesem Schiff stattdessen einen Ausweichmarker zuordnen.“

LUKE SKYWALKER

Der erste Satz dieser Karte sollte lauten:

„Unmittelbar nachdem du mit einem Angriff verfehlt hast, darfst du einen weiteren Angriff mit deiner Primärwaffe durchführen.“

MEISTERHAFTER SCHUSS

Der Text dieser Karte sollte lauten:

„Sobald du ein Schiff innerhalb deines Feuerwinkels angreiffst, darfst du zu Beginn des Schritts ‚Ergebnisse vergleichen‘ diese Karte ablegen, um 1 gewürfeltes  des Verteidigers zu negieren.“

MEISTERSCHÜTZE

Der Text dieser Karte sollte mit folgender Phrase eingeleitet werden:

„Nur für kleine Schiffe.“

R4-B11

Der Text der Karte sollte lauten:

„Sobald du angreiffst, darfst du, falls du den Verteidiger in der Zielerfassung hast, den Zielerfassungsmarker ausgeben, um beliebig viele Verteidigungswürfel zu wählen. Diese muss der Verteidiger neu würfeln.“

SCHWARMTAKTIK

Der Text der Karte sollte lauten:

„Du darfst zu Beginn der Kampfphase 1 freundliches Schiff in Reichweite 1 wählen.“

Bis zum Ende dieser Phase wird das gewählte Schiff so behandelt, als hätte es denselben Pilotenwert wie du.“

„SCHWERER SCYK“-ABFANGJÄGER

Der Text dieser Karte sollte mit folgender Phrase beendet werden:

„Erhöhe deinen Hüllenwert um 1.“

TAKTIKER

Die Karte sollte zusätzlich den Text haben:

„Limitiert.“

TIE/X7

Der zweite Satz sollte lauten:

„Nachdem du ein Manöver mit Geschwindigkeit 3, 4 oder 5 ausgeführt hast, falls du dich nicht mit einem Hindernis oder Schiff überschneidest, darfst du eine freie Ausweichen-Aktion durchführen.“

VERBESSERTER SLAM

Der Text dieser Karte sollte lauten:

„Nachdem du die Aktion SLAM durchgeführt hast, darfst du 1 freie Aktion in deiner Aktionsleiste durchführen, falls du dich nicht mit einem Hindernis oder anderen Schiff überschneidest.“

VERSTÄRKTE DEFLEKTOREN

Der Text der Karte sollte lauten:

„Nachdem du durch einen Angriff nach dem Verteidigen 3 oder mehr Schaden genommen hast, lädst du 1 Schild wieder auf (bis maximal zu deinem Schildwert).“

WAFFENTECHNIKER

Der zweite Absatz der Karte sollte lauten:

„Sobald du eine Zielerfassung durchführst, darfst du zwei verschiedene Schiffe als Ziele erfassen.“

ZIELERFASSUNGSSYSTEM

Der Text der Karte sollte lauten:

„Deine Aktionsleiste erhält das -Symbol.“

ZIELFÜHRUNG

Der Text der Karte sollte lauten:

„Sobald du angreiffst, darfst du einen Fokuserker ausgeben, um 1 deiner gewürfelten Leerseiten in ein  zu ändern.“

ZIELVISOR

Der Text der Karte sollte lauten:

„Wenn du angreiffst, darfst du während des Schritts ‚Angriffswürfel modifizieren‘ alle deine Würfelresultate negieren. Dann darfst du 2  hinzufügen. Deine Würfel können während dieses Angriffs nicht noch einmal modifiziert werden.“

ZUCKUSS

Der Text der Karte sollte lauten:

„NUR FÜR ABSCHAUM & KRIMINELLE.“

Sobald du angreiffst, falls du nicht gestresst bist, darfst du beliebig viele Stressmarker erhalten, um ebenso viele Verteidigungswürfel zu wählen. Der Verteidiger muss alle gewählten Würfel neu würfeln.“

SCHIFFSKARTEN

BIGGS DARKLIGHTER

Der Text der Karte sollte lauten:

„Ein Mal pro Spiel zu Beginn der Kampfphase darfst du wählen, dass bis zum Ende der Runde andere freundliche Schiffe in Reichweite 1 nur dann angegriffen werden dürfen, falls der Angreifer dich nicht zum Ziel bestimmen kann.“

ETHAN A'BAHT

Der Text der Karte sollte lauten:

„Sobald ein feindliches Schiff in Reichweite 1–3 und innerhalb deines Feuerwinkels verteidigt, darf der Angreifer 1 seiner  in ein  ändern.“

MANAROO

Der Text der Karte sollte lauten:

„Zu Beginn der Kampfphase darfst du alle dir zugeordneten Fokus-, Ausweich- und Zielerfassungsmarker einem anderen freundlichen Schiff in Reichweite 1 zuordnen.“

„WAMPA“

Der Text der Karte sollte lauten:

„Sobald du angreiffst, darfst du zu Beginn des ‚Ergebnisse vergleichen‘-Schritts alle Würfelresultate negieren. Negierst du , teile dem Verteidiger 1 verdeckte Schadenskarte zu.“

SCHIFFSTYPEN

JUMPMASTER 5000

Die Aufwertungsleisten verlieren 2 - und 1 -Aufwertungssymbole.

ABSCHNITT 2: REGELKLARSTELLUNGEN

Dieser Abschnitt erklärt verschiedene Regelinteraktionen und stellt andere Regeln klar.

VERÄNDERTER PILOTENWERT

Einige Fähigkeiten verändern den Pilotenwert eines Schiffs. Falls mehrere Spieleffekte einen Pilotenwert verändern, wird nur die zuletzt ins Spiel gekommene Fähigkeit angewandt. Wird z.B. ein Pilot der Grün-Staffel mit Veteranen Instinkte ausgerüstet, wird sein Pilotenwert von 3 auf 5 erhöht. Erhält er allerdings später die Schadenskarte „Cockpitschaden“, sinkt sein Pilotenwert von 5 auf 0 (und nicht auf 2). In der nächsten Runde kann ein mit Schwarmtaktik ausgerüsteter Wedge Antilles allerdings den Pilotenwert von Pilot der Grün-Staffel wieder auf 9 erhöhen.

Falls während der Kampfphase der Pilotenwert eines Schiffs, das in dieser Phase noch nicht aktiviert worden ist, sich verändert und höher als das gerade aktive Schiff ist, dann wird jenes Schiff in dieser Phase nicht das aktive Schiff. Falls Tel Trevura z.B. die Schadenskarte „Cockpitschaden“ hat und (das erste Mal) von einem Schiff mit einem Pilotenwert von 5 zerstört wird, dann legt er seine Schadenskarte ab. Deshalb verändert sich sein Pilotenwert auf 7 und darf in dieser Phase nicht zum aktiven Schiff werden.

EINEM SCHIFF EINEN MARKER GEBEN

Wenn man durch eine Fähigkeit angewiesen wird einem Schiff einen Marker zu geben, ist dies etwas anderes, als eine freie Aktion durchzuführen, die dem Schiff denselben Marker zuweist. Durch Kyle Katarns (Piloten)-Fähigkeit darf man z.B. einem anderen freundlichen Schiff in Reichweite 1-3 einen seiner Fokusmarker geben. Ein Schiff, dem man einen Fokusmarker gegeben hat, darf dennoch eine Aktion Fokussieren in dieser Runde durchführen.

„IN“ vs. „INNERHALB“

Mit „in“ ist die kürzeste Strecke zu einem Teil der Basis des Ziels gemeint, der in der betreffenden Sektion des Maßstabes liegt. Greift man z.B. ein Schiff an, dessen Basis sowohl in Reichweite 2 als auch in Reichweite 3 liegt, befindet sich dieses Schiff in Reichweite 2.

Mit „innerhalb“ ist wortwörtlich innerhalb gemeint. So werden z.B. normalerweise bei einem Turnier die Schiffe „innerhalb von Reichweite 1 zum Spielfeldrand“ platziert.

ZIELERFASSUNG

Sobald ein Spieler eine Zielerfassung durchführt, muss er zuerst sein beabsichtigtes Ziel bestimmen. Dann misst er die Reichweite zu dem bestimmten Ziel, um zu sehen, ob das Ziel in Reichweite ist. Falls das Ziel in Reichweite ist, muss das Schiff, das die Aktion durchführt, das Ziel in die Zielerfassung nehmen. Falls das Ziel nicht in Reichweite ist, darf der Spieler ein anderes Schiff für seine Zielerfassung wählen oder auch eine ganz andere Aktion durchführen.

FALSCHES MANÖVERRÄDER ZUWEISEN

Falls ein Spieler seinem Schiff ein falsches Manöverrad zuweist (zum Beispiel ein Rad eines B-Wings einem X-Wing), muss er seinen Gegner darüber informieren, wenn er das Rad aufdeckt. Falls das aufgedeckte Manöver ein legales Manöver für das Schiff ist (zum Beispiel, wenn das aufgedeckte Rad ein rotes (↑ 4)-Manöver zeigt, ein Manöver dessen Flugrichtung und Geschwindigkeit auch auf dem Rad des X-Wings vorkommt), wird es mit der entsprechenden Schwierigkeit (in diesem Beispiel mit weiß) ausgeführt. Falls das aufgedeckte Manöver kein für das Schiff legal ausführbares Manöver zeigt (zum Beispiel wenn das Rad des B-Wings ein rotes (↖ 1)-Manöver zeigt, ein Manöver, das nicht auf dem Rad eines X-Wings vorkommt), entscheidet der Gegner des Spielers, welches legale Manöver vom zugewiesenen Rad dieses Schiffs ausgeführt werden muss.

SCHIFFE UMSTOSSEN

Falls ein Spieler ein Schiff umstößt, muss er versuchen es an der exakt gleichen Stelle zu platzieren. Falls es wegen der Platzierung zum Streit kommt, hat der Gegner des Spielers das letzte Wort über die Position, wobei auch er versuchen muss die Originalposition zu treffen.

ZUSTÄNDE AUF ZERSTÖRTEN SCHIFFEN

Zustandskarten, die Schiffen zugewiesen sind, werden nicht entfernt, sobald ein Schiff zerstört wird (außer die Karte sagt etwas anderes).

ILLEGALE MANÖVERRÄDER

Falls ein Spieler ein Rad aufdeckt, das so zwischen zwei verschiedenen Manövern eingestellt ist, dass es unmöglich ist, das Manöver zu bestimmen, dann wählt der Gegner des Spielers, welches der beiden Manöver ausgeführt werden soll.

„SOFORT/UNMITTELBAR“

Die Worte „sofort“ oder „unmittelbar“ werden auf manchen Karten als Betonung verwendet. Sie sind nur ein Erinnerungstext und haben keine unmittelbare Auswirkung auf das Spiel.



BEISPIEL: INNERHALB DES FEUERWINKELS IN REICHWEITE X

Ein K-Wing, der mit der Taktiker-Aufwertungskarte ausgerüstet ist, greift mit seiner Geschütz-Primärwaffe an und kann drei mögliche Ziele wählen.

Falls er den TIE-Fighter angreift, würde Taktiker auslösen, weil sich der TIE-Fighter innerhalb des Feuerwinkels in Reichweite 2 befindet.

Falls er die Firespray-31 angreift, würde er einen zusätzlichen Angriffswürfel würfeln, weil die kürzeste Distanz zwischen dem K-Wing und der Firespray-31 Reichweite 1 ist, und Taktiker würde auslösen, weil sich die Firespray-31 innerhalb des Feuerwinkels in Reichweite 2 befindet.

Falls der K-Wing den TIE-Turbojäger-Prototyp (der mit Automatische Schubdüsen ausgerüstet ist) angreift, ist die kürzeste Distanz zwischen dem K-Wing und dem TIE-Turbojäger-Prototyp Reichweite 2, aber der TIE-Turbojäger-Prototyp befindet sich innerhalb des Feuerwinkels in Reichweite 3. Deshalb würfelt der TIE-Turbojäger-Prototyp keinen zusätzlichen Verteidigungswürfel und Taktiker löst nicht aus. Automatische Schubdüsen würden aber auslösen.

WERTE ERHÖHEN UND VERRINGERN

Wenn mehrere Karteneffekte oder Fähigkeiten einen Wert, wie z. B. den Wendigkeitswert, erhöhen oder verringern, wird die Beschränkung „bis zu einem Minimum von 0“ ignoriert, bis die Berechnung abgeschlossen ist.

Beispiel: Wenn ein Schiff mit einem aufgedruckten Wendigkeitswert von 0 und der Schadenskarte „Strukturschaden“ „Gegenmaßnahmen“ verwendet, beträgt der Wendigkeitswert am Ende 0.

INNERHALB DES FEUERWINKELS IN REICHWEITE X

Manche Kartenfähigkeiten benutzen den Ausdruck „innerhalb des Feuerwinkels in Reichweite X“ oder „innerhalb des Feuerwinkels jenseits Reichweite X“. Diese Phrase definiert eine spezifische Situation, in der die kürzeste im Feuerwinkel gemessene Punktdistanz zwischen zwei Schiffen innerhalb eines bestimmten Reichweitenbandes liegt. Siehe dazu die obere Abbildung.

REICHWEITE MESSEN

Die Spieler dürfen den Maßstab **ausschließlich** zu folgenden Zeitpunkten verwenden, um die Reichweite zu messen oder um zu bestimmen, ob sich ein Ziel innerhalb des Feuerwinkels befindet:

- Sobald ein Schiff in der Kampfphase zum aktiven Schiff wird, darf der aktive Spieler die Reichweite vom aktiven Schiff zu jedem feindlichen Schiff bestimmen, bevor er das Ziel ansagt.
- Sobald ein Spieler eine Schiffsfähigkeit ansagt, die ein oder mehrere andere Schiffe in einer bestimmten Reichweite zum Ziel haben muss, darf der Spieler zunächst die Reichweite von seinem Schiff zu jedem gültigen Schiff ausmessen, bevor er die Fähigkeit abhandelt.
- Nachdem der Spieler das gewünschte Ziel für eine Zielerfassung angesagt hat, darf der aktive Spieler die Entfernung zum gewünschten Ziel ausmessen und auch nur zum gewünschten Ziel.

VERPASSTE GELEGENHEITEN

Gelegentlich kann es passieren, dass die Spieler vergessen wichtige Effekte während des Spiels abzuhandeln. Bei kompetitiven und Premium-Events ist die Gelegenheit vertan, wenn man sie verpasst hat und das Spiel bereits nach dem Zeitfenster, in dem sie hätte gespielt werden können, vorbei ist:

- Falls ein Spieler vergessen hat eine Aktion abzuhandeln und das Spiel bereits mit dem nächsten Schiff fortgesetzt wurde (ein Manöverrad wurde aufgedeckt, ein Manöver wurde abgehandelt etc.), verliert das Schiff seine Chance seine Aktion durchzuführen.
- Falls ein Spieler vergessen hat ein Manöverrad zu platzieren, aber seinem Gegner bereits mitgeteilt hat, dass er bereit ist, die Runde zu beginnen, darf er keine Manöverräder mehr platzieren, wenn die Runde bereits mit dem ersten Schiff begonnen hat (ein Manöverrad wurde aufgedeckt, ein Manöver wurde abgehandelt etc.). Stattdessen darf der Gegner das Manöver bestimmen, welches das Schiff ausführen soll, sobald das betreffende Schiff an der Reihe ist. Vor dem Manöver dürfen keine Aktionen ausgeführt werden. Nachdem das Manöver ausgeführt wurde, geht das Spiel ganz normal weiter.
- Falls der Spieler vergisst einen Spieleffekt während eines bestimmten Timing-Fensters anzusagen (z.B. zu Beginn der Kampfphase das Ziel für Schwarm-Taktik anzusagen), darf er diesen Effekt zu keinem späteren Zeitpunkt ansagen.

OFFENE, ABGELEITETE UND VERDECKTE INFORMATIONEN

- Offene Informationen sind alle Informationen über das Spiel, den Spielzustand und die Schiffe, die allen Spielern zugänglich sind. Dazu gehören offene Schadenskarten, alle relevanten Marker, Regeln zu bestimmten Bomben oder anderer Munition, abgelegte Aufwertungskarten und jede andere Informationen, die allen Spielern ständig zugänglich sind. Alle Spieler müssen jederzeit Zugang zu offenen Informationen haben und dürfen diese nicht vor einem Gegner verbergen oder spezielle Details davon auslassen. Ein Spieler muss dem anderen Spieler erlauben diese Informationen selbst herauszufinden, wenn er denn möchte.
- Abgeleitete Informationen sind alle Informationen über das Spiel, den Spielzustand und Schiffe, an die alle Spieler durch Karten- oder Spieleffekte oder durch Schlussfolgerungen über bekannte Informationen gelangen können. Dazu gehören die derzeitige Punktzahl der Spieler, wie viele „Direkter Treffer!“-Karten in den Schadensdecks übrig sind, welche Manöverräder zu welchem Schiff gehören usw. Abgeleitete Informationen dürfen mithilfe von Markern oder anderen Mitteln nachgehalten werden, sodass sich die Spieler daran erinnern können. Spieler dürfen abgeleitete Informationen nicht verfälschen und offene Informationen, die notwendig sind, um an abgeleitete Informationen zu gelangen, nicht verbergen. Falls die abgeleitete Information von einer vorherigen Entscheidung oder einer Aktion eines Spielers abhängig ist, muss dieser Spieler wahrheitsgemäß antworten, wenn er zu dieser Entscheidung oder Aktion gefragt wird. Beispiel: Stefanie entscheidet sich in der Endphase Corran Horns Fähigkeit zu verwenden. In der folgenden Planungsphase vergisst Brian, ob Corran Horns Fähigkeit verwendet worden ist oder nicht. Er fragt Stefanie danach. Sie muss ehrlich antworten, dass sie die Fähigkeit in der vorherigen Runde verwendet hat.
- Verdeckte Informationen sind alle Informationen über das Spiel, den Spielzustand und Schiffe, die einem oder mehreren Spielern nicht zugänglich sind. Dazu gehören verdeckte Schadenskarten, verdeckte Manöverräder, Karten in den Schadensdecks usw. Ein Spieler kann verdeckte In-

formationen nicht ohne Hilfe von Spieleffekten, Regeln oder die Mitteilung eines anderen Spielers erfahren. Falls ein Spieler allerdings Zugang zu verdeckten Informationen zum Spiel oder zu Karten hat und diese seinem Mitspieler mitteilt, dann muss er nicht unbedingt die Wahrheit sagen.

ÜBERSCHNEIDENDE SCHIFFE IN EINER LINIE

Manchmal berühren sich Schiffe am Ende einer Runde, die sich parallel zueinander befinden und in die gleiche Richtung ausgerichtet sind. Nachdem beide Schiffe ein Manöver mit gleicher Geschwindigkeit oder den gleichen Schub oder die gleiche Fassrolle ausgeführt haben, berühren sie sich nicht, selbst wenn sich die Basen weiterhin physikalisch berühren (solange sie sich nicht überschneiden).

PARALLELE SCHIFFE UND ANGRIFFE

Falls ein angreifendes Schiff genau parallel zum Verteidiger ausgerichtet ist, sodass es mehrere kürzeste Distanzen zur Basis des Verteidigers gibt oder die kürzeste Distanz nicht eindeutig bestimmt werden kann, wählt der Angreifer die Angriffslinie aus.

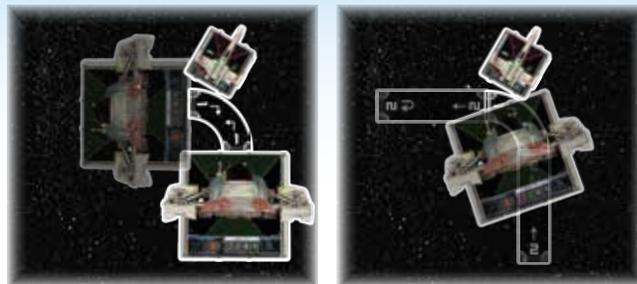
FASSROLLE DURCHFÜHREN

Wenn man eine Fassrolle durchführt, muss ein Spieler zuerst bestimmen, von welcher Seite der Schiffsbasis er die Aktion durchführen will. Danach misst er nach, ob das Schiff eine Fassrolle-Aktion zu jedem legalen Bereich der bestimmten Seite durchführen kann, wobei falls nötig die Schablone bewegt wird. Falls das Schiff auf der bestimmten Seite diese ausführen kann, muss es das tun. Falls das Schiff diese nicht ausführen kann, darf der Spieler eine Fassrolle in die andere Richtung ausführen, oder er bestimmt eine andere Aktion.

SCHUB DURCHFÜHREN

Wenn ein Spieler eine Schub-Aktion durchführt, muss er bestimmen, welche Manöverschablone und welche Richtung er benutzen will. Danach misst er nach, ob das Schiff mit der bestimmten Manöverschablone eine Schub-Aktion in die gewünschte Richtung durchführen kann. Falls das Schiff diese ausführen kann, muss es das tun. Falls das Schiff diese nicht ausführen kann, darf der Spieler eine andere Manöverschablone oder Richtung bestimmen, oder er bestimmt eine andere Aktion.

BEISPIEL ZUR KOLLISION GROSSER SCHIFFE



Boba Fett versucht ein [11]-Drehmanöver durchzuführen, das dazu führt dass er sich mit einem Anfängerpiloten überschneidet. Der Spieler des Imperiums bewegt Boba Fett rückwärts entlang der Manöverschablone, bis er sich mit der Schablone nicht mehr überschneidet. Er lässt die Mitte des vorderen und hinteren Stoppers über die Bewegungsschablone zentrieren.

ABHANDELN VON KOLLISIONEN MIT GROSSEN SCHIFFEN

Es kann manchmal schwierig sein, Kollisionen präzise abzuhandeln. Das gilt besonders für Große Schiffe, die versuchen ein Wendemanöver auszuführen bei dem sie sich mit einem anderen Schiff überschneiden. Um solche Kollisionen akkurat abzuhandeln, legt man die Manöverschablone auf das Spielfeld, um die Position des Schiffes zu markieren. Jetzt entfernt man das Schiff temporär vom Spielfeld und platziert (1)-Manöverschablonen an jedem Ende der Manöverschablone. Dann wird die Kollision wie üblich abgehandelt, indem man das Schiff rückwärts entlang der Manöverschablone bewegt, bis es das andere Schiff nicht mehr überschneidet. Die (1)-Manöverschablonen werden als visuelle Referenz verwendet, während man das Schiff bewegt, sodass die vorderen und hinteren Stopper zentral über den Schablonen sind.

GLEICHZEITIGE EFFEKTE ABHANDELN

Falls ein Effekt gleichzeitig gegen mehrere Schiffe abgehandelt wird, wählt der Spieler, der den Effekt kontrolliert die Reihenfolge, in welcher die Schiffe betroffen werden. Die Effekte von Angriffsraketen und „Chopper“ (Schiff) werden zum Beispiel in der Reihenfolge des sie kontrollierenden Spielers gegen mehrere Ziele abgehandelt.

Falls ein Spieler gleichzeitige Effekte hat, die vom selben Auslöser abgehandelt werden, dann handelt der Spieler zuerst alle Effekte eines Effekts ab (und alle darauf folgenden Effekte von jenem Auslöser), bevor er die anderen abhandelt. Falls sich ein Schiff zum Beispiel mit mehreren Clusterminen zur selben Zeit überschneidet, handelt der sie kontrollierende Spieler eine davon ab (er würfelt für Schaden und entfernt sie), bevor er sämtliche verbliebene Effekte abhandelt (auch wenn das Schiff bereits zerstört worden ist).

ROTE MANÖVER AUFDECKEN

Sobald ein Spieler ein rotes Manöver bei einem gestressten Schiff aufdeckt, darf er nur die Karteneffekte abhandeln, die das Manöver selbst verändern (Adrenalinschub, Navigator usw.). Nach dem Abhandeln dieser Effekte bewegt der Besitzer das Schiff stattdessen so, als ob es ein weißes (↑ 2)-Manöver wäre. Die Geschwindigkeit, Flugrichtung und Schwierigkeit dieses Manövers kann nicht geändert werden.

WÜRFELN/WÜRFEL WERFEN UND ERNEUT WÜRFELN/WERFEN

Würfeln/Würfel werfen unterscheidet sich vom erneuten Würfeln. Falls ein Effekt sich auf das Werfen von Würfeln bezieht, dann bezieht sich das nur auf den ersten Wurf der Würfel, wie z. B. das Werfen von Würfeln während des Schritts „Angriffswurf“. Falls sich ein Effekt auf „das erneute Werfen von Würfeln“ bezieht, bezieht sich das nur auf die Fälle, wenn Würfel, die schon einmal geworfen worden sind, erneut geworfen werden, wie z. B. beim erneuten Werfen während der Schritte „Angriffswürfel modifizieren“.

WÜRFELN/WÜRFEL WERFEN

Wenn ein Spieler Angriffs- oder Verteidigungswürfel würfelt und er dabei zu viele Würfel verwendet, muss er alle Würfel erneut würfeln. Wenn er zu wenig Würfel verwendet, muss er den Würfelwurf beibehalten und die restliche Anzahl an Würfeln nachwürfeln. Diese werden dem ursprünglichen Würfelwurf hinzugefügt.

Wenn ein Spieler eine bestimmte Anzahl Würfel neu würfeln muss, muss er alle Würfel wählen, bevor er erneut würfelt.

Falls ein Würfel nicht eben liegt, würfelt er den Würfel erneut.

SLAM-TIMING

Falls ein Effekt ausgelöst wird, nachdem eine „Aktion durchgeführt worden ist“, oder nachdem ein „Manöver ausgeführt worden ist“, dann treten diese Effekte zur selben Zeit ein, nachdem ein Schiff eine SLAM-Aktion durchgeführt hat.

SLAM UND IONISIERT

Ein ionisiertes Schiff mit SLAM in seiner Aktionsleiste kann eine SLAM-Aktion durchführen, nachdem es ein weißes (↑ 1)-Manöver von der Ionisierung ausgeführt hat. Der Spieler wählt auf dem Manörrad des Schiffes ein Manöver mit Geschwindigkeit von 1.

MARKER AUSGEBEN

Beim Angriff dürfen die Spieler Zielerfassungsmarker ausgeben und dann wählen 0 Angriffswürfel neu zu würfeln. Zusätzlich dürfen Spieler Fokusmarker ausgeben, selbst wenn sie keine -Ergebnisse gewürfelt haben. Bei der Verteidigung dürfen die Spieler Fokusmarker ausgeben, selbst wenn sie keine -Ergebnisse gewürfelt haben und sie dürfen Ausweichmarker ausgeben, um ihrem Ergebnis mehr Ausweichen-Symbole hinzuzufügen, als die Anzahl von Treffern und kritischen Treffern beträgt.

Fokus-, Ausweich- und Zielerfassungsmarker können nicht mehr als ein Mal während der Schritte „Angriffswürfel modifizieren“ und „Verteidigungswürfel modifizieren“ ausgegeben werden. Ein Schiff kann z. B. nicht 2 Ausweichmarker ausgeben, um 2 -Ergebnisse hinzuzufügen. Ein Schiff kann aber mehr als 1 Marker für unterschiedliche Effekte ausgeben (z. B. kann man ein Fokusmarker ausgeben für die Kosten von Berechnung und einen weiteren Fokusmarker für seinen normalen Effekt).

BERÜHREN UND FASSROLLEN

Der Zustand des Berührens tritt ein, nachdem ein Schiff ein Manöver durchgeführt hat, das dazu führt, dass sich seine Basis mit einem anderen Schiff überschneidet. Jenes Schiff bewegt sich an seiner Bewegungsschablone entlang zurück. Falls das Schiff eine Fassrolle durchführt, kann es jene Aktion

nicht mit einem anderen Schiff überschneidend beenden und darf deshalb die Fassrolle nicht durchführen.

BERÜHREN UND DAS MANÖVER STATIONÄR

Wenn ein Schiff zu Beginn seiner Aktivierungsphase ein anderes Schiff berührt und das Manöver (□ 0) ausführt (oder ein Manöver, welches das Schiff nicht wegbewegt), gelten die Schiffe weiterhin als sich berührend. Schiffe, die sich berühren, berühren sich so lange, bis sich eines der Schiffe wegbewegt (sodass sich die Basen physikalisch nicht mehr berühren).

MEHRERE SCHIFFE BERÜHREN

Es kann geschehen, dass ein Schiff am Ende eines Manövers mehrere Schiffe berührt. Falls sich ein Schiff mit zwei Schiffen überschneidet und seine eigene Basis überschneidet sich am Ende des Manövers, nachdem es entlang der Schablone zurückbewegt worden ist, mit beiden Schiffen, die es überschritten hat, wird das überschneidende Schiff als beide überschrittenen Schiffe berührend angesehen und beide überschrittenen Schiffe berühren es.



Der Anfänger-Pilot versucht ein (↑ 2) Geradeaus-Manöver auszuführen, durch das er sowohl Boba Fett als auch Pilot der Obsidian-Staffel überschneidet.

Der Rebellen-Spieler bewegt den Anfänger-Piloten entlang der Manöverschablone zurück und stellt fest, dass er am Ende seines Manövers beide Schiffe berührt, da die Imperium-Schiffe in einer Linie ausgerichtet sind.

ABSCHNITT 3: KARTENKLARSTELLUNGEN

Dieser Abschnitt erklärt verschiedene Karteninteraktionen und stellt andere Regeln klar.

SCHADENSKARTEN (ROTES GRUNDSPIEL)

BENOMMENER PILOT

Schaden, der durch Benommener Pilot genommen wird, wird zusätzlich zu jedem Schaden genommen, den das Schiff in Folge einer Überschneidung mit einem Hindernis nimmt.

Falls einem Schiff, dem Benommener Pilot zugewiesen wurde, ein Manöver ausführt, bei dem die Manöverschablone ein Schiff oder einen Hindernismarker überschneidet, aber die endgültige Position des Schiffes nicht, wird der Effekt von Benommener Pilot nicht abgehandelt.

COCKPITSCHADEN

Siehe „Veränderter Pilotenwert“ weiter oben.

Falls Cockpitschaden während einer Runde aufgedeckt wird, wird der Effekt von Cockpitschaden in der Runde, nachdem die Karte aufgedeckt worden ist, angewandt.

GEBLENDETER PILOT

Ein Schiff, dem Geblendeter Pilot zugewiesen wurde, muss einen Angriff ausführen, um diese Karte umdrehen zu können.

Ein Schiff, dem Geblendeter Pilot zugewiesen wurde, darf weiterhin Fähigkeiten verwenden, die nach einem Angriff ausgelöst werden, wie Darth Vader, Bordschütze und Luke Skywalker, auch wenn keine Angriffswürfel geworfen wurden.

Ein Schiff, dem zwei Kopien von Geblendeter Pilot zugewiesen wurden, dreht beide Kopien um, nachdem ein Angriff ausgeführt worden ist.

SENSORENAUSFALL

Ein Schiff, dem Sensorenausfall zugewiesen wurde, darf die Aktion Zielerfassung in seiner Aktionsleiste nicht durchführen, aber es kann Zielerfassungen auf andere Weisen durchführen.

Ein Schiff, dem Sensorenausfall zugewiesen wurde, kann weiterhin Aktionen durch Schadenskarten mit der Überschrift „Aktion“ durchführen, die es durch Aufwertungskarten erhalten hat (wie z. B. Treffsicherheit, Flugkunst, Lando Calrissian oder Ysanne Isard) oder durch Pilotenfähigkeiten (wie Jake Ferrell), solange sie nicht in der Aktionsleiste des Schiffes zu finden sind.

TRIEBWERKSSCHADEN

Ein Schiff, das mit einem R2-Astromechdroide ausgestattet ist und dem Triebwerksschaden zugewiesen wurde, behandelt alle seine Wendemanöver [↖] und [↗] wie rote Manöver, inklusive der Wendemanöver mit Geschwindigkeit 1 und 2.

Adrenalinschub **kann nicht** verwendet werden, um ein rotes [↖] oder [↗]-Manöver, das durch Triebwerksschaden verursacht wurde, wie ein weißes Manöver zu behandeln.

SCHADENSKARTEN (BLAUES GRUNDSPIEL)

GEBLENDETER PILOT

Ein Schiff, das einen Waffen-deaktiviert-Marker hat oder das sich mit einem Asteroiden überschneidet, erhält in der Kampfphase keine Gelegenheit zum Angriff und kann deshalb Geblendeter Pilot nicht umdrehen.

Falls ein Schiff die Gelegenheit erhält, mit einem Karteneffekt anzugreifen (z. B. mit Dengar oder Corran Horn), kann dieses Schiff eine dieser Fähigkeiten abhandeln und Geblendeter Pilot umdrehen.

Ein Schiff mit dieser Karte kann nicht Verbesserte Tarnvorrichtung, Darth Vader (☹), Bordschütze, Rückkopplungsfeld usw. auslösen, weil das Schiff keinen Angriff durchführen kann.

VERSTÖRTER PILOT

Falls ein Schiff mit Verstörter Pilot ein Geradeaus-Manöver [↑] aufdeckt, wählt der gegnerische Spieler ein Manöver auf dem Manörrad jenes Schiffes, das kein Geradeaus-Manöver ist, das jenes Schiff ausführen muss. Falls das Schiff auch noch gestresst ist, wählt der gegnerische Spieler ein Manöver auf dem Manörrad jenes Schiffes, das nicht rot ist und kein Geradeaus-Manöver ist, das jenes Schiff ausführen muss.

ZUSTANDSKARTEN

ICH ZEIGE DIR DIE DUNKLE SEITE

Nachdem ein Schiff, dem diese Karte zugeteilt ist, während eines Angriffs kritischen Schaden nimmt, **muss** es stattdessen die Schadenskarte nehmen, die *Ich zeige dir die Dunkle Seite* zugeteilt ist (auch wenn es Schildmarker hat).

Der Effekt von Darth Vader (☹) tritt nach dem Angriff ein und löst deshalb den Effekt auf *Ich zeige dir die Dunkle Seite* nicht aus.

Falls sich keine Schadenskarte mit dem Attribut Pilot mehr im Schadensdeck befindet, sobald diese Karte zugeteilt wird, wird *Ich zeige dir die Dunkle Seite* keine Schadenskarte zugeteilt. **Falls diese Karte von Kylo Ren (☹) zugeteilt worden ist, wird keine weitere Aktion gewählt, da die Aktion immer noch abgehandelt worden ist.**

Falls Maarek Stele ein Schiff angreift, dem *Ich zeige dir die Dunkle Seite* zugeteilt ist, wird der Effekt des Zustands dem Schiff die Schadenskarte zuteilen, die auf ihr liegt, und die Fähigkeit von Maarek Stele löst nicht aus. Falls der Angriff dazu führen würde, dass der Verteidiger zusätzlichen kritischen Schaden nehmen würde, dann würde die Fähigkeit von Maarek Stele auslösen.

SCHIFFSKARTEN

AIREN CRACKEN

Wenn Airen Cracken ein befreundetes Schiff wählt, um eine Aktion auszuführen (wie Zielerfassung), aber das Schiff die Aktion nicht ausführen kann (weil z. B. kein feindliches Schiff in Reichweite ist), kann das Schiff eine andere Aktion wählen oder Airen Cracken kann ein neues befreundetes Schiff in Reichweite 1 auswählen, das eine freie Aktion ausführt.

„BACKSTABBER“

„Backstabber“ wirft den zusätzlichen Angriffswürfel, den er durch seine Fähigkeit erhält, nur dann, wenn sich kein Teil seiner Basis im aufgedruckten Feuerwinkel des verteidigenden Schiffes befindet.

Ein Schiff mit einer Primärwaffe Geschützturm oder einer ☹ Sekundärwaffe ist weiterhin von Backstabbers Fähigkeit betroffen, falls sich kein Teil von Backstabbers Basis im aufgedruckten Feuerwinkel des verteidigenden Schiffes befindet.

BIGGS DARKLIGHTER

Biggs Darklighters Fähigkeit löst nicht aus, wenn der Angreifer eine Waffe wählt, die Biggs Darklighter nicht als Ziel wählen kann.

Siehe dazu auch die „Timing-Tabelle: Angriffe durchführen“ am Ende der FAQ.

BOBA FETT

Falls Boba Fett (Sklave 1-Erweiterung) mit Navigator ausgestattet ist und ein Drehmanöver wählt, darf er sein Manörrad auf ein beliebiges Drehmanöver mit beliebiger Geschwindigkeit drehen.

BOSSK

Sobald ein Schiff von Bossks Angriff getroffen wird, kann Bossk 1 ✨ negieren und 2 ✨ hinzufügen, bevor Das Feuer auf mich ziehen, Xixors Fähigkeit und R4-D6 verwendet werden kann.

CAPTAIN JONUS

Falls ein anderes freundliches Schiff mehrere Angriffe mit einer Sekundärwaffe durchführt (z. B. Clusterraketen), darf Captain Jonus seine Fähigkeit für jeden einzelnen Angriff verwenden.

CAPTAIN KAGI

Falls sich ein feindliches Schiff, das mit Feuerkontrollsystem ausgestattet ist, in einer Reichweite befindet, die es ihm ermöglicht auf Captain Kagi eine Zielerfassung durchzuführen und es ein anderes Schiff als Captain Kagi angreift, muss die durch Feuerkontrollsystem ermöglichte Zielerfassung auf den Verteidiger durchgeführt werden, nicht auf Captain Kagi. Falls das feindliche Schiff ebenfalls einen Waffentechniker hat, muss seine zweite Zielerfassung auf Captain Kagi durchgeführt werden.

Falls ein Schiff bereits eine Zielerfassung auf Captain Kagi durchgeführt hat, darf es keine Zielerfassung auf ein anderes Schiff durchführen, falls es in Reichweite zu Captain Kagi ist.

Falls ein Schiff versucht eine Zielerfassung auf ein feindliches Schiff durchzuführen, jenes Schiff aber stattdessen eine Zielerfassung auf Captain Kagi durchführen kann, kann jenes Schiff keine andere Aktion wählen und muss die Zielerfassung auf Captain Kagi durchführen.

CAPTAIN OICUNN

Siehe „Überschneidende Schiffe in einer Linie“ (Seite 5), „Berühren und das Manöver Stationär“ und „Mehrere Schiffe berühren“ auf Seite 6.

Captain Oicunns Fähigkeit wird nur ausgelöst, nachdem Captain Oicunn ein Manöver ausgeführt hat.

CAPTAIN YORR

Falls Captain Yorr durch seine Fähigkeit einen Stressmarker abfängt, der Teil der Auslösekosten einer Fähigkeit eines anderen Schiffes ist (z. B. Soontir Fel oder Opportunist), wird der Effekt dieser Fähigkeit nicht abgehandelt.

Falls Captain Yorr einen Stressmarker abfängt, der das Ergebnis einer Fähigkeit war (z. B. Bis an die Grenzen), wird diese Fähigkeit abgehandelt und danach erhält Yorr den Stressmarker.

CHEWBACCA

Jedes Mal, wenn Chewbacca eine offene Schadenskarte erhält, dreht er sie um, ohne den Effekt abzuhandeln, inklusive der Karte Verletzter Pilot (Schadensdeck aus der roten Grundbox).

Schadenskarten, die durch Kartenfähigkeiten aufgedeckt werden (z. B. Saboteur oder Rexler Brath) gelten nicht als „erhalten“, weshalb Chewbaccas Fähigkeit nicht angewandt werden kann.

COLONEL JENDON

Falls Colonel Jendon einen blauen Zielerfassungsmarker auf ein Schiff legt, das bereits seine maximale Anzahl an Zielerfassungen aufrecht erhält, muss dieses Schiff eine seiner vorher erhaltenen Zielerfassungen ablegen.

COLONEL VESSERY

Wenn ein freundliches Schiff einen Zielerfassungsmarker auf einem feindlichen Schiff liegen hat und Colonel Vessery seine eigene Zielerfassung ausgibt, um dieses Schiff anzugreifen (z. B. mit einer Rakete), kann er sofort einen neuen Zielerfassungsmarker erhalten und diese neue Zielerfassung ausgeben um seine Angriffswürfel erneut zu würfeln.

COMMANDER KENKIRK

Siehe „Werte erhöhen und verringern“ auf Seite 4.

CORRAN HORN

Corran Horn führt seinen zusätzlichen Angriff zu **Beginn** der Endphase durch, noch **bevor** Ausweich- und Fokusmarker entfernt werden.

Wenn beide Spieler Corran Horn im Spiel haben, wählt der Spieler mit der Initiative zuerst, ob er die Fähigkeit nutzen und angreifen möchte. Wenn der andere Corran Horn durch diesen Angriff zerstört wird, bleibt er vorerst im Spiel. Er hat noch die Möglichkeit, seine Fähigkeit auszuführen, bevor er aus dem Spiel entfernt wird.

„COUNTDOWN“

Die Verwendung von „Countdowns“ Fähigkeit lässt den Angriff verfehlen, da es keine nicht-negierten ✨ oder ✨ Ergebnisse gibt.

„DARK CURSE“

„Dark Curse“ kann Ziel eines Angriffs mit einer Sekundärwaffe sein, für die der Angreifer einen Fokusmarker ausgeben muss, da „Dark Curse“ zum Verteidiger wird, nachdem die Kosten für den Angriff bezahlt worden sind. (Siehe „Timing-Tabelle: Angriffe durchführen“ am Ende der FAQ.)

DASH RENDAR

Wenn er eine Fassrolle oder einen Schub ausführen möchte **oder bevor er ein Manöver ausführt**, muss Dash Rendar ansagen, ob er seine Fähigkeit nutzt oder nicht, bevor gemessen wird, ob er ein Hindernis überlappt.

Wenn Dash Rendar die Schadenskarte „Benommener Pilot“ erhalten hat und ein Manöver ausführt, das zu einer Überschneidung mit einem Hindernismarker führt, erleidet er dadurch keinen Schaden.

DENGAR

Dengars Fähigkeit wird nach jeder „Nach dem Angreifen“- und „Nach dem Verteidigen“-Fähigkeit, die keinen Angriff durchführt, abgehandelt. Hier wird das gleiche Timing verwendet wie bei anderen Fähigkeiten, die einen zusätzlichen Angriff durchführen (wie z. B. Bordschütze). Diese Fähigkeit kann auch auftreten, falls Dengar durch den Angriff zerstört wird. (Siehe „Timing-Tabelle: Angriffe durchführen“ am Ende der FAQ.)

Sobald Dengar **in der Runde, in der Biggs Darklighters Fähigkeit verwendet worden ist**, von einem Schiff angegriffen wird und falls Dengar sich dafür entscheidet, seine Fähigkeit zu verwenden, greift er das Schiff an, das ihn gerade angegriffen hat, und nicht Biggs Darklighter.

DER INQUISITOR

Wenn Der Inquisitor mit seiner Primärwaffe angreift, würfelt er einen zusätzlichen Würfel. Falls der Verteidiger in Reichweite 3 ist, würfelt der Verteidiger keinen zusätzlichen Würfel.

Nur die Reichweite dieses Angriffs wird als Reichweite 1 behandelt. Fähigkeiten, die sich auf Reichweite beziehen, wie z. B. Carnor Jax oder Protektor von Concord Dawn, sind von der Fähigkeit von Der Inquisitor nicht betroffen.

Automatische Schubdüsen löst bei einem Angriff mit der Primärwaffe von Der Inquisitor nicht aus.

„DOPPELKLINGE“

Sobald die Fähigkeit von „Doppelklinge“ abgehandelt wird, kann das Schiff wählen entweder einen Angriff mit seiner Primärwaffe oder einer ausgerüsteten ⚔- oder ⚔-Sekundärwaffe abzuhandeln, mit der es nicht gerade einen Angriff durchgeführt hat.

Falls eine ⚔-Sekundärwaffe wegen Ausfallsichere Munition nicht abgelegt wird, kann das Schiff seine Fähigkeit, mit jener Waffe erneut anzugreifen, nicht verwenden.

„ECHO“

Sobald das Enttarnen angekündigt wird, muss der Spieler, der „Echo“ kontrolliert, sowohl die Seite als auch die Richtung des Enttarnens ansagen. Wenn „Echo“ das Enttarnen durchführen kann, muss er dies auch tun. Wenn „Echo“ dies nicht durchführen kann, kann der kontrollierende Spieler das Enttarnen in eine andere Richtung ansagen, oder auf das Enttarnen verzichten.

EMON AZZAMEEN

Vor dem Legen einer Bombe muss Emon Azzameen festlegen welche Schablone er nutzt und in welcher Richtung er die Bombe legen wird. Sobald er Schablone und Richtung festgelegt hat, ist er darauf festgelegt.

ESEGE TUKETU

Falls Esege Tuketu ein Fokusmarker zugeordnet ist und er sich in Reichweite 1–2 von Poe Dameron befindet, wenn Poe Dameron angreift, darf Poe Dameron seine Pilotenfähigkeit auslösen, selbst wenn ihm kein Fokusmarker zugeordnet ist.

„FEL'S WRATH“

Wenn Corran Horn „Fel's Wrath“ zu Beginn der Endphase zerstört, wird „Fel's Wrath“ erst am Ende der nächsten Kampfphase entfernt.

Falls „Fel's Wrath“ seine Fähigkeit eingesetzt und das letzte gegnerische Schiff zerstört hat, endet das Spiel unentschieden, wenn am Ende der Runde der Schritt „Sieg überprüfen“ durchgeführt wird.

GARVEN DREIS

Garven Dreis darf auch einen Fokusmarker auf ein Schiff legen, wenn dieses Schiff bereits vorher in der Runde eine Fokusaktion durchgeführt hat.

Ein Schiff darf während eines Angriffs auch dann einen Fokusmarker ausgeben, falls es 0 👁-Ergebnisse gibt, die geändert werden können (inklusive ein Angriff, obwohl keine Würfel geworfen wurden, z.B. wenn ein Schiff eine offene Schadenskarte Geblendeter Pilot (Rotes Grundspiel) hat).

HAN SOLO (HELDEN DES WIDERSTANDS)

Falls Han Solo beim Spielaufbau platziert wird und sich dabei mit einem Hindernis überschneidet, erleidet er den Effekt durch das Überschneiden mit einem Hindernis. Falls er dadurch Schaden nimmt, entfernt er ein Schild.

„HOBBIE“ KLIVIAN

„Hobbie“ Klivian kann jedes Mal einen Stressmarker von seinem Schiff entfernen, sobald er eine Zielerfassung durchführt oder ausgibt. Schiffe können auch eine Zielerfassung durchführen, ohne die Aktion Zielerfassung durchführen zu müssen (siehe „Zielerfassung“ durchführen weiter oben unter „Regelkarstellungen“).

IG-88A

IG-88As Pilotenfähigkeit erlaubt es ihm **nicht** mehr Schilde zu erhalten, als sein Start-Schildwert beträgt. Er muss erst einen Schildmarker verlieren, bevor er ihn wiedererlangt.

Falls IG-88A ein Schiff mit seiner Pilotenfähigkeit zerstört, erlangt er den Schild erst dann wieder zurück, wenn jenes Schiff die Möglichkeit zum Angriff hatte (laut der „Gleichzeitig angreifen“-Regel).

JAN ORS

Jan Ors Fähigkeit kann nur auf einen einzelnen Angriff angewendet werden. Falls z.B. ein Schiff, das mit Bordschütze oder Clusterraketen ausgerüstet ist, den zusätzlichen Angriffswürfel durch Jan Ors Fähigkeit bei seinem ersten Angriff einsetzt, erhält es den zusätzlichen Angriffswürfel von Jan Ors nicht noch einmal für seinen zweiten Angriff.

JEK PORKINS

Wenn Jek Porkins seine Pilotenfähigkeit nutzt, um einen Stressmarker zu entfernen, welchen er durch ein rotes Manöver erhalten hat, überspringt er den Schritt „Aktion durchführen“ nicht.

KATH SCARLET

Falls Kath Scarlet mit einer Ionenkanone angreift, erhält der Verteidiger für (✱)-Ergebnisse, die durch den Spieleffekt der Ionenkanone negiert werden, keinen Stressmarker.

KEYAN FARLANDER

Keyan Farlander kann selbst dann einen Stressmarker entfernen, wenn er während dieses Angriffs keine (D)-Symbole gewürfelt hat.

Keyan Farlander kann seine Fähigkeit nur ein Mal pro Angriff verwenden, da Kartenfähigkeiten nicht mehr als ein Mal während des Zeitraums, der auf der Karte angegeben ist, abgehandelt werden.

LATTS RAZZI

Latts Razzis Fähigkeit wird genutzt, wenn ein Schiff zum Ziel eines Angriffs bestimmt wird. Wenn sie mit einer Fähigkeit verwendet wird, die eine Sekundärwaffe verwendet, die besagt „Führe diesen Angriff zwei Mal durch“, kann Latts Razzis Fähigkeit deshalb nur während des ersten Angriffs verwendet werden und betrifft nur den ersten Angriff.

„LEEBO“

Wenn Leebo durch Marek Steele eine offene Schadenskarte erhält, darf „Leebo“ seine Fähigkeit trotzdem verwenden und eine zusätzliche Schadenskarte ziehen. Er wählt dann, ob er die Karte abhandelt, die er durch Marek Steele erhalten hat, oder die zusätzliche Karte. Die nicht gewählte Karte wird abgelegt. „Leebos“ Fähigkeit wird nicht durch eine verdeckte Schadenskarte ausgelöst, die umgedreht wird.

Wenn „Leebo“ mit Entschlossenheit ausgerüstet ist, darf er zwei Schadenskarten ziehen. Wenn eine davon das Pilotenattribut hat, darf er sie wählen und sofort abwerfen.

LIEUTENANT KESTAL

Lieutenant Kestals Fähigkeit kann während des Schritts „Verteidigungswürfel modifizieren“ abgehandelt werden (nachdem der Verteidiger Verteidigungswürfel geworfen hat und bevor der Verteidiger den Wurf modifiziert).

LIEUTENANT LORRIR

Sobald der Spieler, der Lieutenant Lorrir kontrolliert, die Aktion Fassrolle ansagt, muss er sowohl die Seite als auch die Richtung der Fassrolle ansagen. Falls Lorrir die Aktion Fassrolle durchführen kann, muss er dies auch tun. Falls Lorrir die Aktion Fassrolle nicht durchführen kann, kann der Spieler, der Lorrir kontrolliert, die Aktion Fassrolle auch in eine andere Richtung ansagen oder er darf eine andere Aktion wählen.

MIRANDA DONI

Falls Miranda Doni einen Angriff durchführt und dabei eine Sekundärwaffe verwendet, die besagt: „Führe diesen Angriff zwei Mal durch“, darf sie ihre Fähigkeit entweder beim ersten **oder** beim zweiten Angriff verwenden.

„NACHTBESTIE“

Falls „Nachtbestie“ gestresst ist, bevor er ein grünes Manöver ausführt, darf er eine Fokussierung als freie Aktion durchführen, da die freie Aktion gewährt wurde, nachdem der Stressmarker entfernt worden ist, solange er ein Manöver durchführt.

Wenn „Nachtbestie“ ein Manöver ausführt, welches zu einer Überschneidung führt, kann er immer noch eine freie Aktion Fokussierung durchführen.

„OMEGA EINS“

Falls „Omega Eins“ ein feindliches Schiff in der Zielerfassung hat und ein anderes feindliches Schiff mit der Aufwertungskarte Imperator Palpatine ausgerüstet ist, darf das Schiff mit dem ausgerüsteten Imperator Palpatine dennoch einen seiner Würfel modifizieren (trotz der Fähigkeit von „Omega Eins“).

Falls ein Schiff, das von der Fähigkeit von „Omega Eins“ betroffen ist, „Omega Eins“ mit Schwere Laserkanone angreift, verändert es seine ✱-Ergebnisse nicht in ✱-Ergebnisse.

Würfel hinzufügen oder abziehen (z. B. mit Jan Ors) und Würfelergebnisse negieren (z. B. mit Meisterhafter Schuss) zählen nicht als das Modifizieren von Würfeln. Hingegen zählen Spieleffekte von Schiffen, die von der Fähigkeit von „Omega Eins“ betroffen sind, die Würfelergebnisse hinzufügen (C-3PO, Verbessertes Zielerfassungssystem, Zielvisor usw.), als das Modifizieren von Würfeln und können nicht verwendet werden.

Falls „Omega Eins“ ein feindliches Schiff in der Zielerfassung hat und wenn dieses Schiff „Omega Eins“ angreift oder gegen „Omega Eins“ verteidigt, kann dieses Schiff keine Fähigkeiten abhandeln, die Würfel modifizieren können (auch O Würfel, wie z. B. durch Keyan Farlanders Fähigkeit). Zusätzlich kann das Schiff keine Fähigkeiten abhandeln, die „Omega Eins“ zwingen würden, seine Würfel neu zu würfeln (wie z. B. R7 Astromechdroide oder Schwer zu treffen), da dies Fähigkeiten sind, die Würfel modifizieren.

PILOT DER NASHTAHWELPE

Falls Pilot der Nashtahwelpen das einzige übrig gebliebene Schiff in einem Spiel ist, gewinnt der Spieler, der dieses Schiff kontrolliert. Tritt dieses Szenario in einem Turnier ein, wird der Pilot der Nashtahwelpen behandelt, als wäre er 1 Punkt wert.

Beispiel: In einem Standardspiel mit 100 Punkten erringt der Spieler, der Pilot der Nashtahwelpen kontrolliert, einen modifizierten Sieg mit einer Höhe des Sieges von 101 Punkten, während der Gegner mit 99 Punkten verliert.

Pilot der Nashtahwelpen kann nicht mit Aufwertungskarten ausgerüstet werden. Falls Bossk mit Veteraneninstinkte oder Anpassungsfähig und Reißzahn ausgerüstet ist, behält Pilot der Nashtahwelpen den modifizierten Pilotenwert.

PRINZ XIZOR

Prinz Xizors Fähigkeit wird ausgelöst, wenn er von einem Angriff getroffen wird. Ein Schiff, das durch Prinz Xizors Fähigkeit Schaden erleidet, wird nicht behandelt, als wäre es von einem Angriff getroffen.

Falls Prinz Xizor von einem Angriff mit einem Effekt getroffen wird, welcher Würfelergebnisse negiert (wie Ionengeschütz, Ionenkanonen oder Flechettkanone) kann er seine Fähigkeit nicht nutzen und muss den Effekt der Karte erleiden.

REXLER BRATH

Rexler Brath darf seine Pilotenfähigkeit erst verwenden, **nachdem** eine beliebige offene Schadenskarte, die durch seinen Angriff zugeteilt wurde, abgehandelt worden ist.

Alle offenen Schadenskarten, die abgehandelt und dann verdeckt wurden, und alle zusätzlichen normalen Schadenskarten, die durch schwache Explosion zugeteilt wurden, werden offen ausgelegt, sobald Rexler Brath seine Fähigkeit nutzt.

Rexler Brath kann seine Pilotenfähigkeit nur ein Mal pro Angriff verwenden.

„SCHNELLSCHUSS“

Falls „Schnellschuss“ einen Schildmarker während eines Angriffs verliert, löst die Fähigkeit in Schritt 9 der „Timing-Tabelle: Angriffe durchführen“ (siehe am Ende der FAQ) aus.

SUNNY BOUNDER

Sunny Bounders Fähigkeit kann auslösen, nachdem eine beliebige Anzahl Würfel neu gewürfelt worden sind (einschließlich O). Falls ein Effekt z. B. Sunny erlaubt, eine beliebige Anzahl Würfel neu zu würfeln (wie das Ausgeben einer Zielerfassung) und O Würfel sind neu gewürfelt worden, darf Sunny 1 übereinstimmendes Ergebnis hinzufügen.

TEL TREVURA

Tel Trevuras Fähigkeit löst am Ende des „Schiff beschädigen“-Schritts aus, aber bevor jede „Nach dem Angreifen“- und „Nach dem Verteidigen“-Fähigkeit auslöst.

Falls Tel Trevura die Schadenskarte Cockpitschaden hat und (das erste Mal) zerstört wird und zu seinem normalen Pilotenwert gezwungen wird, wird er während dieser Kampfphase nicht das aktive Schiff, falls das Aktivierungsfenster seines Pilotenwerts schon vorüber ist. (Siehe Verändertes Pilotenwert weiter oben.)

TEN NUMB

Ausweichmarker, C-3PO und andere Spielfähigkeiten, die  hinzufügen, können Ten Numbs  nicht negieren, da diese zusätzlichen Ergebnisse als Verteidigungswürfelergebnisse zählen.

TETRA COWALL

Wenn Tetra Cowall mit der Aufwertungskarte Am Ziel bleiben ausgerüstet ist und ein -Manöver aufdeckt, darf er zuerst die Geschwindigkeit des Manövers als „1“, „3“ oder „5“ behandeln und dann Am Ziel bleiben nutzen, um das Manörrad auf ein anderes Manöver der gewählten Geschwindigkeit zu drehen. Er kann auch ein Manöver aufdecken, Am Ziel bleiben nutzen, um es auf ein -Manöver zu drehen und dann die Geschwindigkeit des -Manövers als „1“, „3“ oder „5“ zu behandeln.

TURR PHENNIR

Falls der Spieler, der Turr Phennir kontrolliert, die Initiative hat und Turr Phennir ein feindliches Schiff mit gleichem Pilotenwert angreift, darf er seine Fähigkeit verwenden, bevor das feindliche Schiff angreift. Falls Turr Phennir nach dem Abhandeln seiner Fähigkeit kein gültiges Ziel mehr ist, darf das feindliche Schiff Turr Phennir nicht angreifen.

VALEN RUDOR

Falls der Spieler, der Valen Rudor kontrolliert, die Initiative hat und Valen Rudors Fähigkeit nutzt (z. B. mit einer Schub- oder einer Fassrolle-Aktion), und der Angreifer die Möglichkeit hat, einen weiteren Angriff durchzuführen (z. B. mit Bordschütze), wird die Reichweite gemessen und der Feuerwinkel erneut überprüft. Das kann den Angreifer daran hindern, einen zweiten Angriff durchzuführen.

Bei der Verteidigung gegen eine Sekundärwaffe, die besagt: „Führe diesen Angriff zwei Mal durch“ kann der Spieler, der Valen Rudor kontrolliert, seine Fähigkeit nur ein Mal nutzen, und zwar nur gegen den zweiten Angriff.

Siehe „Timing-Tabelle: Angriffe durchführen“ am Ende der FAQ.

WES JANSON

Sobald sich ein Schiff gegen Wes Janson verteidigt, kann es Fokus-, Ausweichen- und Zielerfassung-Marker während des Angriffs nutzen. Wes Jansons Fähigkeit entfernt Marker erst, nachdem sein Angriff vollständig abgehandelt worden ist.

„YOUNGSTER“

„Youngster“ kann seine Fähigkeit sowohl in Verbindung mit TIE-Jägern, TIE/eo-Jägern und TIE/se-Jägern verwenden.

Die Fähigkeit von „Youngster“ kann nur verwendet werden, falls die ausgerüsteten -Aufwertungskarten auf „Youngster“ mit „Aktion:“ beginnt.

AUFWERTUNGSKARTEN

ADAPTIVE QUERRUDER

Falls sich ein Schiff, das mit Adaptive Querruder ausgestattet ist, mit einem Hindernis als Teil dieses zusätzlichen Manövers überschneidet, erleidet es den Effekt des Überschneidens, wie im Abschnitt „Hindernisse“ auf Seite 10 im Referenzhandbuch beschrieben (siehe auch auf Seite 1 unter Abschnitt 1 dieses Dokuments). Falls sich durch die Verwendung von Adaptive Querruder ein Schiff z. B. mit einem Asteroiden überschneidet, würde es für Schaden würfeln, aber nicht seinen Schritt „Aktion durchführen“ überspringen.

Falls sich ein Schiff, das mit Adaptive Querruder ausgestattet ist, mit einem anderen Schiff als Teil dieses zusätzlichen Manövers überschneidet, überspringt es nicht seinen Schritt „Aktion durchführen“.

ADRENALINSCHUB

Falls ein gestresstes Schiff, das mit Adrenalinschub ausgerüstet ist, ein rotes Manöver aufdeckt, darf es Adrenalinschub trotzdem ablegen, um das Manöver als weißes Manöver zu behandeln.

Adrenalinschub **darf nicht** dazu verwendet werden, ein rotes  oder -Manöver, das durch eine offene Schadenskarte Triebwerkschaden verursacht wurde, als weißes Manöver zu behandeln.

AM ZIEL BLEIBEN

Auch wenn das gewählte Manöver durch eine Fähigkeit geändert wird (z. B. durch Navigator), wird das ausgeführte Manöver immer als rotes Manöver ausgeführt.

ANNÄHERUNGSMINEN

Falls ein Schiff ein Manöver ausführt bei dem sich seine Manöverschablone und/oder seine Schiffsbasis mit mehreren Annäherungsminen überschneidet, detonieren alle Minen, auch wenn das Schiff schon durch das Überschneiden mit der ersten Mine zerstört worden ist.

Marker für Annäherungsminen, die auf ein Schiff gelegt werden, werden unter der Basis des Schiffes platziert und detonieren nicht sofort. Ein Schiff gilt auch als mit einer Annäherungsmine überschneidend, sobald es ein Manöver ausführt, sich enttarnt oder einen Schub oder eine Fassrolle durchführt.

Falls ein Schiff eine Annäherungsmine so platziert, dass sie sich mit mehreren Schiffen überschneidet, wählt der Spieler, der die Bombe platziert, welches Schiff von den Effekten der detonierenden Annäherungsmine betroffen ist.

ATTANNI-IMPLANTAT

Falls ein Schiff mit Attanni-Implantat mehrere Fokus- oder Stressmarker als Teil desselben Effektes (wie z. B. Aufklärungsexperte oder Wutanfall) erhält, erhält **das** andere freundliche Schiff mit Attanni-Implantat nur 1 dieser Marker.

Falls ein Schiff mit Attanni-Implantat während der Durchführung eines roten Manövers von der Spielfläche fliehen würde, wird das Schiff sofort zerstört und erhält keinen Stressmarker. Falls sich ein Schiff mit Attanni-Implantat während der Durchführung eines roten Manövers mit einem Hindernis überschneidet, erhält das Schiff den Stressmarker, bevor für Schaden gewürfelt wird, weil der Schaden gewürfelt wird, nachdem der „Aktion durchführen“-Schritt übersprungen wird.

AUSMANÖVRIEREN

Ein Schiff mit einem Geschützturm (inklusive einem Schiff mit einer 360-Grad-Primärwaffe: Geschützturm) ist von Ausmanövrieren betroffen, **sofern** es sich nicht gegen ein Schiff verteidigt, das sich innerhalb seines aufgedruckten Feuerwinkels auf dem Schiffsmarker befindet und erhält den Vorteil von Ausmanövrieren **nur**, sobald es ein Schiff innerhalb des aufgedruckten Feuerwinkels angreift.

Alle Feuerwinkel (das beinhaltet den normalen als auch den Zusatz-, Mobil- und Spezial-Feuerwinkel) gelten für diese Fähigkeit.

AUTOMATISCHE SCHUBDÜSEN

Automatische Schubdüsen werden nicht ausgelöst, wenn das Schiff, das mit automatischen Schubdüsen ausgerüstet ist, sich innerhalb Reichweite 1–2 des primären, mobilen oder Zusatz-Feuerwinkels des Angreifers befindet. Wenn ein Schiff mit einem Geschützturm ein Schiff angreift, das mit automatischen Schubdüsen ausgerüstet ist, muss zuerst die kürzeste Distanz, um die Reichweite zu bestimmen. Dann nutze die aufgedruckten Feuerwinkel, um zu bestimmen ob der Verteidiger im Feuerwinkel des Angreifers ist.

BERECHNUNG

Du darfst Berechnung nur einmal pro Angriff benutzen, unabhängig davon, wie viele Fokusmarker du zum Ausgeben hast. Trotzdem kannst du, wenn du mehrere -Würfelergebnisse während eines Angriffs hast, 1 Fokusmarker ausgeben um 1  in ein  zu ändern (unter Benutzung von Berechnung) und einen zweiten Fokusmarker, um alle anderen -Ergebnisse in  zu ändern (der normale Effekt für einen Fokusmarker).

BIS AN DIE GRENZEN

Siehe Experimentelles Interface. Freie Aktionen, wie z.B. eine freie Aktion wie sie durch Staffelführer gewährt wird, können Bis an die Grenzen auslösen. Dies kann dazu führen, dass diese Aktion einen anderen Effekt unterbricht, wodurch der Effekt erst später zu Ende abgehandelt wird.

Beispiel: Wenn ein Schiff eine freie Fassrolle durchführt (durch Flugkunst), kann es diese Aktion als Auslöser für Bis an die Grenzen nutzen. Nachdem Bis an die Grenzen abgehandelt worden ist, wird Flugkunst zu Ende abgehandelt.

Die freie Aktion, die durch Bis an die Grenzen gewährt wird, kann selbst andere Fähigkeiten auslösen, die nach der Durchführung der Aktion auftreten. Diese Fähigkeiten werden abgehandelt, bevor das Schiff den Stressmarker durch Bis an die Grenzen erhält. Ein Schiff, das z.B. auch mit TIE/v1 ausgestattet ist, kann eine Schub-Aktion durchführen, Bis an die Grenzen verwenden, um eine Zielerfassung-Aktion durchzuführen und danach die freie Ausweichen-Aktion von TIE/v1 durchführen, bevor es den Stressmarker für Bis an die Grenzen erhält.

Wenn ein Spieler Bis an die Grenzen nutzt um eine Aktion durchzuführen, die er aber nicht durchführen kann (z.B. eine Zielerfassung, während kein feindliches Schiff in Reichweite ist), kann er eine andere Aktion durchführen **oder** sich entscheiden Bis an die Grenzen nicht zu nutzen.

BLITZSCHNELLE REFLEXE

Ein Schiff, das Blitzschnelle Reflexe ausgerüstet hat, kann diese auch dann nutzen, selbst wenn sich das Schiff mit einem anderen Schiff überschneidet, sobald es Manöver ausführt.

Ein Schiff, das ein Manöver ausführt, das sich nicht auf seinem Manöverrad befindet (wie ein ionisiertes Schiff, ein Schiff das Trägheitsdämpfer nutzt oder Juno Eclipse, die ihre Fähigkeit verwendet, um ein Manöver auszuführen, das nicht auf ihrem Manöverrad ist) kann Blitzschnelle Reflexe nicht benutzen.

BOBA FETT

Falls Boba Fett verwendet wird, um eine Karte abzulegen, welche die Ausrüstung von zusätzlichen Karten während der Individualisierung von Jägerstaffeln erlaubt (wie z. B. TIE der Roten Garde, R2-D6 oder *Nebeljäger*), werden die zusätzlichen Karten nicht abgelegt.

Boba Fett kann keine angedockten Schiffe betreffen. Falls Boba Fett verwendet wird, um den *Ghost*-Titel abzulegen, während die *Phantom* angedockt ist, bleibt die *Phantom* angedockt und kann erst abgesetzt werden, wenn die *Ghost* zerstört ist (da dies zum Absetzen zwingt).

Die Fähigkeit der Aufwertungskarte von Chewbacca, eine Schadenskarte abzulegen, hält nicht davon ab, dass eine zugeteilt wird, sodass Boba Fetts Fähigkeit noch immer auslösen kann.

Ein Schiff, das mit Boba Fett ausgerüstet ist, kann seine Fähigkeit nutzen, falls der Verteidiger während des Angriffs dieses Schiffs eine offene Schadenskarte aus beliebiger Quelle erhalten hat. Boba Fett kann während eines Angriffs nicht verwendet werden, falls das Schiff, das mit Boba Fett ausgerüstet ist, nicht das angreifende Schiff ist.

Falls Boba Fett verwendet wird, um eine Karte abzulegen, auf deren Name eine andere Karte verweist (wie z. B. Eine offene Rechnung oder der *Ghost*-Titel), kann die entsprechende Karte nicht länger auf das andere Schiff (beziehungsweise auf Unbezahlte Schulden und *Phantom*) verweisen. Deshalb steht der Effekt nicht länger zur Verfügung.

Falls Boba Fett verwendet wird, um eine Aufwertungskarte abzulegen, die einen Munitions- oder einen Schmuggelmarker auf sich liegen hat, kann der gegnerische Spieler **statt der Karte** den Marker ablegen. **Falls Boba Fett verwendet wird, um Karten wie Ersatzmunition oder Jabba der Hutt abzulegen, kann jeder zuvor platzierte Munitions- oder Schmuggelmarker immer noch für seine Effekte verwendet werden.**

BORDSCHÜTZE

Die Fähigkeit von Bordschütze zu verwenden ist ein separater Angriff. Das bedeutet, dass das Schiff für den zweiten Angriff ein anderes Ziel wählen kann und alle Fähigkeiten zum Modifizieren von Würfeln (z.B. das Ausgeben von Zielerfassungs- oder Fokusmarkern) müssen für jeden Angriff separat verwendet werden.

Wenn eine Sekundärwaffe verwendet wird, die besagt „Führe diesen Angriff zwei Mal durch“, müssen **beide** Angriffe verfehlen, damit Bordschütze aktiviert werden kann.

Falls ein angreifendes Schiff sowohl mit Bordschütze als auch mit IG-88D ausgerüstet ist, ein freundlicher IG-88B anwesend ist und der Angriff fehlschlägt, kann das angreifende Schiff mit einer -Sekundärwaffe angreifen, indem es den Effekt auf IG-88B verwendet, und dann mit einer Primärwaffe angreifen, indem es den Effekt auf Bordschütze verwendet. Siehe „Timing-Tabelle: Angriffe durchführen“ am Ende der FAQ.

BOSSK

Bossk wird jedes Mal ausgelöst, wenn du einen Angriff durchführst, der nicht trifft. Falls du nicht gestresst bist, erhältst du einen Stressmarker. Falls du bereits gestresst bist, erhältst du keinen weiteren Stressmarker. Dann, egal ob du einen Stressmarker erhalten hast oder nicht, weist du deinem Schiff 1 Fokusmarker zu und nimmst den Verteidiger in die Zielerfassung.

C-3PO

Wenn ein Schiff mit C-3PO und Fluglehrer ausgerüstet ist, darfst du laut raten wie viele  du würfeln wirst. Wenn du richtig geraten hast, füge 1  zum Ergebnis hinzu, danach kannst du die Würfel neu würfeln (wenn nötig).

Finte kann verwendet werden, um die von C-3PO hinzugefügten  zu modifizieren.

CHEWBACCA

Falls ein Schiff, das mit Chewbacca ausgerüstet ist, kritischen Schaden nimmt, darf sich der Spieler die Schadenskarte zunächst ansehen, bevor er entscheidet, ob er Chewbaccas Fähigkeit verwenden möchte, um die Schadenskarte abzulegen.

Falls ein Schiff, das mit Chewbacca ausgerüstet ist, seinen letzten Schaden nehmen würde, bevor es zerstört wird, kann Chewbacca verwendet werden, um diesen einen Schaden zu verhindern und ein Schild wieder aufzuladen.

CIKATRO VIZAGO

Sobald eine Aufwertungskarte durch eine andere Aufwertungskarte desselben Typs ersetzt wird, unterliegt die neue Karte allen Einschränkungen bei der Staffel-Zusammenstellung (z. B.: „NUR FÜR ABSCHAUM & KRIMINELLE“ oder „NUR FÜR KLEINE SCHIFFE“).

Falls Cikatro Vizago verwendet wird, um Tarnvorrichtung zu ersetzen, endet der Effekt des Textes auf Tarnvorrichtung. Falls das Schiff einen Tarnungsmarker hat, wird jener Tarnungsmarker nicht abgelegt.

CLUSTERMINEN

Sobald ein Schiff dazu angewiesen wird, Clusterminen zu legen (wie z. B. durch Minenwurfsystem), werden die Marker so gelegt, wie auf der Regelkarte „Clusterminen legen“ angegeben ist.

CLUSTERRAKETEN

Siehe „Timing-Tabelle: Angriffe durchführen“ am Ende der FAQ.

Wenn ein Schiff mit Clusterraketen und Ausfallsichere Munition ausgestattet ist, müssen **beide** Angriffe fehlschlagen, damit Ausfallsichere Munition aktiviert werden kann.

CONNERNETZ

Falls ein Connernetz so gelegt wird, dass es eine Schiffsbasis überschneidet, sofort detoniert und das Schiff in dieser Phase noch nicht aktiviert wurde, führt das Schiff das Manöver auf seinem Manöverrad normal aus und überspringt den Schritt „Aktion durchführen“. Falls ein Connernetz so gelegt wird, dass es eine Schiffsbasis überschneidet, sofort detoniert und das Schiff in dieser Phase bereits aktiviert wurde, erleidet das Schiff den Effekt und ist in der nächsten Runde ionisiert und überspringt den Schritt „Aktion durchführen“ nicht. Falls ein Schiff ionisiert ist, sein [11]-Manöver ausführt und dabei ein Connernetz überschneidet, werden alle Ionisierungsmarker am Ende des Manövers abgelegt (inklusive der Marker, die es durch Connernetz erhalten hat).

DARTH VADER

Ein Schiff, das mit Darth Vader ausgerüstet ist, kann diese Fähigkeit nur verwenden, falls es noch mindestens 1 Hüllenpunkt hat.

Falls ein Schiff, das mit Darth Vader ausgerüstet ist, in einer Runde zwei Mal angreifen kann (z. B. durch Bordschütze oder Clusterraketen), kann es Darth Vader nach dem ersten Angriff und nach dem zweiten Angriff verwenden. Falls Darth Vader das Schiff, das mit ihm ausgerüstet ist, zerstört, kann dieses Schiff seinen zweiten Angriff noch durchführen. Wenn Darth Vader zwei Mal genutzt wird, muss es in dieser Reihenfolge passieren: Angriff, Darth Vader, Angriff, Darth Vader.

Falls ein Schiff, das mit Darth Vader ausgerüstet ist, einen Angriff mit einer Sekundärwaffe durchführt, die besagt „Führe diesen Angriff zwei Mal durch“, kann Darth Vader nur ein Mal verwendet werden, und zwar nur nach dem zweiten Angriff. Siehe „Timing-Tabelle: Angriffe durchführen“ am Ende der FAQ.

DAS FEUER AUF SICH ZIEHEN

Ein Schiff welches mit Das Feuer auf sich ziehen ausgerüstet ist, kann keinen kritischen Schaden erhalten, der entweder von Darth Vader, Annäherungsminen oder Prinz Xisors Pilotenfähigkeit verursacht wurde, da dieser Schaden durch keinen Angriff verursacht wurde.

DAUNTLESS

Falls ein Schiff, das mit dem Dauntless-Titel ausgerüstet ist, ein rotes Manöver ausführt und sich mit einem anderen Schiff überschneidet, kann es keine freie Aktion durchführen. Falls es ein grünes Manöver ausführt, ein anderes Schiff überlappt und Dauntless nutzt, um eine freie Aktion durchzuführen, wird der Stressmarker, den es erhält, nicht durch das grüne Manöver entfernt.

Ein Schiff, das mit dem Dauntless-Titel ausgerüstet ist und sich mit einem anderen Schiff überschneidet, kann die Aufwertungskarte Draufgänger nutzen, um ein weißes [↖ 1]- oder [↗ 1]-Manöver auszuführen.

DRAUFGÄNGER

Ein Schiff, das die Aktion von Draufgänger durchführt, folgt den normalen Regeln für das Ausführen von Manövern, mit der Ausnahme, dass das Manöver immer als weißes Manöver behandelt wird. Draufgänger kann auch ausgeführt werden, falls sich das Schiff mit einem anderen Schiff oder einem Hindernis überschneiden würde; das Überschneiden wird ganz normal abgehandelt.

EXPERIMENTELLES INTERFACE

Siehe „Bis an die Grenzen“.

Wenn Experimentelles Interface und Bis an die Grenzen beide auf demselben Schiff ausgerüstet sind, können sie zusammen verwendet werden, um zwei freie Aktionen auszuführen. Nachdem die Aktionen abgehandelt wurden, erhält das Schiff 2 Stressmarker.

Experimentelles Interface ist einzigartig. Es darf nur eine Kopie in deiner Staffel sein. Achtung! Einige Karten wurde ohne das Symbol für Einzigartig gedruckt.

FEUERKONTROLLSYSTEM

Falls ein Schiff, das mit Feuerkontrollsystem und Waffentechniker ausgerüstet ist, angreift, muss dieses Schiff zuerst eine Zielerfassung auf den Verteidiger durchführen (falls möglich) bevor es eine Zielerfassung auf ein zweites Schiff durchführt.

Falls ein Schiff, das mit Feuerkontrollsystem ausgestattet ist, mit einer Sekundärwaffe angreift, die besagt „Führe diesen Angriff zwei Mal durch“, darf es nur nach dem zweiten Angriff eine Zielerfassung durchführen. Siehe „Timing-Tabelle: Angriffe durchführen“ am Ende der FAQ.

FLECHETTE-TORPEDOS

Sobald entschieden wird, ob der Verteidiger einen Stressmarker durch Flechette-Torpedos erhält, wird der Start-Hüllenwert (inklusive aller Verbesserungen) verwendet, nicht der noch übrige Hüllenwert.

Wenn ein Schiff mit Ausfallsichere Munition und Flechette-Torpedos ausgerüstet ist, erhält das Ziel 1 Stressmarker sobald es mit Flechette-Torpedos angegriffen wird und einen Hüllenwert von 4 oder weniger besitzt. Der Flechette-Torpedo wird nicht abgelegt.

FLÜGELMANN

Ein Schiff, das mit Flügelmann ausgerüstet ist, ist das Schiff, das den Stressmarker entfernt. Falls ein Schiff mit Flügelmann einen Stressmarker von einem anderen freundlichen Schiff entfernt, das mit Kyle Katarn (Mannschaft) ausgerüstet ist, wird deshalb diesem Schiff kein Fokusmarker durch Kyles Fähigkeit zugeordnet.

FLUGKUNST

Ein Schiff kann dieselbe Aktion nur ein Mal pro Runde ausführen. Ein Schiff, das mit Flugkunst ausgerüstet ist, darf in derselben Runde nicht eine Fassrolle und Flugkunst durchführen.

Falls ein Schiff versucht eine Aktion Flugkunst durchzuführen, aber keine Fassrolle durchführen kann, darf es stattdessen eine andere Aktion durchführen.

Ein Schiff mit Flugkunst kann diese Fähigkeit auch verwenden, um eine Fassrolle durchzuführen, wenn ihm die Schadenskarte Sensorenausfall zugewiesen wurde.

GEFANGENER REBELL

Gefangener Rebell löst während des Schrittes 1 iii der „Timing-Tabelle: Angriffe durchführen“ (siehe am Ende der FAQ) aus.

„GONK“

Beide Aktionen auf „Gonk“ sind verschiedene Aktionen. Ein Schiff, das mit „Gonk“ ausgestattet ist, kann während einer Runde beide Aktionen durchführen, falls es die Fähigkeit hat, mehrere Aktionen durchzuführen.

„HOT SHOT“-BLASTER

Der „Hot Shot“-Blaster ist eine Sekundärwaffe.

IG-2000

Falls mehrere Aggressoren mit dem IG-2000 Titel ausgerüstet sind und einer der Aggressoren wird aus dem Spiel entfernt, verlieren alle anderen Aggressoren mit dem IG-2000 Titel sofort die Pilotenfähigkeit des zerstörten Aggressors.

Ein Aggressor, der mit IG-2000 ausgerüstet ist und die Schadenskarte Verletzter Pilot erhält, kann weiterhin die Pilotenfähigkeit befreundeter Schiffe nutzen, die mit IG-2000 ausgerüstet sind, aber die befreundeten Schiffe können nicht länger seine Pilotenfähigkeit nutzen.

IMPERATOR PALPATINE

Diese Fähigkeit kann beim Angreifen oder Verteidigen genutzt werden, während eine Fähigkeit genutzt wird, die einen Würfelwurf erfordert (wie Kurzstreckenlaser) oder sobald sich ein freundliches Schiff mit einer Annäherungsmine, Clustermine oder einem Hindernis überschritten hat.

Ein Spieler darf das Würfelergebnis auf das ändern, das es bereits zeigt (Imperator Palpatine kann z. B. verwendet werden, um ein ✨-Ergebnis in ein ✨-Ergebnis zu ändern).

Imperator Palpatine ist eine Mannschaft-Aufwertungskarte.

Nachdem ein Schiff Verteidigungswürfel geworfen hat und noch vor dem Effekt von Leichtgewichtsrahmen, einen zusätzlichen Verteidigungswürfel zu werfen, kann Palpatine für den separaten zusätzlichen Verteidigungswürfel verwendet werden. Falls Palpatine aber schon für den eigentlichen Wurf verwendet worden ist, kann er den separaten zusätzlichen Verteidigungswürfel nicht mehr beeinflussen.

JABBA DER HUTT

Jedes Schiff mit einem Schmuggelmarker darf jenen verwenden, wie auf der Karte Jabba der Hutt angegeben (jenes Schiff darf einen Schmuggelmarker ablegen, anstatt die Karte abzulegen). Schmuggelmarker können für ihren Effekt ausgegeben werden, auch wenn das Schiff, das mit Jabba der Hutt ausgerüstet ist, zerstört wird.

JAN ORS

Falls das Schiff mit Jan Ors eine Fokusaktion ausführt oder einen Fokusmarker zugewiesen bekommt, kann Jan Ors genutzt werden, um dem Schiff stattdessen einen Ausweichmarker zuzuweisen.

Ein Schiff, das mit dem Aufklärungsspezialisten ausgerüstet und in Reichweite 1-3 zu Jan Ors ist, kann 1 Fokusmarker und 1 Ausweichmarker erhalten, wenn es eine Fokusaktion durchführt.

KANAN JARRUS

Kanans Fähigkeit löst nach dem Unterschritt „Aufräumen“ im Schritt „Manöver ausführen“ aus.

Nachdem ein freundliches Schiff in Reichweite 1–2 ein weißes Manöver ausgeführt hat und mit einem Trümmerfeld überschneidet, kann Kanans Fähigkeit den Stressmarker, der durch das Trümmerfeld erhalten worden ist, wieder entfernen.

Die Fähigkeit von Kanan Jarrus löst zur selben Zeit aus wie die Titel-Fähigkeit von *Millennium Falke* (aus Helden des Widerstands). Dadurch kann mit Kanans Fähigkeit der Stress, der durch den Titel erhalten worden ist, wieder entfernt werden. Kanans Fähigkeit löst aus, bevor der Stress von Trägheitsdämpfer oder Draufgänger zugeordnet wird.

KOPILOTENASS

Sobald ein Schiff **angreift**, das mit Kopilotenass ausgerüstet ist, muss der **Verteidiger** nach dem Schritt „Ziel bestimmen“ und noch vor dem Ende des Schrittes „Verteidigungswürfel modifizieren“ einen Fokusmarker ausgeben.

Sobald ein Schiff **verteidigt**, das mit Kopilotenass ausgerüstet ist, muss der **Angreifer** nach dem Schritt „Ziel bestimmen“ und noch vor dem Ende des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ einen Fokusmarker ausgeben.

Sobald auf diese Weise ein Fokusmarker ausgeben wird, kann das für einen Effekt sein, der einen Fokusmarker kostet, wie z. B. auf Berechnung oder Zielführung.

Falls der Verteidiger mit Kopilotenass ausgerüstet ist und der Angreifer seine Würfel (etwa wegen Schnellfeuer) nicht modifizieren kann oder nach dem Abhandeln von Zielvisior, ist es für ihn nicht möglich, einen Fokusmarker auszugeben. **Deshalb wird kein Fokusmarker ausgegeben.**

KURZSTRECKENLASER

Der Effekt von Kurzstreckenlaser wird nur dann abgehandelt, falls ein feindliches Schiff das Schiff, das mit Kurzstreckenlaser ausgestattet ist, nach der Ausführung eines Manövers berührt.

Der Effekt von Kurzstreckenlaser wird nicht abgehandelt, falls nur die Manöverschablone ein Schiff überschneidet, das mit Kurzstreckenlaser ausgestattet ist.

LENKRAKETEN

Um Lenkraketen verwenden zu können, muss der Angreifer eine Zielerfassung auf den Verteidiger durchgeführt haben, aber die Zielerfassung wird nicht ausgegeben, um den Angriff durchzuführen.

LUKE SKYWALKER

Siehe ‚Bordschütze‘ weiter oben.

M9-G8

Sobald M9-G8 verwendet wird, ist die Quelle des Neuwürfels das Schiff, das mit M9-G8 ausgerüstet ist, nicht das Schiff, das angreift. Falls z. B. ein Schiff ein Schiff, das mit M9-G8 ausgerüstet ist, mit Schnellfeuer angreift, dann kann das dazu führen, dass jenes Schiff ein Würfel neu würfeln muss.

Ein Schiff, das mit M9-G8 ausgerüstet ist, behandelt freundliche Schiffe als feindliche Schiffe, sobald es eines in die Zielerfassung nimmt. Falls ein Schiff z. B. mit M9-G8 und mit Bodhi Rook (👁️) ausgerüstet ist, kann es ein beliebiges freundliches Schiff in die Zielerfassung nehmen.

MEISTERHAFTER SCHUSS

Meisterhafter Schuss muss zu Beginn des Schrittes „Ergebnisse vergleichen“ genutzt werden.

MINENWURFSYSTEM

Sobald Minenwurfsystem verwendet wird, wählt der Spieler eine Anzahl ausgerüsteter 🗑️-Aufwertungskarten, die er ablegt. Jede Karte darf nur ein Mal gewählt werden, so dass, falls ein mit Ersatzmunition ausgerüstetes Schiff Minenwurfsystem verwendet, um Karten abzulegen, es wählen kann, den Munitionsmarker, statt die Karte abzulegen. Die Karte kann aber nicht erneut gewählt und abgelegt werden.

MUSTERERKENNUNG

Sobald ein Schiff während der Aktivierungsphase aktiviert wird und Mustererkennung verwendet, passieren die Schritte „Stress für Piloten überprüfen“ und „Aufräumen“ nach dem Schritt „Aktion durchführen“. Fähigkeiten, die auslösen, nachdem ein Schiff ein Manöver ausgeführt hat, passieren immer noch nach dem Schritt „Aufräumen“.

Falls ein Schiff Mustererkennung verwendet und sich dann mit einer Trümmerwolke überschneidet, bewegt sich das Schiff, handelt den Schritt „Aktion durchführen“ ab, würfelt für den Schaden (der Trümmerwolke), handelt den Schritt „Stress für Piloten überprüfen“ ab und erhält dann (von der Trümmerwolke) 1 Stressmarker.

NAVIGATOR

Ein Schiff, das ionisiert ist, kann Navigator nicht verwenden, um die Geschwindigkeit des weißen (↑ 1)-Manöver zu ändern.

Falls Boba Fett (Imperium) mit Navigator ausgerüstet ist und ein Drehmanöver wählt, darf er, sobald er sein Manörrad aufdeckt, **beide Fähigkeiten abhandeln**, um sein Manörrad auf ein beliebiges Drehmanöver mit beliebiger Geschwindigkeit zu drehen.

NIEN NUNB

Falls das Schiff ionisiert ist, **wird** durch Nien Nunbs Fähigkeit das weiße (↑ 1)-Manöver wie ein grünes Manöver behandelt.

PULSSTRAHLENSCHILD

Ein Schiff kann die Kosten, um diese Fähigkeit zu verwenden (1 Ionenmarker erhalten), nur zahlen, falls es einen Schildmarker wieder aufladen kann. Deshalb kann diese Fähigkeit nicht verwendet werden, falls das Schiff so viele Schildmarker hat, wie sein Schildwert angibt.

R2 ASTROMECH-DROIDE

Bei einem Schiff, das mit R2-Astromech-Droide ausgerüstet ist und dem die Schadenskarte Triebwerksschaden zugeteilt wurde, werden alle (↻ und ↻) -Wendemanöver als rote Manöver behandelt, inklusive der Wendemanöver mit einer Geschwindigkeit von 1 und 2.

Falls das Schiff ionisiert ist, **wird** durch die Fähigkeit von R2-Astromech-Droide das weiße (↑ 1)-Manöver wie ein grünes Manöver behandelt.

R2-D2 (👁️)

Falls ein Schiff, das mit R2-D2 ausgestattet ist, ein grünes Manöver ausführt und seine Basis oder Manöverschablone einen Annäherungsminenmarker überschneidet, muss **dieses Schiff den Schaden auswürfeln, bevor es 1 Schild wieder auflädt.**

Falls ein Schiff, das mit R2-D2 ausgestattet ist, ein grünes Manöver ausführt und sich seine Basis oder Manöverschablone mit einem Hindernismarker überschneidet oder falls sich seine Basis mit einem Schiff überschneidet, das mit Kurzstreckenlaser ausgestattet ist, lädt **dieses Schiff ein Schild wieder auf, bevor der Schaden ausgewürfelt wird.**

R3-A2

Falls ein Schiff, das mit R3-A2 ausgestattet ist, ein Angriff mit einer Sekundärwaffe durchführt, die besagt: „Führe diesen Angriff zwei Mal durch“, kann diese Fähigkeit nur während des ersten Angriffs verwendet werden, weil das Ziel während des zweiten Angriffs nicht bestimmt wird.

R3-A2s Fähigkeit löst am Ende des Schrittes „Ziel bestimmen“ aus.

R4-AGROMECHDROIDE

Zielerfassungen durch die Fähigkeit von R4-Agromechdroide können während dieses Angriffs genutzt werden.

Falls ein Schiff, das mit R4-Agromechdroide ausgerüstet ist, mit einer Sekundärwaffe angreift, für die ein Fokusmarker ausgegeben werden muss (wie Blastergeschütz oder jede Waffe mit Meisterschütze), kann das Schiff den Verteidiger nicht in die Zielerfassung nehmen, weil das feindliche Schiff zum Verteidiger wird, nachdem die Kosten für diesen Angriff bezahlt worden sind. Siehe „Timing-Tabelle: Angriffe durchführen“ am Ende der FAQ.

Man darf nur ein Mal während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ 1 Fokusmarker ausgeben, um alle 👁️ in ✨-Ergebnisse zu ändern. (Siehe „Marker ausgeben“ weiter oben.)

R5-P9

Ein Schiff kann die Kosten, um diese Fähigkeit zu verwenden (1 Fokusmarker ausgeben), nur zahlen, falls es einen Schildmarker wieder aufladen kann. Deshalb kann diese Fähigkeit nicht verwendet werden, falls das Schiff so viele Schildmarker hat, wie sein Schildwert angibt.

R5-X3

Der Angreifer bestimmt, ob ein Angriff versperrt ist. Falls du R5-X3 ablegst, bevor das Manöverrad aufgedeckt wird, versperren in dieser Runde Hindernisse nicht die Angriffe dieses Schiffes. Zusätzlich können Hindernisse aber noch immer Angriffe, die dieses Schiff zum Ziel haben, versperren.

R7-T1

Falls ein Schiff mit R7-T1 ausgerüstet in Reichweite 1–2 und im Feuerwinkel eines feindlichen Schiffes ist, findet Folgendes statt: Das Schiff mit R7-T1 **darf** eine Zielerfassung auf das feindliche Schiff durchführen. Danach **darf** das Schiff mit R7-T1 eine freie Aktion Schub durchführen, auch wenn es keine Zielerfassung auf das feindliche Schiff durchgeführt hat.

REPETIERBLASTER

Der Verteidiger kann ✨-Ergebnisse nicht mit Ausweichmarkern oder anderen hinzugefügten ⚡-Ergebnissen, wie z. B. durch C-3PO, negieren, wenn er mit Repetierblaster angegriffen wird.

RÜCKKOPPLUNGSFELD

Das Rückkopplungsfeld wird nur dann abgehandelt, wenn man während der Kampfphase zum aktiven Schiff wird. Wenn ein Schiff, das mit Rückkopplungsfeld ausgerüstet ist, ein feindliches Schiff mit dem gleichen Pilotenwert zerstört, das noch nicht angegriffen hat, wird dieses Schiff nicht entfernt (entsprechend der Regeln für gleichzeitiges Angreifen auf Seite 16 der Spielregel).

Die Verwendung von Rückkopplungsfeld gilt nicht als Angriff und kann auch gegen Schiffe verwendet werden, die man berührt, und während dem Schiff die Schadenskarte Geblendeter Pilot (Schadensdeck aus dem Roten Grundspiel) zugeteilt ist. Rückkopplungsfeld kann nicht verwendet werden, während sich das Schiff mit einem Asteroiden überschneidet oder während es einen „Waffe deaktiviert“- oder Tarnungsmarker hat.

Wenn Rückkopplungsfeld während der Kampfphase verwendet wird, darf man in dieser Phase noch keine Angriffe durchgeführt haben, bevor man zum aktiven Schiff geworden ist, und man darf in dieser Phase noch keine Angriffe durchgeführt haben, nachdem man zum aktiven Schiff geworden ist. Falls du mit mehreren Kopien von Rückkopplungsfeld ausgerüstet bist, darfst du nur 1 Rückkopplungsfeld während der Angriffsphase verwenden.

Ein Schiff, das mit Rückkopplungsfeld ausgerüstet ist, kann seine Fähigkeit nur dann verwenden, falls es noch mindestens 1 Hülle übrig hat.

SABOTEUR

Falls Saboteur eine Schadenskarte umdreht, durch die das Ziel-Schiff unfähig wird ein Manöver abzuhandeln (z. B. Schubreglerbrand, bevor ein Schiff ein rotes Manöver versucht oder Triebwerksschaden auf einem gestressten Schiff, bevor das Schiff ein Wendemanöver versucht), führt das gestresste Schiff ein weißes (↑ 2)-Manöver aus, sobald das Schiff in der Aktivierungsphase aktiviert wird.

SCHWARTAKTIK

Siehe „Veränderter Pilotenwert“ weiter oben.

Es können mehrere Schiffe mit Schwarmtaktik ausgestattet werden, um den gleichen hohen Pilotenwert nacheinander von Schiff zu Schiff weiterzugeben. Beispiel: Ein mit Schwarmtaktik ausgestatteter Kreischläufer darf ihren Pilotenwert von 8 an Pilot der Schwarz-Staffel weitergeben, der ebenfalls mit Schwarmtaktik ausgestattet ist. Dieser darf nun den Pilotenwert von 8 an Pilot der Akademie weitergeben.

SCHWERE LASERKANONE

Sobald ein Angriff mit Schwere Laserkanone durchgeführt wird, und alle ✨-Ergebnisse in ✨-Ergebnisse geändert werden, können die Angriffswürfel ganz normal modifiziert werden. Bei jedem Angriffswürfel, der neu geworfen wurde, werden keine ✨-Ergebnisse in ✨-Ergebnisse geändert.

STEUERUNGSSCHIPS

Falls ein Schiff mit einem Primärwaffenwert von 3 oder höher den Effekt von Steuerungschips verwendet, hat es die Option, 1 Würfelergebnis in ein ✨-Ergebnis zu ändern. Es kann stattdessen aber nicht wählen 1 Würfelergebnis in ein ✨-Ergebnis zu ändern.

STYGIUM-TEILCHENBESCHLEUNIGER

Wenn die Karte zusammen mit Tarngerät verwendet wird und falls man dazu gezwungen wird, sich am Ende der Runde zu enttarnen, und sich dazu entschließt, die freie Ausweichen-Aktion von Stygium-Teilchenbeschleuniger durchzuführen, wird der Ausweichmarker nicht abgelegt.

TAKTIKER

Wenn ein Schiff sowohl mit einem Bordschützen als auch mit einem Taktiker ausgerüstet ist und der erste Angriff misslingt, erhält der Verteidiger dennoch 1 Stressmarker durch diesen Angriff.

Siehe „Innerhalb des Feuerwinkels in Reichweite“ weiter oben.

Falls ein Schiff, das mit Taktiker ausgestattet ist, einen Angriff mit einer Sekundärwaffe durchführt, die besagt „Führe diesen Angriff zwei Mal durch“, löst Taktiker nur ein Mal nach dem zweiten Angriff aus. Siehe „Timing-Tabelle: Angriffe durchführen“ am Ende der FAQ.

TARNVORRICHTUNG

Ein Schiff, das mit Tarnvorrichtung ausgerüstet ist, legt Tarnvorrichtung nur ab, wenn es gegen einen Angriff verteidigt und getroffen wird. Aufgrund von Schaden, der durch andere Spieleffekte genommen wird (z. B. Seismische Bomben, Asteroiden, Trümmerfelder, Rückkopplungsfeld oder Schaden, den man erhält, wenn sich das Schiff in Reichweite 1 zu einem Schiff befindet, das von Angriffsraketen getroffen wird), wird Tarnvorrichtung nicht abgelegt.

TIE/v1

Darth Vader kann nicht mit der TIE/v1-Aufwertungskarte ausgerüstet werden.

TIE-Turbojäger-Schiffe können nicht mit der TIE/v1-Aufwertungskarte ausgerüstet werden.

TIE/x1

Darth Vader kann mit der TIE/x1-Aufwertungskarte ausgerüstet werden.

TIE-Turbojäger-Prototyp-Schiffe können nicht mit der TIE/x1-Aufwertungskarte ausgerüstet werden.

TRAINING DER SPEZIALEINHEITEN

Die richtige Reihenfolge der Ereignisse, sobald diese Karte verwendet wird, ist folgende: Falls das Schiff von seinem primären Feuerwinkel aus mit seiner Primärwaffe angreift, kann es wählen einen zusätzlichen Angriffswürfel zu werfen. Falls es keinen zusätzlichen Angriffswürfel wirft, darf es einen Angriff von seinem Zusatzfeuerwinkel aus durchführen. Deshalb kann ein Schiff, das damit beginnt, von seinem Zusatzfeuerwinkel aus mit seiner Primärwaffe anzugreifen, den Effekt von Training der Spezialeinheiten nicht verwenden.

TRAKTORSTRAHL

Falls ein Schiff, das mit Erbarmungslos ausgerüstet ist, den Traktorstrahl verwendet, um ein gegnerisches kleines Schiff anzugreifen, und trifft, muss das Schiff zuerst eine Schub- oder eine Fassrolle-Aktion durchführen, bevor Erbarmungslos ausgelöst wird.

Falls ein Schiff mit Traktorstrahl und Taktiker ausgerüstet ist, wird der Traktorstrahl-Marker als Teil des Angriffs abgehandelt, danach wird die Reichweite für Taktiker gemessen.

TREFFSICHERHEIT

Sobald ein Schiff die Aktion Treffsicherheit durchführt, wird ihr Effekt auf jeden Angriff, den das Schiff in dieser Runde durchführt, angewandt (z. B. auf beide Angriffe einer Clusterrakete).

Sobald ein Schiff die Aktion Treffsicherheit durchführt, muss der kontrollierende Spieler während jedes Angriffs in dieser Runde wählen, ob er den gesamten Effekt anwenden möchte oder nicht. Falls der Effekt von Treffsicherheit genutzt wird, muss 1 👁-Ergebnis in ein ✨-Ergebnis geändert werden, bevor irgendwelche 👁-Ergebnisse in ✨-Ergebnisse geändert werden.

TOTMANSCHALTER

Schiffe, die in der Kampfphase durch Totmanschalter zerstört werden, verwenden die Regel für Gleichzeitiges Angreifen, wenn sie den gleichen Pilotenwert haben wie der Angreifer, der das Schiff mit Totmanschalter zerstört hat.

Falls IG-88A ein Schiff, das mit Totmanschalter ausgerüstet ist, in Reichweite 1 zerstört, wird der Effekt von Totmanschalter während des Schritts „Schiff beschädigen“ abgehandelt, bevor IG-88A den Schildmarker nach dem Angriff zurückerhält.

Falls ein Schiff mit Totmanschalter von der Spielfläche flieht, wird die Fähigkeit von Totmanschalter abgehandelt, bevor das Schiff entfernt wird. Es wird aber nur von dem Teil des Schiffes gemessen, der sich auf der Spielfläche befindet. Falls sich das gesamte Schiff außerhalb der Spielfläche befindet, werden andere Schiffe durch diese Fähigkeit nicht betroffen.

VETERANENINSTINKTE

Siehe „Veränderter Pilotenwert“ weiter oben.

VERBESSERTE SENSOREN

Falls einem Schiff, das mit Verbesserte Sensoren ausgerüstet ist, kein Manöverrad zugewiesen wurde (z.B. weil es ionisiert ist), kann es die Fähigkeit von Verbesserte Sensoren nicht verwenden.

Falls ein Schiff ein Hindernis überschneidet, wenn es aktiviert wird, darf es Verbesserte Sensoren verwenden, bevor es sein Manöverrad aufdeckt.

Wenn ein TIE-Phantom Verbesserte Sensoren nutzt, um eine Aktion Tarnen durchzuführen, kann er nicht sofort wieder enttarnen.

VERBESSERTER SLAM

Das Überschneiden mit einem Hindernis passiert dann, wenn sich die Manöverschablone oder die endgültige Position des Schiffes mit einem Hindernis überschneidet. Das Überschneiden mit einem Schiff passiert dann, wenn die endgültige Position des Schiffes sich mit dem Schiff überschneiden würde.

VERBESSERTE TARNVORRICHTUNG

Ein Schiff mit einem Stressmarker kann keine Aktion durchführen und kann daher auch nicht die freie Aktion durchführen, welche durch die Verbesserte Tarnvorrichtung gewährt wird.

VERBESSERTER ZIELCOMPUTER

Darth Vader kann mit der Aufwertungskarte Verbesserter Zielcomputer ausgerüstet werden.

Falls ein TIE-Turbojäger mit Verbesserter Zielcomputer ausgerüstet ist, braucht er einen Verteidiger in der Zielerfassung, um die Fähigkeit verwenden zu können. Der TIE-Turbojäger kann für diese Voraussetzung weder die Zielerfassung auf einem Verteidiger von einem freundlichen Schiff verwenden, das mit Zielsynchronisiersystem ausgerüstet ist, noch kann er die Zielerfassung ausgeben, falls er die Fähigkeit von Verbesserter Zielcomputer verwendet.

VERSTÄRKTE DEFLEKTOREN

Falls einem Schiff während eines Angriffs eine Volltreffer!-Schadenskarte zugeteilt wird, zählt sie als 1 kritischer Schaden (auch wenn Volltreffer! als 2 kritischer Schaden an seiner Hüllen zählt).

Sobald ein Schiff, das mit Verstärkte Deflektoren ausgestattet ist, von Plasmatorpedos getroffen wird, zählt der zusätzliche Schildmarker, der von Plasmatorpedos entfernt wird, nicht als Schaden Nehmen. Falls dieser Angriff das Schiff mehr als 3 Schaden nehmen lässt, lädt es 1 Schild wieder auf, nachdem Plasmatorpedos abgehandelt sind.

WUTANFALL

Sobald ein Schiff zur selben Zeit 2 Stressmarker erhält, gilt dies als 1 erhaltener Stressmarker nach dem anderen. Falls Soontir Fel z. B. Wutanfall verwendet, würde er 2 Fokusmarker erhalten, nachdem er 2 Stressmarker erhalten hat.

YSANNE ISARD

Ein Schiff, dem die Schadenskarte Sensorenausfall (Schadensdeck aus dem roten Grundspiel) zugewiesen ist, kann nicht Ysanne Isard nutzen, um eine freie Ausweichenaktion durchzuführen, wenn die Ausweichaktion in der Aktionsleiste aufgeführt ist.

ZIELSYNCHRONISIERSYSTEM

Falls ein feindliches Schiff von einem freundlichen Schiff, das mit Zielsynchronisiersystem ausgerüstet ist, in die Zielerfassung genommen wird, gewährt das freundliche Schiff freundlichen Schiffen, die das feindliche Schiff angreifen, die Fähigkeit, das Stichwort „ANGRIFF (ZIELERFASSUNG):“ wie „ANGRIFF:“ zu behandeln. Es verändert aber keine Kosten, wie z. B. eine Zielerfassung auszugeben.

Falls ein feindliches Schiff von einem freundlichen Schiff, das mit Zielsynchronisiersystem ausgerüstet ist, in die Zielerfassung genommen wird, kann ein freundliches Schiff, obwohl es nicht die Zielerfassung hat, die Zielerfassung von dem Schiff mit Zielsynchronisiersystem ausgeben.

ZIELVISOR

Zielvisor muss während des Schritts „Angriffswürfel modifizieren“ verwendet werden. Nach dem Negieren der Würfelresultate kann man sich entscheiden die 2 ✨-Ergebnisse **nicht** hinzuzufügen. Dies zählt weiterhin als Angriff. Würfelresultate, die durch Zielvisor hinzugefügt wurden, dürfen nicht modifiziert werden, aber sie dürfen negiert werden (z. B. durch Ionengeschütz).

Zielvisor kann verwendet werden, um 2 ✨-Ergebnisse hinzuzufügen, selbst wenn man die Geblendeter Pilot Schadenskarte (Schadensdeck aus dem roten Grundspiel) hat und keine Angriffswürfel wirft.

ZWILLINGS-LASERGESCHÜTZ

Siehe „Timing-Tabelle: Angriffe durchführen“ am Ende der FAQ.

Falls eine VCX-100, die mit dem Ghost-Titel ausgestattet ist, ein Jagdshuttle, das mit dem Phantom-Titel ausgestattet ist, angedockt hat, am Ende der Kampfphase einen Angriff mit Zwilling-Lasergeschütz durchführt, kann dieses Schiff den zweiten Angriff mit Zwilling-Lasergeschütz durchführen.

„ZEB“ ORRELIOS

Zeb's Fähigkeit löst aus, sobald das Schiff, mit dem Zeb ausgestattet ist, oder ein feindliches Schiff, das es berührt, in der Kampfphase das aktive Schiff wird. Zeb's Fähigkeit löst nicht aus, falls der Angriff außerhalb dieses Zeitfensters durchgeführt wird (wie z. B. ein Angriff am Ende der Kampfphase generiert durch den Phantom-Titel oder durch Corran Horns Fähigkeit).

Falls ein Schiff, das mit Zeb ausgestattet ist, Dengar angreift, wird Zeb's Fähigkeit während Dengars Angriff angewendet, weil dieser Angriff stattfindet, während das Schiff, das mit Zeb ausgestattet ist, das aktive Schiff ist.

ABSCHNITT 5: FAQ

ALLGEMEIN

F: Wenn man mehrere Effekte hat, die gleichzeitig abgehandelt werden sollen, darf man dann die Reihenfolge frei wählen?

A: Ja.

F: Wenn beide Spieler Effekte haben, die gleichzeitig (oder durch denselben Auslöser) abgehandelt werden, welcher Spieler handelt seinen Effekt zuerst ab?

A: Der Spieler mit der Initiative führt alle seine Effekte/Fähigkeiten aus, die er ausführen möchte. Dann führt der andere Spieler alle Effekte/Fähigkeiten aus, die er ausführen möchte, wie auf S.16 der Spielregel beschrieben.

F: Löst ein Effekt, der beim Würfeln auslöst, auch beim Neuwürfeln aus?

A: Nein. Würfeln und Neuwürfeln sind verschiedene Spieleffekte.

F: Ich habe bemerkt, dass den Schiffskarten des Abschaum & Kriminellen Firespray-31 Schiffs das Zusatz-Feuerwinkel-Symbol fehlt. Ist dies ein Fehler?

A: Ja, dies ist ein Fehldruck. Die Abschaum & Kriminelle Firespray-31 hat einen Zusatz Feuerwinkel; er ist auf den Schiffsmarkern aufgedruckt, wie bei den imperialen Firespray-31.

F: Verändert der Spezial-Feuerwinkel, der mit dem VCX-100 eingeführt worden ist, die Reichweite seiner ausgerüsteten Torpedos?

A: Nein. Der aufgedruckte Reichweite-Wert auf den Torpedos wird weiterhin verwendet.

F: Zählen Feuerwinkel, die nicht normale Feuerwinkel sind (wie Zusatz-, Spezial- und mobile Feuerwinkel), wie Feuerwinkel für Kartenfähigkeiten wie z. B. "Backstabber oder Ausmanövrieren"?

A: Ja.

F: Falls ein Schiff eine Primärwaffe Geschützturm hat (oder mit einer -Sekundärwaffe ausgerüstet ist), bedeutet das dann, dass das Schiff einen 360° Feuerwinkel hat?

A: Nein. Primär- und Sekundärwaffen Geschützturm erlauben einem Schiff die aufgedruckten Feuerwinkel zu ignorieren. Die Feuerwinkel sind immer die aufgedruckten schattierten Winkel auf dem Schiffsmarker.

F: Kann ein Schiff, das von einem anderen Schiff abgesetzt wird (wie die *Nashtahwelp* und die *Phantom*) Manöver auf ihren Manövrerädern durchführen?

A: Ja.

AKTIONEN UND SPIELEFFEKTE

F: Kann ein Schiff während des Aufbaus Aktionen durchführen?

A: Nein. Der Aufbau gehört nicht zu einer Spielrunde und Schiffe können Aktionen nur während Spielrunden durchführen.

F: Kann sich ein Schiff außerhalb des Spielfelds enttarnen oder einen Schub bzw. eine Fassrolle durchführen, durch die das Schiff außerhalb des Spielfelds landen würde (und so vom Schlachtfeld fliehen würde)?

A: Nein. Ein Schiff kann sich nicht enttarnen oder einen Schub bzw. eine Fassrolle durchführen, wenn dadurch die Basis außerhalb des Spielfelds positioniert würde. Das beinhaltet auch einen Schub oder einen Fassrolle, die durch den Erhalt eines Traktorstrahl-Markers verursacht wird.

F: Wenn ein Schiff seinen Schritt „Aktionen durchführen“ überspringen muss, darf es dann trotzdem außerhalb des Schritts „Aktionen durchführen“ freie Aktionen durchführen?

A: Ja.

F: Kann ein Schiff, das sich mit einem Asteroiden überschneidet, freie Aktionen durchführen?

A: Ja.

F: Angenommen ein Spieler möchte die Aktion Schub durchführen. Darf er (wie bei der Fassrolle) zuerst nachmessen, ob das Schiff sie überhaupt durchführen kann, bevor er sich fest dafür entscheidet?

A: Ja. In kompetitiven und Premium-Events muss der Spieler zuerst die Richtung ansagen, bevor er das Manöver versucht (siehe kompetitives Spiel auf Seite 11).

F: Wenn man ein feindliches Schiff bereits in der Zielerfassung hat, kann man es dann mit demselben Schiff nochmal in die Zielerfassung nehmen, um einen Effekt auszulösen (z. B. den von „Dutch“ Vander)?

A: Ja.

F: Wenn dich eine Fähigkeit eine Zielerfassung durchführen lässt, muss das erfasste Schiff in Reichweite 1–3 sein?

A: Ja, es sei denn, die Fähigkeit besagt ausdrücklich etwas anderes oder eine andere Fähigkeit modifiziert die Reichweite so, dass das Schiff erfasst werden kann.

F: Was sind Beispiele für Spieleffekte, die einen Spieler anweisen, eine Zielerfassung auszugeben?

A: Die Kosten für eine Sekundärwaffe wie auf Protonentorpedos, die Verwendung von Pilotenfähigkeiten wie die von Lieutenant Colzet oder das Ausgeben einer Zielerfassung während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“, um Angriffswürfel neu zu werfen, sind Beispiele, um eine Zielerfassung auszugeben. Das Entfernen einer Zielerfassung oder das Zuordnen eines blauen Zielerfassungsmarkers zu einem anderen Schiff sind keine Beispiele, um eine Zielerfassung auszugeben.

F: Ist das Zuordnen eines Markers von einem Schiff zu einem anderen Schiff das gleiche wie das „Entfernen“ eines Markers von einem Schiff?

A: Nein. Falls z. B. ein Stressmarker von einem Schiff einem anderen Schiff zugeordnet wird, zählt das nicht als das „Entfernen“ vom ersten Schiff, wenn es um Spieleffekte geht. Zusätzlich gilt: Falls ein roter Zielerfassungsmarker von einem Schiff einem anderen Schiff zugeordnet wird, wird der Marker von ersten Schiff nicht „entfernt“, weil die zugehörige blaue Zielerfassung nicht abgelegt wird.

F: Ist das Ablegen eines Markers der gleiche Effekt wie das Entfernen eines Markers?

A: Ja.

F: Sobald eine Fähigkeit einen blauen Zielerfassungsmarker einem Schiff zuordnet, das schon einen blauen Zielerfassungsmarker hat, muss das Schiff, das ihn erhält, den älteren Zielerfassungsmarker entfernen?

A: Ja, außer das Schiff, das ihn erhält, hat die Fähigkeit, mehr als einen aufrechtzuerhalten.

F: Kann ein Bombenmarker außerhalb der Spielfläche gelegt werden?

A: Ja. Der Teil des Bombenmarkers, der außerhalb der Spielfläche liegt, wird ignoriert.

F: Darf ein Schiff dieselbe Aufwertungskarten- oder Schadenskartenaktion mehrmals pro Runde durchführen?

A: Nein. Mehrere Exemplare einer Karte mit dem Stichwort Aktion bedeuten nicht, dass man die Aktion mehr als ein Mal pro Runde durchführen kann.

F: Falls ich ein Schiff mit mehreren Bomben ausgerüstet habe, kann ich mehr als 1 Bombe in derselben Runde legen?

A: Nein. Jedes Schiff darf nur eine Bombe pro Runde legen.

F: Sobald ein Schiff eine Bombe zum Detonieren bringt, während sich seine Manöverschablone mit ihr überschneidet (z. B. mit der Annäherungsmine), wann findet der Effekt statt?

A: Der Effekt der Bombe findet statt, nachdem das Schiff seine Endposition bestimmt hat.

F: Wenn ein Schiff mehrere Exemplare einer Karte ohne das Stichwort Aktion hat, darf es dann die Effekte aller Exemplare nutzen?

A: Ja. Ein angreifendes Schiff mit zwei angeheuertem Kopiloten könnte beispielsweise zwei * in zwei * ändern.

F: Darf ein Schiff mehr als einen Fokus- oder Ausweichmarker gleichzeitig haben?

A: Ja. Schiffe dürfen die Aktionen Fokussieren bzw. Ausweichen nicht mehrmals pro Runde durchführen. Wenn aber ein Spieleffekt (z. B. die Pilotenfähigkeit von Garven Dreis) dem Schiff weitere Marker gibt, ist das zulässig.

F: Kann sich ein Schiff enttarnen, wenn es ionisiert ist?

A: Ja. Da das Enttarnen am Anfang der Aktivierungsphase stattfindet, kann ein Schiff sich enttarnen, unabhängig davon, ob ihm ein Manöverrad zugewiesen ist.

F: Zählt die Aktion SLAM als Aufdecken des Manöverrads, um Kartenfähigkeiten auszulösen (z. B. Bomben legen)?

A: Nein.

KAMPF

F: Wenn ein Schiff mehr Schaden oder kritischen Schaden nimmt als nötig ist, um es zu zerstören, teilt man die überschüssigen Schadenskarten dann trotzdem zu?

A: Ja. Ein Schiff, das aufgrund der Regel für gleichzeitiges Angreifen auch nach seiner Zerstörung auf der Spielfläche bleibt, kann durch überschüssige Schadenskarten beeinträchtigt werden.

F: Kann ich auf ein Schiff schießen oder ihm Schadenskarten zuteilen, das aufgrund der Regel für gleichzeitiges Angreifen noch nicht entfernt worden ist?

A: Ja.

F: Wenn man einen Zielerfassungsmarker ausgegeben hat, um mit einer Sekundärwaffe anzugreifen, darf man dann die Angriffswürfel neu würfeln?

A: Nein. Wenn man den Zielerfassungsmarker für den Angriff mit einer Sekundärwaffe ausgibt, hat man danach keinen Zielerfassungsmarker mehr, den man zum Neu-Würfeln ausgeben könnte.

F: Hat der Verteidiger bei einem Angriff die Option, keine Verteidigungswürfel zu werfen? Und hat der Angreifer die Option, keine Angriffswürfel zu werfen?

A: Nein und nein.

F: Kann ein Schiff ein freundliches Schiff angreifen?

A: Nein.

F: Kann ein Schiff in der Kampfphase auf den Angriff verzichten?

A: Ja, Angreifen ist optional.

TIMING-TABELLE: ANGRIFFE DURCHFÜHREN

F: Falls es mehrere Fähigkeiten gibt, die während Schritt 9 der Timing-Tabelle bestimmt worden sind (wie z. B. IG-88B und Dengar), was passiert dann mit den Fähigkeiten, die nicht gewählt worden sind?

A: Sobald Schritt 9 wieder erreicht wird, kann der Spieler mit der Initiative eine seiner Fähigkeiten abhandeln, die nicht während vorherigen Durchläufen von Schritt 9 abgehandelt worden sind. Falls dieser Spieler keine Fähigkeit abhandelt, dann kann der andere Spieler eine Fähigkeit abhandeln. Beispiel: IG-88B greift Dengar mit Ionenkanonen an und trifft nicht. Schritt 9 wird erreicht und der Spieler, der Dengar kontrolliert, hat die Initiative. Er wählt Dengars Fähigkeit, um sie zu aktivieren und einen Angriff durchzuführen. Sobald Schritt 9 erneut erreicht wird, hat der Spieler mit der Initiative keine Fähigkeit mehr übrig, die er abhandeln könnte, und deshalb handelt jetzt der Spieler, der IG-88B kontrolliert, IG-88Bs Fähigkeit ab und führt einen weiteren Angriff gegen Dengar durch.

F: Falls eine Fähigkeit auslöst, sobald ein Schiff zerstört wird und das Schiff wird während des Angriffs zerstört, wann findet diese Fähigkeit statt?

A: Die Fähigkeit findet statt, nachdem die Schadenskarten erhalten worden sind. Das findet normalerweise während des Schritts „Schiff beschädigen“ im Kampf statt. Obwohl das Schiff zerstört wird, sind Effekte vom Pilotenwert des Schiffes, Aufwertungskarten, Schadenskarten usw. immer noch aktiv, bis es am Ende des Angriffs entfernt wird.

F: Die Regel für gleichzeitiges Angreifen kann dafür sorgen, dass ein eigentlich zerstörtes Schiff bis zu seinem nächsten Angriff im Spiel bleibt. Bleiben alle Effekte dieses Schiffes auch solange im Spiel?

A: Ja. Sämtliche Effekte der Pilotenfähigkeit, Aufwertungen, Schadenskarten etc. des Schiffes sind noch immer aktiv und können das Spiel beeinflussen, bis es einen Angriff durchführt; zu diesem Zeitpunkt wird es sofort entfernt.

MISSIONEN

F: Zählen missionsspezifische Aktionen, wie z. B. Beschützen, als Bestandteil der Aktionsleiste eines Schiffes?

A: Nein.

F: Wenn ein Schiff über einen bestimmten Spielflächenrand fliehen muss, ist es dann ein Problem, wenn es nicht ausschließlich über diesen Spielflächenrand flieht?

A: Ja. Wenn die Schiffsbasis gleichzeitig über zwei Spielflächenränder hinausragt, kann es nicht erfolgreich fliehen, sondern wird zerstört.

F: Starten Riesige Schiffe Missionen mit Energie?

A: Wenn die Mission dies nicht ausdrücklich durch Sonderregeln angibt, starten Riesige Schiffe Missionen ohne Energie. In epischen Raumpkämpfen oder epischen Team-Turnieren startet jedes Riesige Schiff mit der maximalen Energie auf ihren Schiffskarten.

BEWEGUNG

F: Ist ein Schiff von der Spielfläche geflohen, falls sich seine Manöverschablone außerhalb der Spielfläche befindet, nachdem es ein Manöver ausgeführt hat, sich die Basis des Schiffes aber nicht außerhalb der Spielfläche befindet?

A: Nein.

F: Was macht man, wenn mehrere Spieleffekte gleichzeitig die Schwierigkeit eines Manövers erhöhen und senken?

A: Effekte, welche die Schwierigkeit eines Manövers erhöhen haben Vorrang vor Effekten, welche die Schwierigkeit senken. *Beispiel: Wenn ein Schiff mit einem R2 Astromech-Droiden die Schadenskarte Triebwerksschaden erhält, werden all seine Wendemanöver wie rote Manöver behandelt, auch die Wendemanöver mit Geschwindigkeit 1 und 2.*

F: Ein Schiff führt ein Manöver aus, bei dem die Manöverschablone oder die endgültige Position des Schiffes ein Hindernis oder einen Minenmarker überschneidet. Weil es eine Überschneidung mit einem anderen Schiff verhindern muss, endet sein Manöver vor dem Hindernis oder dem Minenmarker. Muss es dennoch die Schritte für Bewegung über und durch Hindernisse oder Minenmarker durchführen?

A: Nein.

F: Wird bei einem Schiff, das ein Manöver ausführt, auch während der Bewegung entlang der Schablone die gesamte Breite herangezogen, wenn es darum geht festzustellen, ob es sich mit einem Hindernis überschneidet?

A: Nein. Nur die Manöverschablone selbst und die Endposition des Schiffes werden herangezogen, wenn es darum geht festzustellen, ob es sich mit einem Hindernis überschneidet.

F: Wenn sich ein Schiff durch mehrere Hindernisse hindurchbewegt hat oder sie überschneidet, erleidet das Schiff den Effekt von jedem Hindernis?

A: Ja. Das Schiff erleidet die Effekte von jedem Hindernis, beginnend mit dem Hindernis, das am nächsten an der Startposition liegt und weiter nach außen.

F: Wenn sich ein Schiff beim Ausführen eines grünen Manövers mit einem Schiff oder Hindernis überschneidet, darf es dann trotzdem einen Stressmarker von sich entfernen?

A: Ja.

F: Angenommen ein Schiff überschneidet sich bereits mit einem Hindernismarker. Erleidet es beim Ausführen seines nächsten Manövers die Effekte des Hindernismarkers?

A: Möglicherweise. Sobald sich beim Ausführen seines nächsten Manövers die Manöverschablone oder die Schiffsbasis in ihrer Endposition mit dem Hindernismarker überschneidet, stößt das Schiff mit dem Hindernismarker zusammen und erleidet seine Effekte. Es erleidet keine Effekte durch den Hindernismarker, nur weil es sich in seiner Ausgangsposition mit ihm überschneidet hat. Die Ausgangsposition spielt bei Hindernissen keine Rolle.

AUSMESSEN DER REICHWEITE

F: Manche Kartenfähigkeiten, z.B. die von „Kreischläufer“, Biggs Darklighter und Staffelführer, treten nur bei bestimmten Reichweiten in Kraft. Von wo genau wird diese Reichweite gemessen?

A: Gemessen wird von dem Schiff, das die fragliche Fähigkeit hat. Beispielsweise betrifft Kreischläufers Fähigkeit alle freundlichen Schiffe in Reichweite 1 von Kreischläufers Schiff aus gemessen.

F: Gilt beim Ausmessen der Reichweite die gesamte Breite des Maßstabs?

A: Nein. Beim Ausmessen wird immer nur **eine Kante** des Maßstabs verwendet. Die Breite des Maßstabs spielt auch keine Rolle, wenn es darum geht zu bestimmen, ob die Schussbahn versperrt ist.

F: Wenn ein Schiff ein feindliches Schiff mit einer Turmwaffe angreift und der Verteidiger ist auch innerhalb seines Feuerwinkels, kann der Angreifer statt nach den Regeln für Turmwaffen die Regeln seines Feuerwinkels zum Messen der Reichweite nutzen?

A: Nein. Sobald man mit einer Turmwaffe angreift, wird die Reichweite vom nächsten Punkt zum nächsten Punkt gemessen.

F: Einige Spielfähigkeiten, wie Jan Ors oder Opportunist, erlauben es einem Schiff einen zusätzlichen Angriffswürfel zu würfeln. Wann kann man diese Fähigkeiten einsetzen?

A: Alle zusätzlichen Würfel müssen in Schritt 2 Angriffswurf der Kampfphase hinzugefügt werden, bevor gewürfelt wird.

F: Ist ein Schiff in Reichweite 1 zu sich selbst?

A: Ja



WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM/EN/PRODUCTS/X-WING

WWW.ASMODEE.DE/STARWARS

© & ™ Lucasfilm Ltd. The FFG logo is © of Fantasy Flight Publishing, Inc.
German version published by Asmodee Deutschland.

TIMING-TABELLE: ANGRIFFE DURCHFÜHREN

1. „Ziel bestimmen“-Schritt

- Reichweite zu feindlichen Schiffen messen und den Feuerwinkel des Angreifers überprüfen
- Angreifer wählt seine Waffe aus
- Ziel deklarieren
- Kosten zahlen, um den Angriff durchzuführen (falls nötig)
- Das Ziel des Angriffs wird der Verteidiger

2. „Angriffswurf“-Schritt

- Die Anzahl der Angriffswürfel bestimmen (auf Schiffskarten und Sekundärwaffen)
- Fähigkeiten abhandeln, die die Anzahl der Würfel erhöhen oder senken (beinhaltet den Reichweiten-Kampfbonus)

3. „Angriffswürfel modifizieren“-Schritt

- Diese Fähigkeiten beinhalten das Hinzufügen, das Ändern und das Neu Würfeln von Würfelergebnissen. Würfel können mehrmals modifiziert werden, aber jeder Würfel darf nur ein mal neu gewürfelt werden.
 - Der **Verteidiger** handelt Fähigkeiten ab, die Angriffswürfel modifizieren
 - Der **Angreifer** handelt Fähigkeiten ab, die Angriffswürfel modifizieren

4. „Verteidigungswurf“-Schritt

- Die Anzahl der Verteidigungswürfel bestimmen (auf Schiffskarten)
- Fähigkeiten abhandeln, die die Anzahl der Würfel erhöhen oder senken (beinhaltet den Reichweiten-Kampfbonus)

5. „Verteidigungswürfel modifizieren“-Schritt

- Diese Fähigkeiten beinhalten das Hinzufügen, das Ändern und das Neu Würfeln von Würfelergebnissen. Würfel können mehrmals modifiziert werden, aber jeder Würfel darf nur ein mal neu gewürfelt werden.
 - Der **Angreifer** handelt Fähigkeiten ab, die Verteidigungswürfel modifizieren
 - Der **Verteidiger** handelt Fähigkeiten ab, die Verteidigungswürfel modifizieren

6. „Ergebnisse vergleichen“-Schritt

- Fähigkeiten abhandeln, die „zu Beginn des Ergebnisse vergleichen“-Schritts stattfinden
- Negieren von ✨- mit ⚡-Ergebnissen
- Negieren von ⚡- mit ✨-Ergebnissen
- Bestimmen, ob der Verteidiger durch den Angriff getroffen worden ist

Ja

Ist das der **erste** Angriff von einer Sekundärwaffe, die besagt: „Führe diesen Angriff zwei Mal durch“?

Nein

8. Fähigkeiten bestimmen, die „Nach dem Angreifen“ oder „Nach dem Verteidigen“ auslösen (die **keinen** Angriff durchführen)

- Abhandeln von Fähigkeiten des Spielers mit der Initiative
- Abhandeln von Fähigkeiten des anderen Spielers

9. Fähigkeiten bestimmen, die „Nach dem Angreifen“ oder „Nach dem Verteidigen“ auslösen, die einen Angriff durchführen (wie z.B: BTL-A4-Y-Wing, Dengar (Schiff), usw.)

- Der Spieler mit der Initiative wählt 1 seiner Fähigkeiten, um sie abzuhandeln.
- Falls in Schritt (i) keine Fähigkeit gewählt worden ist, wählt der andere Spieler 1 seiner Fähigkeiten, um sie abzuhandeln
- Jede Fähigkeit, die nicht gewählt worden ist, wird zu denen in Schritt 9 des nächsten Angriffs hinzugefügt

Nein

Hat der Angriff getroffen?

Ja

7. „Schiff beschädigen“-Schritt

- Schildmarker entfernen, um ✨-Ergebnisse zu negieren
- Schildmarker entfernen, um ⚡-Ergebnisse zu negieren
- Der Verteidiger erhält pro verbliebenem ✨-Ergebnis eine verdeckte Schadenskarte
Der Verteidiger erhält pro verbliebenem ⚡-Ergebnis eine offene Schadenskarte

Ja

Wurde eine Fähigkeit in Schritt 9 abgehandelt?

Nein

10. Entfernen von zerstörten Schiffen

- Der Angreifer wird entfernt, falls dieses Schiff aufgrund der „Gleichzeitig angreifen“-Regel im Spiel geblieben ist.
- Die „Gleichzeitig angreifen“-Regel kann ein zerstörtes Schiff daran hindern, entfernt zu werden.