**X-Wing Hibajegyzék és GYIK 2.1 Frissítve: 2014.07.16**

*Az 1.3-as FAQ fordítását Remport László készítette. Ezt a különösen nagy munkát használtam fel és egészítettem ki, ill. módosítottam a 2.1-es, jelenlegi legfrissebb FAQ-val. Azokat a kiegészítéseket, melyek az 1.3 és a 2.1 FAQ között készültek, piros színnel jeleztem. /Csibu/*

*A korábbi FAQ-hoz képest itt jóval kevesebb konkrét kérdés hangzik el. Ez azért van, mert a korábbi kérdések többsége jóval többször hangzott el, így mindenképpen külön fejezetben akarták véglegesen letisztázni ezeket. Az Epic és Huge Ship szabályokat (eredeti FAQ 4-7. oldala) Kardos Zoltán fordította, segítségét ezúttal is köszönöm!*

1. **Rész: Errata:** A szabály szövegének és a kártyának hivatalos módosításai.

Játékszabály 8. oldal:

Az orsózás akció végrehajtása egy akadály közelében szabály nem teljes. Az utolsó bekezdés első mondatát a baloldalon így olvasd: „Egy hajó nem hajthat végre orsó manővert (barell roll), ha ez azt eredményezné, hogy a hajó alapja átlapolódik vagy egy másik hajó alapjával, vagy egy akadályjelzővel, vagy pedig, ha a manőversablon átlapolódik egy akadályjelzővel.”

Játékszabály 10. oldal:

A támadás (single attack) működése nincs definiálva. Az 10. oldal első paragrafusát így olvasd: „Ez alatt a fázis alatt, minden egyes hajó végrehajt egy támadást egy ellenséges hajó ellen. A legmagasabb képzettségű (pilot skill) pilótával kezdve, hogy végrehajts egy támadást, a játékosoknak az alábbi lépéseket kell sorrendben végrehajtania:”

Játékszabály 20. oldal:

A fedezékben lévő/kitakart ellenfél elleni támadás feltétele nem pontos. A „Támadás akadályon keresztül (Attaking through obstacles)” második bekezdésének első mondatát a 20. oldalon így olvasd: „Mikor harcban leméred a távolságot, ha **a két hajó legközelebbi pontjai között lerakott távolságmérő széle** átlapol egy akadályt, akkor a támadást **akadályozottnak (obstructed)** kell számítani.”

Példa: A Lázadó játékos húz egy egyenes vonalat a két hajó legközelebbi pontjai között, hogy ellenőrizze, hogy bármelyik TIE vadászt kitakarja-e (obstructed) az aszteroida.

1. A vonal keresztezi az aszteroidát. Amennyiben az Újonc pilóta az Obsidian Squadron Pilótát támadja meg, akkor az akadályozottnak számít.
2. A vonal nem keresztezi az aszteroidát.Amennyiben az Újonc pilóta az Obsidian Squadron Pilótát támadja meg, akkor az nem számít akadályozottnak.

Gyorsítás akció (Boost) Referencia kártya:

A kártya utolsó mondatát így olvasd: „Egy hajó nem gyorsíthat, ha ez azt eredményezné, hogy a hajód alapja átlapolódik vagy egy másik hajó alapjával, vagy egy akadályjelzővel, vagy pedig, ha a manőver sablon átlapolódik egy akadályjelzővel.”

Daredevil (Fenegyerek) kártya

Az első mondatot így olvasd: „Akció: Hajts végre egy fehér 1-es bal vagy 1-esjobb derékszögű manővert. Ezután kapsz egy stressz tokent.”

Expert Handling (Gyakorlott pilóta) kártya

A szöveg ezen a kártyán nem pontos. Így olvasd: „Akció: Hajts végre egy ingyenes orsó akciót. Ha nem rendelkezel „orsó” ikonnal, kapsz egy stressz tokent. Ezután elvehetsz a hajódról 1 db ellenséges target lock-ot.

Gunner (Lövész) & Luke Skywalker kártyák

Az első mondatot ezen a fejlesztés kártyán így kell olvasni: „Miután végrehajtottál egy támadást, ami nem talált, azonnal végrehajthatsz egy támadást az elsődleges fegyverrel.”

Proximity Mines (Taposóakna) kártya

A szöveg ezen a kártyán nem pontos. Így olvasd: „Akció: Dobd el ezt a kártyát, és tegyél le egy Proximity Mines jelzőt. Ha egy hajó alapja vagy manőversablonja átlapolja a jelzőt, akkor a jelző felrobban.” Megjegyzés: a Proximity Mines jelző lerakásakor az a hajó alapja alá kerül, de ekkor még nem robban fel. Egy hajó csak akkor tekinthető átlapoltnak ezzel a jelzővel, amikor manővert, vagy „decloak”-ot hajt végre, gyorsít (boost) vagy orsózik (barrel roll).

Swarm Tactics (Raj taktika)

A szöveg ezen a kártyán nem pontos. Így olvasd: „A harci fázis kezdetén választhatsz egy baráti hajót, ami 1-es távolságon belül van. A fázis végéig a hajó pilótaképzettsége meg fog egyezni a tiéddel.”

1. **Rész: Kiegészítők szabályai:** Új szabályok a játék kiegészítőihez.

Egyedi Nevek

Némely kiegészítő egyedi névvel ellátott Hajó és Fejlesztés kártyákat tartalmaz, melyek neve előtt egy fekete pont is látható. Ahogyan az alapszabályokban is, úgy továbbra is él a szabály, miszerint egy játékosnak nem lehet 2 vagy több ugyanolyan nevű, egyedi névvel ellátott kártyája, még akkor sem, ha ezek különböző típusúak.

Torony (Turret) Elsődleges Fegyver

Néhány hajó (pl. Millennium Falcon) tornyot használ elsődleges fegyverként. Minden hajókártyán látható az elsődleges fegyver ikonja és minden **Torony Elsődleges Fegyverrel** rendelkező hajó támadóikonja körül egy erre figyelmeztető piros nyíl fut körbe (lásd: kép). Amikor ilyen hajónak az elsődleges fegyverével támadsz, olyan ellenséges hajót is becélozhatsz, mely belül, vagy kívül esik a hajó tüzelési ívén. Amikor ilyen hajónak a másodlagos fegyverével támadsz, akkor természetesen csak akkor célozhatsz be ellenséget, ha az belül esik a tüzelési íven (kivéve, ha van valami különleges képessége az ehhez használt fejlesztéskártyának).

Kiegészítő Tüzelési Ív (Auxiliary Firing Arc)

Néhány hajó (pl. Slave I) kiegészítő tüzelési távolsággal rendelkezik, melyet a hajó jelzőjén szaggatott vonal jelöl. Minden hajókártyán látható az elsődleges fegyver ikonja és minden **Kiegészítő Tüzelési Ívvel** rendelkező hajó támadóikonján ellentétes irányból láthatók nyilak (lásd: kép). Amikor ilyen hajónak az elsődleges fegyverével támadsz, a szokásos tüzelési ív mellett a kiegészítő tüzelési ívet is használhatod 1-3-as lőtávolságon belül. Amikor ilyen hajónak a másodlagos fegyverével támadsz, akkor természetesen csak akkor célozhatsz be ellenséget, ha az belül esik a szokásos tüzelési íven (kivéve, ha van valami különleges képessége az ehhez használt fejlesztéskártyának).

A [-0] manőver

Néhány hajó (pl. Lambda-class Shuttle) manőver sablonján  manőver is található. Ennek a manővernek a sebessége 0, és mozdulatlan marad, ezt jelzi a kis négyzet. Ahogy minden manővernek, úgy ennek is saját színe van, mely a manőver nehézségét jelzi. A többi manőverrel ellentétben ehhez nem tartozik manőversablon. A manőver végrehajtásához az aktív játékosnak csak ugyanúgy kell hagynia a hajóját, ahogyan volt.

Módosítások és Nevesítések (Modifications and Titles)

A Módosítások (Modifications) és a Nevesítések (Title) különleges fejlesztések, melyek nem minden hajó fejlesztési sávján jelennek meg. Bármely hajó használhat módosítást vagy nevesítést, hacsak a kártyán nincs speciális hajó megjelölés megszorításként. **Minden hajónak azonban maximum 1 módosítása és 1 nevesítése lehet!**

Frakció-megszorító fejlesztések

Néhány fejlesztés kártyán szerepel a „Csak Lázadó” (Rebel only) vagy a „Csak Birodalmi (Imperial only) felirat. Csak az adott típusú hajók használhatják ezeket a fejlesztéseket.

Bombák

A Bomba fejlesztéskártyák lehetővé teszik, hogy bomba jelzőt dobj le (Drop). A bomba jelzőkre vonatkozó szabályokat lásd lentebb. A Bomba fejlesztéskártyák nem másodlagos fegyverek.

**Bomba jelző ledobása (Dropping)**

Minden Bomba fejlesztéskártya egy speciális bomba jelző ledobását teszi lehetővé. A bomba ledobásához kövesd az alábbi lépéseket:

1. Vedd el az egyes előre manőversablont és tedd a hajód hátsó érintői közé.
2. Helyezd a bomba fejlesztéskártyának megfelelő bomba jelzőt a manőversablon másik oldalára, a bomba jelző érintői közé.

Ha a bomba jelző így egy hajó átfedésébe kerülne, akkor tedd a megfelelő helyre, az adott hajó talpa alá. Ekkor a bomba még nem robban fel azonnal, ehhez kövesd a bomba robbanásának szabályait.

**Bomba robbanása**

Minden bomba fejlesztéskártyán olvasható, mikor robban fel a bomba. Amikor ennek feltétele teljesül, kövesd a Bomba robbanása referencia kártya (Bomb Token’s Reference) utasításait (pl. sebzés kiosztása, jelző eldobása, stb.).

Gyorsítás akció (Boost)

Az akciósávjukon három irányba mutató nyíllal rendelkező hajók gyorsíthatnak (Boost). Gyorsításhoz kövesd az alábbi lépéseket:

1. Válassz egyet az egyes előre, egyes enyhe jobbra vagy az egyes enyhe balra manőversablonok közül.
2. Tedd a sablont a hajód első érintői közé.
3. Mozgasd a hajót a sablon másik végére és illeszd a sablon végéhez hajód hátsó érintőit.

A gyorsítás nem számít manőver végrehajtásnak. Egy hajó nem gyorsíthat, ha ezzel hajója átfedésbe kerülne egy másik hajóval vagy akadályjelzővel, vagy ha ezzel manőversablonja átfedésbe kerülne egy akadályjelzővel.

Álcázás akció (Cloak)

Az akciósávján  ikonnal rendelkező hajók végrehajthatnak álcázás akciót. Álcázáshoz kövesd az alábbi lépéseket:

Amikor egy hajó álcázást hajt végre, helyezz 1 álcázás jelzőt a hajó mellé. Nem hajthatsz végre egy hajóval álcázást, ha már van neki álcázás jelzője. A hajó mozgékonyság értéke 2-vel nagyobb lesz, ha van neki álcázás jelzője. Azonban amíg egy hajónak álcázás jelzője van, **nem hajthat végre támadást**. Az álcázás jelzők a kör végén is a hajók mellett maradnak.

Felfedés (Decloak)

Egy hajó elkölthet egy álcázás jelzőt (cloak token), hogy azonnal végrehajtson egy felfedést (decloak), mielőtt felfedné manővertárcsáját. Amikor egy hajó felfedést hajt végre, választania kell egyet az alábbiak közül:

* Hajts végre egy orsózás manővert „kettes előre” manőversablonnal.
* Hajts végre egy „kettes előre” manővert.

A felfedés (decloak) nem számít akciónak vagy manővernek, és egy hajó akkor is hajthat végre felfedést, amikor stressz jelzője van. Egy hajó nem hajthat végre felfedést, ha ezzel hajója átfedésbe kerülne egy másik hajóval vagy akadályjelzővel, vagy ha ezzel manőversablonja átfedésbe kerülne egy akadályjelzővel. A felfedést követően a hajó folytathatja az Aktivációs fázist a megszokott szabályok szerint.

Ion jelző

Néhány kártya képessége, pl. az „Ionágyú torony” (Ion Cannon Turret) fejlesztéskártya hatására egy hajó kaphat ion jelzőt. Egy ion jelzővel ellátott hajóra a következő különleges szabályok vonatkoznak, az adott fázistól függően:

* Tervezés (Planning) fázis: A hajó tulajdonosa nem tehet manővertárcsát a hajóhoz.
* Aktivációs (Activation) fázis: A hajó tulajdonosa úgy mozgatja hajóját, mintha az **„fehér egyes előre”** manővert hajtott volna végre. A manőver után távolítsd el a hajóhoz tartozó összes ion jelzőt. A hajó ezt követően már a megszokott szabályok szerint hajthat végre akciót.
* Támadás (Combat) fázis: A hajó támadhat a megszokott szabályok szerint.

Nagy hajók (Large Ships)

Néhány hajó alapja nagyobb, mint amik az X-Wing alapszettben találhatóak. Ezek a hajók a NAGY (LARGE) hajók osztályába tartoznak és az alábbi szabályokat követik:

**Ion jelzők:** Néhány kártya hatására egy hajó kaphat ion jelzőt. Egy nagy hajó ellen egy egyedüli ion jelző hatástalan, egy ilyen egyedülálló jelzőt csak egyszerűen hagyjátok a hajó mellett. Ha egy nagy hajóhoz kettő vagy több ion jelző kerül, az ion jelzőkhöz tartozó hatás bekapcsol, majd ezt követően minden ion jelzőt el kell távolítani a hajóról az aktivációs fázis végén.

**Átfedés:** Átfedéskor a nagy hajók ugyanazon szabályokat követik, mint más hajók. Egy másik hajóval való átfedés esetén mozgasd a sablon mentén úgy, hogy a hajó alapjának közepéhez viszonyítva az a leghelyesebb pozícióba és irányba kerüljön.

**Orsózás:** A nagy hajókra különleges szabályok vonatkoznak orsózáskor (barell roll). Ahelyett hogy az orsózáshoz használt sablon hosszát használnád, **a sablon rövidebb szélét használd** az akció végrehajtásához. Az orsózás minden másban megegyezik a szokásos szabályokkal. (Ez a módosítás X-Wing tornákhoz csak 2014. augusztus elsejétől lép érvénybe.) A képen látható példa: Egy YT-2400 sikeresen kikerül a TIE Fighter tüzelési szögéből egy orsózással.

**Előkészítés (Setup):** A nagy hajókra is a szokásos előkészületi szabályok érvényesek. Továbbá ekkor a nagy hajók alapja kívül eshet az 1-es távolságon (vagy a küldetésben megadott előkészítési területen), mindaddig, amíg kitölti e terület hosszát. Egy nagy hajó alapját nem lehet úgy elhelyezni, hogy bármely része kilógjon a játékterületről. A hajómakett kilóghat a játéktérről, amíg a hajó alapja a játéktéren belül marad.

*Példa: a lázadó játékos átlósan helyezi el a YT-1300 típusú hajóját az előkészítési területre. Gondoskodik róla, hogy a hajó alapja érintse a játéktér szélét, de ne lógjon azon túl, majd szabadon forgatja a számára megfelelő pozícióig.*

Epic szabályok

A következő részben találhatóak a **hatalmas (huge)** hajókra vonatkozó szabályok.

**Epic ikon:** Az epic ikonnal jelölt hajók csak Epic játékban használhatóak. Részei lehetnek küldetéseknek, de 100 pontos alapjátékban nem vehetnek részt.

**Nagy távolság mérő:** Néhány kiegészítőben az alap távolságmérőtől eltérő méretű távolságmérő található. Ezen megtalálható a 4-es és 5-ös távolság, az alaphoz képest. Csak azon speciális esetekben használjuk, amikor egy fegyver vagy egy kártya hatása a 3-as távolságon kívül hat.

Ha egy hajó **4-es távolságról** támad az elsődleges fegyverével, a védő **2** extra védelmi kockával dobhat. Ha **5-ös a távolság**, akkor ez **3** extra védelmi kockát jelent.

Hatalmas hajó szabályok

Néhány hajónak, mint a CR90-esnek és a GR75-ösnek 2 nagy műanyag bázisa van. Ezeket **hatalmas (huge)** hajóknak tekintjük és az alábbi szabályok vonatkoznak rájuk.

**Hatalmas hajó szekciók:** A hatalmas hajók egy hajónak számítanak, aminek 2 szekciójuk, 1 hajójelzőjük és 1 vagy 2 hajókártyájuk van. A hajójelző 2 részre van osztva egy **kék vonallal**. Az első bázis és a jelző első része jelenti az **első részt**, míg a hátsó bázis és a jelző hátsó fele jelentik a **hátsó részt**.

**Többszörös hajó kártya:** Néhány hajónak, mint a CR90 2 hajókártyája van, mindegyik részéhez egy. Mindegyik hajókártyának 2 oldala van és a játékot a normál oldallal kezdjük (a sérült/bénult oldal képpel lefele legyen; további részletekhez, lásd a “Több hajókártyával rendelkező hajó megbénult része” fejezetet).

**Aktiválási fázis:** Az aktiválási fázisban a hatalmas hajók mindig legutoljára kerülnek sorra, miután az összes kicsi és nagy hajó aktiválva lett. További részletek: „Hatalmas hajó aktiválása”.

**HATALMAS HAJÓ MOZGÁSA**

A hatalmas hajók speciális mozgási manőversablonnal rendelkeznek.

**Egyenes manőver lépései:**

1. Helyezd a sablont a hajó valamelyik oldalához, úgy hogy a sablon alsó vonala a hajó **első szekciójának** a **hátsó élével** legyen egy vonalban. 2. Fogd a hajót és helyezd az **első szekciójának hátsó élét** a kiválasztott sebesség vonalához.

**Fordulás manőver lépései:**

1. Helyezd a sablont az első szekció azon oldalához amerre a hajó fordulni fog, mindezt úgy hogy az **első bázis hátsó élének** sarka pontosan illeszkedjen a manőver sablon alsó részén lévő bevágásba.

2. Fogd a hajót és tedd úgy, hogy az első bázisának jobb első sarka pont a kiválasztott manőver jele alatti jobb sarokba illeszkedjen a manőver sablonnál.

**Példa egyenes manőverre**

1. A lázadó fél felfedi a hajó manővertárcsáját (2-es előre).

2. A sablon alsó vonalát a hajó első szekciójának a hátsó éléhez helyezi.

3. A hajó első bázisának hátsó élét a kiválasztott sebesség (2-es előre) vonalához helyezi.

**Példa fordulás manőverre**

1. A lázadó fél felfedi a hajó manővertárcsáját: [1-es enyhén jobbra].

2. A lázadó fogja a GR-75-ös manőversablonját és a GR-75-ös első szekciójának hátsó sarkához illeszti a manőver sablon alsó részén lévő bevágást.

3. A lázadó fél a helyén tartja a sablont és a GR-75-öt mozgatja úgy hogy a GR-75-ös első bázisának jobb első sarka pont a manőver sablon [1-es enyhén jobbra] jele alatti jobb sarokba illeszkedjen.

**Energia**

A hatalmas hajók rendelkeznek **energiával,** amit elhasználhatnak speciális akcióra és eseményekre. Energia jelzőt kell helyezni a hajó kártyára ha energiát nyer a hajó, ha pedig felhasznál akkor a hajó kártyáról kell elvenni. Ezen jelzők száma **maximálva** van. Fejlesztési kártyákkal azonban növelhető ez a szám. Ha bármikor egy kártya túllépné ezen értéket a többletenergia jelzők azonnal a tartalékba kerülnek. Az energia jelzők addig a hajó kártyán maradnak, míg el nem használják őket.

**Energia lépései az aktiválási fázisban**

Hogy kapjanak vagy használjanak energiát, a hatalmas hajóknak 2 további lépése van az aktiválási fázisukban. Ezek a “Clean Up” és a “Perform Action” lépések között vannak, és az alábbi sorrendben kell végrehajtani őket:

1. **Energia nyerése**: a hatalmas hajók annyi energiát kapnak, amennyi energia ikon szerepel a kiválasztott manővernél (a sebesség érték alatt).

2. **Energia szétosztás**: a hajókártyáról áthelyezhetőek az energia jelzők bármely, a hajóhoz csatolt energiát igénylő kártyára, betartva az energia limiteket.

3. **Energia felhasználása**: a hajó használhatja **1 vagy több** fejlesztési vagy sérülés kártyáját amin “**Energy**:” felirat szerepel. Ezen kártyák körönként 1-szer használhatóak.

**Hatalmas hajó akciók**

**Visszatöltés []**

A fenti ikonnal rendelkező hajók végrehajthatnak egy **visszatöltés** akciót. Ehhez a hajó kártyájáról el kell távolítani az **összes** energia jelzőt. Minden egyes energia jelző 1 pajzsot ad vissza. Több hajókártya esetén csak az egyik részre kerül pajzs energia jelzőnként. A visszatöltés maximum a hajó kártya pajzs értékéig hat.

**Erősítés [ ]**

A fenti ikonnal rendelkező hajók végrehajthatnak egy **erősítés** akciót. Ehhez egy erősítés jelzőt kell helyezni a hajó első vagy hátsó szekciójára. Amikor egy erősítés jelzővel felszerelt hajó védekezik, a védő eredményhez +1 érték adódik, amennyiben a jelző a támadott szekción van. Ez a hatás egy egész körön át tart, azaz több támadás esetén is használható. A végső (end) fázis alatt el kell távolítani az összes erősítés jelzőt a fókusz és kitérés jelzőkkel együtt.

**Zavarás [ ]**

A fenti ikonnal rendelkező hajók végrehajthatnak egy **zavarás** akciót. Ehhez ki kell választani egy ellenséges egységet 1-2 hatótávon belül és stressz jelzőket kell hozzárendelni, amíg legalább 2 nem lesz neki.

**Célpont bemérése [ ]**

Néhány hatalmas hajó akciósávjában megtalálható ez az akció. A szabály megegyezik az alap

szabálykönyvben lévővel. Amikor a hatalmas hajó bemér egy célpontot, a kék jelzőt a hajó mellé kell helyezni. Nincs egyik szekcióhoz sem rendelve, és bármelyik szekció használhatja.

**Koordinálás [ ]**

A fenti ikonnal rendelkező hajók végrehajthatnak egy **koordinálás** akciót. Ehhez egy 1-2 távolságra lévő baráti hajót kell kiválasztani. A kiválasztott hajó azonnal végrehajthat egy szabad akciót.

**Akció végrehajtása 2 hajókártyával rendelkező hajó esetén**

Az ilyen hajó 2 akciót hajthat végre a “Perform Action” fázisban. Az első akció az első szekcióhoz tartozó akciósávja, vagy az ehhez a részhez tartozó fejlesztési vagy sérülés kártya alapján hajtható végre. A második pedig ugyanez csak a hátsó szekcióhoz tartozóan.

**Hatalmas hajóktól mért távolság akció alatt**

Amikor egy játékos végrehajt egy akciót vagy használja az egyik szekcióhoz tartozó kártya

képességét, a mért távolság az érintett hajó(k) és a hatalmas hajó legközelebbi pontja közti távolságot jelenti. Például, ha a CR90-es első szekciója egy koordinálást végez, akkor a CR90-es hajó bármely pontjához 1-2 távolságra lévő baráti hajó azonnal végrehajthat egy szabad akciót.

**CSATA FÁZIS**

Az alábbi fejezet részletezi a hatalmas hajók cselekvéseit csata közben.

**Nagy hajó támadása**

A csata fázisa alatt mindegyik hatalmas hajó egyszer támadhat az elsődleges fegyverével és egyszer támadhat **mindegyik** másodlagos fegyverével. Mielőtt a következő támadás elkezdődne, az előzőt mindig be kell fejezni. Néhány hatalmas hajó, mint a GR-75, nem rendelkezik alapból támadási értékkel, ennél fogva nem tud végrehajtani támadást elsődleges fegyverrel a csata fázis alatt.

**Nagy hajók mozgékonysága**

A nagy hajók mozgékonyság értéke 0, de kaphatnak extra kockákat kártyahatásokra, távolsági módosítókra, akadály által blokkolt támadásra, stb.

**Nagy hajó megtámadása**

Ahhoz hogy megtámadj egy nagy hajót, válassz egy szekciót, amit a támadó hajó alapesetben tud támadni. Kösd össze egy képzeletbeli vonallal a támadó és a támadott hajó kiválasztott bázisának közepét. Ha ez a vonal nem keresztezi a hatalmas hajó kék középső vonalát, akkor a támadó támadhatja az általa kiválasztott szekciót. A támadás távolsága a támadó hajó és a hatalmas hajó kiválasztott szekciójának legközelebbi részének távolsága, ami a **támadó hajó tüzelési szögén belül van**. Tüzelési szöget figyelmen kívül hagyó támadásnál nem kell ezt figyelni. Ha a támadó megállapítja, hogy nem tudja támadni a kiválasztott szekciót, akkor másik célpontot választhat.

**Ágyú elsődleges fegyver**

Néhány hatalmas hajónak az elsődleges fegyvere az ágyú. Ez a hajó kártyáján és a hajó jelzőn is fel van tüntetve. A hajó ezzel a fegyverrel **tüzelési szögtől függetlenül** támadhat, és a hatótávot a megfelelő **szekciótól** kell számolni. Kösd össze egy képzeletbeli vonallal a kiválasztott védő és a támadó hajó alapjának közepét, amikor a tüzelési szögön kívül támadsz. Ha ez a vonal nem keresztezi a nagy hajó kék középső vonalát, akkor a támadó támadhatja az általa kiválasztott hajót.

**Elsődleges fegyver hatótávja**

Néhány hatalmas hajónak hatótáv korlátozása van az elsődleges fegyverére. Például a CR90-es elsődleges fegyvere 3–5 hatótávra használható (lásd. “Nagy távolság mérő” 4. oldal). Ez jelezve van a hajó kártyáján.

**További tüzelési szögek**

Néhány hatalmas hajónak több tüzelési szöge is lehet. Például a CR90-esnek 4 is van, 2 az első részen 2 hátsó részen. Ha a CR90-es egyik része egy másodlagos fegyverrel rendelkezik, akkor ennek a fegyvernek **azon rész** tüzelési szögeit kell használnia amelyikhez rendelve van.

**Sérülés:** A hatalmas hajóknak 2 egyedi sérülés paklijuk van, mindkét részhez egy. Amikor a hajó egyik része sérülést szenved a megfelelő pakliból kell húzni és a megfelelő hajókártyához kell tenni. Egy hajókártyával rendelkező hatalmas hajónál értelemszerűen csak ahhoz az egy kártyához lehet rendelni a sérülés lapokat. Ha egy eseménytől mindkét rész sérülhetne, akkor az **ellenfél** választ, hogy melyik részt érte a találat.

Ha egy olyan forrás okozza a sérülést, ami egyértelműen nem határozza meg mely részre hat, akkor szintén az ellenfél választhat. Megbénult rész nem választható.

**Több hajókártyával rendelkező hajó megbénult része**

Ha a sérülés kártyák értéke eléri vagy meghaladja a páncélzat értékét, az adott szekció megbénul. Ezután e szekció hajókártyáját meg kell fordítani. A hajókártyának ezen oldala kevesebb fejlesztés ikont tartalmaz, mint a normál oldali. Amikor átfordítjuk a kártyát, az összes olyan fejlesztéslapot el kell dobni, aminek az ikonja nincs a kártya ezen oldalán. Az energia többletet is el kell dobni. A rangok és módosítások maradnak. A megbénult rész nem támadható és nem szenvedhet sérülést. Ha mindkét rész bénult lesz, a hajó megsemmisül és azonnal lekerül a játéktérről. Kivétel: “ Egyszerre támadás szabálya.”

**Egyszerre támadás szabálya**

Ha az egyik szekció egy támadás során bénulttá válna egy olyan támadótól, akinek a képzettsége megegyezik a hatalmas hajó képzettségével és a hatalmas hajó még

nem támadott, akkor a hajókártyát még nem kell átfordítani. A csata fázis során még normál

üzemmódban támadhat, habár a képpel felfelé lévő sérülés kártyái hatással vannak a támadására. Miután a CR90-esnek megvolt a lehetősége a támadásra, bármely szekciója, ami bénulttá válna, bénult is lesz.

**TOVÁBBI HATALMAS HAJÓ SZABÁLYOK**

**Kezdő pozíció**

A hatalmas hajók kezdő pozíciójára az alapszabályok érvényesek. Habár előfordulhat, hogy e hajók bázisa kívül eshet az 1-es hatótávon (vagy egy küldetés által meghatározott kezdő pozíción), amíg a hajó teljes hosszában elfoglalja a kijelölt területet. Hatalmas hajók bázisának része nem kerülhet a játéktéren kívülre. Maga a hajómodell viszont igen, ha a bázisa a játéktéren belül marad.

**Hatalmas hajó kezdő pozíció példa:** A lázadó fél átlósan helyezi le a GR-75 hajót a kezdő pozícióba. A hajó hátsó bázisnak bal alsó sarka érinti a játéktér szélét, majd szabadon a kívánt irányba fordíthatja a hajót.

**Hatalmas hajó aktiválása**

Az aktiválási fázis 2 részből áll, melyet a játékosoknak az alábbi sorrendben kell végrehajtaniuk:

2a. Kis és nagy hajók aktiválása

2b. Hatalmas hajók aktiválása

Mindkét részben az aktiválási sorrend az alacsonyabb pilóta értéktől megy a magasabb felé.

Minden más alapszabály, ami az aktiválásra vonatkozik változatlan marad. Azon hatások, melyek az aktiválási fázis végén történnének, a hatalmas hajók aktiválása után fognak bekövetkezni. ***Példa***: a lázadó fél csapata egy Rookie Pilot (2. szint), Luke Skywalker (8. szint), és egy CR90 (4. szint). Az aktiválási fázis alatt a sorrend: Rookie Pilot, Luke Skywalker, és végül a CR90.

**ÁTFEDÉS:** A hatalmas hajókra módosított átfedési szabály érvényes.

**Átfedés hatalmas hajókkal**

Amikor egy hatalmas hajó manővere végén 1 vagy több szekciója átfedésbe kerülne 1 vagy több hatalmas hajóval, az alapszabályokat kell alkalmazni. Kivéve, hogy az éppen mozgó hatalmas hajó nem hagyja ki a “Perform Action” lépést. Viszont mindkét hajónak húznia kell egy **lefordított** sérülés kártyát a megfelelő sérülés pakliból.

**Kis és nagy hajók átfedése**

Amikor egy hatalmas hajó egyik szekciója a manővere végén átfedésbe kerül 1 vagy több kis vagy nagy hajóval, ezen hajók azonnal megsemmisülnek és a hatalmas hajó befejezi manőverét. A hatalmas hajó nem ugorja át a saját “Perform Action” lépését. Ezután az átfedés miatt megsemmisült kis hajók után 1, a nagy hajók után 2 támadó kockával kell dobnia a hatalmas hajót irányító félnek. Majd a hatalmas hajó első szekciója elszenvedi a sérüléseket, minden dobott találat(ok) és kritikus találat(ok) után.

**Átfedés akadállyal**

Amikor egy hatalmas hajó egyik szekciója a manővere végén átfedésbe kerül 1 vagy több akadály jelzővel, a hatalmas hajó kap egy **lefordított** sérülés kártyát. Ezt az adott szekcióhoz tartozó sérülés kártya pakliból kell húzni. Ha mindkét szekció érintett, az ellenfél választ. Akadályok miatt a hatalmas hajóknak nem kell kihagyni a “Perform Action” lépést. Ha egy akadályjelző átfedésbe kerül egy hatalmas hajóval, azt azonnal el kell távolítani a játéktérről. A hatalmas hajó manőver sablonja érintheti az akadály jelzőt, ez **nem számít** átfedésnek.

**Kis/nagy hajó „ütközése” hatalmas hajóval**

Amikor egy kis vagy nagy hajó a manővere végén átfedésbe kerül egy hatalmas hajóval, az alapszabálykönyv 17. oldalán található “Plastic Bases Overlapping” szabályt kell követnie. Továbbá, a hajót irányító félnek dobnia kell egy támadó kockával és találat vagy kritikus találat esetén sérülést szenved.

**Módosítások**

Hatalmas hajók csak “Huge Ship only.” feliratú módosításokat alkalmazhatnak.

**Fókusz, kitérés, és stressz jelzők**

Fókusz, kitérés, és stressz jelzőknek nincs hatásuk a hatalmas hajókra. Ha ilyen jelző kerülne rá, azt azonnal el kell távolítani.

**Ion jelző**

Néhány kártya hatására egy hajó ion jelzőt kaphat. A hatalmas hajók nem szenvedik el ennek hatását. Helyette, a “Gain Energy” lépésnél csökkenteni kell az energia értékét a hajóhoz rendelt ion jelzők számával. Majd el kell távolítani az **összes** ion jelzőt az aktiválási fázis végén.

**Célpont bemérés jelző**

Egy hajónak, amely bemért egy hatalmas hajót a célpont bemérés jelzőjét a hatalmas hajó egyik szekciójához kell helyeznie. Ezen szekció legközelebbi pontja hatótávon belül kell legyen. A piros jelzőt kell a hatalmas hajó szekciójához helyezni és a hatása csak erre a szekcióra érvényes.

**Szabad akciók**

Hatalmas hajók nem hajthatnak végre szabad akciót.

**Akadályozás**

Amikor egy hajó támadása egy hatalmas hajó bármely részén vezet keresztül és a célpont nem a hatalmas hajó, a támadás akadályozott, így a védő +1 kockával dob.

**Támadó rakéták (Assault Missiles)**

Ha egy hatalmas hajót Assault Missiles-szel támadják, ami megrongálja az összes hajót a támadott hajó 1-es távolságán belül, a játékosnak ki kell választani a támadott szekciót. A hatalmas hajó másik szekciója nem sérül ebben az esetben.

**Taposóakna (Proximity Mines)**

Ha egy hatalmas hajó manőversablonja átfedésbe kerül egy Taposóakna jelzővel, akkor az **nem** aktiválódik. Taposóakna csak akkor aktiválódna hatalmas hajó esetében, ha a hatalmas hajó **alapja** kerülne átfedésbe a Taposóakna jelzővel.

**Nagy hajók használata akadályként**

A játékosok használhatják akadályként is a hatalmas hajókat. Ehhez, fordítsuk meg a hajójelzőt a csillagképes oldalára és alkalmazzuk az alapszabálykönyv 20. oldalán leírtakat az alábbi változtatással: az egyik játékos akadályként leteszi a hatalmas hajót az első 3 aszteroida akadály helyett. Tornákon alapesetben nem használhatóak akadályként, kivéve, ha a torna szervezője külön meg nem engedi. A nagy hajó akadályt egyik játékos sem irányíthatja. A “További nagy hajó szabályok” részben leírt szabályok vonatkoznak az átfedésre és ütközésre. Nem mozdul, nem támadható, nem sérül, nem semmisül meg.

**ÚJ FEJLESZTÉSKÁRTYÁK**

Az alábbi részben a hatalmas hajókhoz tartozó fejlesztéskártyák leírása található.

**Hajókorlátozású fejlesztések**

Néhány fejlesztési kártyán az alábbi felirat olvasható “Huge Ship only.” Ezen kártya nem rendelhető kis vagy nagy hajókhoz.

1. **Rész: Szabálypontosítások:** A szabályok között fellépő kölcsönhatások és más pontosítások.

Képesség-megoldás alkalmanként egyszer

Alkalmanként egyszer használható egy képesség hatása. Például Luke Skywalker pilótaképessége bekapcsol „amikor védekezik”, azaz minden ellenfele támadásakor csak egyszer alkalmazható.

Célpont bemérése (Target Lock) szerzése (acquiring)

Amikor egy képesség célpont bemérésre utasít („acquire a target lock”), akkor ez nem ugyanolyan, mint végrehajtani egy célpont bemérése akciót. Ilyen esetben ugyanis akkor is bemérhetsz célpontot, ha van rajtad stressz jelződ – akár többször is ugyanabban a körben. Ezzel szemben a célpont bemérése akciót csak körönként egyszer lehet végrehajtani.

Minden hajó csak egyetlen célpont bemérésre képes, hacsak nem rendelkezik másképp egy hatás.

Megváltozott Pilótaképesség (Altered Pilot Skill)

Néhány képesség megváltoztatja egy hajó pilótaképességének (pilot skill) értékét. Ha több ilyen képesség hatása is életbe lép, akkor csak a legújabb hatás számít. Például, ha egy Zöld Raj (Green Squadron) pilótája birtokolja a Veteran Instincts (Veterán ösztönök) képességet, a pilótaképessége 3-ról 5-re változik. Ha később ka egy Damaged Cockpit (Sérült pilótafülke) sérülést képpel felfelé, a pilótaképessége 5-ről 0-ra változik. A következő körben Wedge Antilles használja a Swarm Tactics (Raj taktika) kártyát, hogy a pilótaképességének értéke 9-re növekedjen.

Egy jelző hajódhoz adása (Assigning)

Amikor egy képesség arra utasít, hogy hajódhoz adj egy jelzőt, akkor ez nem ugyanolyan, mint egy ingyenes akció végrehajtásával történő jelző hajódhoz adása. Például Kyle Katarn képessége lehetővé teszi, hogy „megjelölj egy baráti egységet az egyik fókusz jelződdel a hajódtól 1-3-as távolságra”. Egy hajó, mely így kap fókusz jelzőt, képessé válik ebben a körben egy fókusz akció végrehajtására.

Benne vs. Belül („At” vs. „Within”)

A „benne” („at”) a célpont alapjának legközelebbi részének elhelyezkedése adott távolságon belül. Például amikor megtámadsz egy hajót, amelynek alapja a 3-as és a 2-es lőtávolságon belül is megtalálható, akkor az a hajó 2-es lőtávolságban van.

A belül („within”) esetén teljesen belül kell lennie a hajónak. Például egy szokásos torna előkészítésekor: „legyen 1 távolságon belül a tábla szélétől”.

Mozgás vezetők (guides)

A hajó alapján lévő mozgás vezetők a hajók közötti mérési tartományon kívül magába foglalja a hajó alapját és annak minden részét.

Egysoros átfedés

Néha egy kör úgy ér véget, hogy két hajó érinti egymást párhuzamoson, ugyanabba az irányba nézve. Ha mindkét hajó ugyanakkora méretű alappal rendelkezik és ugyanolyan akadálytalan egyenes manővert hajtanak végre a következő körben, a hajók nem fedik majd át egymást és nem számítanak érintkezőknek, még ha fizikálisan szomszédosak is.

Jelző elköltése

Támadáskor a játékosok elkölthetnek fókusz vagy bemérés jelzőket és dönthetnek úgy, hogy egyik támadókocka eredményét sem módosítják. Védekezéskor a játékosok elkölthetnek fókusz jelzőket és dönthetnek úgy, hogy nem módosítják egyik védekezőkocka eredményét sem, illetve elkölthetnek kitérés (evade) jelzőket akkor is, ha ezzel több kitérésük lesz, mint az összes találat száma.

Stresszes és Ionizált (Stressed and Ionized)

Egy legalább 1 stressz jelzőt birtokló hajó stresszesnek (stressed) számít. Egy legalább 1 ion jelzőt birtokló kis hajó (vagy legalább 2 ion jelzőt birtokló nagy hajó) ionizáltnak (ionized) számít.

Sérülés elszenvedés vs. Sérüléskártya húzás

Amikor a játék egyik hatása sérülés elszenvedését (suffer damage) okozza egy hajónak, nem ugyanaz, mint húzni egy sérülés kártyát (dealt a Damage card). A sérülés elszenvedése ugyanúgy működik, ahogyan az alapszabály 16. oldalán található és ez a sérülés először a pajzsnak okoz kárt. Egy sérülés kártya húzása azonban független a meglévő pajzsok számától. Például a Proton bomba (Proton bombs) hatása, hogy húzz egy sérülés kártyát képpel felfelé. Ezt pedig nem lehet elkerülés (evade) jelzővel vagy mással (pl. Tűzelvonással (Draw Their Fire)) hatástalanítani.

Érintő és Mozdulatlan manőverek

Ha egy hajó az aktivációja kezdetén érintésben áll más hajóval és mozdulatlanság manővert hajt végre, a hajó nem számít átfedettnek vagy érintettnek, még ha fizikálisan szomszédosak is.

Több hajó érintkezése

Egy hajó befejezheti úgy manőverét, hogy több hajóval is érintkezik. Ha egy hajó két másik hajót is átfed, és mindkét hajóval érintkezésben marad, miután visszamozgott a sablonon a szabályok szerint, akkor mindkét hajóval átfedettnek és érintkezésben lévőnek számít.(Lásd a képen.)

**Kompetitív játék**

Kompetitív és kiemelt eseményeknél kritikus, hogyan hajtjuk végre a manővereket, akciókat, hogyan mérjük ki a távolságot és hogyan határozzuk meg a sorrendet.

A játékosoknak teljesen végre kell hajtaniuk hajójuk aktivációját mielőtt továbblépnének a következő hajóra – azaz teljes mértékben végre kell hajtani a hajó mozgását (az ütközésekkel és kártyaképességekkel együtt) és a hajó összes lehetséges akcióját. A csapat minden hajója egyesével aktiválódik, mozog és akciózik még akkor is, ha a játékos ugyanolyan hajókat ugyanoylan pilótákkal és ugyanolyan manőverekkel mozgat vagy ugyanoylan akciókkal használ.

Minden jelzőt (kivéve a pajzs jelzőket) a hajó alapja mellé kell helyezni a játéktérre és nem szabad a hajókártyára tenni ezeket.

Egyidejű képességek (mindt amikor mindkét játékos bekapcsolja Swarm Tactics képességét a harc fázis előtt) a kezdeményezés sorrendjében hajtódnak végre.

A Tervezés fázst követőn, ha a játékos meg kívánja tekinteni egyik manővertárcsáját, azt előbb jeleznie kell ellenfelének. A manővertárcsák manipulálását nem tűrjűk el.

Akció döntés

Amikor célpontot mérsz be, a játékosnak először be kell jelenteni a tervezett célpontot. Ezután le kell mérnie a távolságot, hogy megbizonyosodjon róla, lehetséges az akciót végrehajtania. Ha a célpont bemérhető távolságra van, a célpont bemérése jelzőt ehhez a hajóhoz kell tenni. Ha a célpont nincs bemérhető távolságra, a játékos megnevezhet egy másik célpontot, vagy akár egy másik akciót is választhat.

Amikor orsózást hajtasz végre, a játékosnak először meg kell neveznie, a hajója melyik oldalán akarja az orsózást végrehajtani. Ha a mérést követően bármely formában képes szabályos orsózást végrehajtani, a játékos köteles azt megtenni. Ha a hajó ezen az oldalán nem lehetséges szabályos orsózást végrehajtani, a játékos megnevezheti a hajója másik oldalát az orsózás kivitelezésére, vagy akár egy másik akciót is választhat.

Amikor gyorsítást hajtasz végre, a játékosnak először meg kell neveznie, melyik manőversablont és melyik irányt akarja használni. Ha a mérést követően képes szabályos manővert végrehajtani, azt meg kell tennie. Ha ez nem lehetséges, akkor ajátékos megnevezhet egy másik manőversablont és irányt a gyorsítás kivitelezésére, vagy akár egy másik akciót is választhat.

Távolságmérés

A játékosok csak akkor mérhetnek távolságot és/vagy használhatják a távolságmérőt a hajók lőtávolságának megállapítására, amikor:

* adott hajó aktív hajóvá válik a harci fázisban és a konkrét célpont meghatározása előtt ettől a hajótól megmérhető, mely ellenséges hajók vannak lőtávolságon belül, vagy
* egy hajó képességének bejelentett használatához szükséges, hogy más hajó(k) bizonyos távolságon belül legyenek, a játékos megpróbálhatja használni ezt a képességet és ekkor lemérheti, van-e ilyen hajó a megfelelő távolságban, hogy ténylegesen bekapcsolja az adott képességet, vagy
* megtörténik a target lock akció tervezett célpontjáról történő bejelentés, az aktív játékos lemérheti a terezett célpont és csak a tervezett célpont és saját hajója közötti távolságot.

Elhibázott lehetőségek

Alkalmanként előfordul, hogy a játékosok megfeledkeznek fontos hatásokról. A kompetitív és kiemelt eseményeken, ha egy lehetőség elmaradt és a játék már azóta tovább folytatódott, akkor a lehetőség elveszett.

* Ha egy játékos elfelejtett hajójával akciót végrehajtani és már másik hajóval folytatódott a játék (manővertárcsa került felfedésre, manőver került végrehajtásra, stb.), akkor az akció elveszett és nem lehet utólag végrehajtani.
* Ha egy játékos elfelejtett manővertárcsát rakni hajója mellé, de már kijelentette ellenfelének, hogy készen áll a következő körre, valamint az első hajóval kezdetét vette a kör (manővertárcsa került felfedésre, manőver került végrehajtásra, stb.), akkor már nem tehető manővertárcsa ehhez a hajóhoz. Amikor egy ilyen hajó aktiválódik, az ellenfél választhatja meg, hogy a hajó milyen manővert hajt végre. A manőver előtt a játékos nem hajthat végre semmilyen akciót, de a manőver után a szokásos módon folytathatja saját körét.
* Ha egy játékos elfelejtett bejelenteni egy később bekapcsolódó hatást (pl. Swarm Tactics bejelentése a harc fázis kezdetekor), nem hajthatja végre és nem jelentheti be utólagosan, későbbi időpontban.

Hibák

Hibák előfordulnak. A kompetitív és kiemelt eseményeken fontos, hogy tisztán és pontosan oldjuk meg ezeket a helyzeteket, amint felmerülnek.

* Ha egy játékos rossz manővertárcsát tesz hajója mellé (pl. felcserél egy B-Wing és egy X-Wing tárcsát), amikor felfedi azt, jeleznie kell ellenfelének a hibát. Ha a manőver egy szabályos mozgást tesz lehetővé (mert mondjuk a B-Wing és az X-Wing tárcsáján is megtalálható), akkor ezt hajtjuk végre és nem történik különösebb esemény. Azonban, ha ez nem tesz lehetővé szabályos mozgást, az ellenfél választ ki egy szabályos manővert erről a tárcsáról.
* Ha egy játékos tárcsája felfordításkor két különböző manőver között áll és lehetetlen eldönteni, melyik volt az, amit a játékos kiválasztott, az ellenfél választ, hogy a két manőver közül melyiket hajtsák végre.
* Ha egy játékos felborít egy hajót, meg kell próbálnia a lehető legpontosabban visszatenni eredeti helyére. Ha ez esélytelen, akkor az ellenfél mondja meg a végső pozícióját és orientációját úgy, hogy az minél jobban egyezzen a hajó eredeti pozíciójával.

Ezek a szabályok nem kívánják büntetni a játékosokat, vagy rohanásra késztetni őket, hátha hibázik az ellenfelük. A játékosoknak elegendő időt kell hagyniuk ellenfelüknek arra, hogy végiggondolják és végrehajtsák manővereiket, képességeiket, lehetőségeiket.

1. **Rész: Kártyapontosítások:** A kártyák között fellépő kölcsönhatások és más pontosítások.

**Sérüléskártyák**

**Blinded Pilot (Elvakított pilóta):** Ahhoz, hogy a hajó lefordítsa ezt a kártyát, végre kell hajtania egy támadást. Ha egy olyan hajó kapja ezt a kártyát, melyhez tartozik olyan támadó képesség, melyhez nem kell kockát dobni (pl. Darth Vader, Gunner, Luke Skywalker), az továbbra is végrehajtható.

Ha egy hajóhoz kettő is kerül ebből a sérülésből, mindkettőt külön-külön kell lefordítani.

**Damaged Cockpit (Sérült pilótafülke):** Lásd e FAQ 3. részében a Megváltozott pilótaképesség részt. Abban a körben, amikor képpel felfelé hajódhoz kerül, képessége még nem kapcsol be, csak az ezt követő körben.

**Damaged Engine (Sérült hajtómű):**Haegy *R2 Asztromech*droiddal felszerelt hajó kap ilyen sérülést, a mozgás végrehajtásakor a manőver pirosnak minősül 1-es vagy 2-es sebesség esetén is. Az Adrenalinlöket (Adrenaline Rush) nem használható, hogy így változtasd meg ezt a piros manővert fehérre.

**Damaged Sensor Array (Sérült érzékelő):** Ilyen sérüléssel rendelkező hajó végrehajthat olyan akciót, mely fejlesztés- vagy sérüléskártya szövegén „**Akció:**” leírással rendelkezik. Bár az ilyen sérüléssel rendelkező hajó nem hajthat végre célzás bemérése akciót az akciósávjáról, de más módon lehetséges ellenfelet becéloznia. Ha egy fejlesztés kártya olyan ingyenes akciót tesz lehetővé, ami a hajó akciósávján is megtalálható (például Expert Handling /Gyakorlott pilóta/), a kártya „**Akció:**” képessége akkor is végrehajtható.

**Stunned Pilot (Kábult pilóta):** Az ezzel szerzett sérülés az átfedést követő sérülésekhez hozzáadódik. Ha a manőver során a manőversablon átfedésbe kerül más hajóval vagy akadállyal, de a hajó akadálytalanul, átfedés nélkül lehelyezhető, akkor a Kábult pilóta kártya nem aktiválódik.

**Hajókártyák**

**Backstabber:** „Backstabber csak akkor dobhat további akciókockával, ha hajójának alapja minimálisan sem esik bele az ellenfél nyomtatott tüzelési ívébe. Egy elsődleges vagy másodlagos torony fegyverrel rendelkező hajó ellen is érvényes marad a képesség, ha hajójának alapja minimálisan sem esik bele az ellenfél alapjának nyomtatott tüzelési ívébe.

**Biggs Darklighter:** Ha a támadónak több mint egy fegyvere is elérhető, akkor ha lehetséges olyat kell választania, amellyel Biggs Darklighter célpont lehet.

**Boba Fett:** Ha Boba Fett rendelkezik a Navigatorral és enyhe kanyar manővert választ, akkor amikor felfedi tárcsáját bármilyen sebességű enyhe kanyart választhat.

**Captain Jonus:** Ha egy baráti hajó többszörös támadást hajt végre a másodlagos fegyverével (pl. Cluster Missiles-szel /Fürtős rakéta/), Captain Jonus használhatja a képességét minden egyes támadáskor.

**Captain Kagi:** Ha egy ellenséges hajó Fire-Control Systemmel (Tűzjelző rendszer) van felszerelve olyan távolságra, hogy képes lenne akár Captain Kagit is célpontként bemérni, de egy másik hajót támad meg, akkor ezt követően a Fire-Control System aktiválásakor nem Captain Kagi, hanem a védekező hajót kell a támadónak becéloznia. Ha az ellenséges hajó Weapons Engineerrel (Fegyvermérnök) van felszerelve, a második célzás jelzőt Captain Kagira kell tennie. Ha egy hajó már becélozta Captain Kagit, lehetséges másik hajót becélozni helyette.

**Captain Yorr:** Ha egy másik hajó képességének használatához stressz jelzőt kell előbb szerezni (pl. Soontir Fel, vagy Opportunist) Captain Yorr a képességével nem vállalhatja ezt át. Ha egy képesség bekapcsolását követően utólag kapna egy stressz jelzőt barátságos hajó (pl. Push the Limit), azt Captain Yorr a képességével magára vállalhatja.

**Chewbacca:** Bármikor, ha Chewbacca képpel felfelé sérüléskártyát húz, ezt követően azonnal le kell fordítania azt képpel lefelé, anélkül, hogy a kártya bármely képessége bekapcsolna, beleértve a Sérült Pilóta (Injured Pilot Damage) kártyát is. Amikor egy sérüléskártyát képpel felfelé kell megkapnia (nem pedig húznia) egy kártya hatására (pl. Saboteur vagy Rexler Brath), arra Chewbacca képessége nincs hatással.

**Colonel Jendon:** Arra a hajóra is tehet egy kék bemérés jelzőt Colonel Jendon, akinek az akciósávján nincs cél bemérése ikon.

**Colonel Vessery:** Ha egy baráti hajó becéloz egy ellenséges hajót és Colonel Vessery elkölti a saját célpont bemérése jelzőjét a hajó megtámadásához (például Concussion Missile-hoz), azonnal tehet egy új célpont bemérése jelzőt erre a hajóra és el is költheti, hogy újradobjon a támadókockákkal.

**Corran Horn:** Corran Horn a záró fázis (End phase) előtti támadásakor az elkerülés és fókusz jelzők még nem kerülnek eltávolításra.

**Dark Curse:** A Dark Curse nem lehet célpontja egy olyan másodlagos fegyverrel támadó hajónak, melynek használatához fókusz jelzőt kellene elköltenie.

**Echo:** Amikor felfedést (decloak) jelent be az Echo-t irányító játékos, köteles bejelentenie a mozgás irányát és oldalát annak végrehajtása előtt. Ha a bejelentett mozgás szabályosan kivitelezhető, muszáj így végrehajtani azt. Ha a bejelentett mozgás nem kivitelezhető szabályosan, a játékos ismét bejelenthet egy másik irányú felfedést (decloak), vagy akár választhatja, hogy mégsem hajt végre felfedést.

**Fel’s Wrath:** Ha Corran Horn elpusztítja a Fel’s Wrath-ot mielőtt a végső fázis (end phase) elkezdődne, a Fel’s Wrath-ot nem kell eltávolítani, amíg a harci fázis teljesen véget nem ér. Ha a Fel’s Wrath az utolsó hajó a játékos flottájában és elpusztul, de még nem kellett eltávolítani a játékból, és minden ellenséges hajó is elpusztul, mielőtt Fel’s Wrath végleg eltávolítódna, a Fel’s Wrath-ot irányító játékos a győztes. Bajnokságban „play this would result in amodified match win and a Margin of Victory of100 for both players”.

**Garven Dreis:** Egy hajó akkor is kaphat fókusz jelzőt Garven Dreis-től, ha az adott hajó a kör korábbi részében már hajtott végre fókusz akciót. Egy hajó elkölthet egy fókusz jelzőt támadás során akkor is, ha nincs megváltoztatható „szem” eredmény (beleértve olyan támadást, ahol nincs kockadobás, például egy képpel felfelé fordított Elvakított Pilóta /Blinded Pilot/ sérüléskártya miatt).

**Jan Ors:** Jan Ors képessége csak egyetlen támadásnál kapcsolható be. Például, ha egy Gunner fejlesztéssel rendelkező hajó az első támadásakor extra kockával dob Jan Ors képessége miatt és elhibázza, akkor a Gunnerrel felszerelt hajó a második támadásához nem kap újra 1 extra kockát Jan Ors képessége miatt.

**Jek Porkins:** Ha Jek Porkins arra használja pilótaképességét, hogy egy piros manővert követő stressz tokent eldobjon, nem kell kihagynia az akciófázisát.

**Han Solo:** Han Solo támadókocka módosító képessége hasonlóan működik a célpont bemérése vagy a fókusz jelző elköltéséhez: ez nem minősül különálló támadásnak.

**Hobbie Klivian:** Hobbie Klivian eltávolíthat 1 stressz jelzőt hajójáról minden egyes alkalommal, amikor célpont bemérést hajt végre, vagy ilyen jelzőt költ el. A célpont bemérését nem feltétlenül csak akcióként lehet végrehajtani (lásd fentebb a Célpont bemérése akció leírását a 3. részben).

**Kath Scarlet:** Ha Kath Scarlet Ionágyúval támad, de az ellenfél a találatokat érvényteleníteni tudja, akkor nem kapcsol be az Ionágyú hatása, és nem kap stressz jelzőt.

**Lieutenant Lorrir:** Amikor a játékos orsózás manővert jelent be, meg kell határozni milyen irányú és melyik oldalról történik az orsózás. Ha az így bejelentett manőver szabályos, azt végre kell hajtani. Ha a manőver nem kivitelezhető szabályosan, akkor a játékos dönthet, hogy újból bejelenti az orsózást más oldalról/irányba, vagy egy teljesen más akciót hajt végre.

**Night Beast:** Ha Night Beast zöld manőver előtt válik stresszessé, nem hajthatja végre az ingyen fókusz akciót mindaddig, amíg a stressz jelzőt el nem távolítja a „Check Pilot Stress” lépésben leírtak szerint. Ha a Night Beast olya manővert hajt végre, mellyel átfedésbe kerül más hajóval, akkor is jogosult az ingyen fókusz akcióra.

**Rexler Brath:** Rexler Brathnak csak azt követően kell választania, hogy használja-e képességét, miután a támadást követő képpel felfelé történő kártyahúzás megtörtént. Bármely képpel felfelé húzott és megoldott, majd lefordított sérüléskártya, és bármely további, Minor Explosion Damage (Kisebb robbanás) által húzott sérüléskártya felfordítható, amikor Rexler Brath használja képességét. Rexler Brath csak támadásonként egyszer használhatja képességét; lásd a „Képesség-megoldás alkalmanként egyszer” fejezetet a FAQ 3. részének elején.

**Roark Garnet:** Lásd a Megváltozott pilótaképesség (Altered Pilot Skill) leírást a FAQ 3. részében.

**Turr Phennir:** Ha Turr Phennirt irányító játékos a kezdeményező és Turr Phennir olyan ellenséget támad, melynek vele azonos a pilótaképessége, még az ellenfél támadása előtt használhatja képességét. Képessége használata után, amennyiben már ellenfele nem tudja szabályosan megtámadni (pl. nincs lőtávolságon belül), az ellenséges hajó nem támadhatja vissza.

**Wes Janson**: Amikor egy hajó Wes Janson ellen védekezik, a támadás során használhatja kitérés, becélzás és fókusz jelzőjét. Wes Janson képességét csak azután távolíthat el ellenfeléről jelzőt, ha a támadás teljesen végbement.

**Fejlesztéskártyák**

**Adrenaline Rush /Adrenalinlöket/:** Ha egy stresszes hajó fel van szerelve ezzel a képességgel és piros manővert fordít fel, akkor is használhatod e kártya képességét és úgy kezelheti a manővert, mintha fehér lenne. E kártya nem használható olyan piros manőver esetén, melyet egy felfordított sérüléskártya okoz.

**Advanced Cloaking Device /Fejlett Álcázóeszköz/:** Egy stressz jelzővel rendelkező hajó nem képes akciót végrehajtani, ezért ekkor a Haladó Álcázóeszköz ingyenes álcázás akcióját sem hajthatja végre.

**Advanced Sensors /Fejlett Érzékelők/:** Ha egy hajó a Fejlett Érzékelőkkel rendelkezik, és nem jelölheti meg hajóját manővertárcsával (például mert ionizálták), nem hajthatja végre e kártya képességét. Ha egy hajó átfedésben van egy akadállyal az aktiváláskor, használhatja a Fejlett Érzékelőket, mielőtt felfordítja a manővertárcsáját. Ha egy Tie Phantom arra használja ezt a kártyát, hogy álcázást (cloak) hajtson végre, nem fedheti fel magát (decloak) azonnal.

**Anti-Pursuit Lasers /Anti-vadász Lézer/:**A kártya hatása csak akkor hajtható végre, ha egy ellenséges hajó érintkezésben van az Anti-vadász Lézerrel rendelkező hajóval miután manővert hajtott végre. Akkor nem hajtható végre a kártya képessége, ha csak a manőversablon fedi át a hajót.

**Autoblaster /Autolézer/:** A védő érvényteleníthet  eredményeket kitérés jelzőkkel amikor Autoblaster ellen védekezik.

**C-3PO:** Egy C-3PO-val és Flight Instructorral /Repülésoktató/ is felszerelkezett hajó megtippelheti a kitérések számát és helyes tippnél +1 kitérést adhat hozzá., majd újradobhat a kockákkal (ha alkalmazható).

**Chewbacca:** Ha Chewbaccával hajódon kritikus sérülést szenvedsz el, a játékos előbb megnézheti a sérülést, mielőtt dönt arról, hogy bekapcsolja-e Chewbacca képességét. Ha ezzel a sérüléssel a hajó megsemmisülne, a játékos ekkor is használhatja Chewbacca képességét, hogy megelőzzön egy találatot és helyreállítson egy pajzsot.

**Cluster Missiles /Fürtös rakéta/**: A támadónak csak egy célpont jelző elköltésére van szüksége a Cluster Missiles használatához. A két különböző támadást ugyanazon ellenség ellen kell végrehajtani. Ha a Cluster Missiles mellett ugyanaz a hajó Munitions Failsafe /Lőszerraktár/ fejlesztéssel is fel van szerelve, mindkét támadásnak sikertelennek kell lennie a Munitions Failsafe aktiválásához.

**Daredevil /Fenegyerek/:** Egy Daredevillel felszerelt, akciót végrehajtó hajónak követnie kell a szokásos manőver végrehajtásának szabályait. Akkor is végrehajthatja, ha így átfedésbe kerül másik hajóval vagy akadállyal, de az átfedést is a szokásos szabályok szerint kell megoldani.

**Darth Vader:** Egy Darth Vaderrel felszerelt hajó használhatja képességét akkor is, ha már csak 1 hull (hajótest) értéke maradt. Ha egy Darth Vaderrel felszerelt hajó kétszer is támadhat egy körben (pl. Cluster Missiles /Fürtős rakéta/ vagy Gunner /Lövész/ fejlesztéssel), Darth Vader az első támadást követően használható. Ha Darth Vader elpusztul a második támadás előtt, a második támadás során akkor is érvénybe léphet képessége.

**Draw Their Fire /Tűzelvonás/:** Egy Draw Their Fire-rel rendelkező hajó nem szenved el Darth Vader vagy a Proximity Mines /Taposóakna/ által okozott kritikus sérülést, mivel az a sérülés nem támadástól jött létre.

**Expert Handling /Gyakorlott pilóta/:** Egy hajó ugyanazt az akciót csak körönként egyszer hajthatja végre. Az Expert Handlinggal felszerelt hajó nem hajthatja végre az Expert Handling ingyenes orsózását (barrel roll), ha ugyanez volt korábbi akciója is. Ha egy hajó megkísérli használni az Expert Handling akciót, de nem tud szabályos orsózást végrehajtani, akkor helyette végrehajthat másik akciót. Egy hajó akkor is használhatja az Expert Handlingot, ha hajója a Damaged Sensor Array /Sérült érzékelőrendszer/ sérüléskártyával is rendelkezik.

**Flechette Torpedoes /Flechette torpedó/:** Amikor meghatározod melyik védekező hajó kapjon stressz jelzőt a Flechette Torpedoes miatt, a védekező hajó kezdő hajószerkezet (hull) értékét (beleértve bármely Hajószerkezet fejlesztéskártyát) kell figyelembe venni, nem a jelenleg még meglévő értéket. Ha egy hajó a Flechette Torpedoes mellett a Munitions Failsafe fejlesztéssel is rendelkezik és a Flechette Torpedoes támadása nem talál egy 4-es vagy kisebb hajószerkezettel (hull) rendelkező célponton, akkor az ellenséges hajó kap 1 stressz jelzőt és a Flechette Torpedoes kártyát nem kell eldobni.

**Fire-Control System /Tűzjelző rendszer/:** Ha egy Fire-Control System és egy Weapons Engineer /Fegyvermérnők/ fejlesztéssel rendelkező hajó támad, a hajónak az első bemérés jelzőt a védekező hajóra kell tennie (ha lehetséges), mielőtt a másodikkal megjelölne egy másik hajót. Ha egy Fire-Control System fejlesztéssel rendelkező hajó többször is támadhat egy körben, minden egyes támadása után szerez bemérés jelzőt. Elkölthető az első támadás végén a szerzett bemérés jelző a második támadáshoz.

**Gunner /Lövész/:** Gunner képességének használata különálló támadásnak minősül, azaz a második támadásához választhat másik ellenséget is és minden felhasznált képesség, mely módosítja a támadókockákat (pl. fókusz jelző vagy bemérés jelző használata) csak az egyik támadásra hat. Ha a Gunner használatakor elsődleges fegyvered használod, minden további támadás (pl. Cluster Missiles) elvész.

**Heavy Laser Cannon /Nehéz Lézerágyú/:** E fejlesztéskártyával történő támadást és a  kockák  eredményre történő átváltása után, a támadókockák továbbra is módosíthatók a szokásos szabályok szerint. Egyik ezután újradobott  eredmény sem változik meg  eredményre.

**Homing Missiles /Önvezérlő rakéta/:** A támadó csak olyan ellenséget támadhat, melyen van célpont jelzője, de a támadás végrehajtásához ezt a bemérés jelzőt nem kell elkölteni.

**Luke Skywalker:** Lásd a Gunner /Lövész/ leírását fentebb.

**Marksmanship /Mesterlövész**/: Amikor egy hajó használja e kártya képességét, a hatása e körben az összes támadására (pl. Cluster Missiles /Fürtős rakéta/ használatával) érvénybe lép. Minden e körben végrehajtott támadásánál eldöntheti, hogy használja a kártya képességét, vagy sem. ha használja, előbb mindig  eredményre kell átváltania a eredményt, mielőtt  eredményre váltaná a  eredményt.

**Navigator /Navigátor/:** Egy ionizált hajó nem használhatja a Navigator képességét, hogy megváltoztassa egy egyes előre fehér manőver sebességét. Ha Boba Fett használja ezt a kártyát és üres manővert választ, amikor felfedi manővertárcsáját, azt bármely üres és bármilyen sebességű manőverre forgathatja.

**Nien Nunb:** Ha egy sikertelen visszaforduló manővert hajt végre egy Nien Nunb-bal rendelkező hajó, akkor előre manőverként kell azt végrehajtani, de ez esetben Nien Nunb képessége nem képes zöldre változtatni azt. Ha a hajó ionizált, Nien Nunb képessége egy egyes előre fehér manővert zöldre változtat.

**Outmaneuver /Mögékerülés/:** Turret (torony) fegyverrel rendelkező hajó (beleértve a 360 fokban forduló elsődleges torony fegyvert is) esetén a hajó talpán lévő nyomtatott tüzelési szöget kell figyelembe venni. Azaz csak akkor kapod meg ilyen esetben a kártya előnyét, ha a nyomtatott íven belül van az ellenség; illetve ha védekező vagy, csak akkor hat rád ez a lap, ha a hajód nyomtatott tüzelési szögén kívül található az ellenség. A Firespray-31-es segéd tüzelési szöge is érvényes tüzelési szögnek számít.

**Proximity Mines /Taposóakna/:** Ha egy hajó manővert hajt végre, melynek során a sablon és/vagy a hajó alapja átfedésbe kerül több Proximity Mine jelzővel, akkor az összes felrobban, hacsak a hajó az első robbanás következtében meg nem semmisül.

**R2 Astromech /R2 Asztrodroid/:** Damaged Engine (Sérült motor) kártyával és R2 Astromech droiddal is rendelkező hajó fordulómanőverei pirosnak minősülnek (1-es és 2-es sebességnél is). Ha a hajó ionizált, R2 Astromech képessége egy egyes előre fehér manővert zöldre változtat.

**R2-D2:** Ha egy R2-D2-vel rendelkező hajó zöld manővert hajt végre és a hajó alapja vagy a manőversablon átfedésbe kerül Proximity Mine jelzővel, a hajónak dobnia kell sérülésre, mielőtt visszaállítaná 1 pajzsát. Ha egy R2-D2-vel rendelkező hajó zöld manővert hajt végre és a hajó alapja vagy a manőversablon átfedésbe kerül egy akadályjelzővel, vagy a hajó alapja átfedésbe kerül egy olyan hajóval, mely Anti-Pursuit Laser /Anti-vadász lézer/ fejlesztéssel rendelkezik, előbb visszaállítja 1 pajzsát, majd ezt követően dob a sérülésre.

**R2-D2 (Legénység):** Ha R2-D2 egy többszekciós huge (hatalmas) hajóhoz tartozik, akkor R2-D2 használata előtt egyik szekciónak sem lehet már pajzsa.

**R7-T1:** Ha egy hajó az R7-T1 droiddal van felszerelve és 1-2-es távolságra, az ellenséges hajó lőtávolságán belül van, az alábbi lépéseket kell követni. Az R7-T1-gyel felszerelt hajó elhelyezhet egy célpont bemérése jelzőt az ellenfélen. Ezt követően végrehajthat az R7-T1-gyel felszerelt hajó egy orsózást akkor is, ha a célpont bemérése jelzőt nem helyezte el ellenfelén.

**Saboteur (Szabotőr):** Ha a Saboteur olyan sérüléskártyát fordít fel, mely megtiltja a célpont hajónak manőver végrehajtást (pl. Thrust Control Fire /Tűz a hajtóművezérlésben/ vagy Damaged Engine /Sérült motor/), akkor a Szabotőrrel rendelkező játékos választhatja ki az aktivációs fázisban, hogy e stresszes hajók milyen manővert hajtsanak végre, amikor rájuk kerül a sor.

**Swarm Tactics /Raj taktika/:** Lásd a Megváltozott pilótaképesség (Altered Pilot Skill) leírást a FAQ 3. részében.

Több hajó, mely rendelkezik a Swarm Tactics fejlesztéssel folyamatosan továbbadhatja hajókon keresztül képességét, megnövelve így azok pilótaképességét. Például egy Swarm tactics kártyával rendelkező Howlrunner átadhatja 8-as pilótaképességét egy Fekete Raj Pilótának (Black Squadron Pilot), melynek van Swarm Tactics kártyája, aki így továbbadhatja ezt a megkapott 8-as pilótaképességet az Akadémistának (Academy Pilot).

**Stealth Device /Lopakodó eszköz/:** Egy Stealth Device fejlesztést birtokló hajónak csak akkor kell eldobnia a Stealth Device fejlesztést, ha védekezésekor az ellenfél találatot ér el. Másfajta sérülés esetén (pl. Seismic Charge /Szeizmikus töltet/, aszteroida, Assault Missilies /Támadó rakéták/) nem kell eldobni a Stealth Device fejlesztést.

**Tactician /Taktikus/:** Amikor több Tactician fejlesztéskártyával rendelkező hajó támad, a védő 1-1 stressz jelzőt kap minden Tactician kártya után. Ha egy hajó a Tactician mellett a Gunner fejlesztéssel is rendelkezik, és az első támadás sikertelen, a védekező akkor is megkapja a stressz jelzőt. Torony (turret) fegyverrel történő támadás esetén kötelező a két hajó közötti legközelebbi távolságot meghatározni.

**WED-15 Repair Droid /WED-15 javítódroid/:** Ha a WED-15 Repair Droid egy hatalmas (huge) hajó fejlesztése, melynek két szekciója is van, akkor képessége csak akkor alkalmazható, ha mindkét szekcióban található sérüléskártya, viszont csak abban a szekcióban, ahol a droid található. WED-15 használható hatalmas (huge) hajó megbénult szekciójában is (például, hogy eltávolíts egy képpel felfelé fordított sérüléskártyát), de ettől függetlenül egy már megbénult szekció bénult is marad a játék végéig.

**Veteran Instincts /Veterán ösztönök/:** Lásd a Megváltozott pilótaképesség (Altered Pilot Skill) leírást a FAQ 3. részében.

1. **Rész: GYIK:** Gyakran ismételt kérdések

**Általános.**

**K: Amennyiben a játékos több effektet kap, amit egy időben kell megoldania, bármilyen sorrendben megteheti ezt?**

V: Igen.

**K: Egy bomba mozgás vezetőjét (guide) figyelembe kell venni, mikor távolságot mérünk, vagy mikor egy hajó átlapolja azt?**

V: Igen.

**K: Epic játék során egy hatalmas (huge) hajó ráhelyezhető aszteroidára, úgy hogy átfedi azt?**

V: Igen, de húznia kell képpel felfelé egy sérüléskártyát, amint végrehajtja a manővert.

**Akciók és effektusok**

**K: Végrehajthat egy hajó decloak (felfedés), boost (gyorsítás) vagy barell roll (orsózás) akciót, ha ezzel elhagyja a játékteret (és így elmenekül a csatatérről)?**

V: Igen, és ha így történik, akkor a hajó azonnal megsemmisül.

**K: Amennyiben egy hajónak ki kell hagynia az „Akció végrehajtása” (Perform action) lépést, akkor továbbra is végrehajthat ingyenes akciót az „Akció végrehajtása” lépésen kívül?**

V: Igen.

K: Gyorsítás akció előtt a játékos leellenőrizheti, hogy képes azt szabályosan végrehajtani (hasonlóan az orsózáshoz)?

V: Igen. Kompetitív és verseny eseményeken a játékosnak a pontos irányt is be kell jelentenie, mielőtt megpróbálkozik a manőverrel.

**K: Amennyiben egy hajó már bemért egy ellenséges hajót, a befogó szerezhet még egy bemérés jelzőt ugyanarra az ellenséges hajóra egy effekt következményeként (mint pl. Dutch Vander)?**

V: Nem.

**K: Lehetséges egy bomba jelzőt a pályán kívülre ledobni?**

V: Nem. Amennyiben egy játékos el akar helyezni egy bombát, és ezen jelző bármely része lelógna a pályáról, akkor a bombát nem lehet elhelyezni. A játékos ekkor választhat másik akciót.

**K: Egy hajó végrehajthatja ugyanannak a fejlesztéskártyának vagy sérüléskártyának az akcióját egy körben többször is?**

V: Nem. Attól, hogy rendelkezik valaki több ugyanolyan kártyával, ami megköveteli, hogy képességét akcióként aktiválja, nem teszi lehetővé azt, hogy ugyanazt az akciót több mint egyszer hajtsa végre ugyanabban a körben.

**K: Amennyiben egy hajó rendelkezik kettő vagy több ugyanolyan kártyával, ami nem követeli meg, hogy a képességet akcióként aktiválja, felhasználható az összes kártya képessége?**

V: Igen. Például, mikor egy hajó két Mercenary Copilot-tal (Zsoldos másodpilóta) rendelkezik, mikor támad, kettő sérülést átfordíthat kettő kritikus sérülésre.

**K: Egy hajóhoz tartozhat több fókusz, stressz vagy kitérés jelző is?**

V: Igen. Egy hajó nem hajthat végre egy kör alatt több mint egy fókusz vagy kitérés akciót, de a játék eredményeképpen (mint pl. Garven Dries pilótaképessége) egy hajóhoz több jelölő is tartozhat.

K: Egy hajó felfedheti magát (decloak), ha ionizált?

V: Nem. Mivel nincs használható, vagy megfordítható tárcsája, ez a hajó nem fedheti fel magát.

**Harc**

**K: Mikor az egyidejű támadás szabálya (Simultaneous Attack Rule) miatt egy hajó fent marad, amíg nem támad, a hajóhoz tartozó minden effekt játékban marad?**

V: Igen. Az effektek, amik a pilóta képességeiből, fejlesztésekből, sérüléskártyákból adódnak továbbra is aktívak maradnak, és hatással van a játékra.

**K: Amennyiben egy hajó több sérülést, illetve kritikus sérülést kap, mint amennyi az elpusztításához szükséges, a „felesleges” sérüléskártyák ettől függetlenül a hajóhoz tartoznak?**

V: Igen. Ez azt jelenti, hogy ha egy hajó bent marad a játéktéren az egyidejű támadás szabálya miatt, a többlet felfordított sérüléskártya is hatással lehet rá.

**K: Amennyiben egy játékos elkölt egy bemérés jelzőt, hogy a másodlagos fegyverével támadjon, akkor is újradobhatja a támadókockákat?**

V: Nem. Miután elköltötte a bemérés jelzőt, hogy támadjon a másodlagos fegyverrel, a továbbiakban már nincs bemérés jelzője, amit elkölthetne.

**K: Támadás alatt, a védekező fél dönthet úgy, hogy nem dob a védekező kockával, illetve a támadó dönthet úgy, hogy nem dob a támadókockával?**

V: Nem, és nem.

**K: Ha egy hajónak torony (turret) elsődleges fegyvere van (vagy ilyen másodlagos fegyvere fejlesztéskártyával), a hajónak állandóan 360 fokos tüzelési szöge van?**

V: Nem. A torony (turret) fegyverek csak lehetővé teszik, hogy az adott támadásban figyelmen kívül hagyhasd a nyomtatott tüzelési ívet. Máskülönben azonban mindig a nyomtatott rész számít a hajó tüzelési ívének.

**K: Egy hajó támadhat baráti egységet?**

V: Nem.

**K: Egy hajó választhatja azt, hogy a támadás fázisban nem hajt végre támadást?**

V: Igen, a támadás opcionális.

**K: Egy hajó az akciójával meg akar jelölni egy 1-3-as távolságra lévő ellenséges hajót bemérés jelzővel, azonban Captain Kagi is 1-3-as távolságra van. A játékos választhat másik akciót, vagy ez esetben köteles Captain Kagira tenni a bemérés jelzőt?**

V: Ez esetben köteles Captain Kagira tenni a bemérés jelzőt.

**Küldetések**

**K: Küldetés specifikus akció, mint például a védelem (protect), annak számít, mintha a hajó fejlesztéssávján lenne az ikonja?**

V: Nem.

**K: Ha egy hajónak el kell menekülnie a játéktér egyik szélén, akkor kötelező a játéktér ezen szélén elmenekülnie?**

V: Igen. Ha a játéktér két szélén egyszerre történne az elmenekülés, akkor elmenekülés helyett a hajó csak egyszerűen megsemmisül.

**K: A Senator’s shuttle jelzőnek van tüzelési szöge?**

V: Nem.

**K: Backstabber a tüzelési szögön kívülinek számít, ha az ellenfélnek nincs nyomtatott tüzelési szöge?**

V: Nem. Backstabber képessége csak azon hajókra van hatással, melyeknek van nyomtatott tüzelési szögük.

**K: A hatalmas (huge) hajók kezdhetik küldetéseket energiával?**

V: Hacsak nincs valami speciális küldetés-szabály, a hatalmas hajóknak kezdetben nincs energiájuk. Az Epic Dogfight vagy az Epic Tournament módban a hatalmas hajók annyi energiával kezdenek, mely a hajójuk felső korlátja.

**Mozgás**

**K: Manőver végrehajtás közben a mozgás sablon kilóg a játéktérről, de a hajó alapja nem. A hajó elhagyja a játékteret?**

V: Nem.

**K: Egy hajó használhat felfedés (decloak), orsózás vagy gyorsítás akciót úgy, hogy lemozog a pályáról, majd utána visszamozog a játéktérre, mikor végrehajtja a manőverét?**

V: Nem. Mikor egy hajó a játéktéren kívülre kerül, miután végrehajt egy felfedés, gyorsítás vagy orsózás akciót, akkor az elmenekült, és azonnal megsemmisültnek számít.

**K: Ha több hatás egyszerre érinti a manőver nehézségét, mely hatások élveznek elsőbbséget?**

V: Elsőbbséget élveznek a nehezítő manővermódosítások a könnyítő manővermódosításokkal szemben. Pl. ha egy R2 Astromech droiddal felszerelt hajó húz egy Sérült motor (Damaged Engine) sérüléskártyát, a hajója összes forduló manővere pirosnak számít, beleértve az 1-es és 2-es sebességűeket is.

**K: Egy hajó végrehajt egy manővert, ami következtében a mozgás sablon, vagy a hajó végső pozíciója átlapol akadályt. Hogy elkerülje más hajókkal való ütközést (itt a szabályra gondol, hogy nem lehetnek egymáson a hajók), a hajó a mozgását az akadály előtt befejezi. Továbbra is elszenvedi a mozgás akadályon keresztül vagy az átlapolás akadályon hatásait?**

V: Nem.

**K: Egy másik hajó átlapolása okozhatja azt, hogy az aktív hajó lemenekül a pályáról?**

V: Igen. Amennyiben a hajó végső pozíciójánál (a visszamozgatás után) az alapja bármely része lelóg a játéktérről, akkor a hajó elmenekült.

**K: Mikor egy hajó végrehajt egy manővert, a hajó egész szélessége számít, miközben a manőver sablonon mozgatjuk, és ez által ütközhet egy akadállyal?**

V: Nem. Csak a manőver sablon számít, valamint a hajó végső pozíciója, mikor meg kell határoznunk, hogy ütközött-e a hajó egy akadállyal.

**K: Mikor egy hajó több akadályon megy keresztül, vagy átlapolja azokat, a játékosnak minden akadály után dobnia kell támadókockával?**

V: Nem. Csak egy támadókockát dob, attól függetlenül, hogy mennyi akadályon haladt keresztül, illetve mennyit lapol át.

**K: Mikor egy hajó végrehajt egy zöld manővert, és átlapol egy hajót, vagy egy akadályt, a stressz jelző lekerül róla?**

V: Igen.

**K: Amennyiben egy hajó már átlapol egy akadályt, vagy egy Proximity mine-t (Taposóakna), elszenvedi a jelző effektjét, mikor végrehajtja a következő manőverét?**

V: Lehetséges. Mikor végrehajtja a következő manőverét, ha a manőver sablon, vagy a hajó végső pozíciója átlapolja a jelzőt, a hajó elszenvedi az effekteket. Máskülönben, a hajó nem szenved el semmilyen jelző effektet, mert csak az eredeti pozíciójában volt átlapolás, és az eredeti pozíciót nem vesszük figyelembe akadályok és Proximity mine-ok szempontjából.

**K: A bomba jelzők akadályok (obstacle)?**

V: Nem.

**Távolságmérés**

**K: Néhány kártya képessége, mint például „Howlrunner”, Biggs Darklighter, és Squad Leader, függ egy bizonyos távolságtól, hogy kifejtse a hatását. Honnan kell ezt a távolságot mérni?**

V: A képességgel rendelkező hajótól kell mérni. Pl.: Howlrunner képessége a tőle 1 egységre lévő baráti hajókra van hatással.

**K: Mikor mérünk a mérő sablonnal, a sablon egész szélessége számít?**

V: Nem. A játékosok a mérő egyik szélét használhatják mérésnél. Továbbá, a mérő szélessége nem számít, mikor megállapítjuk, hogy egy akadály akadályoz-e egy támadást.

**K: Ha egy hajó toronnyal (turret) támad, és a védekező hajó benne van a tüzelési szögében, a támadó kérheti, hogy lemérjék a távolságot, ahelyett, hogy a torony fegyverre vonatkozó szabályokat használná?**

V: Nem. Amikor toronnyal történik a támadás (beleértve az elsődleges 360 fokos torony fegyvert), a távolság mindig a legközelebbi ponttól a legközelebbi pontig számít.

**K: Néhány kártya képessége (pl. Jan Ors, Opportunist) lehetővé teszi, hogy támadáskor még egy támadókockával dobjon a támadó. Mikor történik meg ez a képesség?**

V: A támadás „Roll Attack Dice” fázisában kell hozzáadni a többi kockához az így kapott extra kockát, még azelőtt, hogy a támadó dobott volna a támadókockákkal.

*Az 1.3-as FAQ fordítását* ***Remport László*** *készítette. Ezt a különösen nagy munkát használtam fel és egészítettem ki, ill. módosítottam a 2.1-es, jelenlegi legfrissebb FAQ-val. Azokat a kiegészítéseket, melyek az 1.3 és a 2.1 FAQ között készültek, piros színnel jeleztem.*

*A korábbi FAQ-hoz képest itt jóval kevesebb konkrét kérdés hangzik el. Ez azért van, mert a korábbi kérdések többsége jóval többször hangzott el, így mindenképpen külön fejezetben akarták véglegesen letisztázni ezeket.*

*Az Epic és Huge Ship szabályokat (eredeti FAQ 4-7. oldala)* ***Kardos Zoltán*** *fordított,a segítségét ezúttal is köszönöm!*

*Amennyiben véleményed, javításod, van, vagy csak szeretnéd felvenni a kapcsolatot a fordítóval:* *jozsefcsirke@gmail.com*

*A fordítás készült: 2014. augusztus 20 - szeptember 10.*

*Készítette:* ***Csirke József, Csibu***

*Jó játékot, az Erő legyen veletek!*