

## PILOTS (Пилоты)

### Rebels (Повстанцы)

#### Tycho Celchu

Вы можете выполнять действия даже, при наличии у вас маркера «Стресс».



#### Arvel Crynyd

Вы можете выбрать целью для атаки вражеский корабль, находящийся в вашем секторе стрельбы, даже если вы его касаетесь.

#### Wedge Antilles

Во время атаки, уменьшите значение Мобильности (Agility) защищающегося на 1 (значение не может быть меньше нуля).

#### Luke Skywalker

Во время защиты вы можете заменить один из результатов «Концентрация»  на результат «Уклонение» .

#### Garven Dreis

После использования маркера «Концентрация» (Focus) вы можете передать его любому другому дружественному кораблю, находящемуся на расстоянии 1-2 (вместо сброса).

#### Biggs Darklighter

Другие дружественные корабли на расстоянии 1 не могут быть атакованы, если вместо этого вы можете быть выбраны целью для атаки.

#### Horton Salm

Во время атаки на расстояние 2-3 вы можете перебросить любое количество ваших кубиков, не имеющих, какой либо результат.

#### Dutch Vander

После захвата цели, выберите любой другой дружественный корабль на расстоянии 1-2. Выбранный корабль может немедленно получить маркер «Захват Цели» (Target Lock).

#### Han Solo

Во время атаки вы можете перебросить все ваши кубики. Если вы выбрали это, то должно быть перебросено, их максимально возможное количество.

#### Lando Calrissian

После выполнения зелёного манёвра, выберете любой другой дружественный корабль на расстоянии 1. Этот корабль может выполнить любое из действий указанных в его карте как свободное.

#### Chewbacca

Если вам нанесли критическое попадание, карта Повреждений кладётся рубашкой в верх, т.е. как обычное Повреждение.

### Imperials (Имперские войска)

#### Darth Vader

Во время вашей фазы «Выполнение Действий» вы можете выполнить два действия.

#### Maarek Stele

Когда ваша атака наносит критическое Повреждение обороняющемуся кораблю, вместо одной карты возьмите три. Выберете из них одну, а остальные сбросьте.

#### Soontir Fel

Когда вы получаете маркер «Стресс», можете так же получить маркер «Концентрация» для этого корабля.

#### Turr Phennir

После выполнения атаки вы можете выполнить свободное действие бочка (barrel) или форсаж (boost).

#### Fel's Wrath

Когда количество повреждений будет равно или превышать величину корпуса (hull) вашего корабля,

ваш корабль не разрушается до конца этой боевой фазы.

### **Howlrunner**

Когда другой дружественный корабль атакует на расстоянии 1 основным оружием, вы можете перебросить один кубик атаки.

### **Mauler Mithel**

Во время атаки на расстояние 1, бросайте на 1 кубик атаки больше.

### **Dark Curse**

Во время обороны, атакующие вас корабли не могут использовать маркеры «Фокус» или перебрасывать кубики атаки.

### **Backstabber**

Если во время атаки вы находитесь вне сектора стрельбы обороняющегося корабля, бросайте на 1 кубик атаки больше.

### **Krassis Trelix**

Во время атаки дополнительным оружием вы можете перебросить один кубик атаки.

### **Winged Gundark**

Во время атаки на расстоянии 1 вы можете заменить один из ваших выпавших ✨ результатов на результат.

### **Night Beast**

После выполнения зеленого манёвра вы можете выполнить свободное действие Концентрация (Focus).

### **Boba Fett**

Когда вы вскрываете манёвр вираж (↖ или ↗), вы можете заменить его на другой манёвр вираж той же скорости.




### **Kath Scarlet**

Во время атаки, обороняющийся получает 1 маркер «Стресс», если хотя бы один из ✨ результатов был отменён.

## Elite Talents (Таланты)

### Daredevil

**Действие:** Выполните красный [ ↶ 1 ] или [ ↷ 1 ] манёвр.

Затем бросьте два кубика атаки, если вы не имеете действия . Получите попадания  и , если таковые выпали.

### Push the Limit

Единожды во время раунда, после выполнения действия, вы можете выполнить одно из имеющихся у вас действий как свободное.

Затем получите один маркер «Стресс».

### Deadeye

Вы можете считать приставку «Атака[Захват Цели]:» (Attack [Target Lock]), как «Атака [Концентрация]:» (Attack [Focus]).


Когда инструкция Атаки говорит вам о том, что маркер «Захват Цели» должен быть потрачен, вы можете потратить маркер «Концентрация» вместо этого.

### Elusiveness

Во время защиты вы можете получить один маркер «Стресс» и выбрать один кубик атаки. Нападающий должен перебросить этот кубик.

Если у вас уже имеется, хотя бы один маркер «Стресс», вы не можете использовать эту способность.

### Expert Handling





**Действие:** Выполните действие «Бочка» (  ). Если данное действие считается для вас не доступным, получите один маркер «Стресс».

Затем вы можете удалить с вашего корабля один маркер «Захват Цели» противника.

### Expose

**Действие:** До конца этого раунда увеличьте величину вашего основного оружия (Primary Weapon) на 1 и уменьшите на 1 показатель вашей Мобильности (Agility).

## Marksmanship

**Действие:** Во время атаки в текущем раунде, вы можете поменять один ваш выпавший  результат на , и все остальные ваши  результаты на результат .

### Veteran Instincts

Увеличьте ваше Умение (Pilot Skill) на 2.

### Determination

Когда вы получаете карту критического повреждения с заголовком **Пилот** (Pilot), немедленно сбросьте без выполнения её эффекта.

### Squad Leader

**Действие:** Выберите один корабль на расстоянии 1-2, пилот которого имеет Умение (Pilot Skill) ниже вашего.


Выбранный корабль может немедленно выполнить одно свободное действие.

### Swarm Tactics

В начале фазы боя выберите дружественный корабль на расстоянии 1.


До конца этой фазы пилот выбранного корабля считается имеющим такое же Умение (Pilot Skill) как у вас.

### Draw their Fire

Когда любой дружественный корабль на расстоянии 1 получает попадание от атаки, вы можете принять на себя одно не отменённое , вместо этого корабля.

## Mods (Модификации)

### Engine Upgrade

Ваш пилот добавляет действие «Форсаж» (  ) к уже имеющимся на его карте.

### Shield Upgrade


Щиты вашего корабля увеличиваются на 1.

### Stealth Device

Увеличение показателя вашей Мобильности на 1. Сбросьте эту карту, если вы получили попадание.

## Secondary Weapons (Дополнительное оружие)

### Assault Missiles


**Атака [Захват Цели]:** Потратьте маркер «Захват Цели» (  ) и сбросьте эту карту для того что бы выполнить эту атаку.


Если эта атака попадёт, другие корабли на расстоянии 1 от обороняющегося, получают одно Повреждение.

### Cluster Missiles

**Атака [Захват Цели]:** Потратьте маркер «Захват Цели» и сбросьте эту карту для того что бы выполнить эту атаку **дважды**.


### Concussion Missiles

**Атака [Захват Цели]:** Потратьте маркер «Захват Цели» (  ) и сбросьте эту карту для того что бы выполнить эту атаку.

Вы можете заменить один выпавший пустой результат на результат .



### Homing Missiles

**Атака [Захват Цели]:** Сбросьте эту карту для того что бы выполнить эту атаку.

Обороняющийся корабль не может использовать маркер «Уклонение» (  ) во время этой атаки.

### Proton Torpedoes

**Атака [Захват Цели]:** Потратьте маркер «Захват Цели» и сбросьте эту карту для того что бы выполнить эту атаку.

Вы можете заменить 1 результат  на результат .

### Ion Cannon

**Атака:** Атакуйте один корабль.

Если попадаете по цели, атакованный корабль получает одно повреждение (Damage) и один маркер «Ион». Затем отмените **все** результаты кубиков.



### Ion Cannon Turret

**Атака:** Атакуйте один корабль (даже если он находится вне вашего сектора стрельбы).

Если попадаете по цели, атакованный корабль получает одно повреждение (Damage) и один маркер «Ион». Затем отмените **все** результаты кубиков.

### Heavy Laser Cannon

**Атака:** Атакуйте один корабль.

Немедленно после броска кубиков атаки вы должны заменить все ваши  результаты, на результаты .

### Proximity Mines

**Действие:** Сбросьте эту карту для того, что бы **выставить** маркер «Мина».

При совершении кораблём манёвра, в случае если его база или шаблон манёвра накрывают этот маркер, он **детонирует**.

### Seismic Charges


Во время выполнения манёвра вы можете сбросить эту карту для того, что бы **выставить** маркер «Сейсмический заряд».

Этот маркер **детонирует** по окончанию фазы действий.


---

## Title (Название)

### Millennium Falcon

К имеющимся у вас действиям добавляется «Уклонение» (  ).

### Slave I

Вам доступно Улучшение .

## Astromech Droids (Астро-Дroidы)

### R2-D2



После выполнения зелёного манёвра вы можете восстановить одно значение Щита (до максимума доступного вам).

### R2-F2


**Действие:** Вы можете увеличить значение Мобильности (Agility) на 1 до конца текущего раунда.


### R5-D8

**Действие:** Бросьте 1 оборонительный кубик.

В случае выпадения результата  или  вы можете сбросить одно ваше не Критическое Повреждение.

### R5-K6

После сброса маркера «Захват Цели» (  ) бросьте один оборонительный кубик.

В случае выпадения результата  немедленно получите маркер «Захват Цели» на тот же самый корабль. Вы не можете потратить его во время этой атаки.

### R2 Astromech

Вы можете считать манёвры с дистанцией 1, 2 как зелёные манёвры.

### R5 Astromech

Во время фазы окончания раунда вы можете выбрать одну из ваших карт Критическое Повреждение с заголовком **Корабль** и перевернуть её (преобразовать в обычное Повреждение).



## Crew (Экипаж)

### Chewbacca


Когда вы получаете карту повреждения, вы можете немедленно сбросить эту карту и восстановить 1 щит вместо этого.

Затем сбросьте эту карту улучшения.

### Luke Skywalker

Если в результате выполнения атаки у вас нет попаданий, немедленно выполните атаку из основного оружия. Вы можете заменить один результат  на . Вы не можете выполнять других атак в этом раунде.



### Nien Nunb

Вы можете считать любые манёвры  зелёными.

### Gunner

Если в результате выполнения атаки у вас нет попаданий, немедленно выполните атаку из основного оружия. Вы не можете выполнять других атак в этом раунде.

### Mercenary Copilot

Во время атаки на расстоянии 3, вы можете заменить один из ваших результатов  на .


### Weapons Engineer

Вы можете иметь два захвата цели (по одной на каждом из кораблей).

Во время получения захвата цели вы можете отметить два разных корабля.

## Damage (Повреждение)

### Injured Pilot

**Пилот:** Все игроки должны игнорировать способности вашего пилота и все ваши  карты Улучшение.

### Damaged Cockpit

**Пилот:** После раунда в котором вы получили эту карту, считайте ваше Умение (Pilot Skill) равным «0».


### Blinded Pilot

**Пилот:** Во время вашей следующей атаки, не используйте кубики атаки.



Затем переверните эту карту рубашкой вверх.

### Damaged Sensor Array

**Корабль:** Вы не можете использовать Действия имеющиеся у вас.

**Действие:** Бросьте один кубик атаки. При выпадении  переверните эту карту рубашкой вверх.

### Damaged Engine

**Корабль:** Считайте все манёвры Поворот ( или ) красными.

### Stunned Pilot


**Пилот:** После выполнения манёвра приводящего к перекрытию базы другого корабля или препятствия, получите одно повреждение.

### Thrust Control Fire


**Корабль:** Немедленно получите один маркер «Стресс». После чего переверните карту рубашкой вверх.

### Structural Damage

**Корабль:** Уменьшите вашу Мобильность (Agility) на 1 (до минимума в 0).

**Действие:** Бросьте один кубик атаки. При выпадении  переверните эту карту рубашкой вверх.

### Console Fire

**Корабль:** В начале каждой боевой фазы бросьте один кубик атаки. При выпадении  получите одно повреждение.



**Действие:** Переверните эту карту рубашкой вверх.

### Direct Hit!


**Корабль:** Эта карта считается как 2 повреждения корпуса (hull) вашего корабля.




### Weapon Malfunction

**Корабль:** Уменьшите значение вашего оружия на 1 (до минимума в 0).

**Действие:** Бросьте один кубик атаки. При выпадении  или  переверните эту карту рубашкой вверх.

## Boost Action (Действие Форсаж)



Эта карта поясняет правила выполнения действия Форсаж. Данное действие могут выполнять корабли имеющие иконку . Для выполнения используйте следующие шаги:

1. Выберите шаблон [ 1], [ 1] или [ 1].
2. Расположите шаблон между передними направляющими корабля.
3. Передвиньте корабль на противоположный конец шаблона.

Форсаж не считается выполнением манёвра. Данное действие не может быть использовано, если его выполнение приведёт к перекрытию базы другого корабля или препятствия.

## Bomb Tokens (Маркеры Бомб)


Маркеры сейсмических зарядов и мин являются маркерами бомб. Маркеры бомб **детонируют** в соответствии с условиями указанными на их карте улучшения, что приводит к одному из следующих эффектов:

- **Маркер сейсмического заряда:**  
Когда маркер бомбы детонирует каждый корабль находящийся на расстоянии 1 от этого маркера получает 1 повреждение. Затем маркер сбрасывается.
- **Маркер мины:**  
Когда маркер бомбы детонирует корабль двигавшийся через него или же находящийся на нём бросает три кубика атаки и получает все повреждения за все выпавшие  и критические повреждения за все выпавшие .  
Затем маркер сбрасывается.

## Ion Token (Маркер Ион)

Эта карта объясняет правила маркера «Ион» и может быть использована в дальнейшем как справка по оказываемому им эффекту.

Некоторые игровые карты, например улучшение «Ion Cannon Turret», могут привести к тому, что корабль получает маркер «Ион». Корабль получивший такой маркер в соответствующие фазы следует правилам приведённым далее:

- **Фаза планирования:** Игрок не использует диск маневрирования для корабля.
- **Фаза действия:** Игрок перемещает корабль так, как будто им был ранее выбран **белый** манёвр [ 1]. После выполнения этого манёвра, удалите все маркеры «Ион» с этого корабля. Он может выполнять действия, как обычно.
- **Фаза боя:** Корабль может атаковать, как обычно.