

STAR WARS X-WING

Diese Ausdrücke sind als Ersatz für erratierte Komponenten gedacht und sind turnierlegal.



5 • „HERZOGIN“

Kultiviertes Fliegerass

Du darfst wählen, **ADAPTIVE QUERRUDER** nicht zu verwenden.

Du darfst **ADAPTIVE QUERRUDER** verwenden, auch solange du gestresst bist.

ADAPTIVE QUERRUDER: Bevor du dein Rad aufdeckst, falls du nicht gestresst bist, **musst** du Schub geben.

3 2 4

TIE/SK-STÜRMER

© LFL © FFG



4 • „COUNTDOWN“

Stärker als der Tod

Solange du verteidigst, nach dem Schritt „Ergebnisse neutralisieren“, falls du nicht gestresst bist, darfst du 1 * -Schaden erleiden und 1 Stressmarker erhalten. Falls du das tust, registriere alle Würfelergebnisse.

ADAPTIVE QUERRUDER: Bevor du dein Rad aufdeckst, falls du nicht gestresst bist, **musst** du Schub geben.

3 2 4

TIE/SK-STÜRMER

© LFL © FFG



4 • „VOLLER SABACC“

Selbstbewusster Glücksspieler

Solange du einen Angriff durchführst, falls du 1 oder weniger Schadenskarten hast, darfst du 1 zusätzlichen Angriffswürfel werfen.

ADAPTIVE QUERRUDER: Bevor du dein Rad aufdeckst, falls du nicht gestresst bist, **musst** du Schub geben.

3 2 4

TIE/SK-STÜRMER

© LFL © FFG



3 AUFKLÄRER DER SCHWARZEN STAFFEL

Schwenkbare Tragflächen verleihen dem schwerbewaffneten Atmosphärenflieger zusätzliche Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit.

ADAPTIVE QUERRUDER: Bevor du dein Rad aufdeckst, falls du nicht gestresst bist, **musst** du Schub geben.

3 2 4

TIE/SK-STÜRMER

© LFL © FFG

STAR WARS X-WING

Diese Ausdrücke sind als Ersatz für erratierte Komponenten gedacht und sind turnierlegal.



1 PLANETARER WACHPOSTEN 

Zum Schutz seiner vielen militärischen Einrichtungen benötigt das Imperium eine mobile und wachsame Verteidigungsstreitmacht.

ADAPTIVE QUERRUDER: Bevor du dein Rad aufdeckst, falls du nicht gestresst bist, **musst** du Schub geben.

 **3**  **2**  **4** 

TIE/SK-STÜRMER 



2 • „VAGABOND“ 
Verarmerter Sprengstoffexperte

Nachdem du dich unter Verwendung deiner Schiffsfähigkeit **ADAPTIVE QUERRUDER** bewegt hast, falls du nicht gestresst bist, darfst du 1 Gerät abwerfen.

ADAPTIVE QUERRUDER: Bevor du dein Rad aufdeckst, falls du nicht gestresst bist, **musst** du Schub geben.

 **3**  **2**  **4** 

TIE/SK-STÜRMER 



4 • ALEXSANDR KALLUS 
Fulcrum

Solange du verteidigst, falls der Angreifer irgendwelche Angriffswürfel modifiziert hat, darfst du 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel werfen.

HECKGESCHÜTZ: Solange du ein angedocktes Schiff hast, hast du eine -Primärwaffe mit einem Angriffswert in Höhe des Angriffswertes der -Primärwaffe deines angedockten Schiffes.

 **4**  **0**  **10**  **4** 

LEICHTER VCX-100-FRACHTER 



2 • LIEUTENANT DORMITZ 
Spezialist für Hyperkommunikation

AUFBAU: Nachdem du platziert worden bist, können befreundete kleine Schiffe irgendwo auf der Spielfläche in Reichweite 0–2 von dir platziert werden.

GEKOPPELTE GESCHÜTZBATTERIE: Solange du einen -Angriff durchführst, wirf 1 zusätzlichen Würfel.

 **4**  **1**  **6**  **6** 

KOMMANDOSHUTTLE DER YPSILON-KLASSE 

STAR WARS X-WING

Diese Ausdrücke sind als Ersatz für erratierte Komponenten gedacht und sind turnierlegal.

4 • IDEN VERSIO

Die Schlacht von Yavin

Bevor ein befreundeter TIE in Reichweite 0–1 Schaden erleiden würde, darfst du 2 ausgeben. Falls du das tust, verhindere 1 Schaden.

GENAUE STEUERUNG: Während der Systemphase darfst du eine rote - oder eine rote -Aktion durchführen.

TIE/IN-ABFANGJÄGER

JAGDINSTINKT
Solange du einen Primärangriff durchführst, falls der Verteidiger in deinem ist, darfst du 1 Angriffswürfel neu werfen.

BESESSEN
Solange du einen Primärangriff durchführst, falls du beschädigt bist, darfst du 1 in ein -Ergebnis ändern.

4 • „DUTCH“ VANDER

Die Schlacht von Yavin

Nachdem du während eines Angriffs eine Zielerfassung ausgegeben hast, wähle ein befreundetes Schiff in Reichweite 1–3. Das gewählte Schiff darf den Verteidiger als Ziel erfassen.

HOFFNUNG: Nachdem ein anderes befreundetes Schiff in Reichweite 0–3 zerstört worden ist, darfst du eine - oder -Aktion durchführen.

BTL-A4-Y-FLÜGLER


IONENGESCHÜTZ
ANGRIFF: Falls dieser Angriff trifft, gib 1 - oder -Ergebnis aus, um den Verteidiger 1 -Schaden erleiden zu lassen. Alle übrigen /-Ergebnisse fügen Ionenmarker anstatt Schaden zu.

VERSTÄRKTE PROTONENTORPEDOS
ANGRIFF (): Gib 1 aus. Ändere 1 -Ergebnis in ein -Ergebnis.

ZIELENDER ASTROMECH
Nachdem du eine -Aktion durchgeführt hast, darfst du eine rote -Aktion durchführen.


STAR WARS X-WING

Diese Ausdrücke sind als Ersatz für erratierte Komponenten gedacht und sind turnierlegal.

• **AGENT KALLUS**

AUFBAU: Nachdem die Streitkräfte platziert worden sind, ordne 1 feindlichen Schiff den Zustand **GEJAGT** zu.

Solange du einen Angriff gegen ein Schiff mit dem Zustand **GEJAGT** durchführst, darfst du 1 deiner -Ergebnisse in ein -Ergebnis ändern.

IMPERIUM




• **ASAJJ VENTRESS**

Während der Systemphase darfst du 1  ausgeben. Falls du das tust, erhält jedes feindliche Schiff in deinem  in Reichweite 0–1 1 Anstrengungsmarker, es sei denn, es entscheidet sich dafür, 1 Störsignalmarker zu erhalten.

 +1
 

SEPARATISTEN ODER ABSCHAUM, RIESIGES SCHIFF




GELASSENHEIT

Nachdem eine deiner Aktionen scheitert, falls du keine grünen Marker hast, darfst du eine -Aktion durchführen. Falls du das tust, kannst du in dieser Runde keine zusätzlichen Aktionen durchführen.






• **LANDOS MILLENNIUM FALKE**

1 Rettungskapsel darf bei dir andocken.

Solange ein Rettungskapsel bei dir andockt, darfst du ihre Schilde behandeln, als wären sie auf deiner Schiffskarte.

Solange du einen Primärangriff gegen ein gestresstes Schiff durchführst, wirfst du 1 zusätzlichen Angriffswürfel.

ABSCHAUM, MODIFIZIERTER YT-1300




• **OUTRIDER**

Solange du einen Angriff durchführst, der durch ein Hindernis versperrt wird, wirft der Verteidiger 1 Verteidigungswürfel weniger.

Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, falls du dich durch ein Hindernis hindurchbewegst oder dich mit ihm überschneidest, darfst du 1 deiner roten oder orangefarbenen Marker entfernen.

REBELLEN, YT-2400




• **SCHULLEITERIN GLEE**

Nachdem du ein befreundetes Schiff koordiniert hast, darfst du 1 orangen oder roten Marker auf das von dir koordinierte Schiff transferieren.



IMPERIUM ODER ERSTE ORDNUNG ODER ABSCHAUM

STAR WARS X-WING

Diese Ausdrücke sind als Ersatz für erratierte Komponenten gedacht und sind turnierlegal.




KNOTEN-WENDE

Bevor du ein Wendemanöver (↶ oder ↷) mit Geschwindigkeit 1–2 oder eine Koigran-Wende (↻) mit Geschwindigkeit 1–2 ausführt, falls du in Reichweite 0–1 eines Asteroiden, eines Konstrukts oder eines riesigen Schiffes bist, darfst du 1 Fangstrahlmarker erhalten.

TIE/D-ABWEHRJÄGER




ELEKTROSTATISCHER ENTLADER

Bevor du 1 Ionen- oder Störsignalmarker erhalten würdest, falls du nicht gestresst bist, darfst du ein anderes Schiff in Reichweite 0–1 wählen und 1 Stressmarker erhalten. Falls du das tust, erhält stattdessen das gewählte Schiff jenen Ionen- oder Störsignalmarker, dann erleidest du 1 ⚡-Schaden.




ERSCHÜTTERUNGSBOMBEN

Während der Systemphase, falls mindestens eine ⚡ dieser Karte inaktiv ist, **musst** du 1 ⚡ ausgeben, um 1 Erschütterungsbombe unter Verwendung der [1 ↑]-Schablone abzuwerfen, falls möglich. Ansonsten darfst du 1 ⚡ ausgeben, um 1 Erschütterungsbombe abzuwerfen.

3




• ZIELSUCH-TORPEDOS

Während der Systemphase darfst du bis zu 3 ⚡ ausgeben, um ebenso viele Zielsuchtorpedos unter Verwendung der [↶ 3]-, [↑ 4]- und [↷ 3]-Schablonen zu starten. Jedes Gerät muss eine andere Schablone verwenden. Dann darf jedes Gerät ein Objekt als Ziel erfassen, das du als Ziel erfasst hast, wobei es Reichweitenbeschränkungen ignoriert. Die ⚡ können nicht wiederhergestellt werden.

3

RIESIGES SCHIFF




• C-10P (LAUNISCH)

Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, **musst** du ein Schiff in Reichweite 0–1 wählen. Es erhält 1 Störsignalmarker.




LAUFKRALLEN (GEÖFFNET)

Du ignorierst Hindernisse in Reichweite 0. Du kannst keine ⚡-Aktionen durchführen. Nachdem du dein Rad aufgedeckt hast, falls du ein anderes Manöver als [2 ↑] aufgedeckt hast und in Reichweite 0 eines Asteroiden oder einer Trümmerwolke bist, überspringe deinen Schritt „Manöver ausführen“ und entferne 1 Stressmarker; falls du ein rechtes oder linkes Manöver aufgedeckt hast, drehe dein Schiff um 90° in jene Richtung. Nachdem du ein Manöver ausgeführt hast, drehe diese Karte um.

STAR WARS X-WING

Diese Ausdrücke sind als Ersatz für erratierte Komponenten gedacht und sind turnierlegal.



LAUFKRALLEN (GESCHLOSSEN)

AUFBAU: Rüste diese Seite offen aus.

Nachdem du ein Manöver ausgeführt hast, falls du einen Asteroiden oder eine Trümmerwolke überschneidest und 1 oder weniger andere befreundete Schiffe in Reichweite 0 jenes Hindernisses sind, darfst du diese Karte umdrehen. Falls du das tust, erleidest du nicht die Effekte der Überschneidung mit dem Asteroiden oder der Trümmerwolke.

DROIDENJÄGER DER VULTURE-KLASSE



LUKE SKYWALKER

Zu Beginn der Kampfphase darfst du 1  ausgeben und 1 Erschöpfungsmarker erhalten, um deinen -Anzeiger zu rotieren.



C-110P

AUFBAU: Rüste diese Seite offen aus.

Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du 1  ausgeben, um eine rote -Aktion durchzuführen, auch solange du gestresst bist.

Während der Endphase, falls diese Karte 0 aktive  hat, drehe sie um.

REPUBLIK



COUNT DOOKU

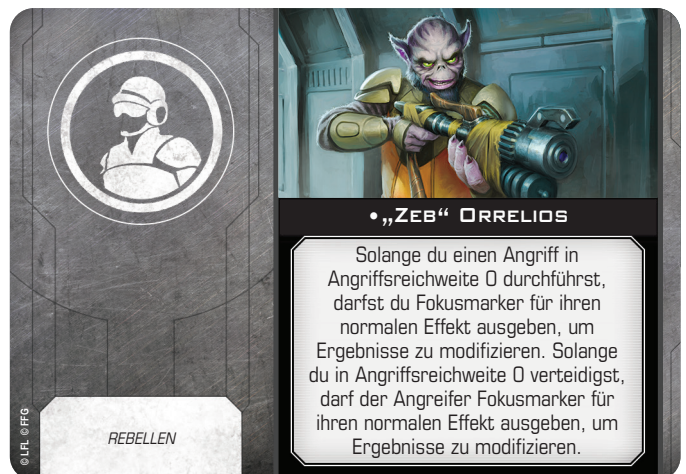
Während eines Angriffs, bevor ein Schiff in Reichweite 0-2 Angriffs- oder Verteidigungswürfel wirft, falls alle deine  aktiv sind, darfst du 1  ausgeben und ein Ergebnis benennen. Falls der Wurf das benannte Ergebnis nicht enthält, muss das Schiff 1 Würfel auf jenes Ergebnis ändern.



PFLICHTBEWUSST

Solange ein anderes befreundetes Schiff in deinem  oder  in Reichweite 0-2 verteidigt, falls es limitiert ist oder die Aufwertung **PFLICHTBEWUSST** hat und du nicht angestrengt bist, darfst du 1 Anstrengungsmarker erhalten. Falls du das tust, wirft der Verteidiger 1 seiner Leerseiten-Ergebnisse neu.

REPUBLIK, KLON



„ZEB“ ORRELIOS

Solange du einen Angriff in Angriffsreichweite 0 durchführst, darfst du Fokusmarker für ihren normalen Effekt ausgeben, um Ergebnisse zu modifizieren. Solange du in Angriffsreichweite 0 verteidigst, darf der Angreifer Fokusmarker für ihren normalen Effekt ausgeben, um Ergebnisse zu modifizieren.

STAR WARS X-WING

Diese Ausdrücke sind als Ersatz für erratierte Komponenten gedacht und sind turnierlegal.




FERROSPHÄRENFARBE

Nachdem ein feindliches Schiff dich als Ziel erfasst hat, falls du nicht im  jenes Schiffes bist, erhält jenes Schiff 1 Stressmarker, es sei denn, es entschließt sich die Zielerfassung zu verlieren.

WIDERSTAND

© LFL © FFG




• **LEIA ORGANA**

Nachdem ein befreundetes Schiff ein Nicht--Manöver aufgedeckt hat, darfst du 1  ausgeben. Falls du das tust, verringert jenes Schiff die Schwierigkeit jenes Manövers.

WIDERSTAND

© LFL © FFG




LANDUNGSKRALLEN (GESCHLOSSEN)

AUFBAU: Rüste diese Seite offen aus.

Nachdem du ein Manöver ausgeführt hast, falls du einen Asteroiden oder eine Trümmerwolke überschneidest und 1 oder weniger andere befreundete Schiffe in Reichweite 0 jenes Hindernisses sind, darfst du diese Karte umdrehen. Falls du das tust, erleidest du nicht die Effekte der Überschneidung mit dem Asteroiden oder der Trümmerwolke.

DROIDENBOMBER DER HYÄNEN-KLASSE

© LFL © FFG




LANDUNGSKRALLEN (GEÖFFNET)

Du ignorierst Hindernisse in Reichweite 0. Du kannst keine -Aktionen durchführen. Nachdem du dein Rad aufgedeckt hast, falls du ein anderes Manöver als  aufgedeckt hast und in Reichweite 0 eines Asteroiden oder einer Trümmerwolke bist, überspringe deinen Schritt „Manöver ausführen“ und entferne 1 Stressmarker; falls du ein rechtes oder linkes Manöver aufgedeckt hast, drehe dein Schiff um 90° in jene Richtung. Nachdem du ein Manöver ausgeführt hast, drehe diese Karte um.

DROIDENBOMBER DER HYÄNEN-KLASSE

© LFL © FFG




• **URSA WREN**

Du kannst bis zu 2 Zielerfassungen aufrechterhalten. Jede Zielerfassung muss ein anderes Objekt als Ziel haben.

Nachdem ein befreundetes Schiff in Reichweite 0-3 von einem feindlichen Schiff als Ziel erfasst worden ist, darfst du eine -Aktion durchführen.

REBELLEN

© LFL © AMG




BB-ASTROMECHDROIDE

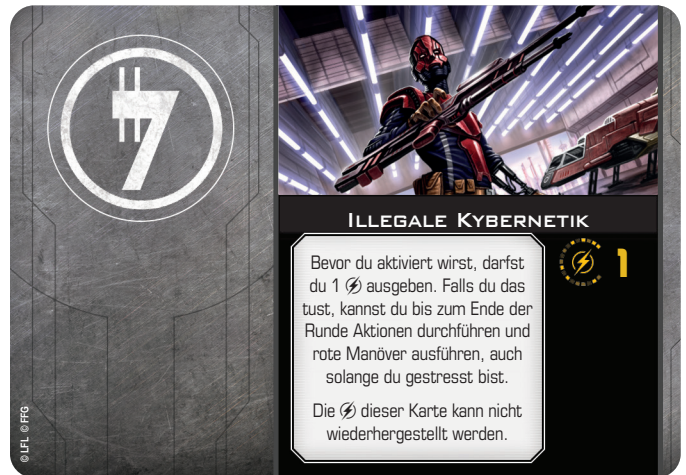
Während der Systemphase darfst du 1  ausgeben, um eine -Aktion durchzuführen.

WIDERSTAND

© LFL © FFG

STAR WARS X-WING

Diese Ausdrücke sind als Ersatz für erratierte Komponenten gedacht und sind turnierlegal.



STAR WARS X-WING

Diese Ausdrücke sind als Ersatz für fehlgedruckte Komponenten der Erweiterung
„Zorn der Ersten Ordnung“ gedacht und sind turnierlegal.

