Kártyák

PILÓTA KÁRTYÁK

Felkelők:

Rookie Pilot - Újonc pilóta (X-Wing)
Az Incom Corporation által tervezett T-65 X-szárnyú rövid időn belül a galaxis egyik leghatásosabb hadieszköze, és a felkelők mindenes vadászgépe lett.

Red Squadron Pilot - Vörös raj pilótája (X-Wing)
Az elit űrvadász alakulatként létrehozott Vörös rajban szolgáltak a Felkelők legjobb vadászpilótái.

Biggs Darklighter (X-Wing)
Az ellenfélnek kötelező téged támadnia egy másik, 1 Lőtávolságon belül tartózkodó szövetséges hajó helyett.

Garven Dreis (X-Wing)
Ahelyett, hogy eldobnád, az elköltött jelződet átadhatod egy 1-2 Lőtávolságra lévő szövetséges hajónak.

Luke Skywalker (X-Wing)
Védekezésed közben 1 dobott jelet - re változtathatsz.

Wedge Antilles (X-Wing)
Támadás közben ellenfeled Mozgékonyság értéke 1-gyel csökken (nem mehet 0 alá).

Gold Squadron Pilot - Arany raj pilótája (Y-Wing)
A T-65 X-szárnyú megjelenéséig a sokoldalú és megbízható BTL Y-szárnyú volt a Felkelés első számú vadászgépe.

Grey Squadron Pilot - Szürke raj pilótája (Y-Wing)
A T-65 X-szárnyú megjelenéséig a sokoldalú és megbízható BTL Y-szárnyú volt a Felkelés első számú vadászgépe.

Horton Salm (Y-Wing)
Ha 2-3 Lőtávolságban támadsz, újradobhatsz minden "üres" kocka eredményt.

"Dutch" Vander (Y-Wing)
Miután bemértél egy célt rögtön kiválaszthatsz egy szövetséges 1-2 Lőtávolságra lévő hajót, mely szintén azonnal bemérhet egy célt.

Birodalom:

Academy Pilot - Akadémiai pilóta (TIE-Fighter)
A Sienar Fleet Systems által kifejlesztett gyors és fürge TIE/In modellt a Galaktikus Polgárháború fő vadászgépeként használta a Birodalom.

Tempest Squadron Pilot - Szélvész raj pilótája (TIE-Advanced)
A TIE-Advancedből csak néhány darab készült, de később a Sienar mérnökei minden előnyét belesűrítették a következő TIE modellbe: a TIE Interceptorba.

Obsidian Squadron Pilot - Obszidián raj pilótája (TIE-Fighter)
A TIE-vadász gyors Iker-Ion Hajtóműve a valaha gyártott legjobban manőverezhető hadi vadásszá tette ezt a gépet.

Black Squadron Pilot - Fekete raj pilótája (TIE-Fighter)
A TIE-vadásznak nincs pajzsa, vagy életfenntartó rendszere arra ösztönözve pilótáit, hogy képességeiket a túlélés szolgálatába állítsák.

Storm Squadron Pilot - Vihar raj pilótája (TIE-Advanced)
A TIE-Advanced a népszerű TIE/IN külsőt viszi tovább, saját pajzs, jobb fegyver rendszer, meghajlított nap panelek és hiperhajtómű beiktatásával.

"Night Beast" - "Éjeli vad" (TIE-Fighter)
Ha "zöld" manővert hajtasz végre, egy ingyen Fókusz akciót is elvégezhetsz.

"Dark Curse" - "Sötét átok" (TIE-Fighter)
Ha védekezel, a téged támadók nem költhetnek el jelzőt, vagy dobhatnak újra támadókockával.

"Mauler Mithel" (TIE-Fighter)
Ha 1 Lőtávolságon belül támadsz +1 támadókockával dobhatsz.

"Winged Gundark" (TIE-Fighter)
Ha 1 Lőtávolságon belül támadsz egy kocka eredményét -ra változtathatod.

"Backstabber" (TIE-Fighter)
Ha célpontod tüzelési szögén kívülről támadsz, +1 támadókockát kapsz.

"Howlrunner" (TIE-Fighter)
Válassz ki egy tőled 1 Lőtávolságon belül lévő szövetségest.
Ez a hajó újradobhat egy támadókockát.

Maarek Stele (TIE-Advanced)
Ha támadásod nyomán a védő felfordított Sérülés kártyát húzna, húzz helyette 3-mat, válassz ki egyet neki, a többit pedig dobd el.

Darth Vader (TIE-Advanced X1)
Köröd akció szakaszában 2 akciót is végrehajthatsz.

FEJLESZTÉS KÁRTYÁK

Squad Leader - Osztagparancsnok
Akció: Válasz egy nálad alacsonyabb tapasztalati ponttal rendelkező hajót 1-2 Lőtávolságon belül. A választott hajó azonnal végrehajthat 1 ingyen akciót.

Swarm Tactics - Raj taktika
A Harci fázis elején válassz egy 1 Lőtávolságra lévő szövetséges hajót.
E fázis végéig a másik pilóta tapasztalati szintje azonos lesz a tiéddel.

Expert Handling - Gyakorlott pilóta
Akció: Hajts végre egy Orsózás manővert. Ha nincs akció ikonod, kapsz 1 stressz jelzőt.
Ezután eltávolíthatsz egy ellenséges jelzőt.

Marksmanship - Mesterlövész
Akció: Ha támadsz ebben a körben, 1 dobott jelet -ra változtathatsz, az összes többit pedig -ra.

Determination - Elszántság
Ha **Pilótát** érintő, felfordított Sérülés kártyát kell húznod, azonnal eldobhatod anélkül, hogy hatását végrehajtanád.

Proton Torpedoes - Proton torpedók
Akció (bemért célponttal): Dobd el a bemért célpont jelződ és ezt a kártyát, hogy végrehajthasd ezt az akciót.
Egy dobott jelet -ra változtathatsz.

Concussion Missiles - Sokkoló rakéta
Akció (bemért célponttal): Dobd el a bemért célpont jelződ és ezt a kártyát, hogy végrehajthasd ezt az akciót.
Egy dobott üres kockaoldalt -ra változtathatsz.

Cluster Missiles - Fürtös rakéta
Akció (bemért célponttal): Dobd el a bemért célpont jelződ és ezt a kártyát, hogy végrehajthasd ezt az akciót, **kétszer**.

Ion Cannon Turret - Ion ágyú
Támadás: Támadj meg egy hajót (még ha tüzelési szögeden kívül esik is).
Ha a támadás eltalálja a célt, a hajó 1 sérülést szenved és kap egy Ion jelzőt. Ezután érvényteleníts minden kocka eredményt.

R2-D2
Ha zöld manővert hajtasz végre, visszaszerezhetsz 1 pajzs jelzőt (nem lehet több a limitednél).

R2-F2
Akció: Mozgékonyság értéked 1-gyel nő e kör végéig.

R5-K6
Miután eldobtad egy jelződ, dobj 1 védekező kockával.

Ha - t dobsz azonnal visszateheted a jelzőt ugyanarra a hajóra, de e körben már nem érvényesítheted újra a jelzőt.

R5-D8
Akció: Dobj egy Védekező kockával.
Ha -t vagy -t dobsz, eldobhatsz 1 lefordított Sérülés kártyát.

R2 Astromech - R2 Asztrorobot
Az összes 1 és 2 sebességű manővered zöld manővernek számít.

R5 Astromech - R5 Asztrorobot
A Vége fázisban, kiválaszthatsz egyet a **Hajót** érintő Sérülés kártyáid közül, és lefordíthatod.

SÉRÜLÉS KÁRTYÁK

Structural Damage - Szerkezeti sérülés
Hajó
A Mozgékonyság értéked 1-gyel csökken (nem mehet 0 alá).
Akció: Dobj 1 támadókockával. Ha az eredmény , lefordíthatod ezt a lapot.

Minor Explosion - Kisebb robbanás
Hajó
Azonnal dobj 1 támadókockával. Ha az eredmény , +1 sérülést szenvedsz. Ezután lefordíthatod ezt a lapot.

Damaged Sensor Array - Sérült érzékelő rendszer
Hajó
Nem hajthatod végre a kártyádon felsorolt akciókat.
Akció: Dobj 1 támadókockával. Ha az eredmény , lefordíthatod ezt a lapot.

Minor Hull Breach - Apróbb hajótest kár
Hajó
Miután vörös manővert hajtottál végre dobj 1 támadókockával. Ha az eredmény , +1 sérülést szenvedsz.

Thrust Control Fire - Tűz a hajtómű vezérlésben
Hajó
Azonnal kapsz egy stressz jelzőt.
Ezután lefordíthatod ezt a lapot.

Direct Hit! - Közvetlen találat!
Hajó
Hajód szerkezetében (Hull) 2 sérülés keletkezett.

Injured Pilot - Sebesült pilóta
Pilóta
Minden játékos figyelmen kívül hagyja pilótád képességeit és összes "érmes" hátlapú fejlesztés kártyáját.

Blinded Pilot - Elvakított pilóta
Pilóta
Következő támadásodnál nem használhatsz támadókockákat.

Azután fordítsd meg ezt a lapot.

Damaged Cockpit - Sérült pilótafülke
Pilóta
Azutáni körtől, hogy megkaptad ezt a kártyát pilótád képesség (skill) szintje 0 értékű lesz.

Stunned Pilot - Kábult pilóta
Pilóta
Ha olyan manővert hajtasz végre, melynek végén átfedés következik be egy másik űrhajóval vagy akadály jelzővel, +1 sérülést szenvedsz.

Console Fire - Tűz a műszerfalon
Hajó
Minden Harci fázis elején dobj 1 támadókockával. Ha az eredmény ✸, 1 sérülést szenvedsz.
Akció: Fordítsd meg ezt a lapot.

Munition Failure - Lőszer probléma
Hajó
Azonnal válassz ki egyet másodlagos fegyver fejlesztés lapjaid közül és dobd el.
Ezután megfordíthatod ezt a Sérülés lapot.

Weapon Malfunction - Fegyver hiba
Hajó
Elsődleges fegyvered harci értéke 1-gyel csökken (nem mehet 0 alá).
Akció: Dobj 1 támadókockával. Ha az eredmény ✸ vagy ✸, megfordíthatod ezt a lapot.