

STAR WARS™

X-WING™

STERNFLÜGLER DER ALPHA-KLASSE & TIE/PH-PHANTOM



4

• MAJOR VYNDER

Pragmatischer Überlebenskünstler



Solange du verteidigst, falls du entwaffnet bist, wirf 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel.

© LFL © AMG



STERNFLÜGLER DER ALPHA-KLASSE



3

• LIEUTENANT KARSABI

Ungestümer Adliger



Nachdem du einen Entwaffnet-Marker erhalten hast, falls du nicht gestresst bist, darfst du 1 Stressmarker erhalten, um 1 Entwaffnet-Marker zu entfernen.

© LFL © AMG



STERNFLÜGLER DER ALPHA-KLASSE



3

PILOT DER RHO-STAFFEL



Die Elitepiloten der Rho-Staffel nutzen die Xg-1-Angriffsconfiguration sowie das Os-1-Waffenarsenal des Sternflüglers der Alpha-Klasse mit verheerender Effizienz, um der Rebellion das Fürchten zu lehren.

© LFL © AMG



STERNFLÜGLER DER ALPHA-KLASSE



3

PILOT DER RHO-STAFFEL



Die Elitepiloten der Rho-Staffel nutzen die Xg-1-Angriffsconfiguration sowie das Os-1-Waffenarsenal des Sternflüglers der Alpha-Klasse mit verheerender Effizienz, um der Rebellion das Fürchten zu lehren.

© LFL © AMG



STERNFLÜGLER DER ALPHA-KLASSE



2

PILOT DER NU-STAFFEL



Inspiziert von anderen Modellen der Cygnus Raumwerten, ist der Sternflügler der Alpha-Klasse ein vielseitiges Kanonenboot, das für verschiedene Einsatzgebiete umgerüstet werden kann und somit ideal für die Spezialeinheiten der Imperialen Flotte ist.

© LFL © AMG



STERNFLÜGLER DER ALPHA-KLASSE



2

PILOT DER NU-STAFFEL



Inspiziert von anderen Modellen der Cygnus Raumwerten, ist der Sternflügler der Alpha-Klasse ein vielseitiges Kanonenboot, das für verschiedene Einsatzgebiete umgerüstet werden kann und somit ideal für die Spezialeinheiten der Imperialen Flotte ist.

© LFL © AMG



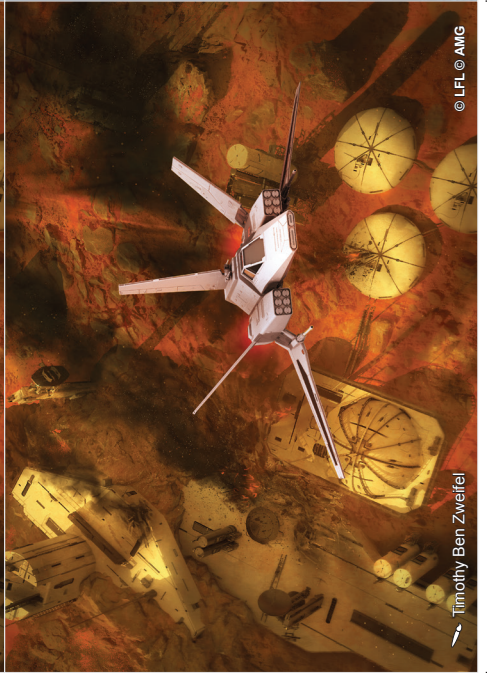
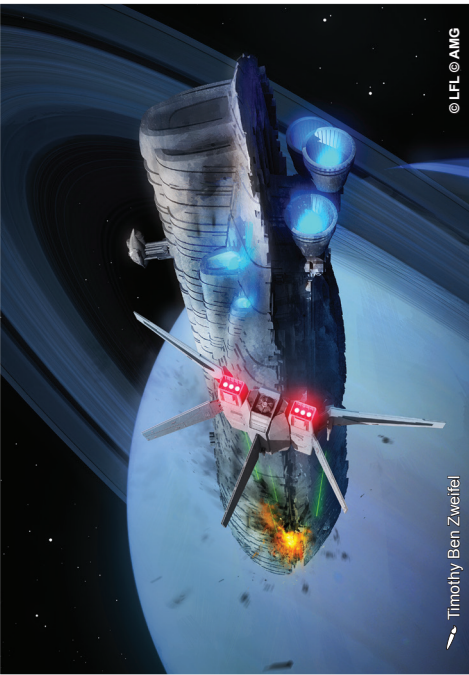
STERNFLÜGLER DER ALPHA-KLASSE



STAR WARS™

X-WING™

STERNFLÜGLER DER ALPHA-KLASSE & TIE/PH-PHANTOM



STAR WARS™

X-WING™

STERNFLÜGLER DER ALPHA-KLASSE & TIE/PH-PHANTOM



4

„ECHO“

Aalglatter Schelm



Solange du dich enttarnt, **musst** du die [2 ⚡]- oder [2 ⚡]-Schablone anstatt der [2 ⚡]-Schablone verwenden.

STYGIUM-GITTER: Nachdem du dich enttarnt hast, darfst du eine ⚡-Aktion durchführen. Zu Beginn der Endphase darfst du 1 Ausweichmarker ausgeben, um 1 Tarnungsmarker zu erhalten.



TIE/PH-PHANTOM



5

„GEFLÜSTER“

Mörder der leisen Töne

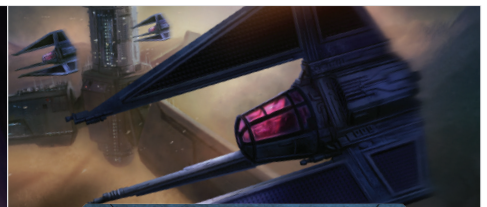


Nachdem du einen Angriff durchgeführt hast, der getroffen hat, erhalte 1 Ausweichmarker.

STYGIUM-GITTER: Nachdem du dich enttarnt hast, darfst du eine ⚡-Aktion durchführen. Zu Beginn der Endphase darfst du 1 Ausweichmarker ausgeben, um 1 Tarnungsmarker zu erhalten.



TIE/PH-PHANTOM



4

FLIEGERASS DER SIGMA-STAFFEL



Der TIE-Phantom ist nicht nur mit Schilden und einem Hyperantrieb, sondern auch mit fünf Laserkanonen ausgestattet, was ihn zu einem der schlagkräftigsten Jäger des Imperiums macht.

STYGIUM-GITTER: Nachdem du dich enttarnt hast, darfst du eine ⚡-Aktion durchführen. Zu Beginn der Endphase darfst du 1 Ausweichmarker ausgeben, um 1 Tarnungsmarker zu erhalten.



TIE/PH-PHANTOM



4

FLIEGERASS DER SIGMA-STAFFEL



Der TIE-Phantom ist nicht nur mit Schilden und einem Hyperantrieb, sondern auch mit fünf Laserkanonen ausgestattet, was ihn zu einem der schlagkräftigsten Jäger des Imperiums macht.

STYGIUM-GITTER: Nachdem du dich enttarnt hast, darfst du eine ⚡-Aktion durchführen. Zu Beginn der Endphase darfst du 1 Ausweichmarker ausgeben, um 1 Tarnungsmarker zu erhalten.



TIE/PH-PHANTOM



3

TESTPILOT VON IMDAAR



In einem geheimen Forschungsprojekt auf dem Mond Imdaar Alpha wurde entwickelt, was viele für unmöglich gehalten hatten: der TIE-Phantom, ein kleiner Sternenjäger mit Tarnvorrichtung.

STYGIUM-GITTER: Nachdem du dich enttarnt hast, darfst du eine ⚡-Aktion durchführen. Zu Beginn der Endphase darfst du 1 Ausweichmarker ausgeben, um 1 Tarnungsmarker zu erhalten.



TIE/PH-PHANTOM



3

TESTPILOT VON IMDAAR



In einem geheimen Forschungsprojekt auf dem Mond Imdaar Alpha wurde entwickelt, was viele für unmöglich gehalten hatten: der TIE-Phantom, ein kleiner Sternenjäger mit Tarnvorrichtung.

STYGIUM-GITTER: Nachdem du dich enttarnt hast, darfst du eine ⚡-Aktion durchführen. Zu Beginn der Endphase darfst du 1 Ausweichmarker ausgeben, um 1 Tarnungsmarker zu erhalten.



TIE/PH-PHANTOM



STAR WARS™

X-WING™

STERNFLÜGLER DER ALPHA-KLASSE & TIE/PH-PHANTOM



STAR WARS™

X-WING™

STERNFLÜGLER DER ALPHA-KLASSE & TIE/PH-PHANTOM



DS-1-WAFFENARSENAL

Solange du genau 1 Entwaffnet-Marker hast, kannst du trotzdem ⚡- und ⚡-Angriffe gegen Ziele durchführen, die du als Ziel erfasst hast. Falls du das tust, kannst du während des Angriffs deine Zielerfassung nicht ausgeben.

Füge ⚡- und ⚡-Slots hinzu.

© LFL © AMG



DS-1-WAFFENARSENAL

Solange du genau 1 Entwaffnet-Marker hast, kannst du trotzdem ⚡- und ⚡-Angriffe gegen Ziele durchführen, die du als Ziel erfasst hast. Falls du das tust, kannst du während des Angriffs deine Zielerfassung nicht ausgeben.

Füge ⚡- und ⚡-Slots hinzu.

© LFL © AMG



XG-1-ANGRIFFSKONFIGURATION

Solange du genau 1 Entwaffnet-Marker hast, kannst du trotzdem ⚡-Angriffe durchführen. Solange du einen ⚡-Angriff durchführst, solange du entwaffnet bist, wirf maximal 3 Angriffswürfel.

Füge einen ⚡-Slot hinzu.

© LFL © AMG



XG-1-ANGRIFFSKONFIGURATION

Solange du genau 1 Entwaffnet-Marker hast, kannst du trotzdem ⚡-Angriffe durchführen. Solange du einen ⚡-Angriff durchführst, solange du entwaffnet bist, wirf maximal 3 Angriffswürfel.

Füge einen ⚡-Slot hinzu.

© LFL © AMG



VERBESSERTE SLAM

Nachdem du eine ⚡-Aktion durchgeführt hast, falls du das Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du eine weiße Aktion aus deiner Aktionsleiste durchführen, wobei du jene Aktion behandelst, als wäre sie rot.

© LFL © AMG



VERBESSERTE SLAM

Nachdem du eine ⚡-Aktion durchgeführt hast, falls du das Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du eine weiße Aktion aus deiner Aktionsleiste durchführen, wobei du jene Aktion behandelst, als wäre sie rot.

© LFL © AMG



STAR WARS™

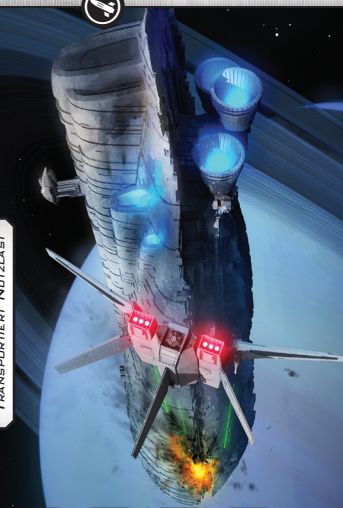
X-WING™

STERNFLÜGLER DER ALPHA-KLASSE & TIE/PH-PHANTOM



STERNFLÜGLER DER ALPHA-KLASSE & TIE/PH-PHANTOM

3 • **LIEUTENANT KARSABI**
TRANSPORTIERT NUTZLAST



2 2 4 3

PROTONENTORPEDOS 2
ANGRIFF (✖): Gib 1 (♣) aus. Ändere 1 * -Ergebnis in ein * -Ergebnis.
4 → 2-3
• **RAKETENSALVE** 4
ANGRIFF: Gib 2 (♣) aus. Falls der Verteidiger in deinem (♣) ist, darfst du 1 zusätzliche (♣) ausgeben, um 1 zusätzlichen Angriffswürfel zu werfen.
Nach diesem Angriff darfst du 1 (♣) ausgeben, um diesen Angriff als Bonusangriff gegen ein anderes Ziel in Reichweite 0-1 des Verteidigers durchzuführen, ohne die (♣)-Kosten zu zahlen.
3 → 1-2

ELEKTRONISCHER DÄMPFER
Während der Endphase darfst du 1 * -Schaden erleiden, um 1 roten Marker zu entfernen.

Sobald du eine (♣)-Aktion durchführst, stellst die gewählte Aufwertung 1 zusätzliche (♣) wieder her.
PRIORISIERTE WAFENSYSTEME: Bevor du kämpfst, darfst du 1 Anstrengungsmarker erhalten, um 1 Entwaffnet-Marker zu entfernen.

© LFL © AMG

STERNFLÜGLER DER ALPHA-KLASSE

5 • **„GEFLÜSTER“**
UNSIHTBARER ANGREIFER



3 2 3 2 2

SPURLOS VERSCHWINDEN
Nachdem du einen Tarnungsmarker erhalten hast, darfst du 1 roten Marker entfernen. Solange du getarnt bist, können feindliche Schiffe dich nicht als Ziel erfassen.
ÜBERTRAGUNGSSYSTEM
Nachdem ein befreundetes Schiff in Reichweite 0-2 eine ✖-Aktion durchgeführt hat, darfst du dasselbe Objekt als Ziel erfassen.
Nachdem du einen Angriff durchgeführt hast, der getroffen hat, darfst du eine Zielerfassung ausgeben, die du auf dem Verteidiger hast. Falls du das tust, darf ein anderes befreundetes Schiff in Reichweite 0-1 den Verteidiger als Ziel erfassen.
STYGIUM-RESERVE 1
Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du 1 (♣) ausgeben, um eine (♣)-Aktion durchzuführen, auch solange du gestresst bist.

Nachdem du einen Angriff durchgeführt hast, darfst du 1 (♣) ausgeben, um eine (♣)-Aktion durchzuführen.
STYGIUM-GITTER: Nachdem du dich enttarnt hast, darfst du eine (♣)-Aktion durchführen. Zu Beginn der Endphase darfst du 1 Ausweichmarker ausgeben, um 1 Tarnungsmarker zu erhalten.

© LFL © AMG

TIE/PH-PHANTOM

4 • **MAJOR VYNDER**
HILFSBEREIT



2 2 4 3

LANGSTRECKENSENSOREN 2
Bevor du eine ✖-Aktion durchführst, darfst du 1 (♣) ausgeben. Falls du das tust, darfst du während jener Aktion ein Objekt in beliebiger Reichweite als Ziel erfassen.
IONENKANONE
ANGRIFF: Falls dieser Angriff trifft, gib 1 * - oder * -Ergebnis aus, um den Verteidiger 1 * -Schaden erleiden zu lassen. Alle übrigen * -Ergebnisse fügen Ionemarken anstatt Schaden zu.
3 → 1-3

SCHWERE PLASMARKETEN 2
ANGRIFF (✖): Gib 1 (♣) aus. Nachdem dieser Angriff getroffen hat, verliert der Verteidiger 1 Schild.
3 → 1-3

Nachdem du einen (♣)-Angriff durchgeführt hast, darfst du einen Bonus- (♣)-Angriff durchführen. Solange du diesen Bonusangriff durchführst, darfst du 1 (♣)-Ergebnis in ein * -Ergebnis ändern.
PRIORISIERTE WAFENSYSTEME: Bevor du kämpfst, darfst du 1 Anstrengungsmarker erhalten, um 1 Entwaffnet-Marker zu entfernen.

© LFL © AMG

STERNFLÜGLER DER ALPHA-KLASSE

4 • **„ECHO“**
NACHAHMER



3 2 3 2 1

LAUTLOSER JÄGER
Nachdem du dich enttarnt hast, darfst du ein feindliches Schiff in deinem (♣) als Ziel erfassen.
RISIKANTE ENTARNUNG
Nachdem ein befreundetes Schiff einen Angriff durchgeführt hat, der ein feindliches Schiff in deinem (♣) getroffen hat, falls du getarnt bist, darfst du 1 Anstrengungsmarker erhalten, um deinen Tarnungsmarker zu entfernen und einen Bonus-Primärangriff gegen den Verteidiger durchzuführen. Am Ende der Kampfphase, falls du angestrengt bist, erhalte 1 Ausweichmarker.
MANUELLE QUERRUDER 2
Solange du dich enttarnt hast, darfst du 1 (♣) ausgeben, um die (2 ♣)- oder (2 ♣)-Schablone anstatt der (2 ♣)-Schablone zu verwenden.

Nachdem ein feindliches Schiff in Reichweite 0-1 eine Aktion aus seiner Aktionsleiste durchgeführt hat, darfst du 1 (♣) ausgeben, um dieselbe Aktion durchzuführen, wobei du sie behandelst, als wäre sie weiß.
STYGIUM-GITTER: Nachdem du dich enttarnt hast, darfst du eine (♣)-Aktion durchführen. Zu Beginn der Endphase darfst du 1 Ausweichmarker ausgeben, um 1 Tarnungsmarker zu erhalten.

© LFL © AMG

TIE/PH-PHANTOM



STERNFLÜGLER DER ALPHA-KLASSE & TIE/PH-PHANTOM



© LFL © AMG

Timothy Ben Zweifel



© LFL © AMG

Timothy Ben Zweifel



© LFL © AMG

Timothy Ben Zweifel

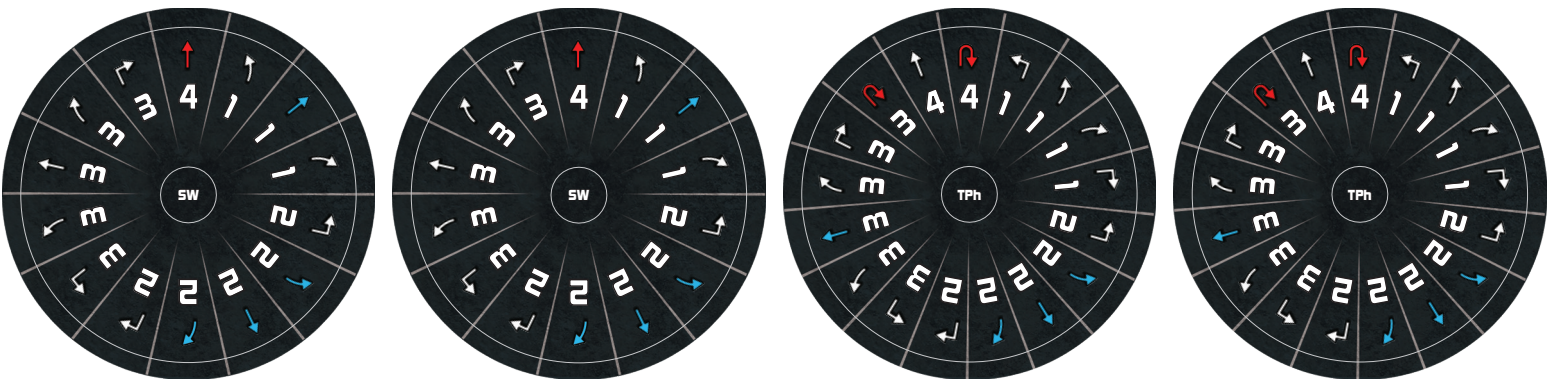
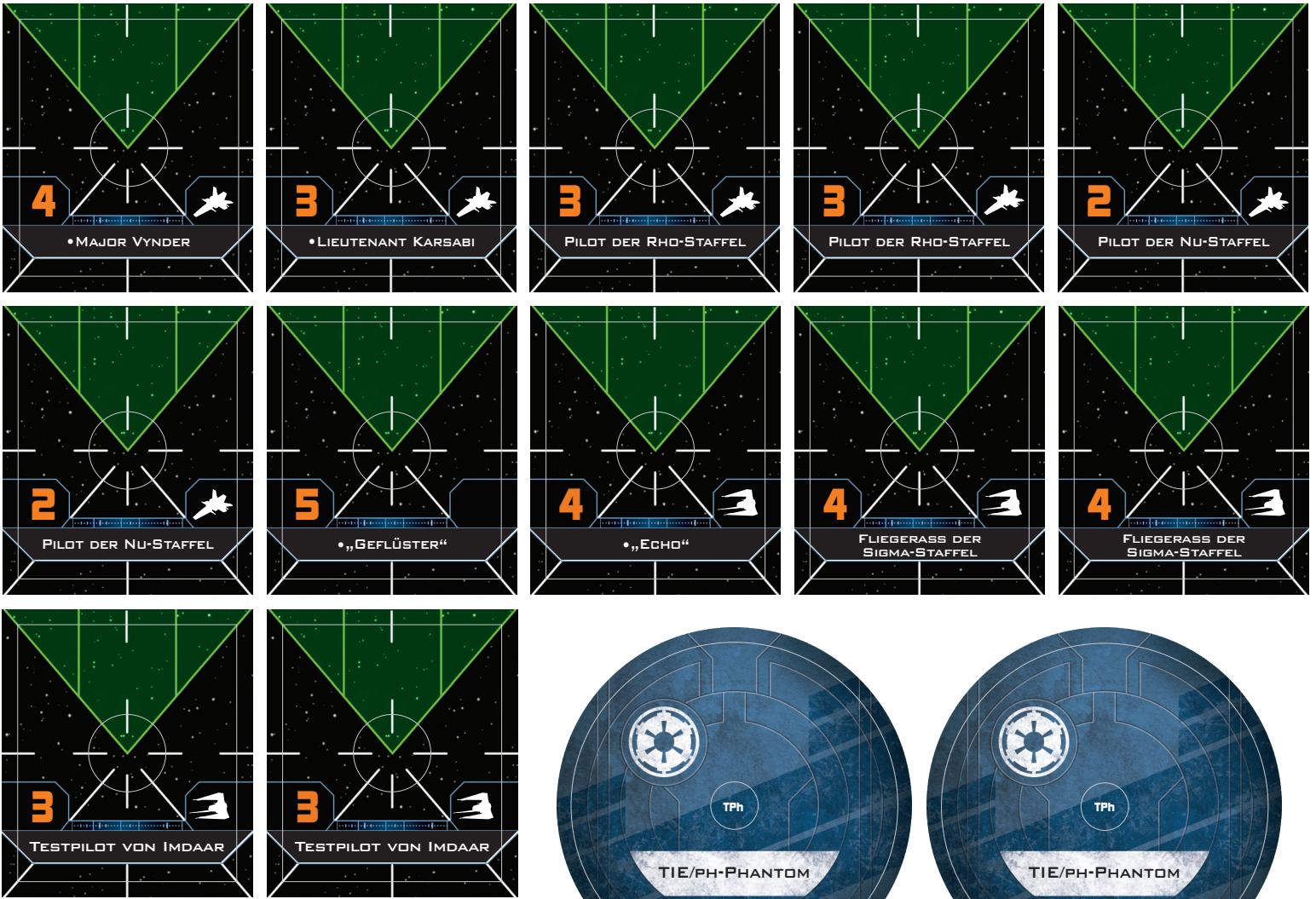


© LFL © AMG

Mark Molnar



STERNFLÜGLER DER ALPHA-KLASSE & TIE/PH-PHANTOM



STANZTABLEAU MIT SCHNITTLINIEN

STERNFLÜGLER DER ALPHA-KLASSE & TIE/PH-PHANTOM

