

# 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 erratierte Komponenten gedacht und sind turnierlegal.



**6** • HERA SYNDULLA

*Phoenix Eins*

Solange ein anderes befreundetes Schiff in Reichweite 1–2 verteidigt oder einen Angriff durchführt, darfst du während eines Schrittes „Würfel modifizieren“ 1 deiner Fokusmarker, Ausweichmarker oder Zielerfassungen auf jenes Schiff transferieren.

**SCHWENKBARE SCHUBDÜSEN:** Nachdem du eine Aktion durchgeführt hast, darfst du eine rote ↗-Aktion durchführen.

2 3 2 2

RZ-1-A-FLÜGLER



**6** • HERA SYNDULLA

*Phoenix Eins*

Solange ein anderes befreundetes Schiff in Reichweite 1–2 verteidigt oder einen Angriff durchführt, darfst du während eines Schrittes „Würfel modifizieren“ 1 deiner Fokusmarker, Ausweichmarker oder Zielerfassungen auf jenes Schiff transferieren.

3 1 4 4

A/SF-01-B-FLÜGLER



**4** • ARLIZ HADRASSIAN

*Rotes Schwert*

Solange du einen ♥-Angriff durchführst, falls du beschädigt bist, darfst du 1 deiner -Ergebnisse in ein -Ergebnis ändern.

Solange du verteidigst, falls du beschädigt bist, **musst** du vor dem Schritt „Verteidigungswürfel modifizieren“ 1 deiner -Ergebnisse in ein Leerseiten-Ergebnis ändern.

2 1 6 2

BTL-A4-Y-FLÜGLER



**5** • COMMANDER MALARUS

*Rachsüchtige Vorgesetzte*

Solange ein befreundetes Schiff in Reichweite 0–2 einen Primärangriff durchführt, falls es vor dem Schritt „Würfel modifizieren“ 1 oder mehrere Leerseiten-Ergebnisse hat, **musst** jenes Schiff 1 Anstrengungsmarker erhalten, um 1 Leerseiten-Ergebnis neu zu werfen, falls möglich.

2 2 5 2

LEICHTES SHUTTLE DER X-KLASSE

# STAR WARS X-WING

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



**3** **JEDI-RITTER** 

*Nach Ausbruch der Klonkriege gelobten die Jedi-Ritter die Republik zu bewahren und übernehmen das Kommando über eine Legion von Klontruppen, die sie seither in die Schlacht führen.*

**PRÄZISIONSSTEUERUNG:** Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du 1  ausgeben, um eine - oder -Aktion durchzuführen.

    

**DELTA-7B-AETHERSPRITE**  © AMG



**4** **DBS-404** 

*Keine Selbsterhaltungsprotokolle*

Solange du einen Angriff in Angriffreichweite 1 durchführst, **musst** du 1 zusätzlichen Würfel werfen. Nachdem der Angriff getroffen hat, erleide 1 -Schaden.

**VERNETZTE BERECHNUNGSSYSTEME:** Solange du verteidigst oder einen Angriff durchführst, darfst du 1 Berechnungsmarker von einem befreundeten Schiff in Reichweite 0-1 ausgeben, um 1 -Ergebnis in ein - oder -Ergebnis zu ändern.

  

**DROIDENBOMBER DER HYÄNEN-KLASSE**  © FFG



**3** **ARVEL CRYNYD** 

*Grün Eins*

Falls du durch Überschneidung mit einem anderen Schiff an einer -Aktion scheitern würdest, darfst du sie stattdessen so abhandeln, als würdest du ein Manöver teilweise ausführen.

Solange du einen Angriff in Angriffreichweite 0 durchführst, behandle ihn als Angriff in Angriffreichweite 1.

**SCHWENKBARE SCHUBDÜSEN:** Nachdem du eine Aktion durchgeführt hast, darfst du eine rote -Aktion durchführen.

   

**RZ-1-A-FLÜGLER**  © FFG



**3** **CAPTAIN OICUNN** 

*Genialer Taktiker*

Solange du einen Angriff in Angriffreichweite 0 durchführst, behandle ihn als Angriff in Angriffreichweite 1.

   

**VT-49-DECIMATOR**  © FFG

# STAR WARS X-WING

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

**4** • **KOMMANDANT GORAN**   
*Ausbilder der Skystrike-Akademie*

Wähle zu Beginn der Kampfphase ein befreundetes Schiff in Reichweite 0-3, dessen Initiative niedriger als deine ist. Das gewählte Schiff erhält 1 Ausweichmarker und entfernt 1 roten Nicht-Stressmarker.

**AUTOMATISCHE SCHUBDÜSEN:** Nachdem du eine Aktion durchgeführt hast, darfst du eine rote - oder eine rote -Aktion durchführen.

 **3**  **3**  **3**

TIE/IN-ABFANGJÄGER © LFL © FFG

**6** • **SUN FAC**   
*Vollstrecker des Erzherzogs*

Solange du einen Primärangriff durchführst, falls der Verteidiger gefangen ist, wirf 1 zusätzlichen Angriffswürfel.

**FANGSTRAHL-ZIELSYSTEM:** Du kannst deinen  nicht auf deinen  rotieren. Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du 1 Fangstrahlmarker erhalten, um eine -Aktion durchzuführen.

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

STERNENJÄGER DER NANTEX-KLASSE © LFL © FFG

**5** • **BERWER KRET**   
*Captain der Schwarmgarde*

Nachdem du einen Angriff durchgeführt hast, der getroffen hat, darf jedes befreundete Schiff mit  in seiner Aktionsleiste, das den Verteidiger als Ziel erfasst hat, eine rote -Aktion durchführen.

**FANGSTRAHL-ZIELSYSTEM:** Du kannst deinen  nicht auf deinen  rotieren. Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du 1 Fangstrahlmarker erhalten, um eine -Aktion durchzuführen.

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

STERNENJÄGER DER NANTEX-KLASSE © LFL © FFG

**4** • **CHERTEK**   
*Opportunistisches Fliegerass*

Solange du einen Primärangriff durchführst, falls der Verteidiger gefangen ist, darfst du bis zu 2 Angriffswürfel neu werfen.

**FANGSTRAHL-ZIELSYSTEM:** Du kannst deinen  nicht auf deinen  rotieren. Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du 1 Fangstrahlmarker erhalten, um eine -Aktion durchzuführen.

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

STERNENJÄGER DER NANTEX-KLASSE © LFL © FFG

# STAR WARS X-WING

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



**4** ASS DER PETRANAKI-ARENA

Die Petranaki-Arena ist ein gewaltiges Bauwerk auf dem Planeten Geonosis und der Ort, an dem die erste Schlacht der Klonkriege geschlagen wurde.

**FANGSTRAHL-ZIELSYSTEM:** Du kannst deinen  nicht auf deinen  rotieren. Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du 1 Fangstrahlmarker erhalten, um eine -Aktion durchzuführen.

3 2 3 4

STERNENJÄGER DER NANTEX-KLASSE



**3** SCHWARMGARDE DER STALGASIN-KOLONIE

Speziell auf die physiologischen Besonderheiten der Geonosianer angepasst, kann der Sternenjäger der Nantex-Klasse Manöver fliegen, welche die meisten anderen Schiffe – und ihre Piloten – auseinanderreißen würden.

**FANGSTRAHL-ZIELSYSTEM:** Du kannst deinen  nicht auf deinen  rotieren. Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du 1 Fangstrahlmarker erhalten, um eine -Aktion durchzuführen.

3 2 3 4

STERNENJÄGER DER NANTEX-KLASSE



**6** ANAKIN SKYWALKER

Held der Republik

Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, falls ein feindliches Schiff in deinem  in Reichweite 0–1 oder in deinem  ist, darfst du 1  ausgeben, um 1 Stressmarker zu entfernen.

**PRÄZISIONSSTEUERUNG:** Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du 1  ausgeben, um eine - oder -Aktion durchzuführen.

3 2 3 3 3

DELTA-7B-AETHERSPRITE



**0** BUZZ-DROIDENSCHWARM

Nachdem sich ein feindliches Schiff durch dich hindurchbewegt oder dich überschritten hat, positioniere dich an seinen vorderen oder hinteren Stoppern neu (du bist in Reichweite 0 zu diesem Schiff). Du kannst auf diese Weise keine Objekte überschneiden. Falls du nicht an einem der Stopperpaare platziert werden kannst, erleidet du und jenes Schiff jeweils 1 -Schaden.

**KAMPFFHASE:** Bei deiner Initiative erleidet jedes feindliche Schiff, das sich in Reichweite 0 befindet, 1 -Schaden.

1 1

REMOTE

# STAR WARS X-WING

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



**2** • **GORGOL** 

*Geschickter Ingenieur*

Während der Systemphase darfst du 1 Entwaffnet-Marker erhalten und ein befreundetes Schiff in Reichweite 1–2 wählen. Falls du das tust, erhält es 1 Fangstrahlmarker, dann repariert es 1 seiner offenen **Schiff**-Schadenskarten.

**FANGSTRAHL-ZIELSYSTEM:** Du kannst deinen  nicht auf deinen  rotieren. Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du 1 Fangstrahlmarker erhalten, um eine -Aktion durchzuführen.

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

STERNENJÄGER DER NANTEX-KLASSE  FFG



**5** • **• OBI-WAN KENOBI** 

*Wächter der Republik*

Nachdem ein befreundetes Schiff in Reichweite 0–2 einen Fokusmarker ausgegeben hat, darfst du 1  ausgeben. Falls du das tust, erhält jenes Schiff 1 Fokusmarker.

**PRÄZISIONSSTEUERUNG:** Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du 1  ausgeben, um eine - oder -Aktion durchzuführen.

 **3**  **2**  **3**  **3**  **3**

DELTA-7B-AETHERSPRITE  AMG



**4** • **• MACE WINDU** 

*Strenger Traditionalist*

Nachdem du ein rotes Manöver vollständig ausgeführt hast, stelle 1  wieder her.

**PRÄZISIONSSTEUERUNG:** Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du 1  ausgeben, um eine - oder -Aktion durchzuführen.

 **3**  **2**  **3**  **3**  **3**

DELTA-7B-AETHERSPRITE  AMG



**5** • **• PLO KOON** 

*Besonnener Mentor*

Zu Beginn der Kampfphase darfst du 1  ausgeben und ein anderes befreundetes Schiff in Reichweite 0–2 wählen. Falls du das tust, darfst du 1 grünen Marker auf es transferieren oder 1 orangefarbenen Marker von ihm auf dich transferieren.

**PRÄZISIONSSTEUERUNG:** Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du 1  ausgeben, um eine - oder -Aktion durchzuführen.

 **3**  **2**  **3**  **3**  **2**

DELTA-7B-AETHERSPRITE  AMG

# STAR WARS X-WING

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



**3** • **AHSOKA TANO** 

*„Snips“*

Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du ein befreundetes Schiff in Reichweite 0–1 wählen und 1  ausgeben. Jenes Schiff darf eine Aktion durchführen, auch falls es gestresst ist.

**PRÄZISIONSSTEUERUNG:** Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du 1  ausgeben, um eine - oder -Aktion durchzuführen.

     

DELTA-7B-AETHERSPRITE 



**4** • **LUMINARA UNDULI** 

*Weise Beschützerin*

Solange ein befreundetes Schiff in Reichweite 0–2 verteidigt, falls es nicht im  des Angreifers ist, darfst du 1  ausgeben. Falls du das tust, ändere 1 -Ergebnis in ein -Ergebnis oder 1 -Ergebnis in ein -Ergebnis.

**PRÄZISIONSSTEUERUNG:** Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du 1  ausgeben, um eine - oder -Aktion durchzuführen.

     

DELTA-7B-AETHERSPRITE 



**4** • **SAESEE TIIN** 

*Prophetischer Pilot*

Nachdem ein befreundetes Schiff in Reichweite 0–2 sein Rad aufgedeckt hat, darfst du 1  ausgeben. Falls du das tust, stelle sein Rad auf ein anderes Manöver derselben Geschwindigkeit und Schwierigkeit ein.

**PRÄZISIONSSTEUERUNG:** Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du 1  ausgeben, um eine - oder -Aktion durchzuführen.

     

DELTA-7B-AETHERSPRITE 



**4** • **BARRISS OFFEE** 

*Innerlich zerrissener Padawan*

Solange ein befreundetes Schiff in Reichweite 0–2 einen Angriff durchführt, falls der Verteidiger in seinem  ist, darfst du 1  ausgeben, um 1 -Ergebnis in ein -Ergebnis oder 1 -Ergebnis in ein -Ergebnis zu ändern.

**PRÄZISIONSSTEUERUNG:** Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du 1  ausgeben, um eine - oder -Aktion durchzuführen.

     

DELTA-7B-AETHERSPRITE 

# STAR WARS X-WING

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

**4** • MAJOR VERMEIL  
*Veteran von Scarif*

Solange du einen Angriff durchführst, falls der Verteidiger keine grünen Marker hat, darfst du 1 deiner Leerseiten- oder -Ergebnisse in ein -Ergebnis ändern.

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

3 1 6 2

TIE-SCHNITTER

© LFL © FFG

**3** • CAPTAIN FEROPH  
*Imperial Kurier*

Solange du verteidigst, falls der Angreifer keine grünen Marker hat, darfst du 1 deiner Leerseiten- oder -Ergebnisse in ein -Ergebnis ändern.

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

3 1 6 2

TIE-SCHNITTER

© LFL © FFG

**2** • „WESIR“  
*Gnadenloser Taktiker*

Nachdem du dich unter Verwendung deiner Schiffsfähigkeit **KONTROLLIERTE QUERRUDER** bewegt hast, darfst du eine -Aktion durchführen. Falls du das tust, überspringe deinen Schritt „Aktion durchführen“.

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

3 1 6 2

TIE-SCHNITTER

© LFL © FFG

**1** PILOT DER SCARIF-BASIS

*Der TIE-Schnitter war für den Transport von Elitetruppen in besonders hart umkämpfte Gefechtszonen konzipiert. Berühmt wurde er in der Schlacht von Scarif, wo er Direktor Krennics gefürchtete Todestruppen transportierte.*

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

3 1 6 2

TIE-SCHNITTER

© LFL © FFG