

Espansioni X-Wing gioco di miniature

Wave 01: X-Wing – Tie Fighter – Y-Wing – Tie Advanced





Caccia Ala X (X-wing)

Caccia Ala X (X-Wing)

Attacco	3
Agilità	2
Scafo	3
Scudi	2

Azioni: Concentrazione – Bersaglio Agganciato



Piloti Ribelli

I piloti con nome, contrassegnati con asterisco (o puntino sulla carta) sono unici e non possono essere schierati più di uno per squadriglia.

*Wedge Antilles

Costo 29 Pilotaggio 9

Abilità: Quando attacchi riduci il valore agilità del difensore di 1 punto (fino a un minimo di 0)

Miglioria: Droidi – Siluri - Elite

*Garven Dreis

Costo 26 Pilotaggio 6

Abilità: dopo aver speso un segnalino concentrazione, puoi collocare quel segnalino su un altro veicolo amico entro Gittata 1-2 (invece di scartarlo)

Miglioria: Droidi – Siluri

Pilota dello Squadrone Rosso

Costo 21 Pilotaggio 2

Miglioria: Droidi – Siluri

Pilota Matricola

Costo 25 Pilotaggio 5

Miglioria: Droidi – Siluri

Carte Miglioria

Descrizioni delle carte miglioria presenti nell'espansione divise per tipologia.

Droide Astromeccanico

R5-K6

Costo 2

Dopo aver speso il tuo segnalino bersaglio agganciato, tira 1 dado di difesa. Con un risultato Evadere acquisisci immediatamente un bersaglio agganciato su quello stesso veicolo. Non puoi spendere questo bersaglio agganciato durante questo attacco.

Droide Astromeccanico R5 (R5-Astromech)

Costo 1

Durante la fase finale puoi scegliere una delle tue carte danni a faccia in su con il tratto **Veicolo** e girarla a faccia in giù.

Arma Secondaria

Siluri Protonici (Proton Torpedoes) [Siluri]

Costo 4 **Attacco 4** **Gittata 2-3**

Attacco (Bersaglio Agganciato) – Spendi il tuo segnalino agganciato e scarta questa carta. Puoi cambiare uno dei tuoi risultati **Concentrazione** in **Critico**.

Elite

Acrobazia Esperta (Expert Handling)

Costo 2

Azione: effettua un'azione tonneau a botte gratuita. Se non possiedi l'icona azione **Tonneau a botte** ricevi un segnalino tensione. Puoi rimuovere 1 bersaglio agganciato nemico dal tuo veicolo.

Mira Esperta (Marksmanship)

Costo 3

Azione – quando attacchi in questo round puoi cambiare uno dei tuoi risultati **Concentrazione** in **Critico** e tutti i tuoi altri risultati **Concentrazione** in **Colpito**.



Tie Fighter

Tie Fighter

Attacco	2
Agilità	3
Scafo	3
Scudi	0

Azioni: Concentrazione – Tonneau a Botte - Eludere



Piloti Impero

Descrizione dei piloti della Marina Imperiale presenti nell'espansione. I piloti con nome, contrassegnati con asterisco (o puntino sulla carta) sono unici e non possono essere schierati più di uno per squadriglia.

*Howlrunner

Costo 18 **Pilotaggio 8**

Abilità: Quando un veicolo amico a gittata 1 attacca con la sua arma primaria, può ritirare uno dei suoi dadi di attacco.

Miglioria: Elite

*Backstabber

Costo 16 **Pilotaggio 6**

Abilità: Quando attacchi da fuori dell'arco di fuoco del difensore puoi tirare un dado attacco aggiuntivo.

*Winged Gundark

Costo 15 **Pilotaggio 5**

Abilità: Quando attacchi a gittata 1 puoi cambiare uno dei tuoi dadi **Colpito** in **Critico**.

Pilota dello Squadrone Nero

Costo 14 **Pilotaggio 4**

Miglioria: Elite

Pilota dello Squadrone Ossidiana

Costo 13 **Pilotaggio 3**

Pilota di Accademia

Costo 12

Pilotaggio 1

Carte Miglioria

Descrizioni delle carte miglioria presenti nell'espansione.

Elite

Determinazione (Determination)

Costo 1

Quando ricevi una carta Danni a faccia in su con il tratto **Pilota**, scartala immediatamente senza risolverne l'effetto.

Tattica dello Sciame (Swarm Tactics)

Costo 2

All'inizio della fase di combattimento scegli una nave amica gittata 1. Fino alla fine della fase, l'abilità di pilotaggio della nave scelta è pari alla tua.



Espansione Tie Advanced

Tie Advanced

Attacco	2
Agilità	3
Scafo	3
Scudi	2

Azioni: Concentrazione – Tonneau a Botte – Eludere – Bersaglio Agganciato



Piloti Impero

Descrizione dei piloti della Marina Imperiale presenti nell'espansione. I piloti con nome, contrassegnati con asterisco (o puntino sulla carta) sono unici e non possono essere schierati più di uno per squadriglia.

*Darth Vader

Costo 29 **Pilotaggio 9**

Abilità: Durante la tua fase "effettuare azione" puoi effettuare due azioni

Miglioria: Elite - Missili

*Maarek Stele

Costo 27 **Pilotaggio 7**

Abilità: Quando uno dei tuoi attacchi critici colpisce pesca tre carte danni a faccia in su e sceglie una da assegnare. Poi scarta le altre due.

Miglioria: Elite - Missili

Pilota dello Squadrone Storm

Costo 23 **Pilotaggio 4**

Miglioria: Missili

Pilota dello Squadrone Tempest

Costo 21 **Pilotaggio 2**

Miglioria: Elite

Carte Miglioria

Descrizioni delle carte miglioria presenti nell'espansione.

Elite

Caposquadra (Squad Leader)

Costo 2

Azione: scegli una nave amica a gittata 1-2 con abilità pilotaggio minore della tua. Quella nave può effettuare un'azione gratuita.

Tattica dello Sciame (Swarm Tactics)

Costo 2

All'inizio della fase di combattimento scegli una nave amica gittata 1. Fino alla fine della fase l'abilità di pilotaggio della nave scelta è pari alla tua.

Acrobazia Esperta (Expert Handling)

Costo 2

Azione: puoi effettuare una **Tonneau a Botte**. Se non hai l'icona della Tonneau a Botte sulla tua carta pilota ricevi un segnalino Stress.

Poi puoi togliere un bersaglio lock nemico dalla tua nave

Arma Secondaria

Cluster Missiles

(Cluster missiles) [Missili]

Costo 3

Attacco 4

Gittata 1-2

Attacco (Bersaglio Lock) : Spendi il tuo segnalino agganciato e scarta questa carta per effettuare quest'attacco **due volte**.

Concussion Missiles

(Concussion missiles) [Missili]

Costo 4

Attacco 4

Gittata 2-3

Attacco (Bersaglio Lock): Spendi il tuo segnalino agganciato e scarta questa carta per effettuare l'attacco. Puoi cambiare uno dei tuo dadi di attacco **a vuoto** in **Colpito**.



Espansione Ala Y (Y-wing)

Ala Y (Y-Wing)

Attacco	2
Agilità	1
Scafo	5
Scudi	3

Azioni: Concentrazione – Bersaglio Agganciato



Piloti Ribelli

I piloti con nome, contrassegnati con asterisco (o puntino sulla carta) sono unici e non possono essere schierati più di uno per squadriglia.

*Horton Salm

Costo 29 Pilotaggio 9

Abilità: Quando attacchi a gittata 2-3 puoi ritirare qualsiasi risultato vuoto dei dadi.

Miglioria: Droidi – Siluri (2) - Torretta

*"Dutch" Vander

Costo 29 Pilotaggio 9

Abilità: Dopo aver agganciato un bersaglio scegli un altro veicolo amico a gittata 1-2. Quel veicolo può a sua volta immediatamente agganciare un bersaglio

Miglioria: Droidi – Siluri (2) - Torretta

Pilota Squadrone Grigio

Costo 20 Pilotaggio 4

Miglioria: Droidi – Siluri (2) - Torretta

Pilota Squadrone Oro

Costo 18 Pilotaggio 2

Miglioria: Droidi – Siluri (2) - Torretta

Carte Miglioria

Descrizioni delle carte miglioria presenti nell'espansione.

Droide Astromeccanico

R5-D8

Costo 3

Azione: Tira un dado di difesa. Con un risultato **Evadere** o **Concentrazione** puoi scartare una carta danno a faccia in giù che hai assegnata al tuo veicolo.

Droide Astromeccanico R2 (R2-Astromech)

Costo 1

Puoi considerare le tue manovre 1 e 2 come se fossero verdi.

Arma Secondaria

Siluri Protonici (Proton Torpedoes) [Siluri] x2

Costo 4 Attacco 4 Gittata 2-3

Attacco (Bersaglio Lock) – Scarta il tuo segnalino lock e scarta questa carta. Puoi cambiare uno dei tuoi dadi di attacco **Concentrazione** in **Critico**.

Torretta Cannone a Ioni (Ion Cannon Turret) [Torretta]

Costo 5 Attacco 3 Gittata 1-2

Attacco: attacca un veicolo anche fuori dal tuo arco di fuoco. Se questo attacco colpisce, il veicolo colpito subisce un danno e un segnalino Ioni. Poi annulla tutti gli altri dadi.