

Espansioni X-Wing gioco di miniature
Wave 02: Millennium Falcon – Tie Interceptor – A-Wing –
Slave 01





Millennium Falcon

YT-1300

Attacco	2 (3)
Agilità	1
Scafo	6 (8)
Scudi	4 (5)

Azioni: Concentrazione – Bersaglio Agganciato

I valori tra parentesi sono riferiti ai piloti unici



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. I piloti unici del Millennium Falcon hanno caratteristiche migliori per attacco, scafo e scudi.

*Han Solo

Costo 46 **Pilotaggio 9**

Abilità: Quando attacchi puoi ritirare tutti i tuoi dadi. Quando lo fai devi tirare il maggior numero di dadi possibile

Miglioria: Equipaggio (2) - Missili - Elite

*Lando Calrissian

Costo 44 **Pilotaggio 7**

Abilità: Dopo aver effettuato una manovra verde, scegli un veicolo amico a gittata 1. Quel veicolo può effettuare un'azione gratuita tra le sue disponibili

Miglioria: Equipaggio (2) - Missili - Elite

*Chewbacca

Costo 42 **Pilotaggio 5**

Abilità: Quando subisci un danno a faccia in su, rigira immediatamente la carta a faccia in giù senza risolvere l'effetto della carta.

Miglioria: Equipaggio (2) - Missili - Elite

Contrabbandiere della Fascia Esterna

Costo 27 **Pilotaggio 1**

Miglioria: Equipaggio (2)

Carte Miglioria

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

Equipaggio

Chewbacca

Costo 4

Solo Ribelle. Quando ti viene assegnata una carta Danni, puoi scartare immediatamente quella carta e recuperare 1 scudo. Poi scarta questa carta miglioria

Luke Skywalker

Costo 7

Solo Ribelle. Dopo che hai effettuato un attacco che non colpisce, puoi effettuare immediatamente un attacco con arma primaria. Puoi cambiare 1 risultato **Concentrazione** in un risultato **Colpito**. Non puoi effettuare altri attacchi in questo round.

Nien Numb

Costo 1

Solo Ribelle. Puoi considerare tutte le manovre *Dritto* come manovre verdi.

Ingegnere Balistico (Weapons Engineer)

Costo 3

Puoi mantenere due Bersagli Agganciati (solo uno per veicolo nemico). Quando acquisisci un bersaglio agganciato, puoi agganciare 2 veicoli diversi.

Arma Secondaria

Missili d'assalto (Assault Missiles) [Missili]

Costo 5 **Attacco 4** **Gittata 2-3**

Attacco (Bersaglio Agganciato) – Spendi il tuo segnalino bersaglio agganciato e scarta questa carta per effettuare questo attacco. Se questo attacco colpisce ogni altro veicolo a Gittata 1 dal difensore subisce 1 danno.

Missili a Concussione (Concussion missiles) [Missili]

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

Attacco (Bersaglio Agganciato): Spendi il tuo segnalino bersaglio agganciato e scarta questa carta per effettuare questo attacco.. Puoi cambiare 1 dei tuoi risultati **a vuoto** in risultato **Colpito**.

Elite

Attirare il fuoco nemico (Draw Their Fire)

Costo 1

Quando un veicolo amico a gittata 1 è colpito da un attacco puoi subire 1 dei risultati **Critico** non annullati al posto del veicolo bersaglio

Elusività (Elusiveness)

Costo 2

Quando difendi, puoi ricevere 1 segnalino tensione per scegliere 1 dado di attacco. L'attaccante deve ripetere il tiro di quel dado. Se possiedi almeno 1 segnalino tensione non puoi usare questa capacità

Istinti da Veterano (Veteran Instincts)

Costo 1

Aumenta il valore della tua abilità di pilotaggio di 2.

Modifiche

Miglioria ai motori (Engine Upgrade)

Costo 4

La tua barra delle azioni ottiene l'icona di azione **Sovralimentazione**.

Miglioria agli Scudi (Shield Upgrade)

Costo 4

Incrementa il tuo valore scudi di 1 punto.

Titolo

Millennium Falcon

Costo y

Solo YT-1300. La tua barra delle azioni ottiene l'icona di azione **Eludere**.



Slave 01

Firespray-31

Attacco	3
Agilità	2
Scafo	6
Scudi	4

Azioni: Concentrazione – Bersaglio Agganciato - Eludere



Piloti Impero

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

*Boba Fett

Costo 39 **Pilotaggio 8**

Quando riveli una manovra Accostare (Dx o Sx), puoi ruotare il tuo indicatore sull'altra manovra accostare di pari velocità.

Miglioria: Missili – Equipaggio – Bombe – Cannone - Elite

*Kath Scarlet

Costo 38 **Pilotaggio 7**

Quando attacchi, il difensore riceve un segnalino tensione se annulla almeno uno dei tuoi **Critici**.

Miglioria: Missili – Equipaggio – Bombe – Cannone - Elite

*Krassis Trelix

Costo 36 **Pilotaggio 5**

Quando attacchi con un'arma secondaria puoi ritirare un dado di attacco.

Miglioria: Missili – Equipaggio – Bombe - Cannone

Bounty Hunter

Costo 33 **Pilotaggio 3**

Miglioria: Missili – Equipaggio – Bombe - Cannone

Carte Miglioria

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

Equipaggio

Artigliere (Gunner)

Costo 5

Dopo avere effettuato un attacco che non colpisce, effettua immediatamente un attacco con l'arma primaria.

Non puoi eseguire un altro attacco in questo round

Mercenary Copilot

Costo 2

Quando attacchi a gittata 3 puoi cambiare uno dei tuoi risultati **Colpito** in **Critico**.

Arma Secondaria

Missili d'assalto (Assault Missiles) [Missili]

Costo 5 **Attacco 4** **Gittata 2-3**

Attacco (Bersaglio Agganciato) – Spendi il tuo segnalino bersaglio agganciato e scarta questa carta per effettuare questo attacco. Se questo attacco colpisce ogni altro veicolo a Gittata 1 dal difensore subisce 1 danno.

Cannone Laser Pesante (Heavy Laser Cannon)

[Cannone]

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

Attacco Attacca 1 veicolo. Subito dopo aver tirato i tuoi dadi di attacco, cambia i tuoi risultati **Critico** in **Colpito**.

Missili Guidati (Homing Missiles) [Missili]

Costo 5 **Attacco 4** **Gittata 2-3**

Attacco (Bersaglio Agganciato) – Scarta questa carta per effettuare questo attacco. Il difensore non può spendere segnalini eludere durante questo attacco.

Cannone a Ioni (Ion Cannon) [Cannone]

Costo 3 **Attacco 3** **Gittata 1-3**

Attacco – Attacca 1 veicolo. Se questo attacco colpisce, il difensore subisce 1 danno e riceve un segnalino Ioni. Poi cancella **tutti** i risultati dei dadi.

Elite

Expose

Costo 4

Azione: fino alla fine del round incrementa il tuo valore di attacco dell'arma primaria di 1 punto e diminuisci il tuo valore di agilità di 1 punto.

Istinti da Veterano (Veteran Instincts)

Costo 1

Aumenta il valore della tua abilità di pilotaggio di 2.

Bombe

Mine di Prossimità (Proximity Mines)

Costo 3

Azione: scarta questa carta per rilasciare un segnalino Mina di Prossimità

Quando un veicolo esegue una manovra e la sua base si sovrappone a questo segnalino, la mina detona.

Detonazione: 3 dadi di attacco e si subiscono tutti i danni. Poi il segnalino è scartato

Seismics Charges (Proton Torpedoes)

Costo 2

Quando riveli una manovra puoi scartare questa carta per rilasciare un segnalino Seismic Charges . Questo segnalino detona al termine della fase di attivazione.

Detonazione: quando questa bomba detona, ogni nave a gittata 1 subisce 1 danno. Poi scarta questo segnalino

Titolo

Slave 1

Costo 0

La tua barra delle azioni ottiene l'icona **Siluri**.



Tie Interceptor

Tie Interceptor

Attacco	3
Agilità	3
Scafo	3
Scudi	0

Azioni: Concentrazione – Bersaglio Agganciato – Eludere - Sovralimentazione



Piloti Impero

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

*Soontir Fel

Costo 27 **Pilotaggio 9**

Quando ricevi un segnalino tensione puoi assegnare un segnalino **Concentrazione** al tuo veicolo.

Miglioria: Elite

*Turr Phennir

Costo 25 **Pilotaggio 7**

Dopo aver effettuato un attacco puoi effettuare un'azione dalla tua barra di azioni Sovralimentazione o Tonneau a Botte gratuita.

Miglioria: Elite

*Fel's Wrath

Costo 23 **Pilotaggio 5**

Quando il numero di carte Danni assegnate al tuo veicolo è uguale o superiore al tuo valore di Scafo, non sei distrutto fino alla fine della fase di Combattimento

Pilota Squadrone Avenger

Costo 20 **Pilotaggio 3**

Pilota Squadrone Alpha

Costo 18 **Pilotaggio 1**

Carte Miglioria

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

Elite

Daredevil

Costo 3

Azione: Esegui una manovra Virata Dx o SX.

Se nella tua barra azioni non è presente l'icona **Sovralimentazione**, tira due dadi rossi. Subisci tutti i danni dati dai risultati **Colpito** e **Critico**.

Elusività (Elusiveness)

Costo 2

Quando difendi, puoi ricevere 1 segnalino tensione per scegliere 1 dado di attacco. L'attaccante deve ripetere il tiro di quel dado. Se possiedi almeno 1 segnalino tensione non puoi usare questa capacità



A-Wing

Caccia Ala A

Attacco	2
Agilità	3
Scafo	2
Scudi	2

Azioni: Concentrazione – Bersaglio Agganciato – Eludere - Sovralimentazione



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.

*Tycho Celchu

Costo 26 **Pilotaggio 8**

Puoi effettuare azioni anche se hai dei segnalini tensione

Miglioria: Missili - Elite

*Arvel Crynid

Costo 23 **Pilotaggio 6**

Puoi dichiarare come bersaglio del tuo attacco un veicolo nemico che stai toccando e all'interno del tuo arco di fuoco

Miglioria: Missili

Pilota Squadrone Verde

Costo 19 **Pilotaggio 3**

Miglioria: Missili – Elite

Pilota Prototipo

Costo 17 **Pilotaggio 1**

Miglioria: Missili

Carte Miglioria

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

Elite

Mira Infallibile (Deadeye)

Costo 1

Puoi considerare l'intestazione **Attacco (Bersaglio Agganciato)** come se fosse **Attacco (Concentrazione)**: Quando un attacco ti chiede di spendere un bersaglio agganciato, puoi spendere invece un segnalino Concentrazione.

Oltre il limite (Push the Limit)

Costo 3

Una volta per round, dopo aver effettuato un'azione puoi effettuare 1 azione gratuita indicata nella tua barra delle azioni. Poi ricevi 1 segnalino tensione.

Arma Secondaria

Missili a Grappolo (Cluster Missiles) [Missili]

Costo 4 Attacco 3 Gittata 1-2

Attacco (Bersaglio Agganciato) – Spendi il tuo segnalino bersaglio agganciato e scarta questa carta per effettuare questo attacco **due volte**.

Missili a concussione (Concussion Missiles) [Missili]

Costo 4 Attacco 4 Gittata 2-3

Attacco (Bersaglio Agganciato) – Spendi il tuo segnalino bersaglio agganciato e scarta questa carta per effettuare questo attacco. Puoi cambiare 1 dei tuoi risultati a vuoto in un risultato **Colpito**.

Missili Guidati (Homing Missiles) [Missili]

Costo 5 Attacco 4 Gittata 2-3

Attacco (Bersaglio Agganciato) – Scarta questa carta per effettuare questo attacco. Il difensore non può spendere segnalini eludere durante questo attacco.