

Espansioni X-Wing gioco di miniature
Wave 03: Lambda – Tie Bomber – B-Wing – HWK 290





Shuttle Classe Lambda

Shuttle Lambda

Attacco	3
Agilità	1
Scafo	5
Scudi	5

Azioni: Concentrazione – Bersaglio Agganciato



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.

*Capitano Kagi

Costo 27 Pilotaggio 8

Abilità: Quando un veicolo nemico acquisisce un bersaglio agganciato sulla tua nave, se puoi devi acquisire un bersaglio agganciato su quel veicolo.

Miglioria: Equipaggio (2) – Cannone - Sistema

*Colonnello Jendon

Costo 26 Pilotaggio 6

Abilità: All'inizio della fase di Combattimento, puoi assegnare 1 dei tuoi segnalini bersaglio agganciato blu a un veicolo amico entro Gittata 1, se non ha già un segnalino bersaglio agganciato blu.

Miglioria: Equipaggio (2) – Cannone - Sistema

*Capitano Yorr

Costo 24 Pilotaggio 4

Abilità: Quando un altro veicolo amico entro Gittata 1-2 riceverebbe un segnalino tensione, se tu hai 2 segnalini tensione o meno, puoi ricevere quel segnalino al posto suo.

Miglioria: Equipaggio (2) – Cannone - Sistema

Pilota del Gruppo Omicron

Costo 21 Pilotaggio 2

Miglioria: Equipaggio (2) – Cannone - Sistema

Carte Miglioria

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

Equipaggio

Darth Vader

Costo 3

Solo Imperiali. Dopo aver effettuato un attacco contro un veicolo nemico, puoi subire 2 carte Danni per causare a quel veicolo 1 carta Danno a faccia in su.

Rebel Captive

Costo 3

Solo Imperiale. Una volta per round il primo veicolo che dichiari di attaccare riceve immediatamente un segnalino tensione.

Intelligence Agent

Costo 1

All'inizio della fase di Attivazione scegli un veicolo nemico a Gittata 1-2. Puoi guardare l'indicatore di manovra di quel veicolo.

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.

Navigatore (Navigator)

Costo 3

Quando riveli una manovra, puoi ruotare il tuo indicatore su un'altra manovra con lo stesso rilevamento.

Non puoi ruotarlo su una manovra rossa se hai dei segnalini tensione.

Fligh Instructor

Costo 4

Quando difendi, puoi ritirare 1 dei tuoi risultati Concentrazione. Se l'abilità di pilotaggio del veicolo che ti sta attaccando è pari a 2 o meno, puoi ritirare 1 dei tuoi risultati a vuoto.

Arma Secondaria

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**.

Modifiche

Anti Pursuit Laser

Costo 2

Solo veicoli grandi. Modifica. Dopo che un veicolo nemico esegue una manovra che lo porta a sovrapporsi al tuo veicolo, tira 1 dado rosso. Con un risultato **Colpito** o **Critico**, quel veicolo subisce 1 danno.

Titolo

ST 321

Costo 3

Solo Shuttle classe Lambda. Titolo. Quando acquisisci un bersaglio agganciato, puoi agganciare qualsiasi veicolo sul campo di gioco.

Sistema

Sensori Avanzati (Advanced Sensor)

Costo 3

Immediatamente prima di rivelare la tua manovra, puoi effettuare 1 azione gratuita.

Se usi questa capacità, devi saltare il tuo passo "Effettuare un'Azione" in questo round.

Sensor Jammer

Costo 4.

Quando difendi, puoi cambiare 1 dei risultati Colpito del veicolo attaccante in Concentrazione. L'attaccante non può ritirare il dado che hai modificato.

B Wing

Caccia Ala B

Attacco	3
Agilità	1
Scafo	3
Scudi	5

Azioni: Concentrazione – Bersaglio Agganciato –
Tonneau a Botte



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.

*Ten Numb

Costo 31 **Pilotaggio** 8

Abilità: Quando attacchi 1 dei tuoi risultati Critico non può essere cancellato dai dadi del difensore

Miglioria: Siluri (2) – Cannone – Sistema - Elite

*Ibtisam

Costo 28 **Pilotaggio** 6

Abilità: Quando attacchi o difendi, se ha minimo 1 segnalino tensione, puoi ritirare 1 dei tuoi dadi.

Miglioria: Siluri (2) – Cannone – Sistema - Elite

Pilota Squadrone Dagger

Costo 24 **Pilotaggio** 4

Miglioria: Sistema – Cannone – Siluri (2)

Pilota dello Squadrone Blu

Costo 22 **Pilotaggio** 2

Miglioria: Sistema – Cannone – Siluri (2)

Carte Miglioria

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

Arma Secondaria

Siluri Protonici Avanzati (Advanced Proton Torpedoes) [Siluri]

Costo 6 **Attacco** 5 **Gittata** 1
Attacco (Bersaglio Agganciato) – Spendi il tuo segnalino agganciato e scarta questa carta per effettuare l'attacco. Puoi cambiare fino a 3 risultati a vuoto in risultati Concentrazione.

Autoblaster [Cannone]

Costo 5 **Attacco** 3 **Gittata** 1
Attacco Attacca 1 veicolo. I tuoi risultati Colpito non possono essere cancellati dai dadi del difensore. Il difensore deve cancellare i risultati Critico prima dei risultati Colpito.

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.

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**.

Sistema

Fire Control System

Costo 2
Dopo aver effettuato un attacco puoi acquisire un bersaglio agganciato sul difensore.

Tie Bomber

Bombardiere Tie

Attacco	2
Agilità	2
Scafo	6
Scudi	0

Azioni: Concentrazione – Bersaglio Agganciato –
Tonneau a Botte



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.

*Major Rhymer

Costo 26 **Pilotaggio** 7

Abilità: Quando attacchi con un'arma secondaria puoi incrementare o diminuire di 1 il limite della Gittata 1-3

Miglioria: Siluri (2) – Missili (2) - Bombe - Elite

*Capitano Jonus

Costo 22 **Pilotaggio** 6

Abilità: Quando un veicolo amico a Gittata 1 attacca con un'arma secondaria, può ritirare fino a 2 dadi di attacco.

Miglioria: Siluri (2) – Missili (2) - Bombe - Elite

Pilota dello Squadrone Gamma

Costo 18 **Pilotaggio** 4

Miglioria: Siluri (2) – Missili (2) - Bombe

Pilota dello Squadrone Scimitar

Costo 16 **Pilotaggio** 2

Miglioria: Siluri (2) – Missili (2) - Bombe

Carte Miglioria

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

Arma Secondaria

Siluri Protonici Avanzati (Advanced Proton Torpedoes) [Siluri]

Costo 6 **Attacco** 5 **Gittata** 1

Attacco (Bersaglio Agganciato) – Spendi il tuo segnalino agganciato e scarta questa carta per effettuare l'attacco. Puoi cambiare fino a 3 risultati a vuoto in risultati Concentrazione.

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.

Bombe

Bombe Protoniche (Proton bombs)

Costo 5

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 carta danni a faccia in su. Poi scarta questo segnalino

Cariche Sismiche (Seismics Charges)

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

Elite

Scarica di Adrenalina (Adrenaline Rush)

Costo 1

Quando riveli una manovra rossa, puoi scartare questa carta per considerare quella manovra come una manovra bianca fino alla fine della fase di Attivazione.

HWK-290

HWK-290

Attacco	1
Agilità	2
Scafo	4
Scudi	1

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.

*Jan Ors

Costo 25 Pilotaggio 8

Abilità: Quando un altro veicolo amico a Gittata 1-3 attacca, se tu non hai segnalini tensione, puoi ricevere 1 segnalino tensione per concedere a quel veicolo un dado di attacco aggiuntivo.

Miglioria: Equipaggio - Torretta - Elite

*Kyle Katarn

Costo 21 Pilotaggio 6

Abilità: All'inizio della fase di combattimento puoi assegnare 1 dei tuoi segnalini Concentrazione ad un altro veicolo amico a Gittata 1-3

Miglioria: Equipaggio - Torretta - Elite

*Roark Garnet

Costo 19 Pilotaggio 4

Abilità: All'inizio della fase di combattimento scegli un altro veicolo amico a gittata 1-3. Fino alla fine della fase considera l'abilità pilotaggio di quel veicolo pari a "12"

Miglioria: Equipaggio - Torretta

Rebel operative

Costo 16 Pilotaggio 2

Miglioria: Equipaggio - Torretta

Carte Miglioria

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

Equipaggio

Intelligent Agent

Costo 1

All'inizio della fase di attivazione scegli 1 veicolo nemico a Gittata 1-2. Puoi guardare l'indicatore di manovra di quel veicolo.

Recon Specialist

Costo 3

Quando effettui un'azione Concentrazione assegna 1 segnalino Concentrazione al tuo veicolo.

Sabotatore (Saboteur)

Costo 2

Azione: Scegli 1 veicolo nemico a Gittata 1 e tira 1 dado di attacco. Con un risultato Colpito o Critico, scegli 1 carta Danni casuale a faccia in giù assegnata a quel veicolo, scoprila e risolvila.

Titolo

Moldy Crow

Costo 3

Solo HWK290.Titolo. Durante la fase finale non rimuovere segnalini concentrazione non utilizzati dal tuo veicolo.

Arma Secondaria

Blaster Turret [Torretta]

Costo 4 **Attacco** 3 **Gittata** 1-2

Attacco (Concentrazione): Spendi 1 segnalino concentrazione per effettuare questo attacco contro 1 veicolo (anche al di fuori del tuo arco di fuoco).

Ion Cannon Turret [Torretta]

Costo 5 **Attacco** 3 **Gittata** 1-2

Attacco Attacca 1 veicolo anche al di fuori del tuo arco di fuoco. Se questo attacco colpisce il veicolo subisce 1 danno e 1 segnalino ioni. Poi cancella tutti i risultati dei dadi.