



jub - tournoi 26 avril



100

Pilote de l'escadron Bleu

22


PS 2  3  1  3  5   

Après avoir effectué une attaque, vous pouvez verrouiller le défenseur.  Système de commande de tir  2

Après que vous avez effectué une attaque contre un vaisseau situé dans votre arc de tir à portée 2, ce vaisseau reçoit 1 marqueur de stress.  Tacticien  2

B-WING UNIQUEMENT.



 B-Wing/E2  1



Votre bandeau d'améliorations gagne l'icône d'amélioration .

Pilote de l'escadron Bleu

22


PS 2  3  1  3  5   

Après avoir effectué une attaque, vous pouvez verrouiller le défenseur.  Système de commande de tir  2

Après que vous avez effectué une attaque contre un vaisseau situé dans votre arc de tir à portée 2, ce vaisseau reçoit 1 marqueur de stress.  Tacticien  2

B-WING UNIQUEMENT.



 B-Wing/E2  1


Votre bandeau d'améliorations gagne l'icône d'amélioration .

Pilote de l'escadron Or

18

PS 2  2  1  5  3  

Attaque : attaquez 1 vaisseau (même s'il se situe en dehors de votre arc de tir).  Tourelles à canons ioniques  5

Si cette attaque touche la cible, cette dernière subit 1 dégât et reçoit 1 marqueur ionique. Ensuite, annulez tous les résultats des dés. 

Considérez toutes les manœuvres à vitesse 1 ou 2 comme des manœuvres vertes.  Astromech R2  1



Lieutenant Blount

17



Quand vous attaquez, le défenseur est touché par votre attaque, même s'il ne subit pas de dégâts.

Attaque (acquisition de cible) : utilisez votre acquisition de cible et défaussez cette carte pour effectuer cette attaque.

 Missiles d'assaut 



Si cette attaque touche, chaque vaisseau situé à portée 1 du défenseur subit 1 dégât.