

ÉQUIPE DE TIREURS D'ÉLITES

1
2
3
4
-
-

SOUTIEN - TROOPER

Action Puissance - Défaussez une carte de votre main pour tourner ce dé sur une face qui a une valeur de 1 supérieur à la valeur montrée par le dé.

ANTAGONISTE ROUGE © LFL © FFG Vlad Rizean 3

SABRE LASER DU COMTE DOOKU

AMÉLIORATION - ARME

1X
2X
+2X
1
1
-

Après avoir joué cette amélioration, si elle est sur un Sith, vous pouvez infliger 1 dégât à un personnage sans bouclier, ou, si elle est sur le Comte Dooku, vous pouvez forcer un adversaire à défausser une carte de sa main.

ANTAGONISTE BLEU © LFL © FFG Robert Leskey 2

COMTE DOOKU
POLITICIEN CORROMPU

9

PERSONNAGE - LEADER - SITH

2X
2X
1
1
-

Action Puissance - Jouez une carte bleu de votre main (*en payant son coût*). Puis forcez un adversaire à défausser une carte de sa main.

"Un maître avisé ne révèle pas tous ses secrets d'un coup."

11/13 ANTAGONISTE BLEU © LFL © FFG Javier Charro Martinez 1

FENN RAU
PROTECTEUR MANDALORINIEN

9

PERSONNAGE - PILOTE - TROOPER

2
2
1
1
-

Action Puissance - Jouez une carte rouge de votre main (*en payant son coût*). Puis infligez 1 dégât indirect (☹) à un adversaire.

"Les Protecteurs sont avec vous"

11/13 HÉROS ROUGE © LFL © FFG Audrey Hotté 6

CHEVALERIE

AMÉLIORATION

0

Personnage bleu uniquement.

Le personnage attaché gagne Jedi.

Après avoir joué cette amélioration, vous pouvez donner 1 bouclier à un personnage.

HÉROS BLEU © LFL © FFG Alexandr Eitchev 5

ASTROGATION

INTRIGUE

Après avoir joué une amélioration, vous pouvez incliner cette intrigue et désigner un personnage Bleu pour défausser la première carte d'un deck.

2 HÉROS BLEU © LFL © FFG James Wimberly 4

HORS-LA-LOI DE LA BORDURE EXTÉRIEURE

8

PERSONNAGE - RÉCUPÉRATEUR - VAURIEN

2
2X
1
1
-

Action Puissance - Jouez une carte jaune de votre main (*en payant son coût*). Puis relancez un dé d'un adversaire ou relancez jusqu'à 3 de vos dés.

*"La Bordure Extérieure est un endroit sans loi."
-Jennica Pierce*

10 NEUTRE JAUNE © LFL © FFG Marius Bota 9

GRAND PROJET

INTRIGUE

Après avoir joué un soutien, vous pouvez incliner cette intrigue et désigner un personnage Rouge pour piocher une carte.

2 NEUTRE ROUGE © LFL © FFG Tony Foll 8

TEST DE PERSONNALITÉ

ÉVÈNEMENT

Choisissez 2 dés qui partagent un même sous-type (*les vôtres et/ou ceux d'un adversaire*). Puis tournez un de ces dés sur n'importe quelle face et relancez l'autre dé.

NEUTRE ROUGE © LFL © FFG David Nash 7

1 **HOMMES DE MAIN**

2 **1**
3 **X**
3 **1**
3 **1**
2 **1**
2 **1**

SOUTIEN - VAURIEN

Dans la Bordure Extérieure, certains services ont plus de valeurs que d'autres.

NEUTRE JAUNE © LFL © FFG © JB Caserio 12

2

ESCAPADE PÉRILLEUSE

INTRIGUE

Après avoir joué une régression, vous pouvez incliner cette intrigue et désigner un personnage Jaune pour infliger 1 dégât indirect (☹) à un adversaire.

NEUTRE JAUNE © LFL © FFG © Diego Gisbert Llorens 11

0 **DANS L'OMBRE**

RÉGRESSION - INFOS

Après que le personnage attaché a joué une action (y compris une Action Puissance), vous pouvez infliger 1 dégât indirect (☹) à son contrôleur.

NEUTRE JAUNE © LFL © FFG 10

1

PRISE EN TENAILLE

ÉVÉNEMENT

À ne jouer que si vous avez plus de personnages redressés qu'un adversaire.

Retirez un dé de cet adversaire.

NEUTRE GRIS © LFL © FFG © Adam Lane 15

1

RENCONTRE FORTUITE

ÉVÉNEMENT

Choisissez et effectuez l'un :

- Désignez un **leader** pour tourner un dé sur n'importe quelle face.
- Désignez un **vaurien** pour relancer jusqu'à 3 dés.
- Désignez un **trooper** pour retirer un dé montrant une valeur de 1 ou moins.

NEUTRE GRIS © LFL © FFG © Jeff Lee Johnson 14

6

CHANGEANT CLAWDITE

PERSONNAGE - CHANGEANT

Après avoir activé ce personnage, vous pouvez choisir un sous-type de personnage. Jusqu'à la fin de ce round, ce personnage gagne le sous-type choisi.

Les Clawdites, une espèce de type reptilien, peuvent se changer en forme humanoïde.

1 **1**
2 **1**
1 **1**
-
-
6

NEUTRE GRIS © LFL © FFG © Alexandr Elchev 13

3

ÉLECTRO-ÉPÉE

AMÉLIORATION - ARME

Redéploiement.

Les dégâts infligés par ce dé sont non blocables.

Les Guerriers Kage de la planète Quarzite l'utilisent comme une arme de mêlée électrifiée et comme une lame à lancer.

1 **1**
2 **X**
3 **X**
1 **1**
-
-

NEUTRE GRIS © LFL © FFG © Jason Juta 18

3 **DRÔIDE DE COMBAT LR-57**

SOUTIEN - DRÔIDE

Placez 1 ressource sur ce soutien après l'avoir joué.

☹ - Placez 1 ressource sur ce soutien. Puis infligez à un personnage un nombre de dégâts égal au nombre de ressources sur ce soutien.

2 **1**
1 **1**
1 **1**
1 **1**
-

NEUTRE GRIS © LFL © FFG © Robert Laskey 17

ALLIÉS DE CIRCONSTANCE

INTRIGUE

Ne peut être inclus que si vous avez 2 personnages ou plus dans votre équipe qui sont de la même couleur.

Après la mise en place, défaussez une carte de votre main et perdez 2 ressources.

-2

NEUTRE GRIS © LFL © FFG © Darrin Cozzens 16

An illustration of the Cantina de Chalmun on Tatooine. The scene is a dimly lit bar with a long counter. In the foreground, a Wookiee, a purple-skinned alien, and a human are seated at a table. Behind the counter, several other alien patrons are visible, including a Twi'lek and a Rodian. The background shows the interior of the cantina with warm lighting and a large archway.

CANTINE DE CHALMUN
TATOOINE

Action Puissance - Relancez un dé de personnage (à vous ou à votre adversaire). Puis vous pouvez relancer un autre dé qui partage un sous-type avec ce dé.

NEUTRE

© LFL © FFG

Alexander Chelyshev

19

An illustration of the Palais de Wheeta on Nal Hutta. The scene shows a large, tiered, cylindrical structure with a flat top, set against a hazy, orange-tinted sky. In the foreground, there are dark, dense trees and foliage. The overall atmosphere is mysterious and somewhat ominous.

PALAIS DE WHEETA
NAL HUTTA

Capture - Placez 1 ressource sur ce champ de bataille.
Action Puissance - Placez 1 ressource sur ce champ de bataille ou prenez toutes les ressources de celui-ci.

NEUTRE

© LFL © FFG

Matt Bradbury

20