


AHSOKA TANO
 SE TROUVER **11**

1X
2X
1
1
1
-
14/18

PERSONNAGE
Action puissance - Si un adversaire a résolu un dé montrant des dégâts lors de son dernier tour, défaussez de votre main un nombre de cartes égal à la valeur montrée par ce dé pour redresser ce personnage.
"Mon idée de la vie, c'est que si vous trouvez des gens qui ont besoin de votre aide, vous les aidez, quoi qu'il arrive."

HÉROS BLEU Le siège de Mandalore - Devizz **1**


SABRE D'AHSOKA

3
2X
+3X
1
+2
0
-

AMÉLIORATION - ARME
 ☉ - Un adversaire défausse de sa main un nombre de cartes égal au nombre de cartes que vous avez défaussées de votre main à ce round.
"Ils sont bon comme nouveaux, peut-être même un petit peu mieux."

HÉROS BLEU Le siège de Mandalore - Devizz **2**


C'EST TERMINÉ

1
ÉVÈNEMENT
 À ne jouer que si chaque adversaire n'a plus de carte en main. Puis, si aucun joueur n'a de carte en main, mettez fin à la phase d'action.

HÉROS BLEU Le siège de Mandalore - Devizz **3**


DÉTERMINATION

1
ÉVÈNEMENT
 Ajoutez 2 cartes de votre pile de défausse à votre deck, ou 5 si vous désignez Ahsoka Tano. Mélangez votre deck.
"Personne n'a une telle détermination."

HÉROS BLEU Le siège de Mandalore - Devizz **4**


BRISÉE

0
ÉVÈNEMENT
 Mettez de côté un dé d'un adversaire montrant des dégâts (⚡, X, ou ☹️). Un adversaire le résout contre un de ses personnages et le lance dans sa réserve après avoir activé un personnage au prochain round.

HÉROS BLEU Le siège de Mandalore - Devizz **5**


COUP IMPRUDENT

1
ÉVÈNEMENT
 Résolvez un dé de personnage bleu montrant des dégâts de mêlée (X). Augmentez sa valeur par le nombre de cartes que vous avez défaussées durant votre dernier tour.
"Vous découvrirez que j'ai de nombreuses qualités qui ne vous plairont pas"

HÉROS BLEU Le siège de Mandalore - Devizz **6**


NE PAS OUBLIER

0
ÉVÈNEMENT
 Défaussez une amélioration d'un de vos personnages pour tourner un dé sur n'importe quelle face et retirer un dé.

HÉROS BLEU Le siège de Mandalore - Devizz **7**


LOYAUTÉ

0
ÉVÈNEMENT
 À ne jouer que si deux de vos dés ou plus ont été retirés ou tournés durant le dernier tour d'un adversaire à ce round. Soignez 2 dégâts d'un personnage, piochez une carte, et tournez un dé sur n'importe quelle face, dans l'ordre de votre choix.

HÉROS GRIS Le siège de Mandalore - Devizz **8**


MAUL
 DANS L'OMBRE **12**

2X
4X
1
2Q
0
-
15/19

PERSONNAGE - LEADER
 Vous pouvez résoudre vos dés montrant une concentration (☉) pour tourner les dés d'un adversaire sur n'importe quelle face.
 ☉ - Gagnez des ressources égales au nombre de vos dés qui ont été retirés à ce round.
"J'ai orchestré cette guerre pour l'attirer ici avec Kenobi, pour le tuer."

ANTAGONISTE BLEU Le siège de Mandalore - Devizz **9**

2

◆ SOUVERAIN LÉGITIME

AMÉLIORATION - TITRE

Personnage unique uniquement. Vos autres personnages ont Gardien. Avant de résoudre ce dé augmentez sa valeur de 1 si vous désignez Dark Maul.

"Seul le plus fort...peut régner"

ANTAGONISTE GRIS Le siège de Mandalore - Devizz 10

2

À L'ABRI

AMÉLIORATION

À la fin d'un round, placez 1 bouclier sur cette amélioration. Après qu'un adversaire a infligé des dégâts au personnage attaché, retirez 1 bouclier de cette amélioration. Si vous avez 3 boucliers sur cette amélioration, vous pouvez tourner n'importe quel nombre de dé sur n'importe quelle face après avoir activé le personnage attaché.

ANTAGONISTE BLEU Le siège de Mandalore - Devizz 11

2

APPRENTI FANTÔME

SOUTIEN

Embuscade. Après avoir résolu un dé montrant une disruption (⚡), gagnez une ressource et infligez 1 dégât non blocable à un personnage.

ANTAGONISTE BLEU Le siège de Mandalore - Devizz 12

1

FIN DE PARTIE

ÉVÉNEMENT

À ne jouer que si vous avez tourné un dé sur n'importe quelle face à votre dernier tour à ce round et qu'il montre toujours cette face. Résolez ce dé comme si c'était le vôtre.

ANTAGONISTE GRIS Le siège de Mandalore - Devizz 13

1

GRAND PROJET

ÉVÉNEMENT

Nommez une carte. Puis révélez la main d'un adversaire et forcez-le à jouer un exemplaire de la carte nommée, si possible (en payant son coût). Sinon, il l'a défausse.

ANTAGONISTE BLEU Le siège de Mandalore - Devizz 14

4

VENGEANCE INCARNÉE

ÉVÉNEMENT

Retirez n'importe quel nombre de vos dés. Pour chaque dé retiré de cette façon, vous pouvez résoudre un dé d'un adversaire montrant des dégâts (⚡, X, ou ☹) comme si c'était le vôtre.

ANTAGONISTE BLEU Le siège de Mandalore - Devizz 15

0

UN PAS EN ARRIÈRE

ÉVÉNEMENT

À ne jouer que si un joueur a défaussé une carte durant son dernier tour à ce round. Chaque joueur retire un de ses dés montrant des dégâts (⚡, X, ou ☹), si possible.

"Tout cela fait partie du plan. LE plan"

ANTAGONISTE BLEU Le siège de Mandalore - Devizz 16

1

AMI DE LONGUE DATE

AMÉLIORATION

Redéploiement. Après avoir défaussé ou déplacé cette amélioration, vous pouvez choisir et faire deux choses parmi : soigner 1 dégât d'un personnage, gagner 1 ressource, ou piocher une carte.

"Nous nous reverrons. J'en suis sûr"

NEUTRE GRIS Le siège de Mandalore - Devizz 17

0

CHAOS

SOUTIEN

Après qu'un joueur a défaussé une carte de sa main, il doit se défausser d'une carte de plus. Ce soutien quitte le jeu à la fin du round ou après qu'un joueur a défaussé plus de 3 cartes durant un round.

"Vous avez voulu ce chaos"

NEUTRE GRIS Le siège de Mandalore - Devizz 18

1

MORT ET VICTOIRE

ÉVÉNEMENT

Chaque joueur choisit l'un :

- Défausser toutes les cartes de sa main et gagner 2 ressources.
- Retirer tous ses dés et piocher autant de cartes que de dés retirés.

NEUTRE BLEU Le siège de Mandalore - Devizz **19**

0

AGIR

ÉVÉNEMENT

À ne jouer que si un adversaire a résolu des dés avec une valeur combiné de 4 ou plus durant son dernier tour à ce round.

Retirez un dé.

NEUTRE BLEU Le siège de Mandalore - Devizz **20**

CHAQUE PIÈCE EST À SA PLACE

INTRIGUE

Une fois par round, après qu'un adversaire a défaussé une carte ou retiré un dé, placez 1 bouclier sur cette intrigue.

Action - Mettez cette intrigue de côté pour déplacer tous les boucliers de cette intrigue sur vos personnages, répartis comme vous le voulez.

4

NEUTRE GRIS Le siège de Mandalore - Devizz **21**

MANDALORE CITY
MANDALORE

Quand vous contrôlez ce champ de bataille, lorsqu'un adversaire retire un de vos dés pour la première fois durant ce round, relancez-le.

NEUTRE **22**

Le siège de Mandalore - Devizz