

2

## Officier Impérial



Leader



~ : Concentré

~ : +1

~ : +2 Précision

➡ **Ordre** : choisissez une autre figurine amicale située à 2 cases ou moins. En mode campagne, celle-ci peut bénéficier d'une interruption pour effectuer un déplacement. En mode escarmouche, elle gagne 2 points de déplacement.

**Couverture** : lorsque vous vous défendez et que vous êtes adjacent à une figurine amicale, vous pouvez relancer 1 dé de défense.

©LFL ©FFG



Santé

3

Vitesse

4

Défense



Attaque



5

3

## Saboteur Rebelle



Espion - Arme lourde



+2 Précision

~ : Perforant 1

~ : Sonné

~ : Souffle 1 ✖

**Surmenage** : vous pouvez déclencher la même capacité ~ jusqu'à 2 fois par attaque.

©LFL ©FFG



Santé

4

Vitesse

4

Défense



Attaque



7

4

## Saboteur Rebelle



Espion - Arme lourde



+3 Précision

~ : Perforant 2

~ : Sonné

~ : Souffle 1 ☒

**Surmenage** : vous pouvez déclencher la même capacité ~ jusqu'à 2 fois par attaque.

**Cible prioritaire** : les figurines ne bloquent pas la ligne de vue pour les attaques de cette figurine.

©2014 LFL ©FFG

Santé

6

Vitesse

5

Défense



Attaque



8

4

## Garde Royal



Gardien - Lutteur



Allonge

: Sonné

: Perforant 1

**Sentinelle** : lorsqu'une figurine non-GARDIEN amicale défend et que vous êtes adjacent à la case ciblée, appliquez +1 aux résultats de défense. Limité à 1 utilisation de « Sentinelle » ou « Protecteur » par attaque.

**Vengeance** : quand une figurine non-GARDIEN amicale adjacente est vaincue, vous devenez Concentré.

©LFL ©FFG



Santé

8

Vitesse

5

Défense



Attaque



12

6

## Garde Royal



Gardien - Lutteur



Allonge

+1

: Sonné

: +2

**Sentinelle** : lorsqu'une figurine non-GARDIEN amicale défend et que vous êtes adjacent à la case ciblée, appliquez +1 aux résultats de défense. Limité à 1 utilisation de « Sentinelle » ou « Protecteur » par attaque.

**Progression vengeresse** : quand une figurine non-GARDIEN amicale adjacente est vaincue, vous devenez Concentré et vous pouvez vous déplacer de 1 case.

©LFL ©FFG



Santé

10

Vitesse

5

Défense



Attaque

