

# Oficer imperialny

~: Skupienie

~: +1 ☒

~: +2 celności

➤ **Rozkaz:** Wybierz inną przyjazną figurkę w promieniu 2 pól. W kampanii ta figurka może przerwać, aby wykonać ruch. W konfrontacji ta figurka zyskuje 2 punkty ruchu.

**Z drugiego szeregu:** Jeśli podczas obrony sąsiadujesz z przyjazną figurką, możesz przerzucić 1 kość obrony.

©LFL ©FFG



Żywotność

3

Szybkość

4

Obrona



Atak



# Imperialny gwardzista

Dystans

⚡: Ogłuszenie

⚡: Przebicie 1

**Wartownik:** Jeśli podczas obrony przyjaznej figurki nie będącej Strażnikiem sąsiadujesz z polem, które jest celem ataku, ta figurka dodaje 1 ▼ do swoich wyników obrony. Jedno użycie zdolności „Wartownik” lub „Obrońca” na atak.

**Odwet:** Kiedy sąsiadująca przyjazna figurka zostaje pokonana, Skupiasz się.

©LFL ©FFG



Żywotność

8

Szybkość

5

Obrona




Atak




# Imperialny gwardzista

Dystans

+1 

: Ogłuszenie

: +2 

**Wartownik:** Jeśli podczas obrony przyjaznej figurki nie będącej Strażnikiem sąsiadujesz z polem, które jest celem ataku, ta figurka dodaje 1  do swoich wyników obrony. Jedno użycie zdolności „Wartownik” lub „Obrońca” na atak.

**Szybki odwet:** Kiedy sąsiadująca przyjazna figurka zostaje pokonana, Skupiasz się i możesz wykonać ruch o 1 pole.

©LFL ©FFG



Żywotność

10

Szybkość

5

Obrona



Atak




# Rebeliancki sabotażysta

+2 celności

~: Przebicie 1

~: Ogłuszenie

~: Wybuch 1 

**Przeladowanie:** Możesz aktywować tę samą zdolność ~ maksymalnie dwa razy na atak.

©2014 LFL ©FFG

Żywotność

4

Szybkość

4

Obrona



Atak




# Rebeliancki sabotażysta

+3 celności

~: Przebicie 2

~: Ogłuszenie

~: Wybuch 1 

**Przeladowanie:** Możesz aktywować tę samą zdolność ~ maksymalnie dwa razy na atak.

**Priorytetowy cel:** Figurki nie blokują pola widzenia na potrzeby ataków tej figurki.

©2014 LFL ©FFG

Żywotność

6

Szybkość

5

Obrona



Atak





# Najemnik

~: +1 

~: Przebicie 1

~: +1 celności

**Pożegnalny strzał:** Kiedy łącznie otrzymasz  równe swojej żywotności, ale zanim zostaniesz pokonany, możesz przerwać, aby wykonać atak. Następnie zostajesz pokonany.

**Spisany na straty:** Podczas obrony odejmujesz 1  od swoich wyników obrony.

©LFL ©FFG

Żywotność

3

Szybkość

5

Obrona



Atak




# Najemnik


+1 

+1 celności

: +1 

: +1 

**Pożegnalny strzał:** Kiedy łącznie otrzymasz  równe swojej żywotności, ale zanim zostaniesz pokonany, możesz przerwać, aby wykonać atak. Następnie zostajesz pokonany.

**Spisany na straty:** Podczas obrony odejmujesz 1  od swoich wyników obrony.

©LFL ©FFG

Żywotność

4

Szybkość

5

Obrona

1



Atak




# Leia Organa


+1 

: +2 

: Leczenie 2 

: +3 celności

➤ **Dowodzenie na polu bitwy:** Wykonaj atak, a następnie wybierz inną przyjazną figurkę w promieniu 3 pól. Ta figurka może przerwać, aby wykonać atak przeciwko temu samemu celowi.

 **Agresywne negocjacje:** Wybierz i wyczerp 1 kartę klasy imperialnej.

©LFL ©FFG

Żywotność

8

Szybkość

5

Obrona



Atak









# Leia Organa


+1 

: +2 

: Leczenie 2 

: +3 celności

 **Dowodzenie na polu bitwy:** Wykonaj atak, a następnie wybierz inną przyjazną figurkę w promieniu 3 pól. Ta figurka może przerwać, aby wykonać atak przeciwko temu samemu celowi.

 **Skuteczność wojskowa:** Wybierz 1 kartę dowodzenia ze swojego stosu odrzuconych kart i wtasuj ją do swojej talii dowodzenia.

© LFL © FFG

Żywotność

8

Szybkość

5

Obrona



Atak

