

STAR WARS X-WING



Errata des cartes

Version française
[non officielle par Radroggor]
Valide à partir du 01/03/2022



TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES.....	2
A PROPOS.....	3
INTRODUCTION.....	4
ARTILLEURS ☹.....	5
ASTROMECHS ☹.....	6
CONFIGURATIONS ⚡.....	7
ÉQUIPAGES 🧑.....	8
MODIFICATIONS ⚙.....	9
PILOTES DE L'ALLIANCE SÉPARATISTE ☹ (1/2).....	10
PILOTES DE L'ALLIANCE SÉPARATISTE ☹ (2/2).....	11
PILOTES DE LA RÉBELLION 🤖 (1/2).....	12
PILOTES DE LA RÉBELLION 🤖 (2/2).....	13
PILOTES DE LA RÉPUBLIQUE 🤖 (1/3).....	14
PILOTES DE LA RÉPUBLIQUE 🤖 (2/3).....	15
PILOTES DE LA RÉPUBLIQUE 🤖 (3/3).....	16
PILOTES DE L'EMPIRE 🤖.....	17
PILOTES DU PREMIER ORDRE 🤖.....	18
PILOTES RACAILLES 🤖.....	19
TALENTS 🧑.....	20
TECHNOLOGIES 🤖.....	21

À PROPOS



Radroggor est mon nom de joueur et celui de ma chaîne **YouTube** ([La caverne de Radroggor](#)) dédiée aux jeux de figurines et de société, dont **X-Wing**. *Pensez à vous abonner ^^*.

J'aime le jeu X-Wing et j'y investis du temps pour la communauté.

Vous souhaitez m'encourager ou me remercier ?
C'est possible via : <https://ko-fi.com/radroggor>



Version 1.4.1.1647946800 (22 mars 2022)

MÉTHODOLOGIE

1. Le travail de création des cartes VF a été effectué par **Chuck Yeag's** et **Longshot58**, qui œuvrent depuis longtemps à cela et ont permis la mise à disposition de ces cartes sur l'excellent Wiki [« XWing Seconde Edition »](#).
2. **Chuck Yeag's** et **Longshot58** m'ont fourni les cartes HD que j'ai mises en page dans ce document.
3. Plutôt que de laisser les cartes en vrac comme dans le document officiel, j'ai préféré ranger les cartes par catégorie.

RELECTURE & CORRECTIONS

Au cours de la procédure décrite ci-dessus, des erreurs ou des oublis ont pu survenir.

Vous pouvez discuter de ce document et soumettre des corrections sur le Discord **« X-Wing Montpellier »** dont voici le lien :



<https://discord.gg/ypgRApr4kF>

- Le canal « annonces » contient les annonces de version.
- Utilisez « erreurs-officielles » pour signaler les erreurs dans le document officiel anglais qui pourront être corrigées dans la version française non officielle si AMG les a reconnues.
- Utilisez « erreurs-ortho-typo » pour signaler les petites fautes d'orthographe ou de typographie présentes dans la version française non officielle.
- Utilisez « erreurs-traduction » pour signaler les erreurs de traduction de la version française non officielle par rapport à la version anglaise officielle.
- Utilisez « discussion » pour le reste.

✓ RÈGLES VF FAN-MADE

- 📢 annonces
- # erreurs-officielles
- # erreurs-ortho-typo
- # erreurs-traduction
- # discussion

PROBLÈMES CONNUS

RAS.

DROITS D'AUTEUR



© & TM Lucasfilm Ltd. Atomic Mass Games et le logo Atomic Mass Games logo sont TM de Atomic Mass Games.

INTRODUCTION

Ces images sont destinées à remplacer les cartes erronées ou mises à jour depuis leur parution.

Ce document en version française est non officiel. La version [anglaise officielle](#) de ce document est légale en tournoi.

Comme indiqué dans le Guide de référence non officiel, la VF officielle du jeu, y compris sur les cartes imprimées, a interverti les termes « Allié » et « Amical ». Une carte française mentionnant « Allié » fait référence au terme anglais « Friendly » et une carte française mentionnant « Amical » fait référence au terme anglais « Allied ». Afin de garantir l'homogénéité avec les cartes existantes, les cartes présentes dans ce document respectent cette inversion.

Note : si vous souhaitez les images en haute résolution (600 DPI contre 300 DPI dans ce document), par exemple pour les faire imprimer (cf. ma [vidéo par ici](#)), vous pouvez télécharger [le fichier PDF](#) de Longshot58 (attention, 159 Mo).






• C1-10P

MISE EN PLACE : à équiper avec cette face visible.

Après avoir entièrement exécuté une manœuvre, vous pouvez dépenser 1  pour effectuer une action  rouge, même si vous êtes stressé.

Lors de la phase de dénouement, si cette carte a  active, retournez-la.

 2

© LFL © AMG

RÉPUBLIQUE




• C1-10P (ERRATIQUE)

Après avoir entièrement exécuté une manœuvre, vous **devez** choisir un vaisseau à portée 0-1. Il gagne 1 marqueur de brouillage.

© LFL © AMG



SUPPORTS D'ANCRAGE (DÉPLIÉS)

Ignorez les obstacles à portée 0. Vous ne pouvez pas effectuer d'actions . Après avoir révélé votre cadran, si vous avez révélé une manœuvre autre que (2 ↑) et êtes à portée 0 d'un astéroïde ou d'un nuage de débris, sautez votre étape « Exécuter la manœuvre » et retirez 1 marqueur de stress ; si vous avez révélé une manœuvre à droite ou à gauche, faites pivoter votre vaisseau de 90° dans cette direction. Après avoir exécuté une manœuvre, retournez cette carte.

 © LFL © AMG



SUPPORTS D'ANCRAGE (REPLIÉS)

MISE EN PLACE : à équiper avec cette face visible.

Après avoir exécuté une manœuvre, si vous chevauchez un astéroïde ou un nuage de débris et qu'il y a 1 autre vaisseau allié ou moins à portée 0 de cet obstacle, vous pouvez retourner cette carte. Dans ce cas, vous ignorez les effets de chevauchement de l'astéroïde ou du nuage de débris.

CHASSEUR DROÏDE DE CLASSE VULTURE

 © LFL © AMG



SUPPORTS D'ATERRISSAGE (DÉPLIÉS)

Ignorez les obstacles à portée 0. Vous ne pouvez pas effectuer d'actions . Après avoir révélé votre cadran, si vous avez révélé une manœuvre autre que (2 ↑) et êtes à portée 0 d'un astéroïde ou d'un nuage de débris, sautez votre étape « Exécuter la manœuvre » et retirez 1 marqueur de stress ; si vous avez révélé une manœuvre à droite ou à gauche, pivotez votre vaisseau de 90° dans cette direction. Après avoir exécuté une manœuvre, retournez cette carte.

BOMBARDIER DROÏDE DE CLASSE HYENA

 © LFL © AMG



SUPPORTS D'ATERRISSAGE (REPLIÉS)

MISE EN PLACE : à équiper avec cette face visible.

Après avoir exécuté une manœuvre, si vous chevauchez un astéroïde ou un nuage de débris et qu'il y a 1 autre vaisseau allié ou moins à portée 0 de cet obstacle, vous pouvez retourner cette carte. Dans ce cas, vous ignorez les effets de chevauchement de l'astéroïde ou du nuage de débris.

BOMBARDIER DROÏDE DE CLASSE HYENA

 © LFL © AMG



• **AGENT KALLUS**

MISE EN PLACE : après avoir placé les forces, assignez l'état **TRAQUÉ** à 1 vaisseau ennemi.

Tant que vous effectuez une attaque contre le vaisseau qui possède l'état **TRAQUÉ**, vous pouvez changer 1 de vos résultats en un résultat .

IMPÉRIAL

• **ASAJJ VENTRESS**

Pendant la phase de système, vous pouvez dépenser 1 . Dans ce cas, chaque vaisseau ennemi dans votre à portée 0-1 gagne 1 marqueur de contrainte sauf s'il choisit de gagner 1 marqueur de brouillage.

SÉPARATISTE
OU RACAILLES,
VAISSEAU IMMENSE

• **COMTE DOOKU**

Durant une attaque, avant qu'un vaisseau à portée 0-2 ne lance des dés d'attaque ou de défense, si toutes vos sont actives, vous pouvez dépenser 1 et nommer un résultat. Si le lancer ne contient pas le résultat nommé, le vaisseau doit changer 1 dé pour ce résultat.

SÉPARATISTE

• **LEIA ORGANA**

Après qu'un vaisseau allié a révélé une manœuvre non-[O ■], vous pouvez dépenser 1 .

Dans ce cas, le vaisseau choisi réduit la difficulté de sa manœuvre.

RÉSISTANCE

• **TUTÉLAIRE GLEE**

Après avoir coordonné un vaisseau allié, vous pouvez transférer 1 marqueur orange ou rouge au vaisseau que vous avez coordonné.

IMPÉRIAL OU PREMIER
ORDRE OU RACAILLES

• **"ZEB" ORRELIOS**

Tant que vous effectuez une attaque à portée 0, vous pouvez dépenser des marqueurs de concentration pour leur effet par défaut afin de modifier les résultats. Tant que vous défendez une attaque à portée 0, l'attaquant peut dépenser des marqueurs de concentration pour leur effet par défaut afin de modifier les résultats.

REBELLE

MODIFICATIONS



PILOTES DE L'ALLIANCE SÉPARATISTE (1/2)



4 • **DBS-404** 

Protocole de Survie Introuvable

Tant que vous effectuez une attaque à portée d'attaque 1, vous **devez** lancer 1 dé supplémentaire. Après que l'attaque a touché, subissez 1 dégât .

CALCULS EN RÉSEAU : tant que vous défendez ou effectuez une attaque, vous pouvez dépenser 1 marqueur de calcul d'un vaisseau allié à portée 0-1 pour changer 1 résultat  en un résultat  ou .

 **2**  **2**  **5**

BOMBARDIER DROÏDE DE CLASSE HYENA 



4 • **AS DE L'ARÈNE PETRANAKI** 

L'Arène de Petranaki est un gigantesque édifice de Géonosis qui a été le lieu principal de la première bataille de la Guerre des Clones.

DISPOSITIF TRACTEUR DE PRÉCISION : vous ne pouvez pas faire pivoter votre  vers votre . Après avoir entièrement exécuté une manœuvre, vous pouvez gagner 1 marqueur de rayon tracteur pour effectuer une action .

 **3**  **2**  **3**  **4**

CHASSEUR DE CLASSE NANTEX 



5 • **BERWER KRET** 

Capitaine de la Garde de la Ruche

Après que vous avez effectué une attaque qui touche, chaque vaisseau allié avec  dans sa barre d'action et un verrouillage sur le défenseur peut effectuer une action  rouge.

DISPOSITIF TRACTEUR DE PRÉCISION : vous ne pouvez pas faire pivoter votre  vers votre . Après avoir entièrement exécuté une manœuvre, vous pouvez gagner 1 marqueur de rayon tracteur pour effectuer une action .

 **3**  **2**  **3**  **4**

CHASSEUR DE CLASSE NANTEX 



4 • **CHERTEK** 

As Opportuniste

Tant que vous effectuez une attaque principale, si le défenseur est tracté, vous pouvez relancer jusqu'à 2 dés d'attaque.

DISPOSITIF TRACTEUR DE PRÉCISION : vous ne pouvez pas faire pivoter votre  vers votre . Après avoir entièrement exécuté une manœuvre, vous pouvez gagner 1 marqueur de rayon tracteur pour effectuer une action .

 **3**  **2**  **3**  **4**

CHASSEUR DE CLASSE NANTEX 

PILOTES DE L'ALLIANCE SÉPARATISTE (2/2)



3 **GARDE DE LA RUCHE STALGASIN** 

Conçu pour la physiologie spécifique des pilotes Géonosiens, les chasseurs de classe Nantex sont capables de manœuvres qui briseraient la plupart des vaisseaux et des pilotes.

DISPOSITIF TRACTEUR DE PRÉCISION : vous ne pouvez pas faire pivoter votre  vers votre . Après avoir entièrement exécuté une manœuvre, vous pouvez gagner 1 marqueur de rayon tracteur pour effectuer une action .

 **3**  **2**  **3**  **4**

CHASSEUR DE CLASSE NANTEX 



2 **• GORGOL** 

Ingénieur Habile

Pendant la phase de système, vous pouvez gagner 1 marqueur de désarmement et choisir un vaisseau allié à portée 1-2. Dans ce cas, il gagne 1 marqueur de rayon tracteur, puis il répare 1 de ses cartes de dégât face visible **Vaisseau**.

DISPOSITIF TRACTEUR DE PRÉCISION : vous ne pouvez pas faire pivoter votre  vers votre . Après avoir entièrement exécuté une manœuvre, vous pouvez gagner 1 marqueur de rayon tracteur pour effectuer une action .

 **3**  **2**  **3**  **4**

CHASSEUR DE CLASSE NANTEX 



6 **• SUN FAC** 

Homme de Main de l'Archiduc

Tant que vous effectuez une attaque principale, si le défenseur est tracté, lancez 1 dé d'attaque supplémentaire.

DISPOSITIF TRACTEUR DE PRÉCISION : vous ne pouvez pas faire pivoter votre  vers votre . Après avoir entièrement exécuté une manœuvre, vous pouvez gagner 1 marqueur de rayon tracteur pour effectuer une action .

 **3**  **2**  **3**  **4**

CHASSEUR DE CLASSE NANTEX 



0 **NUÉE DE DROÏDES BUZZ** 

Après qu'un vaisseau ennemi vous a chevauché ou s'est déplacé à travers vous, repositionnez-vous entre les glissières avant ou arrière du vaisseau (vous êtes à portée 0 de ce vaisseau). Vous ne pouvez pas chevaucher un objet de cette manière. Si vous ne pouvez pas être placé entre l'une des deux paires de glissières, le vaisseau et vous subissez chacun 1 dégât .

PHASE D'ENGAGEMENT : à votre initiative, chaque vaisseau ennemi à portée 0 subit 1 .

 **1**  **1**

ENGIN DISTANT 

PILOTES DE LA RÉBELLION (1/2)



3 • **ARVEL CRYNYD** 
Green Leader

Si vous deviez échouer à une action  qui vous amènerait à chevaucher un autre vaisseau, vous pouvez la résoudre comme si vous exécutiez partiellement une manœuvre à la place.
Tant que vous effectuez une attaque à portée 0, traitez-la comme une attaque à portée 1.

PROPULSEURS VECTORIELS : après avoir effectué une action, vous pouvez effectuer une action  rouge.

 **2**  **3**  **2**  **2**

A-WING RZ-1  



6 • **HERA SYNDULLA** 
Leader Phoenix

Tant qu'un autre vaisseau allié à portée 1-2 défend ou effectue une attaque, vous pouvez transférer 1 de vos marqueurs de concentration, d'évasion ou de verrouillage à ce vaisseau (faites-le lors d'une étape « Modifier les dés »).

PROPULSEURS VECTORIELS : après avoir effectué une action, vous pouvez effectuer une action  rouge.

 **2**  **3**  **2**  **2**

A-WING RZ-1  



6 • **HERA SYNDULLA** 
Leader Phoenix

Tant qu'un autre vaisseau allié à portée 1-2 défend ou effectue une attaque, vous pouvez transférer 1 de vos marqueurs de concentration, d'évasion ou de verrouillage à ce vaisseau (faites-le lors d'une étape « Modifier les dés »).

 **3**  **1**  **4**  **4**

B-WING A/SF-01  



4 • **ALEXSANDR KALLUS** 
Fulcrum

Tant que vous défendez, si l'attaquant a modifié n'importe quel dé d'attaque, vous pouvez lancer 1 dé de défense supplémentaire.

ARTILLERIE DE POUE : tant que vous avez un vaisseau arrimé, vous bénéficiez d'une arme principale  avec une valeur d'attaque égale à celle de l'attaque principale  du vaisseau arrimé.

 **4**  **0**  **10**  **4**

CARGO LÉGER VCX-100  

PILOTES DE LA RÉBELLION 🌌 (2/2)



5 • **NORRA WEXLEY** 

Gold Neuf

Tant que vous défendez, si un vaisseau ennemi est à portée 0-1, ajoutez 1 résultat 🎲 aux résultats de vos dés.

3 2 1 6 3

CHASSEUR ARC-170 



6 • **FENN RAU** 

Rebelle Réticent

Avant qu'un vaisseau ennemi situé dans votre arc de tir ne s'engage, si vous n'êtes pas stressé, vous pouvez gagner 1 marqueur de stress. Dans ce cas, ce vaisseau ennemi ne peut pas dépenser de marqueur pour modifier des dés tant qu'il effectue une attaque pendant cette phase.

NAVETTE DE COMMUNICATION : tant que vous êtes arrimé, votre vaisseau porteur gagne 🎲. Avant que votre vaisseau porteur ne s'active, il peut effectuer une action 🎲.

2 2 2 4 1

NAVETTE DE CLASSE SHEATHIPEDE 

PILOTES DE LA RÉPUBLIQUE (1/3)



3 • **AHSOKA TANO** 

« Chipie »

Après avoir entièrement exécuté une manœuvre, vous pouvez choisir un vaisseau allié à portée 0-1 et dépenser 1 . Ce vaisseau peut effectuer une action, même s'il est stressé.

COMMANDES RÉACTIVES : après avoir entièrement exécuté une manœuvre, vous pouvez dépenser 1  pour effectuer une action  ou .

 3  2  3  3  2

AETHERSPRITE DELTA-7B © LFL © AMG



6 • **ANAKIN SKYWALKER** 

Héros de la République

Après avoir entièrement exécuté une manœuvre, s'il y a un vaisseau ennemi dans votre  à portée 0-1 ou dans votre , vous pouvez dépenser 1  pour retirer 1 marqueur de stress.

COMMANDES RÉACTIVES : après avoir entièrement exécuté une manœuvre, vous pouvez dépenser 1  pour effectuer une action  ou .

 3  2  3  3  3

AETHERSPRITE DELTA-7B © LFL © AMG



4 • **BARRISS OFFEE** 

Padawan Tourmentée

Tant qu'un vaisseau allié à portée 0-2 effectue une attaque, si le défenseur est dans son , vous pouvez dépenser 1  pour changer 1 résultat  en un résultat  ou 1 résultat  en un résultat .

COMMANDES RÉACTIVES : après avoir entièrement exécuté une manœuvre, vous pouvez dépenser 1  pour effectuer une action  ou .

 3  2  3  3  1

AETHERSPRITE DELTA-7B © LFL © AMG



3 • **CHEVALIER JEDI** 

Lorsque la Guerre des Clones débute, les chevaliers Jedi rallièrent la cause de la sauvegarde de la République, prenant le commandement de légions composées de soldats clones et les menant au combat.

COMMANDES RÉACTIVES : après avoir entièrement exécuté une manœuvre, vous pouvez dépenser 1  pour effectuer une action  ou .

 3  2  3  3  1

AETHERSPRITE DELTA-7B © LFL © AMG

PILOTES DE LA RÉPUBLIQUE (2/3)



4 • **LUMINARA UNDULI** 
Protectrice Réfléchie

Tant qu'un vaisseau allié à portée 0-2 défend, s'il n'est pas dans l'☉ de l'attaquant, vous pouvez dépenser 1 . Dans ce cas, changez 1 résultat  en un résultat  ou 1 résultat .

COMMANDES RÉACTIVES : après avoir entièrement exécuté une manœuvre, vous pouvez dépenser 1  pour effectuer une action  ou .

 3  2  3  3  2

AETHERSPRITE DELTA-7B 



4 • **MACE WINDU** 
Traditionnaliste Convaincu

Après avoir entièrement exécuté une manœuvre rouge, récupérez 1 .

COMMANDES RÉACTIVES : après avoir entièrement exécuté une manœuvre, vous pouvez dépenser 1  pour effectuer une action  ou .

 3  2  3  3  3

AETHERSPRITE DELTA-7B 



5 • **OBI-WAN KENOBI** 
Gardien de la République

Après qu'un vaisseau allié à portée 0-2 a dépensé un marqueur de concentration, vous pouvez dépenser 1 . Dans ce cas, ce vaisseau allié gagne 1 marqueur de concentration.

COMMANDES RÉACTIVES : après avoir entièrement exécuté une manœuvre, vous pouvez dépenser 1  pour effectuer une action  ou .

 3  2  3  3  3

AETHERSPRITE DELTA-7B 



5 • **PLO KOON** 
Mentor Serein

Au début de la phase d'engagement, vous pouvez dépenser 1  et choisir un autre vaisseau allié à portée 0-2. Dans ce cas, vous pouvez transférer 1 marqueur vert à ce vaisseau ou transférer 1 marqueur orange de ce vaisseau au vôtre.

COMMANDES RÉACTIVES : après avoir entièrement exécuté une manœuvre, vous pouvez dépenser 1  pour effectuer une action  ou .

 3  2  3  3  2

AETHERSPRITE DELTA-7B 

PILOTES DE LA RÉPUBLIQUE (3/3)



4 • **SAESEE TIIN** 

Pilote Prophétique

Après qu'un vaisseau allié à portée 0-2 a révélé son cadran, vous pouvez dépenser 1 . Dans ce cas, réglez son cadran sur une autre manœuvre de même vitesse et de même difficulté.

COMMANDES RÉACTIVES : après avoir entièrement exécuté une manœuvre, vous pouvez dépenser 1  pour effectuer une action  ou .

 **3**  **2**  **3**  **3**  **2**

AETHERSPRITE DELTA-7B © LFL © AMG



2 • **"GOJI"** 

Spécialiste du Chargement

Tant qu'un vaisseau allié à portée 0-3 défend, il peut lancer 1 dé de défense supplémentaire pour chaque bombe allié à portée 0-1 de lui.

COQUE BLINDÉE : tant que vous défendez, si vous n'êtes pas critiqueusement endommagé, changez 1 résultat  en un résultat .

 **2**  **1**  **5**  **3**

Y-WING BTL-B © LFL © FFG

PILOTES DE L'EMPIRE



4 • **IDEN VERSIO** 
Leader Inferno

Avant qu'un chasseur TIE/In allié à portée 0-1 ne subisse 1 ou plusieurs dégâts, vous pouvez dépenser 1 . Dans ce cas, prévenez ces(s) dégât(s).

 2  3  3  1

 **CHASSEUR TIE/LN** © LFL © FFG



3 • **CAPITAINE OICUNN** 
Tacticien Inspiré

Tant que vous effectuez une attaque à portée 0, traitez-la comme une attaque à portée 1.

 3  0  12  4

 **DÉCIMATEUR VT-49** © LFL © AMG



4 • **COMMANDANT GORAN** 
Superviseur de Skystrike

Au début de la phase d'engagement, choisissez un vaisseau allié à portée 0-3 avec une initiative plus faible que la vôtre. Le vaisseau choisi gagne 1 marqueur d'évasion et supprime 1 marqueur rouge non-stress.

AUTOPROPULSEURS : après avoir effectué une action, vous pouvez effectuer une action  rouge ou  rouge.

 3  3  3

 **INTERCEPTEUR TIE/IN** © LFL © AMG

PILOTES DU PREMIER ORDRE



2 • **LIEUTENANT DORMITZ** 

Spécialiste des Hypercommunications

MISE EN PLACE : après vous être placé, les petits vaisseaux alliés peuvent être placés n'importe où dans la zone de jeu à portée 0-2 de vous.

BATTERIES JUMELÉES : tant que vous effectuez une attaque , lancez 1 dé supplémentaire.

 **4**  **1**  **6**  **6**

NAVETTE DE COMMANDEMENT DE CLASSE UPSILON 



5 • **COMMANDANT MALARUS** 

Maître d'Œuvre Vindictif

Tant qu'un vaisseau allié à portée 0-2 effectue une attaque principale, s'il a au moins 1 résultat vierge, il **doit** gagner 1 marqueur de contrainte pour relancer 1 résultat vierge, si possible (faites-le avant l'étape « Modifier les dés de défense »).

 **2**  **2**  **5**  **2**

NAVETTE LÉGÈRE DE CLASSE XI 

PILOTES RACAILLES



4

• ARLIZ HADRASSIAN

Lame Pourpre

Tant que vous effectuez une attaque , si vous êtes endommagé, vous pouvez changer 1 de vos résultats  en un résultat .

Tant que vous défendez, si vous êtes endommagé, vous **devez** changer 1 de vos résultats  en un résultat vierge (faites-le avant l'étape « Modifier les dés de défense »).



















Y-WING BTL-A4

 

VERSION 1.4.1 [01/03/2022]

Autorisation accordée d'imprimer ou de photocopier pour un usage personnel.

©LFL ©AMG

19




DÉVOUÉ

Tant qu'un autre vaisseau allié situé dans votre  ou  à portée 0-2 défend, s'il est limité ou possède l'amélioration **Dévoué** et que vous n'êtes pas contraint, vous pouvez gagner 1 marqueur de contrainte. Dans ce cas, le défenseur relance 1 de ses résultats vierges.

© LFL © AMG

RÉPUBLIQUE, CLONE




MAÎTRISE DE SOI

Après avoir échoué à une action, si vous n'avez aucun marqueur vert, vous pouvez effectuer une action . Dans ce cas, vous ne pouvez pas effectuer d'actions supplémentaires durant ce round.

© LFL © AMG



