

Biv Bodhrik – Bosszúálló gerilla

Közei és személyes: Hajts végre egy közelharc támadást 1 piros és 1 sárga kockával. Ezt követően hajts végre még egy további támadást távolsági fegyverrel ugyanazon célpont ellen.

Halálos pontosság: Támadás közben újradozhatsz egy támadó kockát.

Ismétlő fegyver: ✂ +1 pontosság.

1 XP – Haladás: Amikor egy szomszédos ellenséges figurát legyőznek, azonnal átteheted figurádat az elpusztult figura által elfoglalt egyik mezőre.

1 XP – Lerázás: Köröd kezdetén merítsd ki ezt a kártyát, hogy végrehajts egy ököl próbát. Ha legalább 2 sikert dobsz, helyreállíthatsz 1 állóképességet vagy eldobhatsz egy ártalmas állapotot. („A háború nem vár rá, hogy a katona jobban érezze magát.”)

2 XP – Zúzó csapás: Merítsd ki ezt a kártyát, amikor Közei és személyes képességeddel közelharc támadást hajtasz végre. Válassz egyet az alábbiak közül: a támadásod megkapja:

✂ Gyengítés, Kábítás vagy ✂ +2 sebzés. („Soha nem állok le.”)

2XP – Bele a küzdelembe: Védekezéskor, ha legalább 2 ellenséges figurától 3 távolságon belül tartózkodsz, +1 védelmet kapsz védekező dobásodhoz.

3 XP – Trófea páncél: +4 életerő. Merítsd ki, amikor védekezel, hogy újradoj 1 védekező kockát. („Minden gyilkosságban ott rejlik a nagyobb fegyverzet lehetősége.”)

3 XP – Vibrobajonett: Amikor Közei és személyes képességed használod, közelharc támadásod megkapja: +1 sebzés, Átütés 1, Vérzés. („Javaslom, hogy vonulj vissza.”)

4 XP – Utolsó állás: Használd el ezt a kártyát, hogy helyreállíts állóképességeden az állóképességednek megfelelő értéket, mozogj a sebességednek megfelelő értéket és végrehajts Közei és személyes képességedet állóképesség költéses és elvesztése nélkül. Ezután veszítesz 2 életerőt és kábulttá válsz. („Meg fogok fizetni.”)

4 XP – Maradj lenn: Merítsd ki ezt a kártyát, miután használtad Közei és személyes képességedet. Ha a célpont nem semmisült meg, hajtsd végre a Közei és személyes közelharc támadását még egyszer ugyanazon célpont ellen. („Az alaposságot kedvelem.”)

Saska Theft – Briliáns mérnök

Harci technikus: Aktivációd során használd magadra, vagy egy veled szomszédos baráti figurára, aki így megszerez egy eszköz jelzőt. Aktivációnként legfeljebb egyszer használhatod.

Gyakorlati megoldások: Amikor egy figura bejelent egy támadást, eldobhat 1 eszköz jelzőt, hogy +1 ✂-t kapjon a támadásához.

Tulajdonságpróba végrehajtásakor egy figura eldobhat egy eszköz jelzőt, hogy újradojjon 1 kockát.

Módosított sugárvető: +1 pontosság. ✂ Gyengítés. ✂ +1 sebzés. ✂ Átütés 1. ✂ +1 pontosság.

1 XP – Szerszámkészlet: Merítsd ki ezt a kártyát csavarkulcs teszt végrehajtásakor, hogy +1 ✂-t adj az eredményhez. Merítsd ki ezt a kártyát, amikor egy baráti figura tulajdonságpróbájánál a Gyakorlati megoldások képességed használod, hogy ez a figura +1 ✂-t adjon az eredményhez. („Mire jó ez? Használd a képzelőerőd.”)

1 XP – Instabil eszköz: Egy figura aktivációja során elszenvedhet 1 sérülést és eldobhat 1 eszköz jelzőt, hogy válasszon egy tőle 3 távolságon belüli mezőt és dobjon 1 sárga kockával. Minden figura és objektum a kiválasztott mezőn és szomszédságában, a dobott sérülésnek megfelelő sérülést szenved el. („Hmm, nem hiszem, hogy ennek így szikráznia kellett volna.”)

2 XP – Energiapajzs: Védekezéskor egy figura eldobhat egy eszköz jelzőt, hogy +1 védelmet, vagy +1 fókuszeltávolítást adjon védekezéséhez. Ez támadásonként bármennyiszer használható. („Ez meg kell, hogy védje a felszerelésed. Ja, és persze téged is.”)

2 XP – Szerkezeti gyengeség: Merítsd ki ezt a kártyát, amikor egy objektumot támadsz, hogy +2 sebzést adj támadásodhoz. Merítsd ki ezt a kártyát, amikor járművet, vagy droidot támadsz, hogy +1 sebzést adj támadásodhoz. („Legalább úgy szeretem összerakni, mint darabjaira szedni a dolgokat.”)

3 XP – Barkácsoló: A Harci technikus képesség aktivációnként kétszer használható. Minden fegyveredhez további 1 módosítást is csatolhatsz. („Az innováció fontosabb, mint a technológia megszorításai.”)

3 XP – Áramváltó: Minden, legalább 1 eszköz jelzőt birtokló figura megkapja: Amikor bejelentesz egy támadást, ha a Gyakorlati megoldásokat használod, lecserélheted egyik támadó kockádat egy másik támadó kockára. „A Tosche Állomás egy szemétdomb.”

4 XP – Adrenalin fecskendő: Minden, legalább 1 eszköz jelzőt birtokló figura megkapja: Amikor mozgást hajtasz végre, eldobhatsz 1 eszköz jelzőt, hogy további 2 mozgáspontot kapj és fókuszálttá válj. („Mindig azt kérdezik tőlem az emberek, hogyan lehetek ilyen eleven.”)

4 XP – Távoli elosztás: +2 életerő és +1 kitartás. A Harci technikus képesség használatát nem csak szomszédos, hanem 3 távolságon belüli barátságos figurára is használhatod. („Kapt el!”)

Davith Elso – Kódnév: Denevérsólyom

Köpeny és tör: Amikor közelharc fegyverrel támadsz, megkapod: **♣** Elrejtőzés.

Gyorsítás: Aktivációd során további két mezőt mozogatsz. Aktivációként legfeljebb egyszer használhatod.

Öröklött tör: **♣** +1 sebzés. **♣** Átütés 1 és Vérzés. („Nem emlékszem a szüleimre, de ezt hátrahagyták nekem.”)

1 XP – Megfoghatatlan ügynök: Merítsd ki ezt a kártyát, amikor Elrejtőzötté válsz, hogy helyreállíts 1 állóképességet. („Egy akcióban minden szünet egy lehetőség, hogy mélyet lélegezz és visszanyerd az elszántságodat.”)

1 XP – Fedett művelet: Minden küldetés kezdetén elrejtőzötté válsz. Védekezésor eldobhatod az elrejtőzés állapotodat, hogy +1 védelmet kapj dobásodhoz. Miután egy támadás célpontjaként nem kaptál sebzést, elrejtőzötté válsz. („Nem szeretem, ha követnek.”)

2 XP – Vak oldal: Merítsd ki ezt a kártyát, amikor egy ellenséges figura mezőjéről elmozogsz és dobj 1 kék kockával. A figura a dobott sebzésnek megfelelő számú sebzést szenved el, illetve +1 sebzést okozol, ha elrejtőzött vagy. („Hiába akar bárki szabályos küzdelmet, sosem lesz része benne.”)

2 XP – Hulló falevél: Merítsd ki ezt a kártyát, amikor támadást jelentesz be közelharc fegyverrel, hogy 1 sárga kockával is dobj. („A teljes erejű ráugró vágásokkal leteríthető az ellenfél – idézet egy ősi harcos kézikönyvből.”)

3 XP – Rejtett lézerkard: **♣** Átütés 3. **♣** +1 sebzés. **♣** +1 sebzés. **♣** +2 sebzés, de csak elrejtőzve használható.

3 XP – Erőillúzió: Merítsd ki ezt a kártyát, amikor egy rálátással rendelkező ellenséges figura támadást hajt végre. A védekező elrejtőzötté válik. („Nem tehetlek teljesen láthatatlanná. Azonban megtehetem, hogy adok más dolgokat, amik képessé tesznek erre.”)

4 XP – Az Erő megtestesülése: +3 életerő és +1 kitartás. Merítsd ki ezt a kártyát, hogy támadásodhoz +1 sebzést adj. Merítsd ki ezt a kártyát, hogy védekezésedhez +1 védelmet adj. („Mert velem van az Erő, és az Erő hatalmas.” – Yoda, A Birodalom visszavág)

4 XP – Leccsapás: Merítsd ki ezt a kártyát, amikor támadsz közelharc fegyverrel. A támadás megkapja: **♣♣** A támadást követően elrejtőzötté válsz, mozogatsz 2 mezőt, majd végrehajthatsz egy másik támadást. („Ha lelepleznek, a legjobb védekezés egy könyörtelen roham.”)

Murne Rin – Az intelligencia mestere

Hamis parancsok: Válassz egy 3 mezőn belüli ellenséges figurát, melynek figuraköltsége legfeljebb annyi, mint az aktuális fenyegetés szintje. Hajts végre ellene egy támadást.

Vezető: Miután egy támadás ellened legalább 1 sebzést okozott neked, válassz egy 3 mezőn belüli másik hőst, aki már legalább 1 állóképességet elveszített. A választott hős visszanyer 1 állóképességet.

Diplomata fegyver: **♣** Átütés 1. Miután ezzel a fegyverrel végrehajtottál egy támadást, és a célpont legalább 1 sérülést szenvedett, eltolhatod a célpontot 1 mezővel.

1 XP – Hősök csapata: Amikor egyedi szövetségest helyezel fel, csökkentsd le 4-gyel a költségét (minimum 0-ra). („A Lázádnak szüksége van hősökre.”)

1 XP – Szonikus üvöltés: Merítsd ki ezt a kártyát aktivációd során, hogy dobj szempróbát. Ha sikerül, válassz egy ellenséges figurát, aki 3 távolságon belüli vagy legfeljebb 3 figuraköltségű. A figura kábulttá válik. („A hangos beszéd elegendő, és nincs szükség hozzá hosszú botra.”)

2 XP – Lázádo propaganda: +2 életerő. Merítsd ki ezt a kártyát aktivációd során és válassz egy 3 mezőn belüli másik hőst, majd dobj szempróbát. Minden sikerért eldobhatsz 1-1 állóképesség jelzőt a hősről.

2 XP – Professzionális tanácsadó: Merítsd ki ezt a kártyát, amikor egy másik, 3 távolságon belüli lázádo figura támadást, vagy tulajdonságpróbát hajt végre, hogy +1 **♣**-t kapjon. („Amikor kulcsfontosságú a siker, legjobb, ha felkészülsz.”)

3 XP – Szolidaritás: Amikor egy 3 távolságon belüli hős pihenést hajt végre, állíts helyre magadon 2 állóképességet. Amikor egy 3 távolságon belüli hős mozgást hajt végre, kapsz 2 mozgáspontot.

3 XP – Kettős ügynök: Amikor a Hamis parancsokat használod, támadás előtt eltolhatod a kiválasztott figurát legfeljebb 2 mezővel. A támadást követően kábulttá válik. („Nem szükséges állandóan hűségesnek lenni, elég a megfelelő pillanatban.”)

4 XP – Orvtámadás: Hamis parancsok használata után válassz egy 3 mezőn belüli másik hőst, aki hajtson végre egy támadást. Hamis parancsok használata után válassz egy 3 mezőn belüli baráti szövetségest, aki hajtson végre egy támadást. („Minden eszközünk a pályán.”)

4 XP – Vezetés a frontvonalból: Aktivációd során támadásnál, vagy a Hamis parancsok használatánál, minden játékban lévő aktív aktivációs jelző után a támadás megkapja az alábbiak egyikét (támadásonként egy opciót legfeljebb egyszer): +1 sebzés. Átütés 1. 1 életerő helyreállítás. +2 pontosság.

Loku Kanolooa – Halálos mesterlövész

Célkereszt beállítása: Aktivációd kezdetén vagy végén elhelyezhetsz 1 felfedés jelzőt egy ellenséges figurára, melyre van rálátásod.

Amikor te, vagy egy baráti figura olyan ellenséget támad, melyen van felfedés jelző, +1 sebzést kap a támadásához.

Tiszta fejjel: Támadáskor +2 pontosságot kapsz.

Négy évszakos puska: +1 pontosság. ✂ Gyengítés. ✂ Átütés 1. („Nem szabad elpazarolni a meglepetés erejét.”)

1 XP – Harci felderítő: Amikor a Célkereszt beállítása képességedet használod, a rálátás meghatározásakor figyelmen kívül hagyhatod a figurákat. Felfedés jelzővel rendelkező ellenséges figurára a baráti figurák a rálátásuk meghatározásakor figyelmen kívül hagyhatják a figurákat. („A páncélja gyenge a nyakánál. Célozz magasabbra.”)

1 XP – Felderítési jelentés: Aktivációd kezdetén vagy végén helyezz el 1 felfedés jelzőt egy ládára. Egy hős interakciója ezzel a ládával nem kerül akcióba. („Csak kövesd a koordinátákat.”)

2 XP – Őrködés: Helyezz egy felfedés jelzőt erre a kártyára. Amikor egy ellenséges figura mozgást, vagy támadást jelent be, eldobhatsz erről a lapról egy jelzőt, hogy azonnal végrehajts ellene egy támadást, melyhez +1 ✂-t kapsz. („Most menj. Figyelni fogok rád.”)

2 XP – Spektrum letapogató: Merítsd ki ezt a kártyát, amikor egy felfedés jelzővel rendelkező figura megsemmisül, hogy a megsemmisült figura csoportjába tartozó másik figurára elhelyezz 1 felfedés jelzőt.

3 XP – Felderítési útmutató: Aktivációd során helyezz 1 felfedés jelzőt egy másik baráti figurára. Amíg egy felfedés jelzővel rendelkező baráti figura védekezik, +1 fókuszeltávolítást kap védekezéséhez. („Meg tudod csinálni.”)

3 XP – Az ellenségek ismerete: +2 életerő. A támadásaid megkapják: ✂ Merítsd ki ezt a kártyát, hogy elhelyezz 1 felfedés jelzőt egy ellenséges figurára a célponttól 2 távolságon belül. („Néha az ismeretek nem elegendőek, és menet közben is kell tanulnod.”)

4 XP – Összehangolt támadás: Merítsd ki ezt a kártyát, amikor egy támadás célpontja felfedés jelzővel rendelkezik, hogy a támadó +1 választásod szerinti kockával is dobjon. („A tudásom a fegyvered.”)

4 XP – Mon Cala speciális erői: +1 fókuszeltávolítás. +1 pontosság. Merítsd ki ezt a kártyát, amikor egy felfedés jelzővel rendelkező figura megsemmisül, hogy helyreállíts 2 állóképességet vagy fókuszálttá válj. („Ugyanazon a harctéren küzdünk. De néha jobban használjuk.”)

MHD-19 – Hűséges orvos

Orvosi felszerelés: Keress ki és végy magadhoz az ellátmány pakliból egy orvosi (Medical) tárgyat, majd keverd össze a paklit.

Mechanikus: Nem hatnak rád orvosi (Medical) kártyák képességei.

Szolgáltkész: Aktivációd végén, ha nem hajtottál végre támadást, fókuszálttá válsz.

Oldalfegyver: ✂ Kábítás. ✂ Átütés 1. („Bármilyen okból kifolyólag.”)

1 XP – Baktafecskendő: Merítsd ki ezt a kártyát aktivációd során és válassz egy szomszédos baráti figurát. Ez a figura helyreállíthat 1 életerőt, vagy eldobhat 1 ártalmas állapotot.

1 XP – Helytelen eljárás: Merítsd ki ezt a kártyát aktivációd során és válassz egy szomszédos ellenséges figurát. Ez a figura veszít 1 életet és gyengítés állapotot kap. („Bár gyógyításra szántak, használhatom az eszközeimet agresszívakban is.”)

2 XP – Szanítéc: A támadásaid megkapják: ✂ Merítsd ki ezt a kártyát és válassz egy szomszédos baráti figurát. Ez a figura helyreállíthat 2 életerőt. | Miután egy másik hőst legyőznek, azonnal végrehajthatsz egy támadást az őt legyőző figura ellen. („Nem engedem, hogy bántsd a barátaimat!”)

2 XP – Üzemanyag injekció: +1 sebességet kapsz. Merítsd ki ezt a kártyát, amikor egy 4-es távolságon belüli másik baráti figurát támadnak meg. Azonnal mozoghatsz legfeljebb 2 mezőt. („Egy szükséges fejlesztés. Nem segíthetek, ha nem vagyok ott.”)

3 XP – Adrenalin gőz: Amikor egy 2-es távolságon belüli baráti figura bejelent egy támadást, kap +1 sárga kockát. A támadása megkapja: ✂ 1 életerő helyreállítása. („Egy jól felszerelt orvos a harc megnyerésének kulcsa.”)

3 XP – Csodás munkás: Használd el ezt a kártyát, amikor egy 4-es távolságon belüli hős elveszteni összes életét. Ehelyett gyógyul 3 életerőt. („Ne aggódj. Ez felvakar egy szempillantás alatt.”)

4 XP – Bakta sugárzó: Minden kör kezdetén, minden 2-es távolságon belüli baráti figura helyreállít magán 1-1 életerőt és állóképességet minden aktivációs jelző után. („Saját találmányom. Már a belégzésétől gyógyulsz.”)

4 XP – Harci leigázás: Merítsd ki ezt a kártyát, hogy kikeress és magadhoz végy az ellátmány pakliból egy robbanószer (Explosive) tárgyat, majd keverd össze a paklit. | Merítsd ki ezt a kártyát, hogy végrehajts 3 támadást, majd veszíts 3 életerőt. („Megteszem, amit kell, a társaim megóvásáért.”)

Verena Talos – Fortélyos végrehajtó

Közvetlen közlőről: Amikor egy szomszédos ellenséges figura elpusztul, azonnal végrehajthatsz egy támadást, a legyőzött figura támadási típusával és kockáival. A támadás megkapja: **✓** +2 pontosság, +1 sebzés.

Körbe-körbe: Védekezéskor, ha van a támadótól eltérő ellenséges figura a szomszédodban, +1 fókuszeltávolítást kapsz a védekezéshez.

Harci kés: +1 sebzés. **✓** Átütés 2. Eladáskor 25 kreditet ér.

Katonai pisztoly: **✓✓** +2 sebzés. **✓** +1 pontosság, Átütés 1. Eladáskor 25 kreditet ér.

1 XP – Harci lendület: Amikor egy szomszédos ellenséges figura elpusztul, kapsz 2 mozgáspontot. Amikor a Közvetlen közlőről képességed használod, mozoghatsz legfeljebb 1 mezőt a támadásod előtt. („A tüzelés kiváló elterelést nyújt.”)

1 XP – Résnyitás: Merítsd ki ezt a kártyát, amikor egy veled szomszédos ellenséges figura védekezik, hogy védekezéséhez -1 védelmet és -1 fókuszeltávolítást kapjon. („Még a Birodalomnak is problémát okoz a kétfrontos harc.”)

2 XP – K'tara manőver: Mozogj legfeljebb két mezőt egy ellenséges kis méretű figura mezőjére, majd told el onnan 1 mezőt. Ezt követően hajt végre ellene egy támadást távolsági fegyverrel. („Te jó vagy, de én még jobb.”)

2 XP – A csata tanulói: Amikor a Közvetlen közlőről képességeddel támadást hajtasz végre, a támadásod megkapja: **✓** Átütés 2. **✓** 2 életerő helyreállítás. **✓** +5 pontosság. („A széleskörű tanulmányok széleskörű eredményekkel járnak.”)

3 XP – Rögtönzött fedezék: Védekezéskor, ha van a támadótól eltérő ellenséges figura a szomszédodban, +1 védelmet kapsz és ez az ellenséges figura elszenved 1 sebzést. („Az ellenségem barátja az én pajzsom.”)

3 XP – Nyílt lövés: Amikor pisztollyal (Pistol) egy szomszédos figura ellen jelentesz be támadást, a támadó kockáid egyikét lecserélheted piros kockára. A támadásod Átütés 1-et kap. („Áldottan születtem, a legjobbnak képeztek.”)

4 XP – Harcmester: Hajts végre 2 támadást, egyiket közelharc, másikat távolsági fegyverrel. A két támadásnak különböző célpontot kell választanod. („Senki nem tanulhat meg minden szükségeset, de én közel kerültem ahhoz.”)

4 XP – Mesteri végrehajtó: +1 kitarás. Merítsd ki ezt a kártyát, amikor bejelentesz egy támadást a Közvetlen közlőről képességed használatával, hogy fókuszálttá válj. („A lelkiállapot egy választás.”)

Onar Koma – Tomboló testőr

Roham: Amikor egy kis figura mezőjére lépsz, eltolhatod azt a figurát egy mezővel. Aktivációként legfeljebb egyszer.

Az Erőn keresztül: Nem kaphatsz ártalmas állapotot.

Amikor pihensz, további 2 életerőt gyógyulsz. Aktivációként legfeljebb egyszer pihenhetsz.

Testőr puska: Amikor ezzel a fegyverrel jelentesz be egy támadást, dönthetsz úgy, hogy -1 sebzést és +2 távolságot adsz támadásod eredményéhez.

1 XP – Földre: Merítsd ki ezt a kártyát, amikor te, vagy egy 2-es távolságon belüli baráti figura védekezik. Tégy ököl-, vagy szempróbát. Ha sikeres az ökölpróbád, a védekezés +1 védelmet kap. Ha sikeres a szempróbád, a védekezés +1 fókuszeltávolítást kap. („Tűz alá kerültünk. Földre, most!”)

1 XP – Tarts ki: Merítsd ki ezt a kártyát egy aktiváció végén, hogy kapj 1 mozgáspontot. („Tűzvonásban végzem a legjobb munkát.”)

2 XP – Kölcsönös megsemmisítés: Támadáskor elszenvedhetsz 1 sérülést, hogy +1 sebzést okozz. Merítsd ki ezt a kártyát a Roham képességed használatakor, hogy te és az eltott figura is szenvedjen 1-1 sérülést. („Én elviselem. És te?”)

2 XP – Maradj mögöttem: +2 életerő. Amikor egy szomszédos baráti figura védekezik és te egészséges vagy, elszenvedhetsz 1 sérülést, hogy +1 védelmet adj a védekezéshez. („Már rengeteg sebet szereztem. Még egy mit számít.”)

3 XP – Nyers erő: Amikor csavarkulcs- vagy szemtesztet hajtasz végre, használhatod az ököl tulajdonságaidat. Merítsd ki ezt a kártyát, amikor interakciót hajtasz végre. Tégy ökölpróbát. Ha legalább 2 sikert elérsz, az interakciód nem került akciópontba. („Csak üsd erősebben...”)

3 XP – Maradj nyugton: Merítsd ki ezt a kártyát, amikor egy veled szomszédos ellenséges figura védekezik, hogy védekezéséhez -1 védelmet vagy -1 fókuszeltávolítást kapjon. Amikor egy ellenséges figura önként elhagy egy veled szomszédos mezőt, fókuszálttá válsz. („Mondtam... maradj nyugton!”)

4 XP – Fekete Nap páncél: +3 életerő. Védekezéskor +1 védelmet, vagy +1 fókuszeltávolítást adhatsz a védekezésedhez.

4 XP – Ne akard, hogy bántsalak: Merítsd ki ezt a kártyát, amikor bejelentesz egy támadást, hogy +1 piros kockával dobj. Miután végrehajtasz egy támadást, ha a célpont elpusztult, elszenvedhetsz 1 sérülést, hogy készenlétbe fordítsd ezt a kártyát. („Én figyelmeztettelek.”)

Shyla Varad – Mandalori leány

Válassz egy kis méretű ellenséges figurát 3-as távolságon belül, akire van rálátásod. Eltolhatod a figurát legfeljebb 3 mezővel úgy, hogy veled szomszédos mezőre kerüljön. Ezután végrehajthatsz ellene egy támadást közelharc fegyverrel.

Haladék: Az aktivációd végén, ha nincs szomszédodban ellenséges figura, állíts helyre 1 állóképességet.

Párbaj penge: ✂ +1 sebzés. ✂ Átütés 1. Támadókockáid közül cserélj ki 1 sárga kockát 1 piros kockára, majd hajts végre egy támadást ezzel a fegyverrel.

1 XP – Teljes támadás: Merítsd ki ezt a kártyát közelharc fegyverrel történő támadásodkor, hogy +1 sebzést és -1 ✂-t adj a támadáshoz. („Nincs semmi, ami helyettesíthetné az extrém célcsapást.”)

1 XP – Fogékonyság: Merítsd ki ezt a kártyát aktivációd kezdetén, hogy kapj 1 mozgáspontot. | Merítsd ki ezt a kártyát, aktivációd kezdetén, hogy visszanyerj 1 állóképességet. („Minden pillanat a következő támadás előkészülete.”)

2 XP – Közelcsapás: Merítsd ki ezt a kártyát közelharc fegyverrel történő támadásodkor, hogy a védekezőt egy általad választott kockája újradobására kötelezd. Ezután te is újradobhatod az egyik kockádat. („Ősi harci hagyományokkal érkeztem. Ez a hagyomány szét fog zúzni téged.”)

2 XP – Füstbombák: Merítsd ki ezt a kártyát aktivációd végén, és válassz egy 3-as távolságon belüli figurát. Ha barátságos, elrejtőzötté válik. Ha nem, gyengeség állapotot kap.

3 XP – Távolsági detonátor: Merítsd ki ezt a kártyát aktivációdkor, és válassz egy 3-as távolságon belüli ellenséges figurát. Dobj 1 zöld kockával. A figura a dobott sebzésnek megfelelő sebzést szenved el.

3 XP – Kardtánc: Merítsd ki ezt a kártyát közelharc fegyverrel történő támadásod után. Távolíts el a támadókockáid közül egyet, majd hajts végre egy újabb támadást ugyanazon fegyverrel, ugyanazon célpont ellen. („Nincs béke. Csak azoknak, akiknek annyira nincs becsületük, hogy a harcot keressék.”)

4 XP – Teljes elsöprés: Merítsd ki ezt a kártyát közelharc fegyverrel történő támadásod során. A támadásod megkapja: Hasítás 3. („Le fogom vadászni az ellenségeimet, és ha megtaláltam, elpusztítom őket.”)

4 XP – Halálos könnyedség: +1 kitartás. +1 fókuszeltávolítás. Az aktivációd kezdetén kapsz 2 mozgáspontot. („A kecsesség egyszerű erő a mozgásban.”)

Vinto Hreedá – Vakmerő igazságosztó

Villámszórás: Miután végrehajtottál egy támadást távolsági fegyverrel, ha a célpont megsebesült, választhatsz egy másik ellenséges figurát, akire van rálátásod és tőled 3 távolságon belül van. Ő is szenved 1 sérülést.

Cérna fűzés: Aktivációd során a figurák nem blokkolják a rálátásodat.

Érzékeny pisztoly: ✂ +1 sebzés. ✂ +2 pontosság. Amikor ezzel a fegyverrel támadsz, újradobhatod a támadókockáidat.

1 XP – Hajszálpontos lövés: Merítsd ki ezt a kártyát, amikor távolsági fegyverrel támadsz, hogy eltávolíts minden sebzés, védelem, villám, fókuszeltávolító és teljes kivédés eredményt. Adj +1 sebzést a támadáshoz, ami megkapja a gyengítés képességet. Semmilyen képesség nem módosíthatja már az eredményt. („Felhasználtam a gyengeségemet. Mostantól kihasználom a te gyengeségedet.”)

1 XP – Futva lövés: +1 sebesség. Merítsd ki ezt a kártyát, amikor mozogsz az aktivációd során és válassz egy ellenséges figurát 3 távolságon belül, akire rálátásod van. Hajts végre szemtesztet. Ha sikeres, a figura kap 1 sebzést. („Mozogj gyorsabban a többiekénél. Lőj rájuk először.”)

2 XP – Harci tapasztalat: +1 kitartás. Merítsd ki ezt a kártyát támadásodkor, hogy újradobj 1 támadókockát. („Minden árulás lecke. Minden seb emlékeztet erre a leckére.”)

2 XP – Mesterlövész: +1 pontosság. A villámszórás, futva lövés és gyors tűz 4-es távolságon belüli ellenséges figurákra hat. („A foglalkozásomban elért sikereim a kudarcokból fakadó következményeknek köszönhetően növekednek.”)

3 XP – Halálos: Merítsd ki ezt a kártyát támadásodkor, hogy +1 sebzést adj az eredményhez. | Merítsd ki ezt a kártyát, amikor a villámszórást használod. A kiválasztott figura további 1 sérülést szenved. | Merítsd ki ezt a kártyát, amikor a hajszálpontos lövést használod. A célpont elszenved 1 sérülést.

3 XP – Rögtönző sugárvető: Átütés 1. ✂ +1 sebzés. Merítsd ki ezt a kártyát az aktivációd során, hogy végrehajts vele egy támadást.

4 XP – Könyörtelen: Merítsd ki ezt a kártyát, amikor az általad megtámadott figura sérülést szenved el. +3 sebzést adj támadásodhoz. („Ugyanolyan kegyelmes vagyok veled, mint amennyire te lennél velem.”)

4 XP – Gyors tűz: Merítsd ki ezt a kártyát aktivációd során. Minden látótávolságban lévő 3-as távolságon belüli ellenséges figura szenved 1 sebzést. | Amikor távolsági fegyverrel támadsz, minden támadó- és védekező kockát újradobhatsz. („Csak lőj tovább. Előbb-utóbb egyikőtök már nem fog visszalőni.”)

Drokkatta – Robbantási szakértő

Romboló: Válassz egy 3-as távolságon belüli mezőt. Minden rajta, vagy mellett lévő figura és objektum veszít 1 életet. Tegy a kiválasztott mezőre 1 törmelék jelzőt. Aktivációként legfeljebb egyszer.

Golyószóró: Amikor távolsági fegyverrel támadsz, alkalmazhatsz -1 sebzést, +1  szimbólumért.

MGL-9 Boomer:  Robbanás 1.  +1 pontosság. („Tűzben fürdeni.”)

1 XP – Feltöltődve: +2 életerő. Minden aktivációd végén kapsz egy kiosztható sebzést. („A következő nagyobb lesz.”)

1 XP – Senkit nem hagyunk hátra: Merítsd ki ezt a kártyát aktivációd során, hogy kapj 1 mozgáspontot. | Merítsd ki ezt a kártyát aktivációd során, hogy kiválassz egy rálátásodban lévő, 3-as távolságon kívüli baráti figurát. Ez a figura kap 2 mozgáspontot. („Egyszer hátrahagytam valakit. Ez sosem történhet meg újra.”)

2 XP – Elhajló lövés: +1 pontosság. Amikor bejelentesz egy támadást távolsági fegyverrel, egy rálátásodban lévő üres mezővel szomszédos figurát is választhatsz célpontnak. („Milyen fedezék?”)

2 XP – Repesz töltetek: Robbanás 1. Merítsd ki ezt a kártyát támadás során, hogy lecsökkentsd a robbanás értékét X-szel, legfeljebb 0-ra. Válassz ki a célponttól 2-es távolságon belüli másik figurát, aki az X értékével egyenlő sebzést szenved el.

3 XP – Ismétlődő ágyú: +1 sebzés.  Átütés 2.  Robbanás 1.  Minden a célponttól 2-es távolságon belüli ellenséges figura szenved 1 sérülést.

3 XP – Szerkezetkárosítás: Merítsd ki ezt a kártyát támadás során, hogy +1 sebzést, +1 pontosságot és Átütés 1-et adj eredményedhez. Ha a célpont objektum, adj további +1 sebzést és Átütés 1-et a támadás eredményéhez. („Tedd gyengeségedet az erősségeddé. Ezt tartsd be.”)

4 XP – Termál robbanószerek: Merítsd ki ezt a kártyát távolsági fegyverrel történő támadásod bejelentésekor, hogy kapj +1 sárga kockát. Amikor a Romboló képességedet használod, a választásod szerinti legfeljebb 2 figura vagy objektum a kiválasztott mezőn, vagy vele szomszédos mezőn, 1-1 további sérülést szenved el.

4 XP – Vuki düh: Merítsd ki ezt a kártyát aktivációd során, és válassz egy szomszédos ellenséges figurát. Dobj 1 vörös kockával. A dobott sérülést szenved el a figura, majd legfeljebb két mezővel eltolhatod. („Tűnés onnan, különben felrobbantalak.”)

Jarrold Kelvin – Jax-szel

Droidmester: Használd aktivációd előtt azonnal, vagy közben, ha J4X-7 nincs játékban, hogy egy szomszédos mezőn játékba hozd J4X-7-t. Az ő aktiválása a te aktivációd elején, vagy végén lehetséges.

Hárítás: Védekezéskor kimerítheted egy közelharc fegyvered, hogy +1 blokkot, vagy +1 fókuszeltávolítást adj védekezésedhez.

Vibrokarmok:  Átütés 2.  Kapsz 1 kiosztható sebzést. Ez a tárgy nem eladható. („Az ultrahangos vibráció kombinálása a hegesztés erejével.”)

1 XP – Kiegyensúlyozott megközelítés: Az aktivációd végén, ha nem hajtottál végre támadást, kapsz 1 kiosztható sebzést. Ha nem hajtottál végre mozgást, kapsz 1 mozgáspontot. Ha nem hajtottál végre pihenést, helyreállíthatsz 1 életerőt. („Csak várj, és figyeld, mi történik.”)

1 XP – Robbanékony reflexek: +1 kitartás. Merítsd ki ezt a kártyát, amikor bejelentesz egy támadást közelharc fegyverrel, amikor J4X-7 bejelent egy támadást, vagy amikor egy támadásnak te vagy a célpontja, hogy 1 támadókockát lecserélj egy tetszőleges kockára.

2 XP – Felderítő betöltés: Merítsd ki ezt a kártyát, amikor egy Lázádo figura megtámad egy rálátásodban, vagy J4X-7 rálátásában lévő figurát, hogy védekezéséhez -1 fókuszeltávolítást adj. | Amikor egy Birodalmi figura J4X-7 rálátásában kerül felhelyezésre, egy választásod szerinti Lázádo figura kap 1 elkölthető fókuszeltávolítást. Lehelyezésként legfeljebb egyszer.

2 XP – Szeletelő fejlesztés: J4X-7 megkapja: Mozogj legfeljebb 1 mezőt. Ezután vagy lépj interakcióba egy objektummal, mintha hős lennél, +1  -t kapva, ha tesztet kell végrehajtanod; vagy egy veled szomszédos objektum veszít 3 életerőt. („Jax, csatlakozz rá. Lássuk, mit talál sz nekünk.”)

3 XP – Haladó pillanat: Aktivációd kezdetén te, vagy J4X-7 kap 1 mozgáspontot. Miután egy támadás célpontja voltál és használtad a Hárítás képességedet, kapsz 1 mozgáspontot. („Semmi nem tarthat vissza.”)

3 XP – Kölcsönös fejlődés: +1 sebesség neked és J4X-7-nek is. Te és J4X-7 megkapjátok: 1 blokk. („Barátomnak, Jax-nek is rendelkeznie kell ezekkel.”)

4 XP – Ugró vágás: Mozogj legfeljebb 2 mezőt. Ezután kimerítheted a Vibrokarmokat, hogy végrehajts vele egy támadást. Ezután hajts végre egy támadást egy másik közelharc fegyverrel. („A gyors közeli támadás hatékonyabb a Vibrokarmokkal.”)

4 XP – Mechanikai zseni: +2 életerő. Amikor J4X-7 bejelent egy támadást, fókuszálttá válik. Merítsd ki ezt a kártyát egy másik hős aktivációjának kezdetén. J4X-7-t készenlétbe teheted, és aktiválhatod e hős körének kezdetén, vagy végén.

Ko-Tun Feralo – Lázdó szállásmester

Fegyverforgalmazó: Használd aktivációd kezdetén, vagy végén. Kapsz 1 elkölthető sebzést, vagy 1 elkölthető blokkot. Ezután egy 3-as távolságon belüli baráti figura is kap 1 elkölthető sebzést, vagy 1 elkölthető blokkot. Aktivációként legfeljebb egyszer.

Árukészlet: Amikor egy 3-as távolságon belüli baráti figura interakcióba lép egy ládával, az a figura húzhat 5 ellátmány kártyát, és kiválaszthat 1 nem-értékes (Valuable) kártyát, amit megtart, a többi pedig visszakeveri.

Szolgálati puská: ✂ +2 pontosság. Amikor ezzel a fegyverrel támadsz, újradozhatsz egy támadókockát. („Általános felszerelés a Lázdó katonái számára.”)

1 XP – **Kisegítő edzés:** Merítsd ki ezt a kártyát, amikor egy baráti figura támad, vagy védekezik. Ha az a figura elkölthető jelzőt is használ, újradozhatja az egyik kockáját. („A fejlesztett eszközök mit sem érnek, ha nem tudod őket használni.”)

1 XP – **Lépésről lépésre:** Merítsd ki ezt a kártyát aktivációd során. Te és egy 3-as távolságon belüli baráti figura kaptok 1-1 mozgáspontot. („Haladjunk előre, katonák; meg kell szerezni a területet.”)

2 XP – **Harci szállítmány:** Merítsd ki ezt a kártyát, amikor egy 3-as távolságon belüli baráti figura pihenést hajt végre. Az a figura kap 1 elkölthető sebzést. | Minden küldetés kezdetén húzz 1 ellátmány kártyát. („A Szövetség erőforrásai talán korlátozottak, de jórészüket használhatjuk.”)

2 XP – **Beásva:** Merítsd ki ezt a kártyát, amikor egy támadás célpontjaként egy 2-es távolságon belüli baráti figurát neveznek meg, hogy hozzáadj védekezéséhez +2 blokkot. („Bukj le, tarts ki, majd viszonzod a tüzet.”)

3 XP – **Támogató tűz specialista:** Merítsd ki ezt a kártyát, amikor egy 3-as távolságon belüli baráti figura elkölthető jelzőt támadása közben. Távolíts el 1 védekező kockát. („Irány, 1650. Távolság 700. Célkeresztben...”)

3 XP – **Alkalmazkodó:** +2 életerő és +1 sebesség. Miután egy 3-as távolságon belüli baráti figura végrehajtott egy támadást, melyben használt elkölthető jelzőt, mozoghatsz 1 mezőt. („Minden lehetőséget meg kell ragadni az előrenyomulásra.”)

4 XP – **Önellátó:** Amikor elköltesz elkölthető jelzőt, +2 eredményként kezeld +1 helyett. | Merítsd ki ezt a kártyát aktivációd közben, hogy kapj egy tetszésed szerinti elkölthető jelzőt. („Néha csak a vezetés képes távolra juttatni.”)

4 XP – **Csapat összetartó:** Minden küldetés kezdetén ossz szét 4 tetszőleges típusú elkölthető jelzőt a Lázdók között. | Egy Lázdó figura használhatja a tőle 3-as távolságon belüli baráti figura elkölthető jelölőjét. | A tőled 2-es távolságon belüli baráti figurák használhatják az elkölthető jelölőiket úgy, mintha sebzést, fókuszeltávolítást, blokkot, vagy villámot mutatnának.