

TOUTES CES CROYANCES À LA NOIX ET CES ARMES DÉMODÉES, ÇA VAUT PAS UN BON PISTOLASER !



L'aventurier, grâce à un tir bien placé, fait automatiquement échouer l'usage d'un pouvoir de la Force.

IL TROUVE QUE T'AS UNE SALE GUEULE...



Une bagarre éclate quelque part qui fournit une bonne diversion pour couvrir les activités des aventuriers.

PRIE LE CIEL POUR QU'ILS NE SACHENT PAS TIRER !



Durant un tour, les adversaires ne causent aucun dégât en cas d'échec à une attaque.

OH, TU SAIS, MOI ET LES PROBABILITÉS !



Les chances d'un jet sont renversées : au lieu de devoir faire 8 ou plus, il faut faire 8 ou moins.

JE VEUX CE VAISSEAU, PAS DES EXCUSES !



Un des aventuriers qui vient de vaincre un obstacle gagne l'avantage "adversaire déstabilisé" au niveau 2, ou l'augmente de 2 s'il le possède déjà.

EXCUSES ACCEPTÉES...



Au lieu de s'en prendre à un aventurier qui vient de rater un jet d'attaque, un chef ennemi inflige les dégâts à l'un de ses subordonnés incompetents.

JE BATS LES ENGIN DE L'EMPIRE EN VITESSE PURE !



Le vaisseau des aventuriers sème automatiquement ses poursuivants, quelle que soit la situation. Le joueur doit tout de même fournir une sorte d'explication.

JE SUIS TOUCHÉ, MAIS C'EST PAS GRAVE !



Les derniers dégâts reçus ou la dernière faiblesse physique sont annulés.

NOUS ALLONS REDOUBLER D'EFFORTS



L'aventurier peut tenter à nouveau de vaincre un obstacle contre lequel il vient d'échouer.

**CE QUE JE T'AI DIT
ÉTAIT VRAI...
D'UNE CERTAINE MANIÈRE**



L'aventurier réussit automatiquement un test d'influence auquel il vient d'échouer.

**GARDE BIEN TES
DISTANCES, MAIS N'AIE PAS
L'AIR DE LES GARDER TROP
OUVERTEMENT...**



Les aventuriers décident de rater intentionnellement un jet de discrétion ou d'infiltration, mais leur témérité prend leurs adversaires de court et leur donne un bonus de +4 à leur prochaine action.

**JE SAIS PAS MOI,
VOLE L'AIR DÉCONTRACTÉ**



L'aventurier peut ajouter son influence à l'adresse du pilote le temps d'une manœuvre en vaisseau spatial.

**C'EST INÉVITABLE, CAR TEL
EST TON DESTIN**



Un aventurier dont le destin vient d'augmenter réussit automatiquement sa prochaine action.

**VOUS ÊTES
MON SEUL ESPOIR**



L'aventurier peut convaincre une bande d'autochtones un peu naïfs de leur venir en aide ou de leur prêter main forte.

**C'EST À CROIRE QU'IL EST
PROTÉGÉ PAR LA FORCE**



L'aventurier regagne immédiatement tous ses points d'armure.

**SI MES CIRCUITS ET MES
ROUAGES PEUVENT SERVIR,
QU'ON LES LUI GREFFE...**



En acceptant une faiblesse pour lui-même, l'aventurier annule la mort ou le gain de destin d'un autre personnage.

**PERSONNE PAR LA GUERRE
NE DEVIENT GRAND**



Tous les gros bras deviennent des petits bras pour la durée du combat.

**MÊME UN P'TIT BOUT D'AIDE,
C'EST MIEUX QUE PAS
D'AIDE DU TOUT !**



Le temps d'une action, la valeur d'un avantage de rang 1 ou 2 est doublée.

**IL EST DIFFICILE
DE VIVRE AVEC LA MORT
AUX TROUSSES**



Lorsque l'aventurier tombe à 0 points de vie, il ne gagne pas de point de destin.

**DEPUIS LE TEMPS
QUE J'EN RÉVAIS**



L'aventurier déniché un nouvel objet pour sa besace, dans l'équipement d'un adversaire éliminé ou dans un tas de trucs qui traînent dans la soute. Rien n'oblige le joueur à le décrir immédiatement.

**VOTRE MANQUE DE FOI
ME CONSTERNE !**



L'aventurier empêche le meneur de jeu d'utiliser une de ses faiblesses contre lui.

**L'EMPEREUR N'EST PAS
AUSSI INDULGENT QUE MOI**



Un figurant capturé par l'aventurier lui révèle tout ce qu'il sait sans rien lui dissimuler.

**TOUT SE PASSE À PRÉSENT
COMME JE L'AVAIS PRÉVU**



L'aventurier peut relancer les dés si le premier jet ne lui convient pas.

**SI TU NE DEVIENS PAS L'UN
DES NÔTRES, TU SERAS
ÉLIMINÉ !**



Un des adversaires qu'affrontent les aventuriers rejoint leur camp. Les joueurs doivent fournir une explication plausible pour cette soudaine défection. Cette carte ne peut être utilisée sur une brutasse ou un grand chef.

**PRÊT À VAINCRE L'EMPIRE À
MOI TOUT-SEUL**



L'aventurier réussit automatiquement un test de combat auquel il vient d'échouer.

**D2, JE TE SUGGÈRE UNE
NOUVELLE STRATÉGIE.
LAISSE GAGNER
LE WOOKIEE**



L'aventurier force l'un de ses compagnons à relancer un jet – que celui-ci soit un échec ou une réussite.

**J'AIMERAIS VOIR UN PEU
D'OPTIMISME ICI !**



L'aventurier trouve les mots pour enflammer le cœur de ses compagnons. L'ensemble du groupe gagne un bonus de +2 au prochain jet de dés.

**VOTRE TROP GRANDE
CONFIANCE EN VOUS EST
VOTRE FAILLE**



La difficulté d'une brutasse ou d'un grand chef baisse de 2 points. Ses dégâts, points de vie et dons ne changent pas.

**QUAND NEUF CENTS ANS TU
AURAS, COMME MOI, MOINS
EN FORME TU SERAS !**



L'aventurier se sent soudainement emprunt d'une grande sagesse. Il gagne 1 rang en érudition ou en influence pour le reste de la partie.

**DE FORMATION TU N'AS
PLUS BESOIN. CE QUE TU
DOIS SAVOIR,
DÉJÀ TU LE SAIS.**



L'aventurier peut activer un don de sa classe qu'il n'a pas encore appris.

**ÇA VA P'TÊT PAS SENTIR
TRÈS BON... MAIS AU MOINS,
ÇA VA TE TENIR CHAUD !**



L'aventurier réussit automatiquement un test de survie auquel il vient d'échouer.

**VOUS VOULEZ PEUT-ÊTRE
QUE JE SORTE POUR
POUSSER ?**



L'aventurier annule une faiblesse de vaisseau au moment où le meneur de jeu essaie de l'activer.

**JE VOUS PLAIS PARCE QUE
JE SUIS UN VAURIEN**



Un figurant tombe amoureux de l'un des aventuriers (y compris celui du joueur). Attention aux éventuelles réactions d'un amour trompé.

**TU DOIS DÉSAAPPRENDRE
TOUT CE QUE TU AS APPRIS**



L'aventurier peut échanger l'un de ses dons contre un autre de sa classe. Cet échange est définitif.

**QUE LA FORCE
SOIT AVEC TOI !**



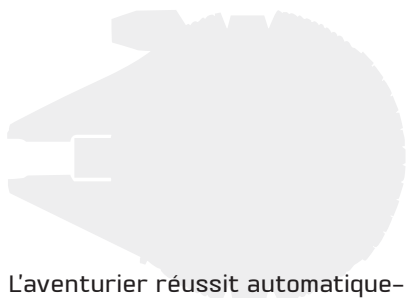
Un aventurier au choix autour de la table réussit automatiquement l'action qu'il entreprend.

**TOUS DANS LE CONDUIT À
ORDURES, VITE !**



Le joueur peut créer un élément dramatique favorable aux aventuriers que le meneur de jeu doit intégrer.

**TU APPRENDRAS VITE À
M'APPRÉCIER**



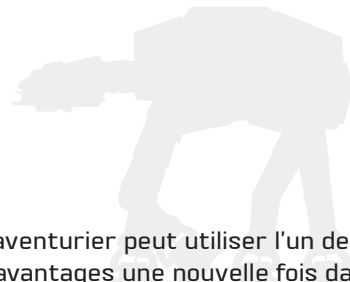
L'aventurier réussit automatiquement une action, mais en contrepartie, l'un de ses compagnons échoue lamentablement.

**ON VIENT DE LIVRER LES
POMPES À
LASO-CONVECTEURS !**



L'aventurier peut utiliser l'un des objets de sa besace une nouvelle fois dans cette partie.

**POURQUOI NE TE SERS-TU
PAS DE TA DIVINE
INFLUENCE POUR NOUS
SORTIR DE LÀ ?**



L'aventurier peut utiliser l'un de ses avantages une nouvelle fois dans cette partie.

**JEUNE IMBÉCILE, C'EST
MAINTENANT, À LA FIN, QUE
TU TE DÉCIDES À
COMPRENDRE ?**



L'adversaire principal des aventuriers ne peut pas s'empêcher de parler de ses plans en long, en large et en travers. Il ne peut pas blesser les aventuriers qui agissent contre lui ce tour-ci.

**C'EST LE MOMENT DE PAYER
TON MANQUE TOTAL DE
LUCIDITÉ !**



La difficulté de la prochaine action est exactement égale à 0, quel que soit ce que le meneur de jeu a prévu. L'utilisation de cette carte peut éventuellement s'accompagner d'un regard méprisant dans sa direction.

**BRAVO,
MAIS ATTRAPE PAS LA
GROSSE TÊTE,
P'TIT GARS !**



Tout avantage que vous gagnez au cours de cette partie voit son niveau augmenter d'un point.

**VOUS ÊTES VENUS DANS
CETTE CASSEROLE ? VOUS
ÊTES PLUS BRAVE QUE JE
NE CROYAIS**



L'aventurier peut activer un don de vaisseau que celui-ci ne possède pas encore.

**LA FORCE EST PUISSANTE
DANS MA FAMILLE**



L'aventurier réussit automatiquement une action qu'il entreprend, sans devoir lancer les dés.

**JE VAIS M'EN OCCUPER
MOI-MÊME !**



Un des traits de l'aventurier a une valeur de 5 le temps d'un jet de dés.

**HEY ! VOUS, LÀ-BAS !
C'EST MOI QUE
VOUS CHERCHEZ ?**



Cette carte doit être utilisée au début d'un combat. Le niveau des adversaires augmente d'un rang. En revanche, chaque aventurier reçoit une carte supplémentaire.

**VOYONS CE QU'ON PEUT
FAIRE DE CE TAS DE
FERRAILLE**



L'aventurier peut reprendre une carte qu'il a déjà utilisée en échange de celle-ci.

**IL N'AURA PAS UNE
ÉRAFLURE**



Un objet est brisé, cassé ou cesse de fonctionner. Il peut s'agir d'une arme qui s'enraye ou d'un vaisseau qui refuse de démarrer, par exemple.

**ILS ENGAGENT DES NAINS,
MAINTENANT DANS LES
COMMANDOS ?**



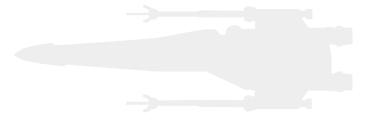
L'aventurier peut utiliser un avantage choisi chez l'un de ses compagnons. Ce dernier peut continuer à l'utiliser normalement s'il ne l'a pas déjà activé.

**C'ÉTAIT JUSTE UN PÉPIN DE
PISTOLASER**



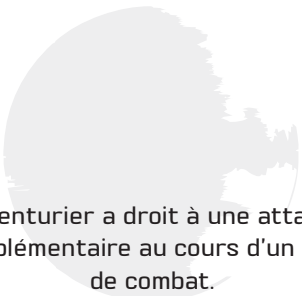
L'aventurier se débarrasse d'une faiblesse qu'il a acquise au cours de la partie.

**A 800M, JE MOUCHAIS LES
CHAUVES-SOURIS AVEC
MON P38 ET ELLES
N'AVAIENT PAS DEUX
MÈTRES DE LARGE !**



L'aventurier double les dégâts de l'une de ses attaques. Autant conserver cette carte pour un adversaire qui en vaut la peine.

**LA ROUTE EST DÉGAGÉE,
P'TIT GARS ! FAIS-MOI
PÊTER CET ENGIN ET ON
RENTRE !**



L'aventurier a droit à une attaque supplémentaire au cours d'un tour de combat.

UN NOUVEL ESPOIR...



Utilisez cette carte quand un aventurier vient de mourir. Il reprend connaissance, miraculeusement, avec 1 point de vie. Mais il gagne tout de même un point de destin.

**T'ÉNERVE PAS, P'TIT GARS.
PRENDS TA PELLE ET TON
SEAU ET VA JOUER.**



L'aventurier annule totalement les dégâts provoqués par une attaque adverse.

**NOUS ALLONS ÊTRE
PULVÉRISÉS ! C'EST DE LA
FOLIE PURE !**



L'aventurier réussit automatiquement une manœuvre spatiale, quelle que soit la difficulté imposée par le meneur de jeu.

**EH ! J'VOUDRAIS
UN VERRE DE ÇA !**



L'aventurier qui rentre dans une cantina s'y fait rapidement quelques contacts utiles et sans trop se faire remarquer.

**L'ARME NOBLE D'UNE
ÉPOQUE CIVILISÉE.**



Un aventurier non-jedi peut échanger cette carte avec celle d'un jedi, lui donner directement ou l'échanger contre une carte de la pioche. Le jedi obtient un avantage "Maîtrise du sabre" au rang 1 ou l'augmente de 1 s'il le possède déjà.

ÇA VIENT D'UN DROÏD, ÇA !



L'aventurier trouve un indice important. Il peut poser une question simple au meneur de jeu qui doit lui répondre sans mensonge ni artifice.

**PILOTER UN ENGIN DANS
L'HYPERESPACE, C'EST
AUTRE CHOSE QU'UNE
MOISSONNEUSE-BATTEUSE**



Le vaisseau des aventuriers rejoint n'importe quelle destination au maximum de la vitesse possible (et même un peu au-delà), ce qui leur donne un avantage à l'arrivée.

**ALLEZ, CHICO, ON MET LA
GOMME !**



Tous les aventuriers tirent une carte supplémentaire.

**LA FORCE SAIT AUSSI OBÉIR
QUAND ON LA COMMANDE**



L'aventurier réussit automatiquement un test d'adresse auquel il vient d'échouer.

**FAUT PAS S'INQUIÉTER, ÇA
VA TENIR LE COUP...**



L'aventurier réussit automatiquement un test de robustesse auquel il vient d'échouer.

**IL Y A BIEN LONGTEMPS,
DANS UNE GALAXIE TRÈS,
TRÈS LOINTAINE...**



L'aventurier réussit automatiquement un test d'érudition auquel il vient d'échouer.



TAUNTAUN & TIE-FIGHTER
STARWARS



TAUNTAUN & TIE-FIGHTER
STARWARS



TAUNTAUN & TIE-FIGHTER
STARWARS



TAUNTAUN & TIE-FIGHTER
STARWARS



TAUNTAUN & TIE-FIGHTER
STARWARS



TAUNTAUN & TIE-FIGHTER
STARWARS



TAUNTAUN & TIE-FIGHTER
STARWARS



TAUNTAUN & TIE-FIGHTER
STARWARS



TAUNTAUN & TIE-FIGHTER
STARWARS