

12



Au début de l'étape « Retirer les pions », choisissez soit 1 unité de soldats alliée à de cette unité, soit jusqu'à 2 unités de soldats alliées à de cette unité. Chaque unité choisie ne retire pas jusqu'à 1 pion Esquive.

VIGILANCE

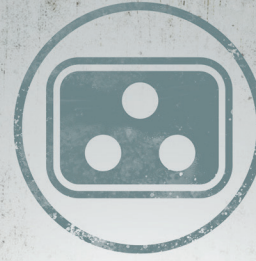
5



Pendant la **Phase d'Activation**, après avoir pioché un pion Ordre dans votre réserve d'ordres, vous pouvez cette carte. Dans ce cas, piochez un second pion Ordre de cette réserve d'ordres et choisissez 1 des pions Ordre piochés à utiliser. Ensuite, remélangez l'autre pion Ordre dans votre réserve d'ordres. Redressez cette carte pendant la **Phase Finale**.

ORDRES IMPROVISÉS

5



Pendant la **Phase d'Activation**, après avoir pioché un pion Ordre dans votre réserve d'ordres, vous pouvez cette carte. Dans ce cas, piochez un second pion Ordre de cette réserve d'ordres et choisissez 1 des pions Ordre piochés à utiliser. Ensuite, remélangez l'autre pion Ordre dans votre réserve d'ordres. Redressez cette carte pendant la **Phase Finale**.

ORDRES IMPROVISÉS

5



Les unités alliées à de cette unité peuvent utiliser son lorsqu'elles vérifient si elles sont paniquées. Cette portée peut être réduite par d'autres effets.

PRÉSENCE INSPIRANTE

5



Les unités alliées à de cette unité peuvent utiliser son lorsqu'elles vérifient si elles sont paniquées. Cette portée peut être réduite par d'autres effets.

PRÉSENCE INSPIRANTE

8



Cette unité gagne **INSPIRATION 2**.

DONNER L'EXEMPLE

8



Cette unité gagne **INSPIRATION 2**.

DONNER L'EXEMPLE

5



Pendant la **Phase d'Activation**, quand une unité alliée qui a un pion Ordre face visible commence son étape « Se rallier », elle peut choisir de retirer 1 pion Suppression au lieu de lancer les dés.

ORDRES STRICTS

5



Pendant la **Phase d'Activation**, quand une unité alliée qui a un pion Ordre face visible commence son étape « Se rallier », elle peut choisir de retirer 1 pion Suppression au lieu de lancer les dés.

ORDRES STRICTS

4



➡ Cette unité gagne **ASCENSION** jusqu'à la fin de son activation.

CÂBLES ASCENSIONNELS

12



Au début de l'étape « Retirer les pions », choisissez soit 1 unité de soldats alliée à ☹ de cette unité, soit jusqu'à 2 unités de soldats ▲ alliées à ☹ de cette unité. Chaque unité choisie ne retire pas jusqu'à 1 pion Esquive.

VIGILANCE

4



➡ Cette unité gagne **ASCENSION** jusqu'à la fin de son activation.

CÂBLES ASCENSIONNELS

8



Cette unité gagne ➡ **OBSERVATEUR 1**.
Les unités de **Droïdes de Combat B1** peuvent s'équiper de cette carte même si elles n'ont pas d'icône d'amélioration ☹.

ÉLECTROJUMELLES

8



Cette unité gagne ➡ **OBSERVATEUR 1**.
Les unités de **Droïdes de Combat B1** peuvent s'équiper de cette carte même si elles n'ont pas d'icône d'amélioration ☹.

ÉLECTROJUMELLES

8



Cette unité gagne ➡ **OBSERVATEUR 1**.
Les unités de **Droïdes de Combat B1** peuvent s'équiper de cette carte même si elles n'ont pas d'icône d'amélioration ☹.

ÉLECTROJUMELLES

5



Cette unité gagne **ALLIÉS DE CIRCONSTANCE**.

CONTACTS DANS LA PÈGRE

5



Cette unité gagne **ALLIÉS DE CIRCONSTANCE**.

CONTACTS DANS LA PÈGRE

4



➡ Cette unité gagne **ASCENSION** jusqu'à la fin de son activation.

CÂBLES ASCENSIONNELS

2



Cette unité gagne **SANS ENTRAVE**.

ÉQUIPEMENT ENVIRONNEMENTAL

6



Cette unité gagne ➔ **METTRE À COUVERT 1**.
Les unités de **Droïdes de Combat B1** peuvent s'équiper de cette carte même si elles n'ont pas d'icône d'amélioration (A).

SCANNER PORTATIF

2



Cette unité gagne **SANS ENTRAVE**.

ÉQUIPEMENT ENVIRONNEMENTAL

2



Cette unité gagne **GRIMPEUR EXPÉRIMENTÉ**.

GRAPPINS

2



Cette unité gagne **GRIMPEUR EXPÉRIMENTÉ**.

GRAPPINS

2



Cette unité gagne **GRIMPEUR EXPÉRIMENTÉ**.

GRAPPINS

6



Cette unité gagne ➔ **METTRE À COUVERT 1**.
Les unités de **Droïdes de Combat B1** peuvent s'équiper de cette carte même si elles n'ont pas d'icône d'amélioration (A).

SCANNER PORTATIF

6



Cette unité gagne ➔ **METTRE À COUVERT 1**.
Les unités de **Droïdes de Combat B1** peuvent s'équiper de cette carte même si elles n'ont pas d'icône d'amélioration (A).

SCANNER PORTATIF

2



Cette unité gagne **SANS ENTRAVE**.

ÉQUIPEMENT ENVIRONNEMENTAL

8



Cette unité gagne **ÉCLAIREUR 1**.

DONNÉES DE RECONNAISSANCE

5



CACHE : ESQUIVE 1

MATÉRIEL PRÉPARÉ

8



Cette unité gagne **ÉCLAIREUR 1**.

DONNÉES DE RECONNAISSANCE

4



Cette unité gagne **PRÉCIS 1**.

LUNETTE DE VISÉE

4



Cette unité gagne **PRÉCIS 1**.

LUNETTE DE VISÉE

4



Cette unité gagne **PRÉCIS 1**.

LUNETTE DE VISÉE

5



CACHE : ESQUIVE 1

MATÉRIEL PRÉPARÉ

5



CACHE : ESQUIVE 1

MATÉRIEL PRÉPARÉ

8



Cette unité gagne **ÉCLAIREUR 1**.

DONNÉES DE RECONNAISSANCE



2

Quand cette unité défend contre une attaque à distance, au début de l'étape « Appliquer les esquives et couverts », elle peut gagner 1 pion Suppression.

ÉVITEMENT ET COUVERT



8

Quand cette unité devrait subir 1 ou plusieurs blessures d'une attaque ennemie, vous pouvez **P** cette carte pour prévenir jusqu'à 2 de ces blessures et placer autant de pions Blessure sur cette carte à la place. Dans ce cas, au début de sa prochaine activation, cette unité retire chaque pion Blessure de cette carte et subit un nombre de blessures égal au nombre de pions Blessure ainsi retirés.

STIMULANTS D'URGENCE



2

Quand cette unité défend contre une attaque à distance, au début de l'étape « Appliquer les esquives et couverts », elle peut gagner 1 pion Suppression.

ÉVITEMENT ET COUVERT



2

Quand cette unité défend contre une attaque à distance, au début de l'étape « Appliquer les esquives et couverts », elle peut gagner 1 pion Suppression.

ÉVITEMENT ET COUVERT



2

Quand cette unité défend contre une attaque à distance, au début de l'étape « Appliquer les esquives et couverts », elle peut gagner 1 pion Suppression.

ÉVITEMENT ET COUVERT



6

À la fin de la Phase d'Activation, cette unité peut retirer 1 pion Suppression.

ENDURANCE



8

Quand cette unité devrait subir 1 ou plusieurs blessures d'une attaque ennemie, vous pouvez **P** cette carte pour prévenir jusqu'à 2 de ces blessures et placer autant de pions Blessure sur cette carte à la place. Dans ce cas, au début de sa prochaine activation, cette unité retire chaque pion Blessure de cette carte et subit un nombre de blessures égal au nombre de pions Blessure ainsi retirés.

STIMULANTS D'URGENCE



8

Quand cette unité devrait subir 1 ou plusieurs blessures d'une attaque ennemie, vous pouvez **P** cette carte pour prévenir jusqu'à 2 de ces blessures et placer autant de pions Blessure sur cette carte à la place. Dans ce cas, au début de sa prochaine activation, cette unité retire chaque pion Blessure de cette carte et subit un nombre de blessures égal au nombre de pions Blessure ainsi retirés.

STIMULANTS D'URGENCE



2

Quand cette unité défend contre une attaque à distance, au début de l'étape « Appliquer les esquives et couverts », elle peut gagner 1 pion Suppression.

ÉVITEMENT ET COUVERT

6



Quand cette unité attaque une unité de soldats qui a au moins 1 pion Blessure, elle peut gagner 1 pion Viser pendant l'étape « Lancer les dés d'attaque ».

EN CHASSE

6



À la fin de la Phase d'Activation, cette unité peut retirer 1 pion Suppression.

ENDURANCE

6



Quand cette unité attaque une unité de soldats qui a au moins 1 pion Blessure, elle peut gagner 1 pion Viser pendant l'étape « Lancer les dés d'attaque ».

EN CHASSE

6



Quand cette unité attaque une unité de soldats qui a au moins 1 pion Blessure, elle peut gagner 1 pion Viser pendant l'étape « Lancer les dés d'attaque ».

EN CHASSE

6



Quand cette unité attaque une unité de soldats qui a au moins 1 pion Blessure, elle peut gagner 1 pion Viser pendant l'étape « Lancer les dés d'attaque ».

EN CHASSE

6



Quand cette unité attaque une unité de soldats qui a au moins 1 pion Blessure, elle peut gagner 1 pion Viser pendant l'étape « Lancer les dés d'attaque ».

EN CHASSE

6



À la fin de la Phase d'Activation, cette unité peut retirer 1 pion Suppression.

ENDURANCE

6



À la fin de la Phase d'Activation, cette unité peut retirer 1 pion Suppression.

ENDURANCE

6



À la fin de la Phase d'Activation, cette unité peut retirer 1 pion Suppression.

ENDURANCE

6



▶▶ Pendant sa prochaine action
Se déplacer de cette activation,
cette unité gagne **TACTICIEN 1**.

POUSSÉE OFFENSIVE

4



Pendant la **Phase d'Activation**,
quand une unité ennemie commence
son activation à **1** de cette unité,
cette unité peut gagner 1 pion Adrenaline.

DANS LA MÊLÉE

4



Pendant la **Phase d'Activation**,
quand une unité ennemie commence
son activation à **1** de cette unité,
cette unité peut gagner 1 pion Adrenaline.

DANS LA MÊLÉE

4



Pendant la **Phase d'Activation**,
quand une unité ennemie commence
son activation à **1** de cette unité,
cette unité peut gagner 1 pion Adrenaline.

DANS LA MÊLÉE

4



Pendant la **Phase d'Activation**,
quand une unité ennemie commence
son activation à **1** de cette unité,
cette unité peut gagner 1 pion Adrenaline.

DANS LA MÊLÉE

4



Pendant la **Phase d'Activation**,
quand une unité ennemie commence
son activation à **1** de cette unité,
cette unité peut gagner 1 pion Adrenaline.

DANS LA MÊLÉE

6



▶▶ Pendant sa prochaine action
Se déplacer de cette activation,
cette unité gagne **TACTICIEN 1**.

POUSSÉE OFFENSIVE

6



▶▶ Pendant sa prochaine action
Se déplacer de cette activation,
cette unité gagne **TACTICIEN 1**.

POUSSÉE OFFENSIVE

6



▶▶ Pendant sa prochaine action
Se déplacer de cette activation,
cette unité gagne **TACTICIEN 1**.

POUSSÉE OFFENSIVE

5



Quand cette unité utilise **GARDIEN X**, vous pouvez **↻** cette carte pour annuler les résultats **✖** grâce à **GARDIEN X** comme s'il s'agissait de résultats **✖**.
Redressez cette carte pendant la Phase Finale.

PROTECTEUR

4



Cette unité gagne **SENTINELLE**.

REPÉRAGE

6



↻ Pendant sa prochaine action. Se déplacer de cette activation, cette unité gagne **TACTICIEN 1**.

POUSSÉE OFFENSIVE

4



Cette unité gagne **SENTINELLE**.

REPÉRAGE

4



Cette unité gagne **SENTINELLE**.

REPÉRAGE

4



Cette unité gagne **SENTINELLE**.

REPÉRAGE

4



Cette unité gagne **SENTINELLE**.

REPÉRAGE

5



Quand cette unité utilise **GARDIEN X**, vous pouvez **↻** cette carte pour annuler les résultats **✖** grâce à **GARDIEN X** comme s'il s'agissait de résultats **✖**.
Redressez cette carte pendant la Phase Finale.

PROTECTEUR

5



Quand cette unité utilise **GARDIEN X**, vous pouvez **↻** cette carte pour annuler les résultats **✖** grâce à **GARDIEN X** comme s'il s'agissait de résultats **✖**.
Redressez cette carte pendant la Phase Finale.

PROTECTEUR

5



OU UNIQUEMENT.

Pendant l'étape « Donner des ordres » de la Phase de Commandement, vous pouvez **X** cette carte. Dans ce cas, cette unité se donne un ordre à elle-même.

SAISIR L'OPPORTUNITÉ

4



Cette unité gagne **MANŒVRE IMPROBABLE.**

CONSCIENCE DE LA SITUATION

5



OU UNIQUEMENT.

Pendant l'étape « Donner des ordres » de la Phase de Commandement, vous pouvez **X** cette carte. Dans ce cas, cette unité se donne un ordre à elle-même.

SAISIR L'OPPORTUNITÉ

5



OU UNIQUEMENT.

Pendant l'étape « Donner des ordres » de la Phase de Commandement, vous pouvez **X** cette carte. Dans ce cas, cette unité se donne un ordre à elle-même.

SAISIR L'OPPORTUNITÉ

5



OU UNIQUEMENT.

Pendant l'étape « Donner des ordres » de la Phase de Commandement, vous pouvez **X** cette carte. Dans ce cas, cette unité se donne un ordre à elle-même.

SAISIR L'OPPORTUNITÉ

4



Cette unité gagne **MANŒVRE IMPROBABLE.**

CONSCIENCE DE LA SITUATION

4



Cette unité gagne **MANŒVRE IMPROBABLE.**

CONSCIENCE DE LA SITUATION

5



Quand cette unité utilise **GARDIEN X**, vous pouvez **P** cette carte pour annuler les résultats **☆** grâce à **GARDIEN X** comme s'il s'agissait de résultats **✱**.
Redressez cette carte pendant la Phase Finale.

PROTECTEUR

5




Quand cette unité utilise **GARDIEN X**, vous pouvez **P** cette carte pour annuler les résultats **☆** grâce à **GARDIEN X** comme s'il s'agissait de résultats **✱**.
Redressez cette carte pendant la Phase Finale.

PROTECTEUR

6

Quand cette unité effectue une attaque au corps-à-corps, pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque », si elle a 1 ou plusieurs pions Blessure ou si 1 ou plusieurs de ses figurines sont vaincues, elle peut ajouter 1 dé d'attaque rouge à ses réserves d'attaque.

TÉNACITÉ**8**

Quand cette unité effectue une attaque à distance contre une unité ennemie à , après avoir résolu l'attaque, cette unité gagne 1 pion Esquive.

À BOUT PORTANT**6**

Quand cette unité effectue une attaque au corps-à-corps, pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque », si elle a 1 ou plusieurs pions Blessure ou si 1 ou plusieurs de ses figurines sont vaincues, elle peut ajouter 1 dé d'attaque rouge à ses réserves d'attaque.

TÉNACITÉ**6**

Quand cette unité effectue une attaque au corps-à-corps, pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque », si elle a 1 ou plusieurs pions Blessure ou si 1 ou plusieurs de ses figurines sont vaincues, elle peut ajouter 1 dé d'attaque rouge à ses réserves d'attaque.


TÉNACITÉ**6**

Quand cette unité effectue une attaque au corps-à-corps, pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque », si elle a 1 ou plusieurs pions Blessure ou si 1 ou plusieurs de ses figurines sont vaincues, elle peut ajouter 1 dé d'attaque rouge à ses réserves d'attaque.

TÉNACITÉ**6**

Quand cette unité effectue une attaque au corps-à-corps, pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque », si elle a 1 ou plusieurs pions Blessure ou si 1 ou plusieurs de ses figurines sont vaincues, elle peut ajouter 1 dé d'attaque rouge à ses réserves d'attaque.

TÉNACITÉ**8**

Quand cette unité effectue une attaque à distance contre une unité ennemie à , après avoir résolu l'attaque, cette unité gagne 1 pion Esquive.

À BOUT PORTANT**4**

Cette unité gagne
MANŒVRE IMPROBABLE.


CONSCIENCE DE LA SITUATION**4**

Cette unité gagne
MANŒVRE IMPROBABLE.

CONSCIENCE DE LA SITUATION

8




Quand cette unité effectue une attaque à distance contre une unité ennemie à , après avoir résolu l'attaque, cette unité gagne 1 pion Esquive.

À BOUT PORTANT

5




Seule une unité qui a au moins 1 icône d'amélioration  peut s'équiper de cette carte.
Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez retourner cette carte.
Quand cette unité effectue une action Esquiver, elle gagne 2 pions Esquive au lieu de 1.
Cette unité ne peut pas dépenser de pions Viser.

POSTURE DÉFENSIVE

5




Seule une unité qui a au moins 1 icône d'amélioration  peut s'équiper de cette carte.
Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez retourner cette carte.
Quand cette unité effectue une action Esquiver, elle gagne 2 pions Esquive au lieu de 1.
Cette unité ne peut pas dépenser de pions Viser.

POSTURE DÉFENSIVE

5




Seule une unité qui a au moins 1 icône d'amélioration  peut s'équiper de cette carte.
Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez retourner cette carte.
Quand cette unité effectue une action Viser, elle gagne 2 pions Viser au lieu de 1.
Cette unité ne peut pas dépenser de pions Esquive.

POSTURE OFFENSIVE

5




Seule une unité qui a au moins 1 icône d'amélioration  peut s'équiper de cette carte.
Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez retourner cette carte.
Quand cette unité effectue une action Esquiver, elle gagne 2 pions Esquive au lieu de 1.
Cette unité ne peut pas dépenser de pions Viser.

POSTURE DÉFENSIVE

5




Seule une unité qui a au moins 1 icône d'amélioration  peut s'équiper de cette carte.
Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez retourner cette carte.
Quand cette unité effectue une action Viser, elle gagne 2 pions Viser au lieu de 1.
Cette unité ne peut pas dépenser de pions Esquive.

POSTURE OFFENSIVE

5




Seule une unité qui a au moins 1 icône d'amélioration  peut s'équiper de cette carte.
Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez retourner cette carte.
Quand cette unité effectue une action Viser, elle gagne 2 pions Viser au lieu de 1.
Cette unité ne peut pas dépenser de pions Esquive.

POSTURE OFFENSIVE

8




Quand cette unité effectue une attaque à distance contre une unité ennemie à , après avoir résolu l'attaque, cette unité gagne 1 pion Esquive.

À BOUT PORTANT

8



Quand cette unité effectue une attaque à distance contre une unité ennemie à , après avoir résolu l'attaque, cette unité gagne 1 pion Esquive.

À BOUT PORTANT

5



Seule une unité qui a au moins 1 icône d'amélioration ☺ peut s'équiper de cette carte.

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez retourner cette carte.

Quand cette unité effectue une action Esquiver, elle gagne 2 pions Esquive au lieu de 1.

Cette unité ne peut pas dépenser de pions Viser.

POSTURE DÉFENSIVE

5



Les unités ennemies à 1 de cette unité ne peuvent pas recevoir d'ordres, sauf si elles se donnent un ordre à elles-mêmes.

BROUILLEUR COMMS

5



Seule une unité qui a au moins 1 icône d'amélioration ☺ peut s'équiper de cette carte.

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez retourner cette carte.

Quand cette unité effectue une action Viser, elle gagne 2 pions Viser au lieu de 1.

Cette unité ne peut pas dépenser de pions Esquive.

POSTURE OFFENSIVE

2



VÉHICULE UNIQUEMENT.

Quand cette unité utilise **COORDINATION**, elle peut donner un ordre à une unité à 2 au lieu de 1.

SYSTÈME DE COMMANDE

2



VÉHICULE UNIQUEMENT.

Quand cette unité utilise **COORDINATION**, elle peut donner un ordre à une unité à 2 au lieu de 1.

SYSTÈME DE COMMANDE

2



VÉHICULE UNIQUEMENT.

Quand cette unité utilise **COORDINATION**, elle peut donner un ordre à une unité à 2 au lieu de 1.

SYSTÈME DE COMMANDE

5



Les unités ennemies à 1 de cette unité ne peuvent pas recevoir d'ordres, sauf si elles se donnent un ordre à elles-mêmes.

BROUILLEUR COMMS

5



Seule une unité qui a au moins 1 icône d'amélioration ☺ peut s'équiper de cette carte.

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez retourner cette carte.

Quand cette unité effectue une action Esquiver, elle gagne 2 pions Esquive au lieu de 1.

Cette unité ne peut pas dépenser de pions Viser.

POSTURE DÉFENSIVE

5



Seule une unité qui a au moins 1 icône d'amélioration ☺ peut s'équiper de cette carte.

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez retourner cette carte.

Quand cette unité effectue une action Viser, elle gagne 2 pions Viser au lieu de 1.

Cette unité ne peut pas dépenser de pions Esquive.

POSTURE OFFENSIVE

© LFL © AMG

© LFL © AMG

4

Au début de l'activation de cette unité, si elle a été activée grâce à un pion Ordre de la réserve d'ordres, vous pouvez **X** cette carte. Dans ce cas, cette unité gagne 1 pion Viser ou 1 pion Esquive ou retire 1 pion Suppression.

TRANSPONDEUR D'URGENCE**10**

Pendant l'étape « Donner des ordres » de la Phase de Commandement, vous pouvez **P** cette carte. Dans ce cas, cette unité peut se donner un ordre à elle-même.

••LIAISON HQ**4**

Au début de l'activation de cette unité, si elle a été activée grâce à un pion Ordre de la réserve d'ordres, vous pouvez **X** cette carte. Dans ce cas, cette unité gagne 1 pion Viser ou 1 pion Esquive ou retire 1 pion Suppression.

TRANSPONDEUR D'URGENCE**5**

Pendant l'étape « Donner des ordres » de la Phase de Commandement, après qu'une unité ennemie à **1** de cette unité a reçu un ordre, cette unité peut se donner un ordre à elle-même.

UNITÉ DE PIRATAGE COMMS**5**

Pendant l'étape « Donner des ordres » de la Phase de Commandement, après qu'une unité ennemie à **1** de cette unité a reçu un ordre, cette unité peut se donner un ordre à elle-même.

UNITÉ DE PIRATAGE COMMS**5**

Pendant l'étape « Donner des ordres » de la Phase de Commandement, après qu'une unité ennemie à **1** de cette unité a reçu un ordre, cette unité peut se donner un ordre à elle-même.

UNITÉ DE PIRATAGE COMMS**10**

Pendant l'étape « Donner des ordres » de la Phase de Commandement, vous pouvez **P** cette carte. Dans ce cas, cette unité peut se donner un ordre à elle-même.

••LIAISON HQ**5**

Les unités ennemies à **1** de cette unité ne peuvent pas recevoir d'ordres, sauf si elles se donnent un ordre à elles-mêmes.

BROUILLEUR COMMS**4**

Au début de l'activation de cette unité, si elle a été activée grâce à un pion Ordre de la réserve d'ordres, vous pouvez **X** cette carte. Dans ce cas, cette unité gagne 1 pion Viser ou 1 pion Esquive ou retire 1 pion Suppression.

TRANSPONDEUR D'URGENCE

5



SOLDAT EN POSITION OU VÉHICULE UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **CIBLE 1**.

SYSTÈME DE VISÉE JUMELÉ

8



VÉHICULE UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **IA : VISER** et **PRÉCIS 2**.

PROTOCOLES D'ATTAQUE

10



VÉHICULE UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **COORDINATION : SOLDAT**.

CANAL COMMS DE BORD

10



VÉHICULE UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **COORDINATION : SOLDAT**.

CANAL COMMS DE BORD

10



VÉHICULE UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **COORDINATION : SOLDAT**.

CANAL COMMS DE BORD

8



VÉHICULE UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **IA : VISER** et **PRÉCIS 2**.

PROTOCOLES D'ATTAQUE

8



VÉHICULE UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **IA : VISER** et **PRÉCIS 2**.

PROTOCOLES D'ATTAQUE

5



SOLDAT EN POSITION OU VÉHICULE UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **CIBLE 1**.

SYSTÈME DE VISÉE JUMELÉ

5



SOLDAT EN POSITION OU VÉHICULE UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **CIBLE 1**.

SYSTÈME DE VISÉE JUMELÉ

3



GRENADE À CONCUSSION #1
DÉFLAGRATION

GRENADES À CONCUSSION

3



GRENADES « ANTI-DROÏDES » EMP #1
ION 1

GRENADES « ANTI-DROÏDES » EMP

3



GRENADE À CONCUSSION #1
DÉFLAGRATION

GRENADES À CONCUSSION

3



GRENADE À CONCUSSION #1
DÉFLAGRATION

GRENADES À CONCUSSION

3



GRENADES « ANTI-DROÏDES » EMP #1
ION 1

GRENADES « ANTI-DROÏDES » EMP

3



GRENADES « ANTI-DROÏDES » EMP #1
ION 1

GRENADES « ANTI-DROÏDES » EMP

5



Tant que cette arme est dans la réserve d'attaque, cette unité gagne « : ».

GRENADE À FRAGMENTATION #1

GRENADES À FRAGMENTATION

3



GRENADE À IMPACT # -1
IMPACT 4

GRENADES À IMPACT

3



GRENADE À IMPACT # -1
IMPACT 4

GRENADES À IMPACT

3



IMPLOEUR SONIQUE	♣ 1	⬇
SUPPRESSIF		

IMPLOEURS SONIQUES

3



Pendant l'activation de cette unité, vous pouvez **x** cette carte. Dans ce cas, cette unité effectue une action **» FUMÉE 1.**

GRENADES FUMIGÈNES

3



IMPLOEUR SONIQUE	♣ 1	⬇
SUPPRESSIF		

IMPLOEURS SONIQUES

3



IMPLOEUR SONIQUE	♣ 1	⬇
SUPPRESSIF		

IMPLOEURS SONIQUES

3



Pendant l'activation de cette unité, vous pouvez **x** cette carte. Dans ce cas, cette unité effectue une action **» FUMÉE 1.**

GRENADES FUMIGÈNES

3



Pendant l'activation de cette unité, vous pouvez **x** cette carte. Dans ce cas, cette unité effectue une action **» FUMÉE 1.**

GRENADES FUMIGÈNES

5



Tant que cette arme est dans la réserve d'attaque, cette unité gagne « **♣ : ⚡** ».

GRENADE À FRAGMENTATION	♣ 1	⬇
--------------------------------	-----	---

GRENADES À FRAGMENTATION

5



Tant que cette arme est dans la réserve d'attaque, cette unité gagne « **♣ : ⚡** ».

GRENADE À FRAGMENTATION	♣ 1	⬇
--------------------------------	-----	---

GRENADES À FRAGMENTATION

8



VÉHICULE UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **AGILE, MANŒUVRE IMPROBABLE** et **IA : ESQUIVE**.

PROTOCOLES DE DÉFENSE

8



VÉHICULE UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **AGILE, MANŒUVRE IMPROBABLE** et **IA : ESQUIVE**.

PROTOCOLES DE DÉFENSE

8



VÉHICULE UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **AGILE, MANŒUVRE IMPROBABLE** et **IA : ESQUIVE**.

PROTOCOLES DE DÉFENSE

3



VÉHICULE UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **IA : ATTAQUE, DÉPLACEMENT**.

PROTOCOLES D'ENGAGEMENT

3



VÉHICULE UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **IA : ATTAQUE, DÉPLACEMENT**.

PROTOCOLES D'ENGAGEMENT

3



VÉHICULE UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **IA : ATTAQUE, DÉPLACEMENT**.

PROTOCOLES D'ENGAGEMENT

3



Quand cette unité effectue une attaque avec une arme à distance qui a **FIXE**, pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque », vous pouvez **☛** cette carte. Dans ce cas, ajoutez 2 dés d'attaque blancs à la réserve d'attaque et elle gagne **SUPPRESSIF**.

GÉNÉRATEUR DE BARRAGE

3



Quand cette unité effectue une attaque avec une arme à distance qui a **FIXE**, pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque », vous pouvez **☛** cette carte. Dans ce cas, ajoutez 2 dés d'attaque blancs à la réserve d'attaque et elle gagne **SUPPRESSIF**.

GÉNÉRATEUR DE BARRAGE

3



Quand cette unité effectue une attaque avec une arme à distance qui a **FIXE**, pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque », vous pouvez **☛** cette carte. Dans ce cas, ajoutez 1 dé d'attaque noir à la réserve d'attaque et elle gagne **IMPACT 1**.

SURCHARGE DU GÉNÉRATEUR



3

Quand cette unité effectue une attaque avec une arme à distance qui a **FIXE**, pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque », vous pouvez cette carte. Dans ce cas, ajoutez 1 dé d'attaque noir à la réserve d'attaque et elle gagne **IMPACT 1**.

SURCHARGE DU GÉNÉRATEUR



10

CYCLE.

OBUS ANTI BLINDAGE # 2-3

FIXE : AVANT, IMPACT 3

OBUS ANTI BLINDAGE



10

CYCLE.

OBUS ANTI BLINDAGE # 2-3

FIXE : AVANT, IMPACT 3

OBUS ANTI BLINDAGE



8

CYCLE.

OBUS À HAUTE ÉNERGIE # 2-4

FIXE : AVANT, CRITIQUE 1, HAUTE VÉLOCITÉ

OBUS À HAUTE ÉNERGIE



8

CYCLE.

OBUS À HAUTE ÉNERGIE # 2-4

FIXE : AVANT, CRITIQUE 1, HAUTE VÉLOCITÉ

OBUS À HAUTE ÉNERGIE



12

CYCLE.

OBUS « ANTIBUNKER » # 1-2

FIXE : AVANT, DÉFLAGRATION, DISPERSION

OBUS « ANTIBUNKER »



12

CYCLE.

OBUS « ANTIBUNKER » # 1-2

FIXE : AVANT, DÉFLAGRATION, DISPERSION

OBUS « ANTIBUNKER »



3

CÔTÉ OBSCUR UNIQUEMENT.

Quand cette unité subit au moins 1 blessure, après que l'effet a été résolu, elle gagne 1 pion Viser.

COLÈRE



3

CÔTÉ OBSCUR UNIQUEMENT.

Quand cette unité subit au moins 1 blessure, après que l'effet a été résolu, elle gagne 1 pion Viser.

COLÈRE

3



CÔTÉ OBSCUR UNIQUEMENT.

Quand cette unité subit au moins 1 blessure, après que l'effet a été résolu, elle gagne 1 pion Viser.

COLÈRE

3



CÔTÉ OBSCUR UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **DÉMORALISER 1**.

PEUR

3



CÔTÉ OBSCUR UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **DÉMORALISER 1**.

PEUR

3



CÔTÉ OBSCUR UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **DÉMORALISER 1**.

PEUR

10



CÔTÉ OBSCUR UNIQUEMENT.

☞ Choisissez une unité de soldats ennemie non-☞, non-☞ à 1 de cette unité. L'unité choisie subit 1 blessure.

STRANGULATION DE LA FORCE

10



CÔTÉ OBSCUR UNIQUEMENT.

☞ Choisissez une unité de soldats ennemie non-☞, non-☞ à 1 de cette unité. L'unité choisie subit 1 blessure.

STRANGULATION DE LA FORCE

10



CÔTÉ OBSCUR UNIQUEMENT.

☞ Choisissez une unité de soldats ennemie non-☞, non-☞ à 1 de cette unité. L'unité choisie subit 1 blessure.

STRANGULATION DE LA FORCE

3



CÔTÉ LUMINEUX UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **INSPIRATION 1**.

ESPOIR

3



CÔTÉ LUMINEUX UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **INSPIRATION 1**.

ESPOIR

3

CÔTÉ LUMINEUX UNIQUEMENT.
 Cette unité gagne **INSPIRATION 1**.

ESPOIR**5**

CÔTÉ LUMINEUX UNIQUEMENT.
 Choisissez une unité de soldats ennemie non-, non- à de cette unité. L'unité choisie gagne 2 pions Suppression.

VIELLE RUSE JEDI**5**

CÔTÉ LUMINEUX UNIQUEMENT.
 Choisissez une unité de soldats ennemie non-, non- à de cette unité. L'unité choisie gagne 2 pions Suppression.

VIELLE RUSE JEDI**5**

CÔTÉ LUMINEUX UNIQUEMENT.
 Choisissez une unité de soldats ennemie non-, non- à de cette unité. L'unité choisie gagne 2 pions Suppression.

VIELLE RUSE JEDI**10**

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez cette carte pour considérer que la vitesse maximale de cette unité est 3 jusqu'à la fin du round. Dans ce cas, pendant la **Phase Finale**, cette unité gagne 1 pion Immobilisation.

POINTE DE VITESSE**10**

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez cette carte pour considérer que la vitesse maximale de cette unité est 3 jusqu'à la fin du round. Dans ce cas, pendant la **Phase Finale**, cette unité gagne 1 pion Immobilisation.

POINTE DE VITESSE**10**

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez cette carte pour considérer que la vitesse maximale de cette unité est 3 jusqu'à la fin du round. Dans ce cas, pendant la **Phase Finale**, cette unité gagne 1 pion Immobilisation.

POINTE DE VITESSE**10**

Quand une autre unité de soldats alliée à de cette unité défend contre une attaque à distance, pendant l'étape « Modifier les dés d'attaque », vous pouvez cette carte pour annuler soit 1 résultat soit jusqu'à 2 résultats .

BARRIÈRE DE FORCE**10**

Quand une autre unité de soldats alliée à de cette unité défend contre une attaque à distance, pendant l'étape « Modifier les dés d'attaque », vous pouvez cette carte pour annuler soit 1 résultat soit jusqu'à 2 résultats .

BARRIÈRE DE FORCE

10

Quand une autre unité de soldats alliée à **1** de cette unité défend contre une attaque à distance, pendant l'étape « Modifier les dés d'attaque », vous pouvez **▶** cette carte pour annuler soit 1 résultat **✖** soit jusqu'à 2 résultats **✖**.

BARRIÈRE DE FORCE**5**

▶▶ Choisissez jusqu'à 2 unités alliées à **2** de cette unité. Chaque unité choisie gagne 1 pion Adrenaline.

GUIDÉ PAR LA FORCE**5**

▶▶ Choisissez jusqu'à 2 unités alliées à **2** de cette unité. Chaque unité choisie gagne 1 pion Adrenaline.

GUIDÉ PAR LA FORCE**5**

▶▶ Choisissez jusqu'à 2 unités alliées à **2** de cette unité. Chaque unité choisie gagne 1 pion Adrenaline.

GUIDÉ PAR LA FORCE**40**

▶▶ Choisissez une unité de soldats ennemie à **1** de cette unité. L'unité choisie effectue un déplacement à vitesse 1, même si elle est engagée. Vous résolvez ce déplacement.

POUSSÉ PAR LA FORCE**40**

▶▶ Choisissez une unité de soldats ennemie à **1** de cette unité. L'unité choisie effectue un déplacement à vitesse 1, même si elle est engagée. Vous résolvez ce déplacement.

POUSSÉ PAR LA FORCE**40**

▶▶ Choisissez une unité de soldats ennemie à **1** de cette unité. L'unité choisie effectue un déplacement à vitesse 1, même si elle est engagée. Vous résolvez ce déplacement.

POUSSÉ PAR LA FORCE**5**

▶▶ Cette unité gagne 1 pion Esquive.

RÉFLEXES DE LA FORCE**5**

▶▶ Cette unité gagne 1 pion Esquive.

RÉFLEXES DE LA FORCE

5



➡ Cette unité gagne 1 pion Esquive.

RÉFLEXES DE LA FORCE

5



Quand cette unité effectue une attaque avec cette arme, pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque », choisissez 1 des armes de corps-à-corps de cette unité. Les dés d'arme de cette arme sont égaux à la moitié du total de dés de l'arme choisie, arrondi au supérieur, et la réserve d'attaque gagne les mots-clés d'arme de l'arme choisie.

SABRE LANCÉ	1-2	♦	◆	◆
-------------	-----	---	---	---

SABRE LANCÉ

5



Quand cette unité effectue une attaque avec cette arme, pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque », choisissez 1 des armes de corps-à-corps de cette unité. Les dés d'arme de cette arme sont égaux à la moitié du total de dés de l'arme choisie, arrondi au supérieur, et la réserve d'attaque gagne les mots-clés d'arme de l'arme choisie.

SABRE LANCÉ	1-2	♦	◆	◆
-------------	-----	---	---	---

SABRE LANCÉ

5



Quand cette unité effectue une attaque avec cette arme, pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque », choisissez 1 des armes de corps-à-corps de cette unité. Les dés d'arme de cette arme sont égaux à la moitié du total de dés de l'arme choisie, arrondi au supérieur, et la réserve d'attaque gagne les mots-clés d'arme de l'arme choisie.

SABRE LANCÉ	1-2	♦	◆	◆
-------------	-----	---	---	---

SABRE LANCÉ