

OFFENSIVE SYNCHRONISÉE



1 VÉHICULE

Quand une unité de véhicule alliée reçoit un ordre via cette carte, choisissez une unité de soldats clones alliée à \heartsuit de ce véhicule. Le \heartsuit nommé donne un ordre à l'unité choisie.

DÉFENSE COURAGEUSE



3 SOLDATS

Quand une unité de soldats Wookiee alliée reçoit un ordre via cette carte, si une unité de soldats Wookiee \heartsuit a donné cet ordre, l'unité qui a reçu l'ordre gagne **DÉMORALISER 1** pour ce round.

ABATTEZ-LE !



COMMANDANT CLONE CODY

Pendant sa prochaine activation, le **Commandant Clone Cody** peut effectuer ses actions \heartsuit jusqu'à 2 fois. Lors de ce round, à chaque fois qu'une unité alliée déclare une attaque contre une unité ennemie qui a au moins 1 pion Surveillance, l'unité alliée peut dépenser 1 de ces pions. Dans ce cas, cette attaque gagne **SUPPRESSIF** si l'unité ennemie est une unité de soldats, ou **IMPACT 1** s'il s'agit d'une unité de véhicule.

RÉPUBLIQUE GALACTIQUE

VOUS AI-JE DÉJÀ LAISSÉ TOMBER ?



COMMANDANT CLONE CODY & 1 SOLDAT

Lors de ce round, à chaque fois qu'une unité qui a reçu un ordre via cette carte subit au moins 1 blessure d'une attaque ennemie alors qu'elle est à \heartsuit du **Commandant Clone Cody**, après que l'attaque a été résolue, si le **Commandant Clone Cody** est à \heartsuit et en LdV de l'unité ennemie attaquante, il peut effectuer une attaque contre cette dernière.

RÉPUBLIQUE GALACTIQUE

ARMES COMBINÉES



2 SOLDATS & 2 VÉHICULES

Pendant sa prochaine activation, le **Commandant Clone Cody** peut effectuer ses actions \heartsuit jusqu'à 2 fois. Lors de ce round, à chaque fois qu'une unité de véhicule alliée déclare une attaque contre une unité ennemie qui a au moins 1 pion Surveillance, l'unité alliée peut dépenser 1 de ces pions. Dans ce cas, après que l'attaque a été résolue, une unité de soldats clones alliée à \heartsuit de ce véhicule peut effectuer un déplacement à vitesse 1.

COMMANDANT CLONE CODY

BRAVADE



1 UNITÉ \heartsuit OU \clubsuit

Quand une unité alliée reçoit un ordre via cette carte, si une unité de soldats Wookiee \heartsuit a donné cet ordre, et si l'unité qui la reçue a au moins 1 pion Blessure ou au moins 1 figurine vaincue, l'unité qui a reçu l'ordre gagne 1 pion Viser, 1 pion Esquive et 1 pion Adrénaline.

COMMANDANT CLONE CODY

SOUTIEN AÉRIEN



1 UNITÉ \heartsuit OU \clubsuit

Une seule fois lors de ce round, à la fin de l'activation d'une unité \heartsuit alliée ou d'une unité **COMMANDANT DES OPÉRATIONS** alliée, cette unité peut effectuer une attaque en utilisant l'arme suivante.

SOUTIEN AÉRIEN \heartsuit \clubsuit \heartsuit \clubsuit \heartsuit \clubsuit

RAYON 2, IMMUNITÉ : DÉFLEXION

RÉPUBLIQUE GALACTIQUE

COMMANDANT CLONE CODY

EN POSITION !



2 SOLDATS

Quand une unité de soldats Wookiee alliée reçoit un ordre via cette carte, si une unité de soldats Wookiee \heartsuit a donné cet ordre, l'unité qui a reçu l'ordre gagne **PRESTE 1** pour ce round.

RÉPUBLIQUE GALACTIQUE

RÉPUBLIQUE GALACTIQUE

ATTAQUE DES CLONES



3 SOLDATS CLONES

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle peut gagner 1 pion Adrénaline ou retirer 1 pion Suppression.

RÉPUBLIQUE GALACTIQUE

LA TAILLE IMPORTANTE N'EST PAS



YODA

Lors de ce round, Yoda gagne **SAUT 1**, **CHARGE**, **RETRAIT** et sa vitesse maximale est considérée comme étant de 3. Lors de sa prochaine activation, Yoda peut effectuer n'importe laquelle de ses actions **SAUT** ou **CHARGE** jusqu'à 2 fois. Au début de la prochaine Phase Finale, si la carte **Il n'y a Pas d'Essai** est dans votre défausse, renvoyez-la dans votre main de Commandement.

IL N'Y A PAS D'ESSAI



YODA & 1 SOLDAT

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne 1 pion Esquive et gagne **MANŒUVRE IMPROBABLE** et **IMPLACABLE** pour ce round. Au début de la prochaine Phase Finale, si la carte **Des Êtres Lumineux Nous Sommes** est dans votre défausse, renvoyez-la dans votre main de Commandement.

DES ÊTRES LUMINEUX NOUS SOMMES



CHAQUE UNITÉ ÉLIGIBLE

Yoda gagne 2 pions Viser, 2 pions Esquive et 2 pions Adrénaline. Yoda ne peut pas attaquer lors de ce round. Jusqu'à la fin du round, les unités alliées à **Yoda** peuvent dépenser les pions Viser, Esquive et Adrénaline de Yoda. Au début de la prochaine Phase Finale, si la carte **La Taille Importante n'Est Pas** est dans votre défausse, renvoyez-la dans votre main de Commandement.

YODA

COUVERTURE DIPLOMATIQUE



PADMÉ AMIDALA

PERMANENT. Si cette carte a été divulguée, Padmé Amidala gagne **MISSION SECRÈTE**. Sinon, elle gagne **INSPIRATION 1**.

DIVULGATION : Résoudre les effets de mise en place. Padmé Amidala gagne **INFILTRATION** pour cette partie. Cette carte doit être sélectionnée au round 1.

YODA

NOTRE DESTIN EST ENTRE VOS MAINS



PADMÉ AMIDALA

Padmé Amidala gagne **SENS DU DANGER 2** pour ce round. Au début de la prochaine Phase d'Activation, les unités de soldats alliées à **Padmé Amidala** peuvent retirer n'importe quel nombre de pions Suppression. Ensuite, pour chaque pion Suppression ainsi retiré, **Padmé Amidala** gagne 1 pion Suppression. Enfin, pour chaque pion Suppression ainsi gagné, elle gagne 1 pion Esquive, pour un gain maximum de 2 pions Esquive.

YODA

NÉGOCIATIONS BRUTES



PADMÉ AMIDALA & 1 SOLDAT

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, cette unité peut soit effectuer un déplacement à vitesse 1, soit gagner 1 pion Viser, Esquive ou Adrénaline.

PADMÉ AMIDALA

NOUS NE SOMMES PAS PROGRAMMÉS



4 SOLDATS CLONES

Le Capitaine Clone Rex gagne 2 pions Adrénaline et gagne **INSPIRATION 2** pour ce round. Au début de sa prochaine activation, le Capitaine Clone Rex peut effectuer une action Récupérer.

PADMÉ AMIDALA

APPELÉZ-MOI CAPITAINE



CAPITAINE CLONE REX

Lors de ce round, une seule fois par activation, tant que le Capitaine Clone Rex a un pion Ordre face visible, quand une autre unité alliée attaque une unité ennemie à **3** et en LdV du Capitaine Clone Rex, ajoutez 3 dés d'attaque rouges à la réserve d'attaque de l'unité alliée pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque ».

PADMÉ AMIDALA

PRENEZ ÇA, CLIQUETIS AMBULANTS !



2 SOLDATS

Lors de ce round, chaque fois qu'une unité de soldats clones alliée qui a un pion Ordre face visible effectue une action Viser au cours de son activation, elle peut augmenter de 1 la **+** maximale de chacune de ses armes à distance, pour un maximum de 4, jusqu'à la fin de cette activation.

CAPITAINE CLONE REX

CAPITAINE CLONE REX

CAPITAINE CLONE REX



GÉNÉRAL SKYWALKER



QUE LA FÊTE COMMENCE !

ANAKIN SKYWALKER

Anakin Skywalker gagne **SAUT 2** pour ce round. Lors de sa prochaine activation, Anakin Skywalker peut effectuer jusqu'à 2 actions Attaquer.

DIVULGATION : Résoudre les effets de mise en place. Anakin Skywalker gagne **POSITION PRÉPARÉE** pour cette partie.



C'EST MAL CONNAÎTRE MES POUVOIRS

ANAKIN SKYWALKER & 1 UNITÉ

Lors de ce round, chaque fois qu'Anakin Skywalker attaque une unité qui a un pion Ordre face cachée, ajoutez 6 dés d'attaque blancs à sa réserve d'attaque lors de l'étape « Constituer la réserve d'attaque ».

Anakin Skywalker gagne **INSPIRATION 2** pour ce round. Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne 1 pion Viser.



ANAKIN SKYWALKER

GÉNÉRAL KENOBI

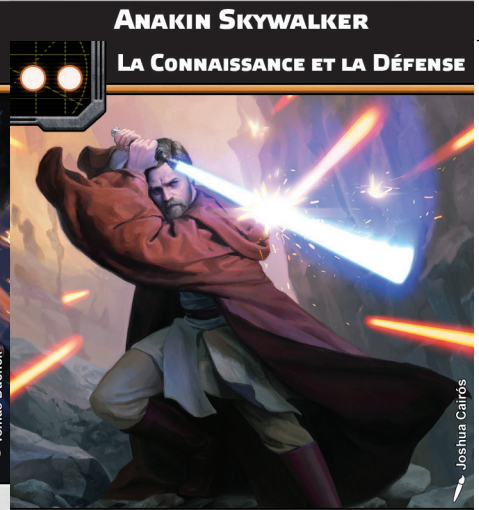


ANAKIN SKYWALKER

SALUT À TOUS !

OBI-WAN KENOBI

Obi-Wan Kenobi gagne **AGILE** pour ce round. Au début de la prochaine Phase d'Activation, Obi-Wan Kenobi peut gagner 1 pion Viser, Esquive, En attente ou Adrénaline pour chaque unité ennemie à 3.



ANAKIN SKYWALKER

LA CONNAISSANCE ET LA DÉFENSE

2 SOLDATS

Obi-Wan Kenobi gagne 1 pion Esquive pour chaque autre unité de soldats alliée à 1. Lors de ce round, Obi-Wan Kenobi peut utiliser **GARDIEN X** pendant les attaques au corps-à-corps ennemies.

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne 1 pion Adrénaline pour chaque autre unité alliée à 1 d'elle.



OBI-WAN KENOBI

PLANIFICATION TACTIQUE

2 UNITÉS ▼ OU ◆

Lors de ce round, chaque fois qu'une unité ▼ ou ◆ alliée effectue une attaque contre une unité qui a un pion Ordre face visible, après avoir résolu l'attaque, remélangez ce pion dans la réserve d'ordres de son contrôleur.



OBI-WAN KENOBI

CHEFS DE LA 501^E

3 UNITÉS ▼ OU ▲

PERMANENT. Les unités alliées à 3 d'Anakin Skywalker et/ou d'un Capitaine Clone Rex allié gagnent **INDOMPTABLE**.



OBI-WAN KENOBI

EN PREMIÈRE LIGNE

1 UNITÉ ▲

Lorsque vous constituez votre main de Commandement, considérez cette carte comme ayant 2 points lumineux. Quand un ▲ allié reçoit un ordre via cette carte, choisissez jusqu'à 3 autres unités alliées à 1 de ce ▲. Chaque unité choisie gagne 1 pion Viser ou Esquive.

501^E LÉGION

501^E LÉGION

501^E LÉGION



IMMOLATION INATTENDUE

R2-D2

Quand R2-D2 effectue une attaque à ce round, après que l'attaque a été résolue, il peut effectuer une action **Se Déplacer** gratuite. Lors de sa prochaine activation, R2-D2 gagne l'arme suivante.

IMMOLATION INATTENDUE -1

DÉFLAGRATION, SOUFFLE, SUPPRESSIF



ÉCRAN DE FUMÉE

R2-D2 & 1 SOLDAT

Quand R2-D2 donne un ordre à une autre unité via cette carte, cette autre unité peut effectuer un déplacement à vitesse 1. Au début de la prochaine Phase d'Activation, R2-D2 peut effectuer une action gratuite **FUMÉE 1**.



DÉCOLLAGE !

R2-D2

Lors de ce round, R2-D2 augmente de 1 sa vitesse maximale et gagne **RETRAIT** et **SAUT 1**. Quand R2-D2 reçoit un ordre via cette carte, il gagne 1 pion Esquive et 1 pion Suppression.



R2-D2

LA TAILLE IMPORTE PARFOIS

CHEWBACCA & YODA

Si Chewbacca est à **1** d'un Yoda allié, et si ce Yoda est sur le champ de bataille, placez-le au contact de Chewbacca. Dans ce cas, jusqu'à la fin du round, ce Yoda ne peut pas effectuer de déplacements et chaque fois que Chewbacca se déplace, après que ce déplacement a été résolu, placez ce Yoda au contact de Chewbacca. Tant qu'un Yoda allié est au contact de Chewbacca à ce round, Chewbacca gagne **DÉFLEXION**, peut dépenser les pions Esquive de ce Yoda et lance des dés de défense rouges lorsqu'il défend ou utilise **GARDIEN X**.



R2-D2

ON LES DESCEND UN PAR UN

LE BAD BATCH

Lors de ce round, tant que Le Bad Batch contient :

- Hunter, sa vitesse maximale augmente de 1.
- Tech, il gagne **TACTICIEN 1**.
- Echo, il gagne **FIABLE 1**.
- Crosshair, il gagne **PRÉCIS 1**.
- Omega, il gagne **INSPIRATION 1**.
- Wrecker, ses armes gagnent **SUPPRESSIF**.



R2-D2

ATAQUE FURTIVE

1 UNITÉ

DIVULGATION : Mise en place. Choisissez jusqu'à 2 unités de soldats clones **▲**. Chaque unité choisie gagne **INFILTRATION** pour cette partie. Ensuite, pour chaque unité **▼** de votre armée, choisissez une unité de véhicule différente. Chaque unité de véhicule choisie gagne **ÉCLAIREUR 1** pour cette partie.



CHEWBACCA

GROUPE DE RECONNAISSANCE

2 VÉHICULES OU UNITÉS ▼

Lors de ce round, chaque unité de soldats alliée gagne **SURVEILLANCE 1**. De plus, lors de l'étape « Retirer les pions » de la prochaine Phase Finale, si une unité ennemie ayant au moins 1 pion Surveillance dispose d'une LdV vers 1 ou plusieurs unités alliées, cette unité ennemie ne retire pas ses pions Surveillance.

212^E BATAILLON D'ATTAQUE



LE BAD BATCH

STRATÉGIE FLEXIBLE

3 UNITÉS

Quand une unité de soldats reçoit un ordre via cette carte, elle peut retirer jusqu'à 1 pion Suppression ou effectuer un déplacement à vitesse 1. Quand une unité de véhicule reçoit un ordre via cette carte, elle peut gagner 1 pion Viser ou 1 pion Esquive.

212^E BATAILLON D'ATTAQUE