

5



**UNITÉ AYANT SPEEDER X  
UNIQUEMENT.**

Les unités peuvent s'équiper de cette carte même, si elles n'ont pas d'icône d'amélioration ☑ sur leur carte Unité.

Après que cette unité a effectué une action Attaquer, vous pouvez 📌 cette carte. Dans ce cas, cette unité effectue une action Se déplacer.

**FRAPPE ET REPLI**

5



**UNITÉ AYANT SPEEDER X  
UNIQUEMENT.**

Les unités peuvent s'équiper de cette carte même, si elles n'ont pas d'icône d'amélioration ☑ sur leur carte Unité.

Après que cette unité a effectué une action Attaquer, vous pouvez 📌 cette carte. Dans ce cas, cette unité effectue une action Se déplacer.

**FRAPPE ET REPLI**

8



**▲ UNIQUEMENT.**

Lors de la mise en place, cette unité peut choisir une unité ▼ allié qui a la même affiliation ou faction qu'elle.

Au début de chaque Phase d'Activation, l'unité choisie gagne 1 pion Viser ou 1 pion Esquive si elle est à 📌 de cette unité. De plus, l'unité choisie peut prêter main-forte à cette unité.

**•CHEF DE GROUPE  
DE COMBAT**

6



**SOLDAT UNIQUEMENT.**

Quand cette unité attaque une unité ennemie qui détient ou conteste au moins 1 pion Objectif, pendant l'étape « Relancer les dés d'attaque », vous pouvez 📌 cette carte. Dans ce cas, cette unité relance 1 dé d'attaque.

Au début de l'activation de cette unité, redressez cette carte.

**OBJECTIF DE MISSION**

6



**SOLDAT UNIQUEMENT.**

Quand cette unité attaque une unité ennemie qui détient ou conteste au moins 1 pion Objectif, pendant l'étape « Relancer les dés d'attaque », vous pouvez 📌 cette carte. Dans ce cas, cette unité relance 1 dé d'attaque.

Au début de l'activation de cette unité, redressez cette carte.

**OBJECTIF DE MISSION**

5



Pendant l'étape « Donner des ordres » de la Phase de Commandement, vous pouvez 📌 cette carte. Dans ce cas, choisissez une unité ▲ allié. Cette unité donne un ordre à l'unité choisie, quelle que soit son affiliation.

**•AGENT DE CONFIANCE**

6



**▲ UNIQUEMENT.**

Les unités peuvent s'équiper de cette carte même si elles n'ont pas d'icône d'amélioration ☑ sur leur carte Unité.

Quand cette unité effectue une deuxième action Se déplacer au cours de son activation, augmentez sa vitesse de 1 pendant cette action Se déplacer.

De plus, quand cette unité effectue une action Se déplacer au cours de son activation, vous pouvez 📌 cette carte. Dans ce cas, cette unité gagne CHARGE jusqu'à la fin de son activation.

**MARCHE IMPÉRIALE**

6



**▲ UNIQUEMENT.**

Les unités peuvent s'équiper de cette carte même si elles n'ont pas d'icône d'amélioration ☑ sur leur carte Unité.

Quand cette unité effectue une deuxième action Se déplacer au cours de son activation, augmentez sa vitesse de 1 pendant cette action Se déplacer.

De plus, quand cette unité effectue une action Se déplacer au cours de son activation, vous pouvez 📌 cette carte. Dans ce cas, cette unité gagne CHARGE jusqu'à la fin de son activation.

**MARCHE IMPÉRIALE**

6



**CÔTÉ OBSCUR UNIQUEMENT.**

Tant que cette unité n'est pas engagée, lorsqu'une unité ennemie à 📌 et en LdV de cette unité effectue une attaque à distance ciblant une autre unité allié, l'unité attaquante gagne 1 pion Suppression après avoir résolu l'attaque.

**TERREUR**



6

**SOLDAT EN POSITION OU UNITÉ DE SOLDATS AYANT POSITION PRÉPARÉE UNIQUEMENT.**

Les unités peuvent s'équiper de cette carte même si elles n'ont pas d'icône d'amélioration ☺ sur leur carte Unité.

Tant que cette unité est intégralement en territoire allié et qu'elle n'a pas de pion Ordre face cachée, elle lance des dés de défense rouges à la place des dés blancs quand elle lance sa réserve de couvert.

**RETRANCHEMENT**



6

**SOLDAT EN POSITION OU UNITÉ DE SOLDATS AYANT POSITION PRÉPARÉE UNIQUEMENT.**

Les unités peuvent s'équiper de cette carte même si elles n'ont pas d'icône d'amélioration ☺ sur leur carte Unité.

Tant que cette unité est intégralement en territoire allié et qu'elle n'a pas de pion Ordre face cachée, elle lance des dés de défense rouges à la place des dés blancs quand elle lance sa réserve de couvert.

**RETRANCHEMENT**



10

**CÔTÉ LUMINEUX UNIQUEMENT.**

Après qu'une autre unité alliée à ☸ de cette unité s'est ralliée, mais avant son étape « Effectuer des actions », vous pouvez ☸ cette carte. Dans ce cas, lancez un nombre de dés de défense blancs égal au ☸ de cette unité. Pour chaque résultat ▼ ou ☹ obtenu, cette unité et l'unité alliée retirent 1 pion Suppression.

Lorsque vous devriez ☸ cette carte, vous pouvez la ☸ à la place. Dans ce cas, lancez des dés de défense rouges à la place des dés blancs quand vous résolvez l'effet de cette carte.

**TRANQUILLITÉ**



5

À la fin de l'activation de cette unité, vous pouvez ☸ cette carte. Dans ce cas, redressez 1 des améliorations non-☺ de cette unité.

**RAVITAILLEMENT SUPPLÉMENTAIRE**



5

À la fin de l'activation de cette unité, vous pouvez ☸ cette carte. Dans ce cas, redressez 1 des améliorations non-☺ de cette unité.

**RAVITAILLEMENT SUPPLÉMENTAIRE**



10

Quand cette unité attaque, elle peut ☸ cette carte pendant l'étape « Relancer les dés ».

Dans ce cas, elle relance tous ses dés d'attaque, puis elle convertit normalement tout résultat ☹. Vous ne pouvez plus modifier ce jet d'attaque.

Quand cette unité défend, elle peut ☸ cette carte pendant l'étape « Relancer les dés ».

Dans ce cas, elle relance tous ses dés de défense, puis elle convertit normalement tout résultat ☹. Vous ne pouvez plus modifier ce jet de défense.

**CLAIRVOYANCE**



3

Quand une autre unité alliée déclare une attaque à distance contre une unité ennemie à 1 et en LdV de cette unité, si cette dernière n'est pas au corps-à-corps, l'unité attaquante gagne **TIREUR D'ÉLITE 1**.

**LIAISON AVEC UN OBSERVATEUR**



3

Quand une autre unité alliée déclare une attaque à distance contre une unité ennemie à 1 et en LdV de cette unité, si cette dernière n'est pas au corps-à-corps, l'unité attaquante gagne **TIREUR D'ÉLITE 1**.

**LIAISON AVEC UN OBSERVATEUR**



12

**UNITÉ AYANT TRANSPORT UNIQUEMENT.**

Les unités peuvent s'équiper de cette carte même si elles n'ont pas d'icône d'amélioration ☸ sur leur carte Unité.

Après que cette unité a effectué une action Attaquer pendant son activation, si elle n'a pas ajouté cette arme à une réserve d'attaque lors de cette action Attaquer, elle peut effectuer une action Attaquer gratuite en n'utilisant que cette arme, même si elle a déjà effectué une action Attaquer à ce tour.

<b>BLASTER MONTÉ</b>	☸ 1-2	☹ ☹
<small>FIXE : FLANCS</small>		

**ARTILLERS EMBARQUÉS**



30



**SOLDAT DROÏDE** **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Kraken.

**CHEF.**

Cette unité gagne 1 icône d'amélioration .

Cette unité perd **IA**.

Quand cette unité attaque, elle peut améliorer 1 dé d'attaque pour chaque figurine de cette unité qui a été précédemment vaincue.

**BLASTER DE KRAKEN**

-3



**•KRAKEN**



28



**UNITÉ** **OU** **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de l'Agent Kallus.

**CHEF.**

Cette unité augmente de 1 son et gagne **DÉMORALISER 1** et 1 icône d'amélioration .

Choisissez une unité ennemie engagée avec cette unité. L'unité choisie gagne 2 pions Immobilisation.

**ARME DE POING : À DISTANCE**

**FUSIL-BO J-19**

-2

LONGUE DISTANCE



**•AGENT KALLUS**



38



**SOLDAT CLONE** **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine du Capitaine Clone Rex.

**CHEF.**

Cette unité augmente de 1 son et gagne 1 icône d'amélioration et 1 icône d'amélioration . Quand cette unité vainc une unité ennemie, après que l'effet a été résolu, elle peut effectuer 1 action gratuite.

**PAIRE DE BLASTERS DE POCHE**

-2



**•CAPITAINE CLONE REX**



25



Cette carte débute la partie avec cette face visible.

**UNITÉ** **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Cassian Andor.

**CHEF.**

Cette unité augmente de 1 son et gagne 1 icône d'amélioration .

Quand au moins 1 figurine de cette unité est vaincue, vous pouvez retourner cette carte.

Cette unité a **PROFIL BAS** et **MISSION SECRÈTE**.

**A280 CONFIGURATION SNIPER**

1-3

LONGUE DISTANCE



**•CASSIAN ANDOR**



25



Cette carte débute la partie avec son autre face visible.

**UNITÉ** **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Cassian Andor.

**CHEF.**

Le de cette unité devient « - ».

Cette unité a **COUP DE CHANCE 1**.

Une fois par tour, quand cette unité constitue une réserve d'attaque, ajoutez 1 dé d'attaque blanc à la réserve d'attaque pour chaque figurine de cette unité qui a été précédemment vaincue.

**OPÉRATIONS SECRÈTES**

-2



**•CASSIAN ANDOR**