

27



SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec MPL-57 à Ions.

MPL-57 à Ions	♣ 1-3	⬇️	⬅️
CRITIQUE 1, IMPACT 1, ION 1			

SOLDAT AVEC MPL-57 À IONS

28



CELLULE DORMANTE REBELLE UNIQUEMENT.

➡ Si cette unité n'est pas engagée, choisissez une unité de soldats ennemie non engagée en LdV et lancez 1 dé d'attaque rouge. Sur un résultat ⚡ ou 🗡, l'unité choisie subit 1 blessure et gagne 1 pion Suppression.

TIREUR EMBUSQUÉ REBELLE

26



SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec DLT-20A.

FUSIL BLASTER DLT-20A	♣ 1-4	⬇️	⬅️
CRITIQUE 1			

SOLDAT AVEC DLT-20A

26



SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec DLT-20A.

FUSIL BLASTER DLT-20A	♣ 1-4	⬇️	⬅️
CRITIQUE 1			

SOLDAT AVEC DLT-20A

26



SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec DLT-20A.

FUSIL BLASTER DLT-20A	♣ 1-4	⬇️	⬅️
CRITIQUE 1			

SOLDAT AVEC DLT-20A

13



SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec SX-21.

BLASTER À DISPERSION SX-21	♣ 1-2	⬇️	⬅️
IMPACT 1			

SOLDAT AVEC SX-21

28



CELLULE DORMANTE REBELLE UNIQUEMENT.

➡ Si cette unité n'est pas engagée, choisissez une unité de soldats ennemie non engagée en LdV et lancez 1 dé d'attaque rouge. Sur un résultat ⚡ ou 🗡, l'unité choisie subit 1 blessure et gagne 1 pion Suppression.

TIREUR EMBUSQUÉ REBELLE

27



SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec MPL-57 à Ions.

MPL-57 à Ions	♣ 1-3	⬇️	⬅️
CRITIQUE 1, IMPACT 1, ION 1			

SOLDAT AVEC MPL-57 À IONS

27



SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec MPL-57 à Ions.

MPL-57 à Ions	♣ 1-3	⬇️	⬅️
CRITIQUE 1, IMPACT 1, ION 1			

SOLDAT AVEC MPL-57 À IONS

22



SOLDATS DE LA FLOTTE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec MPL-57 de Barrage.

CYCLE.

MPL-57 DE BARRAGE	♣ 1-3	⚡	⚡
DÉFLAGRATION, IMPACT 2			

SOLDAT AVEC MPL-57 DE BARRAGE

13



SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec SX-21.

BLASTER À DISPERSION SX-21	♣ 1-2	⚡	⚡
IMPACT 1			

SOLDAT AVEC SX-21

13



SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec SX-21.

BLASTER À DISPERSION SX-21	♣ 1-2	⚡	⚡
IMPACT 1			

SOLDAT AVEC SX-21

20



SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec Z-6.

BLASTER ROTATIF Z-6	♣ 1-3	⚡	⚡

SOLDAT AVEC Z-6

20



SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec Z-6.

BLASTER ROTATIF Z-6	♣ 1-3	⚡	⚡

SOLDAT AVEC Z-6

20



SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec Z-6.

BLASTER ROTATIF Z-6	♣ 1-3	⚡	⚡

SOLDAT AVEC Z-6

26



VÉTÉRANS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec CM-O/93.

CM-O/93	♣ 1-4	⚡	⚡
CRITIQUE 2			

SOLDAT AVEC CM-O/93

26



VÉTÉRANS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec CM-O/93.

CM-O/93	♣ 1-4	⚡	⚡
CRITIQUE 2			

SOLDAT AVEC CM-O/93

26



VÉTÉRANS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec CM-O/93.

CM-O/93	♣ 1-4	⚡	⚡
CRITIQUE 2			

SOLDAT AVEC CM-O/93

20



COMMANDOS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Saboteur avec Charge à Protons.

CHARGE À PROTONS			
DÉFLAGRATION, CRITIQUE 2, IMPACT 3			

SABOTEUR AVEC CHARGE À PROTONS

22



SOLDATS DE LA FLOTTE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec MPL-57 de Barrage.

CYCLE.

MPL-57 DE BARRAGE		
DÉFLAGRATION, IMPACT 2		

SOLDAT AVEC MPL-57 DE BARRAGE

22



SOLDATS DE LA FLOTTE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec MPL-57 de Barrage.

CYCLE.

MPL-57 DE BARRAGE		
DÉFLAGRATION, IMPACT 2		

SOLDAT AVEC MPL-57 DE BARRAGE

22



SOLDATS DE LA FLOTTE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec Fusil à Dispersion.

FUSIL À DISPERSION		
PERFORANT 1		

SOLDAT AVEC FUSIL À DISPERSION

22



SOLDATS DE LA FLOTTE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec Fusil à Dispersion.

FUSIL À DISPERSION		
PERFORANT 1		

SOLDAT AVEC FUSIL À DISPERSION

22



SOLDATS DE LA FLOTTE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec Fusil à Dispersion.

FUSIL À DISPERSION		
PERFORANT 1		

SOLDAT AVEC FUSIL À DISPERSION

20



COMMANDOS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Saboteur avec Charge à Protons.

CHARGE À PROTONS			
DÉFLAGRATION, CRITIQUE 2, IMPACT 3			

SABOTEUR AVEC CHARGE À PROTONS

20



COMMANDOS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Saboteur avec Charge à Protons.

CHARGE À PROTONS			
DÉFLAGRATION, CRITIQUE 2, IMPACT 3			

SABOTEUR AVEC CHARGE À PROTONS

20



COMMANDOS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Saboteur avec Charge à Protons.

CHARGE À PROTONS			
DÉFLAGRATION, CRITIQUE 2, IMPACT 3			

SABOTEUR AVEC CHARGE À PROTONS

26



GUERRIERS WOOKIES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Wookiee avec Arme d'Épaule.

ARME D'ÉPAULE	♣ 1-4	2
SUPPRESSIF		

WOKIEE AVEC ARME D'ÉPAULE

38



COMMANDOS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Sniper avec DH-447.

FUSIL DE SNIPER DH-447	♣ 1-5	1	1
HAUTE VÉLOCITÉ, PERFORANT 1			

SNIPER AVEC DH-447

38



COMMANDOS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Sniper avec DH-447.

FUSIL DE SNIPER DH-447	♣ 1-5	1	1
HAUTE VÉLOCITÉ, PERFORANT 1			

SNIPER AVEC DH-447

38



COMMANDOS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Sniper avec DH-447.

FUSIL DE SNIPER DH-447	♣ 1-5	1	1
HAUTE VÉLOCITÉ, PERFORANT 1			

SNIPER AVEC DH-447

38



COMMANDOS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Sniper avec DH-447.

FUSIL DE SNIPER DH-447	♣ 1-5	1	1
HAUTE VÉLOCITÉ, PERFORANT 1			

SNIPER AVEC DH-447

26



GUERRIERS WOOKIES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Wookiee avec Bouclier de Combat.

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

Réduisez de 1 la vitesse maximale de cette unité. Cette unité gagne **ARMURE 1**.

BOUCLIER DE COMBAT	☒	2
--------------------	---	---

WOKIEE AVEC BOUCLIER DE COMBAT

26



GUERRIERS WOOKIES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Wookiee avec Bouclier de Combat.

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

BOUCLIER DE COMBAT	☒	2
--------------------	---	---

WOKIEE AVEC BOUCLIER DE COMBAT

26



GUERRIERS WOOKIES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Wookiee avec Bouclier de Combat.

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

Réduisez de 1 la vitesse maximale de cette unité. Cette unité gagne **ARMURE 1**.

BOUCLIER DE COMBAT	☒	2
--------------------	---	---

WOKIEE AVEC BOUCLIER DE COMBAT

26



GUERRIERS WOOKIES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Wookiee avec Bouclier de Combat.

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

BOUCLIER DE COMBAT	☒	2
--------------------	---	---

WOKIEE AVEC BOUCLIER DE COMBAT



45

SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 5 figurines de Soldat Rebelle.

Cette unité gagne **INDOMPTABLE**. Elle conserve ce mot-clé même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité est en cohésion si toutes ses figurines sont à 1 du Chef d'unité au lieu de 2. Elle conserve cette règle même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité ne peut pas être déployée ou recevoir des ordres via le mot-clé **TRANSPORT**.

ESCOUADE SOLDAT REBELLE

ARME D'ÉPAULE	1-4	2
<i>SUPPRESSIF</i>		



26

GUERRIERS WOOKIES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Wookiee avec Arme d'Épaule.

WOOKIE AVEC ARME D'ÉPAULE



31

GUERRIERS WOOKIES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Wookiee avec Arbalète.

ARBALÈTE	1-3	1	1
<i>IMPACT 1, PERFORANT 1</i>			

WOOKIE AVEC ARBALÈTE



31

GUERRIERS WOOKIES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Wookiee avec Arbalète.

ARBALÈTE	1-3	1	1
<i>IMPACT 1, PERFORANT 1</i>			

WOOKIE AVEC ARBALÈTE



24

RÉSISTANCE MANDALORIENNE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Duelliste avec Beskad.

Cette unité gagne **DUELLISTE**.

VIBROLAME	2
<i>IMPACT 1, PERFORANT 1</i>	

DUELLISTE AVEC BESKAD



24

RÉSISTANCE MANDALORIENNE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Duelliste avec Beskad.

Cette unité gagne **DUELLISTE**.

VIBROLAME	2
<i>IMPACT 1, PERFORANT 1</i>	

DUELLISTE AVEC BESKAD



34

RÉSISTANCE MANDALORIENNE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Tristan Wren.

BLASTER DE TRISTAN	1-3	2
<i>LÉTAL 1, SUPPRESSIF</i>		

•TRISTAN WREN



34

RÉSISTANCE MANDALORIENNE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Ursa Wren.

CHEF.

Cette unité gagne **INTRÉPIDE**.

BLASTER D'URSA	2	1	1
<i>LONGUE DISTANCE</i>			

•URSA WREN



45

SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 5 figurines de Soldat Rebelle.

Cette unité gagne **INDOMPTABLE**. Elle conserve ce mot-clé même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité est en cohésion si toutes ses figurines sont à 1 du Chef d'unité au lieu de 2. Elle conserve cette règle même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité ne peut pas être déployée ou recevoir des ordres via le mot-clé **TRANSPORT**.

ESCOUADE SOLDAT REBELLE

16



SOLDAT ◀▲ UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Officier Rebelle.

CHEF.

Cette unité augmente de 1 son ◀ et gagne **INSPIRATION 1**.

OFFICIER REBELLE

45



SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 5 figurines de Soldat Rebelle.

Cette unité gagne **INDOMPTABLE**. Elle conserve ce mot-clé même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité est en cohésion si toutes ses figurines sont à ① du Chef d'unité au lieu de ②. Elle conserve cette règle même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité ne peut pas être déployée ou recevoir des ordres via le mot-clé **TRANSPORT**.

ESCOUADE SOLDAT REBELLE

7



SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat Rebelle.

SOLDAT REBELLE

7



SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat Rebelle.

SOLDAT REBELLE

7



SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat Rebelle.

SOLDAT REBELLE

5



CELLULE DORMANTE REBELLE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Astromech.

NON-COMBATTANT.

Quand cette unité termine un déplacement à ① d'au moins 1 pion Objectif, elle gagne 1 pion Esquive.

ASTROMECH

5



CELLULE DORMANTE REBELLE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Astromech.

NON-COMBATTANT.

Quand cette unité termine un déplacement à ① d'au moins 1 pion Objectif, elle gagne 1 pion Esquive.

ASTROMECH

16



SOLDAT ◀▲ UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Officier Rebelle.

CHEF.

Cette unité augmente de 1 son ◀ et gagne **INSPIRATION 1**.

OFFICIER REBELLE

16



SOLDAT ◀▲ UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Officier Rebelle.

CHEF.

Cette unité augmente de 1 son ◀ et gagne **INSPIRATION 1**.

OFFICIER REBELLE

9

**SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Capitaine Soldat Rebelle.

CHEF.

Cette unité gagne 1 icône d'amélioration.

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez **[P]** cette carte. Dans ce cas, cette unité ne peut ni retirer de pions Suppression ni être démoralisée pendant cette activation.

CAPITAINE SOLDAT REBELLE

9

**SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Capitaine Soldat Rebelle.

CHEF.

Cette unité gagne 1 icône d'amélioration.

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez **[P]** cette carte. Dans ce cas, cette unité ne peut ni retirer de pions Suppression ni être démoralisée pendant cette activation.

CAPITAINE SOLDAT REBELLE

8

**SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Spécialiste Soldat Rebelle.

Cette unité gagne 1 icône d'amélioration.

[P] Cette unité gagne 1 pion Esquive ou 1 pion Adrenaline.

SPÉCIALISTE SOLDAT REBELLE

8

**SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Spécialiste Soldat Rebelle.

Cette unité gagne 1 icône d'amélioration.

[P] Cette unité gagne 1 pion Esquive ou 1 pion Adrenaline.

SPÉCIALISTE SOLDAT REBELLE

8

**SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Spécialiste Soldat Rebelle.

Cette unité gagne 1 icône d'amélioration.

[P] Cette unité gagne 1 pion Esquive ou 1 pion Adrenaline.

SPÉCIALISTE SOLDAT REBELLE

9

**SOLDAT   UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Technicien Comms Rebelle.

Cette unité gagne 1 icône d'amélioration.

Cette unité doit s'équiper d'au moins 1 amélioration.

TECHNICIEN COMMS REBELLE

9

**SOLDAT   UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Technicien Comms Rebelle.

Cette unité gagne 1 icône d'amélioration.

Cette unité doit s'équiper d'au moins 1 amélioration.

TECHNICIEN COMMS REBELLE

9

**SOLDAT   UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Technicien Comms Rebelle.

Cette unité gagne 1 icône d'amélioration.

Cette unité doit s'équiper d'au moins 1 amélioration.

TECHNICIEN COMMS REBELLE

9

**SOLDATS REBELLES UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Capitaine Soldat Rebelle.

CHEF.

Cette unité gagne 1 icône d'amélioration.

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez **[P]** cette carte. Dans ce cas, cette unité ne peut ni retirer de pions Suppression ni être démoralisée pendant cette activation.

CAPITAINE SOLDAT REBELLE

20



SOLDAT **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde Médical 2-1B.

NON-COMBATTANT.

► **TRAITER 1 : CAPACITÉ 2.**

DROÏDE MÉDICAL 2-1B

20



SOLDAT **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde Médical 2-1B.

NON-COMBATTANT.

► **TRAITER 1 : CAPACITÉ 2.**

DROÏDE MÉDICAL 2-1B

8



SOLDAT **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde Astromech.

NON-COMBATTANT.

► **RÉPARATION 1 : CAPACITÉ 2.**

DROÏDE ASTROMECH

8



SOLDAT **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde Astromech.

NON-COMBATTANT.

► **RÉPARATION 1 : CAPACITÉ 2.**

DROÏDE ASTROMECH

45



SOLDATS DE LA FLOTTE UNIQUEMENT.

Ajoutez 5 figurines de Soldat de la Flotte.

Cette unité gagne **INDOMPTABLE**. Elle conserve ce mot-clé même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité est en cohésion si toute ses figurines sont à du Chef d'unité au lieu de . Elle conserve cette règle même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité ne peut pas être déployée ou recevoir des ordres via le mot-clé **TRANSPORT**.

ESCOUDE SOLDAT DE LA FLOTTE

45



SOLDATS DE LA FLOTTE UNIQUEMENT.

Ajoutez 5 figurines de Soldat de la Flotte.

Cette unité gagne **INDOMPTABLE**. Elle conserve ce mot-clé même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité est en cohésion si toute ses figurines sont à du Chef d'unité au lieu de . Elle conserve cette règle même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité ne peut pas être déployée ou recevoir des ordres via le mot-clé **TRANSPORT**.

ESCOUDE SOLDAT DE LA FLOTTE

45



SOLDATS DE LA FLOTTE UNIQUEMENT.

Ajoutez 5 figurines de Soldat de la Flotte.

Cette unité gagne **INDOMPTABLE**. Elle conserve ce mot-clé même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité est en cohésion si toute ses figurines sont à du Chef d'unité au lieu de . Elle conserve cette règle même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité ne peut pas être déployée ou recevoir des ordres via le mot-clé **TRANSPORT**.

ESCOUDE SOLDAT DE LA FLOTTE

7



SOLDATS DE LA FLOTTE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat de la Flotte.

SOLDAT DE LA FLOTTE

20



SOLDAT **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde Médical 2-1B.

NON-COMBATTANT.

► **TRAITER 1 : CAPACITÉ 2.**

DROÏDE MÉDICAL 2-1B

7



SOLDATS DE LA FLOTTE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat de la Flotte.

SOLDAT DE LA FLOTTE

63



VÉTÉRANS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 5 figurines de Vétéran Rebelle.

Cette unité gagne **INDOMPTABLE**. Elle conserve ce mot-clé même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité est en cohésion si toutes ses figurines sont à 1 du Chef d'unité au lieu de 2. Elle conserve cette règle même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité ne peut pas être déployée ou recevoir des ordres via le mot-clé **TRANSPORT**.

ESCOUPE VÉTÉRAN REBELLE

63



VÉTÉRANS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 5 figurines de Vétéran Rebelle.

Cette unité gagne **INDOMPTABLE**. Elle conserve ce mot-clé même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité est en cohésion si toutes ses figurines sont à 1 du Chef d'unité au lieu de 2. Elle conserve cette règle même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité ne peut pas être déployée ou recevoir des ordres via le mot-clé **TRANSPORT**.

ESCOUPE VÉTÉRAN REBELLE

63



VÉTÉRANS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 5 figurines de Vétéran Rebelle.

Cette unité gagne **INDOMPTABLE**. Elle conserve ce mot-clé même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité est en cohésion si toutes ses figurines sont à 1 du Chef d'unité au lieu de 2. Elle conserve cette règle même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité ne peut pas être déployée ou recevoir des ordres via le mot-clé **TRANSPORT**.

ESCOUPE VÉTÉRAN REBELLE

9



VÉTÉRANS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Vétéran Rebelle.

VÉTÉRAN REBELLE

9



VÉTÉRANS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Vétéran Rebelle.

VÉTÉRAN REBELLE

9



VÉTÉRANS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Vétéran Rebelle.

VÉTÉRAN REBELLE

10



UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **COMMANDANT DES OPÉRATIONS**.

» Choisissez une unité de soldats alliée à 2 de cette unité. L'unité choisie gagne 1 pion Esquive et peut gagner 1 pion Suppression.

•SHRIV SUURGAV

7



SOLDATS DE LA FLOTTE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat de la Flotte.

SOLDAT DE LA FLOTTE

8



VÉHICULE À RÉPULSEURS **UNIQUEMENT.**

Cette unité gagne **TIREUR D'ÉLITE 1.**

PILOTE SURDOUÉ

5



VÉHICULE À RÉPULSEURS **UNIQUEMENT.**

Quand cette unité effectue un déplacement, vous pouvez cette carte afin d'augmenter ou de réduire de 1 sa vitesse maximale.

•RYDER AZADI

6



CAMION SPEEDER A-A5 OU LANDSPEEDER X-34 UNIQUEMENT.

À la fin de l'activation de cette unité, vous pouvez cette carte. Dans ce cas, cette unité peut effectuer une attaque ou se déplacer. Ensuite, après que l'effet a été résolu, lancez 3 dés d'attaque noirs. Cette unité subit 1 blessure pour chaque ou obtenu.

ASTROMECH INSTABLE

12



CAMION SPEEDER A-A5 UNIQUEMENT.

➔ Choisissez une unité alliée de soldats non-droides à et en LdV de cette unité. Retirez 1 pion Blessure ou Poison, ou restaurez 1 figurine, de l'unité choisie. Ensuite, lancez 2 dés de défense blancs. L'unité choisie gagne 1 pion Suppression pour chaque ou obtenu.

MÉDECIN D'UN MONDE RECULÉ

21



LANDSPEEDER X-34 UNIQUEMENT.

LANCE-ROQUETTES RPS-6 2-4

IMPACT 2

ARTILLEUR AVEC LANCE-ROQUETTES RPS-6

5



VÉHICULE À RÉPULSEURS **UNIQUEMENT.**

Cette unité gagne **COMMANDANT DES OPÉRATIONS.**

Cette unité effectue un pivot.

•WEDGE ANTILLES

16



CAMION SPEEDER A-A5 UNIQUEMENT.

Au début de l'activation de cette unité, lancez 3 dés de défense rouges. Pour chaque ou obtenu, choisissez une unité alliée différente à . Chaque unité choisie gagne 1 pion Viser.

TACTICIEN PEU ORTHODOXE

1



LANDSPEEDER X-34 UNIQUEMENT.

FUSIL BLASTER A300 1-3

ARTILLEUR AVEC FUSIL A300

10



VÉHICULE À RÉPULSEURS **UNIQUEMENT.**

Cette unité gagne **COUVERT 1.**

PILOTE DE SPEEDER DE LA BORDURE EXTÉRIÈRE

0



AIRSPEDER T-47 UNIQUEMENT.

HARPON MAGNÉTIQUE Mo/DK # 1-2
FIXE : ARRIÈRE, IMPACT 1, CÂBLE DE REMORQUAGE

HARPON MAGNÉTIQUE Mo/DK

10



TL-TT UNIQUEMENT.

CANON LASER # 2-4
FIXE : AVANT, IMPACT 3

CANON LASER DE TL-TT

15



TL-TT UNIQUEMENT.

LANCE-FLAMMES # -1
FIXE : AVANT, DÉFLAGRATION, SOUFFLE

LANCE-FLAMMES DE TL-TT

20



TL-TT UNIQUEMENT.

BLASTER ROTATIF # 1-3
FIXE : AVANT

BLASTER ROTATIF DE TL-TT

10



AIRSPEDER T-47 UNIQUEMENT.

Ax-108 «GROUND BUZZER» # 1-2
FIXE : ARRIÈRE

Ax-108 «GROUND BUZZER»

10



TL-TT UNIQUEMENT.

CANON LASER # 2-4
FIXE : AVANT, IMPACT 3

CANON LASER DE TL-TT

15



TL-TT UNIQUEMENT.

LANCE-FLAMMES # -1
FIXE : AVANT, DÉFLAGRATION, SOUFFLE

LANCE-FLAMMES DE TL-TT

20



TL-TT UNIQUEMENT.

BLASTER ROTATIF # 1-3
FIXE : AVANT

BLASTER ROTATIF DE TL-TT

28



LANDSPEDER X-34 UNIQUEMENT.

BLASTER IONIQUE M-45 # 1-4
FIXE : AVANT, CRITIQUE 1, IMPACT 1, ION 1

BLASTER IONIQUE M-45

10



RÉSISTANCE MANDALORIENNE
UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **BOUCLIER 2**.

**BOUCLIERS DE COMBAT
MANDALORIENS**

21



LANDSPEEDER X-34 UNIQUEMENT.

BLASTER MOYEN MARK II #1-3

FIXE : AVANT



**BLASTER MOYEN
MARK II**

5



RÉSISTANCE MANDALORIENNE
UNIQUEMENT.

ROQUETTES DORSALES #3-4

DÉFLAGRATION, IMPACT 1



ROQUETTES DORSALES

5



RÉSISTANCE MANDALORIENNE
UNIQUEMENT.

ROQUETTES DORSALES #3-4

DÉFLAGRATION, IMPACT 1



ROQUETTES DORSALES

10



RÉSISTANCE MANDALORIENNE
UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **BOUCLIER 2**.

**BOUCLIERS DE COMBAT
MANDALORIENS**

20



CAMION SPEEDER A-A5
UNIQUEMENT.

QUADRILASER AG-2G #1-3

IMPACT 2



QUADRILASER AG-2G

12



CAMION SPEEDER A-A5
UNIQUEMENT.

CANON LASER LOURD #1-4

CRITIQUE 1



CONVERSION LASER LOURD

5



RÉSISTANCE MANDALORIENNE
UNIQUEMENT.

ROQUETTES DORSALES #3-4

DÉFLAGRATION, IMPACT 1



ROQUETTES DORSALES

10



RÉSISTANCE MANDALORIENNE
UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **BOUCLIER 2**.

**BOUCLIERS DE COMBAT
MANDALORIENS**

0



CASSIAN ANDOR UNIQUEMENT.
RECONFIGURATION.

FUSIL A280

#1-#

ENDOMBRANT, HAUTE VÉLOCITÉ,
PERFORANT 1

© LFL © AMG

A280, CONFIG FUSIL

0



CASSIAN ANDOR UNIQUEMENT.
RECONFIGURATION.

PISTOLET A280

#1-2



LONGUE DISTANCE, PERFORANT 1

A280, CONFIG PISTOLET

10



K-250 UNIQUEMENT.

Si votre armée contient Jyn Erso,
réduisez de 5 les points de cette carte.

BLASTER SE-14

#1-2



PERFORANT 1, SUPPRESSIF

•BLASTER SE-14 DE JYN

15



SABINE WREN UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **INTRÉPIDE** et
IMMUNITÉ : PERFORANT AU CORPS-À-CORPS.

LE SABRE NOIR



5

IMPACT 1, PERFORANT 1

•LE SABRE NOIR

5



SABINE WREN UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **RECHARGER 1**
et **BOUCLIER 1.**

Lors de la Phase Finale, si cette unité
n'a pas retourné de pion Bouclier actif
à ce round, elle peut retourner jusqu'à 1
de ses pions Bouclier inactifs.

**•BOUCLIER DE COMBAT
DE SABINE**

5



SABINE WREN UNIQUEMENT.

Choisissez une unité de soldats
ennemie à et en LdV de cette
unité. L'unité choisie gagne 2 pions
Immobilisation et 2 pions Suppression.

ÉLECTRO-GRAPPIN