

•URSA WREN

LEADER DU CLAN WREN
SOLDAT MANDALORIEN

MERCENAIRE : ♀

➔ ASSISTANCE 2

➔ SAUT 2

ENTOURAGE : VÉTÉRANS DU CLAN WREN

INSENSIBLE

INSPIRATION 1

AGILE

NOUS NOUS BATTONS POUR NOTRE FAMILLE

PISTOLETS BLASTER

✖ -2

2

2

5

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

•URSA WREN

LEADER DU CLAN WREN
SOLDAT MANDALORIEN



© LFL © AMG - Francisco Miyara

•GROGU

L'ENFANT
SOLDAT



© LFL © AMG - Darren Tan

•DIN DJARIN

LE MANDALORIEN
SOLDAT MANDALORIEN



© LFL © AMG - Darren Tan

•GROGU

L'ENFANT
SOLDAT

MERCENAIRE : ♀

ALTER EGO : DIN DJARIN

TRAQUÉ

POUVOIR LATENT

PETIT

•DIN DJARIN

LE MANDALORIEN
SOLDAT MANDALORIEN

MERCENAIRE : ♀

ARSENAL 2

PRIME

INSENSIBLE

AUTONOME : VISER 1 ET ESQUIVE 1

TACTICIEN 1

VIBROLAME

LÉTAL 1

2

2

2

2

2

2

2

2

•DIN DJARIN

LE MANDALORIEN
SOLDAT MANDALORIEN



© LFL © AMG - Darren Tan

CLANS MANDALORIENS

ASSAUT AÉRIEN



© Dano Madgwick

2 UNITÉS

Quand une unité dotée du mot-clé **SAUT X** reçoit un ordre via cette carte, elle peut effectuer une action ➔ **SAUT 2**.
Lors de ce round, quand une unité alliée qui a un pion Ordre face visible et le mot-clé **SAUT X** attaque, elle gagne **LA MORT VENUE DU CIEL** jusqu'à la fin du round.

CLANS MANDALORIENS

LES ARMES SONT NOTRE RELIGION



© Jessada Sutthi

3 UNITÉS

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne **CHARGE** pour ce round.
Les armes des unités de soldats mandaloriens alliés gagnent **POLYVALENT** pour ce round.

CLANS MANDALORIENS

NOUS SOMMES MANDALORIENS



© Kevin Sullivan

1 SOLDAT MANDALORIEN

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne **INSPIRATION 2** pour ce round et peut effectuer un déplacement à vitesse 1.
Lors de ce round, quand une unité ayant reçu un ordre via cette carte attaque, pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque », elle peut ajouter X dés d'attaque noirs à 1 de ses réserves d'attaque (jusqu'à un maximum de 5), X étant égal au nombre de pions Suppression qu'ont les autres unités de soldats mandaloriens alliées à 2 de l'unité attaquante.

VÉTÉRANS DU CLAN WREN

SOLDAT MANDALORIEN

MERCENAIRE : ☹

➔ SAUT 2

INTRÉPIDE

INSENSIBLE

AGILE

NOUS NOUS BATTONS POUR NOTRE FAMILLE

PISTOLETS BLASTER

1

VÉTÉRANS DU CLAN WREN

SOLDAT MANDALORIEN

MERCENAIRE : ☹

➔ SAUT 2

INTRÉPIDE

INSENSIBLE

AGILE

NOUS NOUS BATTONS POUR NOTRE FAMILLE

PISTOLETS BLASTER

1

4

VÉTÉRANS DU CLAN WREN

SOLDAT MANDALORIEN

MERCENAIRE : ☹

➔ SAUT 2

INTRÉPIDE

INSENSIBLE

AGILE

NOUS NOUS BATTONS POUR NOTRE FAMILLE

PISTOLETS BLASTER

1

VÉTÉRANS DU CLAN WREN

SOLDAT MANDALORIEN

92



VÉTÉRANS DU CLAN WREN

SOLDAT MANDALORIEN

92



VÉTÉRANS DU CLAN WREN

SOLDAT MANDALORIEN

92



SABINE WREN, DE RETOUR CHEZ ELLE

NOUS PROTÉGEONS LES NÔTRES



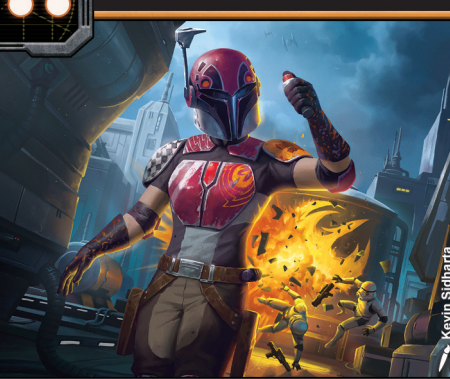
3 UNITÉS

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne 1 pion Viser ou Esquive.
Lors de ce round, quand une unité alliée dépense au moins 1 pion Viser ou Esquive, après que l'effet a été résolu, choisissez une autre unité alliée à 2. L'unité choisie gagne 1 pion du même type.

OU

URSA WREN

RENDRE POSSIBLE L'IMPOSSIBLE



SABINE WREN & 1 UNITÉ

Sabine Wren a **AGUERRI** pour ce round.
Pour ce round, Sabine Wren gagne l'action gratuite suivante :
➔ Placez 1 pion Graffiti allié à 1 et en LdV de Sabine Wren, au contact d'un élément de terrain qui ne soit pas un terrain en zone.

1 OU

Lors de ce round, les unités alliées et gagnent **GARDIEN 1 : Y**.
De plus, quand une unité alliée utilise **GARDIEN X** à ce round, après que l'effet a été résolu, choisissez une unité alliée à 1 d'elle. L'unité choisie gagne 1 pion Viser.

•ROOK KAST
DÉVOUÉE À LA CAUSE

SOLDAT MANDALORIEN

➔ SAUT 2

COORDINATION : ♣

INSENSIBLE

ESCORTE : ♠

CIBLE 1

LA VICTOIRE OU LA MORT

PAIRE DE PISTOLETS

DEBORDEMENT

110

115

120

•GAR SAXON
CHEF DU CLAN SAXON

SOLDAT MANDALORIEN

➔ SAUT 2

CIBLAGE AVANCÉ : SOLDAT 1

ALLIÉS DE CIRCONSTANCE

CONTRAINTÉ. INSENSIBLE

TIREUR EMBUSQUÉ. LA VICTOIRE OU LA MORT

PAIRE DE PISTOLETS

FUSIL SNIPER GALAAR-90

HAUTE VÉLOCITÉ, LÉTAL 2

110

115

120

•SABINE WREN
DE RETOUR CHEZ ELLE

SOLDAT MANDALORIEN

➔ SAUT 2

PISTOLERO

INSENSIBLE

AGILE

NOUS NOUS BATTONS POUR NOTRE FAMILLE

PISTOLETS & GRENADES

DÉFLAGRATION, DÉBORDEMENT

110

115

120

•ROOK KAST
DÉVOUÉE À LA CAUSE

SOLDAT MANDALORIEN

➔ SAUT 2

COORDINATION : ♣

INSENSIBLE

ESCORTE : ♠

CIBLE 1

LA VICTOIRE OU LA MORT

PAIRE DE PISTOLETS

DEBORDEMENT

110

115

120

•GAR SAXON
CHEF DU CLAN SAXON

SOLDAT MANDALORIEN

➔ SAUT 2

CIBLAGE AVANCÉ : SOLDAT 1

ALLIÉS DE CIRCONSTANCE

CONTRAINTÉ. INSENSIBLE

TIREUR EMBUSQUÉ. LA VICTOIRE OU LA MORT

PAIRE DE PISTOLETS

FUSIL SNIPER GALAAR-90

HAUTE VÉLOCITÉ, LÉTAL 2

110

115

120

•SABINE WREN
DE RETOUR CHEZ ELLE

SOLDAT MANDALORIEN

➔ SAUT 2

PISTOLERO

INSENSIBLE

AGILE

NOUS NOUS BATTONS POUR NOTRE FAMILLE

PISTOLETS & GRENADES

DÉFLAGRATION, DÉBORDEMENT

110

115

120

FORMATION SERRÉE

2 UNITÉS

Lors de ce round, tant qu'une unité alliée est à 1 d'une autre unité alliée, ces unités gagnent **PRÉCIS 1** et **MANŒUVRE IMPROBABLE**.

OU

MOURIR PLUTÔT QUE RENONCER

3 UNITÉS

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne 1 pion Viser ou Adrénaline. Lors de ce round, quand une unité alliée effectue une attaque au corps-à-corps, la réserve d'attaque gagne **BÉLIER 1**.

OU

FRAPPE VENGERESSE

ROOK KAST & 1 UNITÉ

Au début de la prochaine Phase d'Activation, choisissez une autre unité alliée à 1 de Rook Kast, si possible. Rook Kast et l'unité choisie gagnent 1 pion En attente. Lors de ce round, quand Rook Kas ou l'unité choisie dépense ou retire 1 ou plusieurs pions En attente, elle gagne 1 pion Viser et 1 pion Esquive.

ROOK KAST

FORMATION SERRÉE

2 UNITÉS

Lors de ce round, tant qu'une unité alliée est à 1 d'une autre unité alliée, ces unités gagnent **PRÉCIS 1** et **MANŒUVRE IMPROBABLE**.

OU

MOURIR PLUTÔT QUE RENONCER

3 UNITÉS

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne 1 pion Viser ou Adrénaline. Lors de ce round, quand une unité alliée effectue une attaque au corps-à-corps, la réserve d'attaque gagne **BÉLIER 1**.

OU

FRAPPE VENGERESSE

ROOK KAST & 1 UNITÉ

Au début de la prochaine Phase d'Activation, choisissez une autre unité alliée à 1 de Rook Kast, si possible. Rook Kast et l'unité choisie gagnent 1 pion En attente. Lors de ce round, quand Rook Kas ou l'unité choisie dépense ou retire 1 ou plusieurs pions En attente, elle gagne 1 pion Viser et 1 pion Esquive.

ROOK KAST

FORMATION SERRÉE

2 UNITÉS

Lors de ce round, tant qu'une unité alliée est à 1 d'une autre unité alliée, ces unités gagnent **PRÉCIS 1** et **MANŒUVRE IMPROBABLE**.

OU

MOURIR PLUTÔT QUE RENONCER

3 UNITÉS

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne 1 pion Viser ou Adrénaline. Lors de ce round, quand une unité alliée effectue une attaque au corps-à-corps, la réserve d'attaque gagne **BÉLIER 1**.

OU

FRAPPE VENGERESSE

ROOK KAST & 1 UNITÉ

Au début de la prochaine Phase d'Activation, choisissez une autre unité alliée à 1 de Rook Kast, si possible. Rook Kast et l'unité choisie gagnent 1 pion En attente. Lors de ce round, quand Rook Kas ou l'unité choisie dépense ou retire 1 ou plusieurs pions En attente, elle gagne 1 pion Viser et 1 pion Esquive.

ROOK KAST

SUPER COMMANDOS
SOLDAT MANDALORIEN

4

SAUT 2
DÉFENSE 1
INSENSIBLE
AUTONOME : VISER 1
LA VICTOIRE OU LA MORT

PAIRE DE PISTOLETS -2

FUSIL BLASTER #1-3

92

SUPER COMMANDOS
SOLDAT MANDALORIEN

4

SAUT 2
DÉFENSE 1
INSENSIBLE
AUTONOME : VISER 1
LA VICTOIRE OU LA MORT

PAIRE DE PISTOLETS -2

FUSIL BLASTER #1-3

92

SUPER COMMANDOS
SOLDAT MANDALORIEN

4

SAUT 2
DÉFENSE 1
INSENSIBLE
AUTONOME : VISER 1
LA VICTOIRE OU LA MORT

PAIRE DE PISTOLETS -2

FUSIL BLASTER #1-3

92

SUPER COMMANDOS
SOLDAT MANDALORIEN

92

SUPER COMMANDOS
SOLDAT MANDALORIEN

92

SUPER COMMANDOS
SOLDAT MANDALORIEN

92



SORTIR DE L'OMBRE

2 UNITÉS

Lors de ce round, chaque fois qu'une unité alliée effectue une attaque contre une unité qui a un pion Ordre face visible, après avoir résolu l'attaque, le contrôleur de cette dernière mélange son pion Ordre dans sa réserve d'ordres, puis l'unité en défense gagne 1 pion Suppression.

DIVULGATION : Résoudre les effets de mise en place. Choisissez 2 unités alliées. Elles ont **INFILTRATION** pour cette partie.

30

UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Din Djarin.

Une fois par round, lorsque cette unité est choisie comme cible du mot-clé **TELLE EST LA VOIE**, elle gagne 1 pion Adrénaline.

CHEF.

PISTOLET BLASTER DE DIN -2

LÉTAL 1

DIN DJARIN

25

UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Rook Kast.

Cette unité gagne **Escorte** : [symbole].

CHEF.

ROOK KAST



0

SOLDAT MANDALORIEN UNIQUEMENT.

Cette unité change son affiliation pour .
Cette unité gagne **LES MANDALORIENS SONT PLUS FORTS ENSEMBLE.**

CLAN KRYZE

0

SOLDAT MANDALORIEN UNIQUEMENT.

Cette unité change son affiliation pour .
Cette unité gagne **LES MANDALORIENS SONT PLUS FORTS ENSEMBLE.**

CLAN KRYZE

0

SOLDAT MANDALORIEN UNIQUEMENT.

Cette unité change son affiliation pour .
Cette unité gagne **LES MANDALORIENS SONT PLUS FORTS ENSEMBLE.**

CLAN KRYZE

0

SOLDAT MANDALORIEN UNIQUEMENT.

Cette unité change son affiliation pour .
Cette unité gagne **NOUS NOUS BATTONS POUR NOTRE FAMILLE.**

CLAN WREN

0

SOLDAT MANDALORIEN UNIQUEMENT.

Cette unité change son affiliation pour .
Cette unité gagne **NOUS NOUS BATTONS POUR NOTRE FAMILLE.**

CLAN WREN

0

SOLDAT MANDALORIEN UNIQUEMENT.

Cette unité change son affiliation pour .
Cette unité gagne **NOUS NOUS BATTONS POUR NOTRE FAMILLE.**

CLAN WREN

0

SOLDAT MANDALORIEN UNIQUEMENT.

Cette unité change son affiliation pour .
Si c'est une unité Guerriers Mandaloriens, elle gagne **TELLE EST LA VOIE : ESQUIVE 1.**
Si c'est une unité Guerriers Mandaloriens (Tirs de Soutien), elle gagne **TELLE EST LA VOIE : VISER 1** à la place.

HÉRITIERS DE LA DEATH WATCH

0

SOLDAT MANDALORIEN UNIQUEMENT.

Cette unité change son affiliation pour .
Si c'est une unité Guerriers Mandaloriens, elle gagne **TELLE EST LA VOIE : ESQUIVE 1.**
Si c'est une unité Guerriers Mandaloriens (Tirs de Soutien), elle gagne **TELLE EST LA VOIE : VISER 1** à la place.

HÉRITIERS DE LA DEATH WATCH

0

SOLDAT MANDALORIEN UNIQUEMENT.

Cette unité change son affiliation pour .
Si c'est une unité Guerriers Mandaloriens, elle gagne **TELLE EST LA VOIE : ESQUIVE 1.**
Si c'est une unité Guerriers Mandaloriens (Tirs de Soutien), elle gagne **TELLE EST LA VOIE : VISER 1** à la place.

HÉRITIERS DE LA DEATH WATCH



0

SOLDAT MANDALORIEN UNIQUEMENT.

Cette unité change son affiliation pour 
Cette unité gagne **LA VICTOIRE OU LA MORT.**

CLAN SAXON

0

SOLDAT MANDALORIEN UNIQUEMENT.

Cette unité change son affiliation pour 
Cette unité gagne **LA VICTOIRE OU LA MORT.**

CLAN SAXON

0

SOLDAT MANDALORIEN UNIQUEMENT.

Cette unité change son affiliation pour 
Cette unité gagne **LA VICTOIRE OU LA MORT.**

CLAN SAXON

0

**SOLDAT MANDALORIEN
▲ OU ▲ UNIQUEMENT.**

Cette unité change son affiliation pour 
Cette unité gagne **TELLE EST LA VOIE :**
VISER 1 OU ESQUIVE 1.

**CHAMPION DE
LA DEATH WATCH**

0

**SOLDAT MANDALORIEN
▲ OU ▲ UNIQUEMENT.**

Cette unité change son affiliation pour 
Cette unité gagne **TELLE EST LA VOIE :**
VISER 1 OU ESQUIVE 1.

**CHAMPION DE
LA DEATH WATCH**

0

**SOLDAT MANDALORIEN
▲ OU ▲ UNIQUEMENT.**

Cette unité change son affiliation pour 
Cette unité gagne **TELLE EST LA VOIE :**
VISER 1 OU ESQUIVE 1.

**CHAMPION DE
LA DEATH WATCH**

30

SUPER COMMANDOS UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Super Commando
Pistolero.

PAIRE DE PISTOLETS BLASTER  -2

DÉBORDEMENT

 **SUPER COMMANDO
PISTOLERO**

30

SUPER COMMANDOS UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Super Commando
Pistolero.

PAIRE DE PISTOLETS BLASTER  -2

DÉBORDEMENT

 **SUPER COMMANDO
PISTOLERO**

30

SUPER COMMANDOS UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Super Commando
Pistolero.

PAIRE DE PISTOLETS BLASTER  -2

DÉBORDEMENT

 **SUPER COMMANDO
PISTOLERO**

30

**SUPER COMMANDOS UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Super Commando
Tireur Embusqué.

TIREUR EMBUSQUÉ DÉSIGNÉ #1-3
LÉTAL 1

**SUPER COMMANDO
TIREUR EMBUSQUÉ**

30

**SUPER COMMANDOS UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Super Commando
Tireur Embusqué.

TIREUR EMBUSQUÉ DÉSIGNÉ #1-3
LÉTAL 1

**SUPER COMMANDO
TIREUR EMBUSQUÉ**

30

**SUPER COMMANDOS UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Super Commando
Tireur Embusqué.

TIREUR EMBUSQUÉ DÉSIGNÉ #1-3
LÉTAL 1

**SUPER COMMANDO
TIREUR EMBUSQUÉ**

30

**VÉTÉRANS DU CLAN WREN
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Duelliste avec Beskad.

Au début de l'activation de cette unité, vous
pouvez **CHARGE** cette carte. Dans ce cas, cette unité
gagne **CHARGE** jusqu'à la fin de son activation.

VIBROÉPÉE



PERFORMANT 1

**DUELLISTE AVEC BESKAD**

30

**VÉTÉRANS DU CLAN WREN
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Duelliste avec Beskad.

Au début de l'activation de cette unité, vous
pouvez **CHARGE** cette carte. Dans ce cas, cette unité
gagne **CHARGE** jusqu'à la fin de son activation.

VIBROÉPÉE



PERFORMANT 1

**DUELLISTE AVEC BESKAD**

30

**VÉTÉRANS DU CLAN WREN
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Duelliste avec Beskad.

Au début de l'activation de cette unité, vous
pouvez **CHARGE** cette carte. Dans ce cas, cette unité
gagne **CHARGE** jusqu'à la fin de son activation.

VIBROÉPÉE



PERFORMANT 1

**DUELLISTE AVEC BESKAD**

10

**SOLDAT MANDALORIEN NON-
NON- UNIQUEMENT.**

Cette unité gagne **BOUCLIER 2**.

BOUCLIER DE COMBAT

10

**SOLDAT MANDALORIEN NON-
NON- UNIQUEMENT.**

Cette unité gagne **BOUCLIER 2**.

BOUCLIER DE COMBAT

10

**SOLDAT MANDALORIEN NON-
NON- UNIQUEMENT.**

Cette unité gagne **BOUCLIER 2**.

BOUCLIER DE COMBAT



10

X

**SOLDAT MANDALORIEN UNIQUEMENT.
NON-INITIÉS MANDALORIENS
UNIQUEMENT.**

ROQUETTES DORSALES

3-4

ANTI-MATÉRIEL 4, IMPACT 4

4

..ROQUETTES DORSALES

10

X

**SOLDAT MANDALORIEN UNIQUEMENT.
NON-INITIÉS MANDALORIENS
UNIQUEMENT.**

ROQUETTES DORSALES

3-4

ANTI-MATÉRIEL 4, IMPACT 4

4

..ROQUETTES DORSALES

10

**SOLDAT MANDALORIEN
▲ OU ▲ UNIQUEMENT.**

Cette unité gagne **BOULIER 1** et
RECHARGER 1. Lors de la Phase Finale, si
elle n'a retourné aucun pion Bouclier actif à
ce round, elle peut retourner 1 de ses pions
Bouclier inactifs.

**..BOULIER DE COMBAT
PERSONNEL**

10

**SOLDAT MANDALORIEN
▲ OU ▲ UNIQUEMENT.**

Cette unité gagne **BOULIER 1** et
RECHARGER 1. Lors de la Phase Finale, si
elle n'a retourné aucun pion Bouclier actif à
ce round, elle peut retourner 1 de ses pions
Bouclier inactifs.

**..BOULIER DE COMBAT
PERSONNEL**

5

X

SOLDAT MANDALORIEN UNIQUEMENT.

Quand cette unité attaque, 1 de ses figurines
peut utiliser l'arme ci-dessous.

PROJECTEUR DE FLAMMES

-1

DÉFLAGRATION, SOUFFLE, SUPPRESSIF

1

**..PROJECTEUR
DE FLAMMES**

5

X

SOLDAT MANDALORIEN UNIQUEMENT.

Quand cette unité attaque, 1 de ses figurines
peut utiliser l'arme ci-dessous.

PROJECTEUR DE FLAMMES

-1

DÉFLAGRATION, SOUFFLE, SUPPRESSIF

1

**..PROJECTEUR
DE FLAMMES**

5

X

**SOLDAT MANDALORIEN
▲ OU ▲ UNIQUEMENT.**

➡ Choisissez une unité de soldats ennemie
à 1 et en LdV, et X cette carte.
L'unité choisie gagne 2 pions Immobilisation
et 2 pions Suppression.

..LANCEUR DE CORDE

5

X

**SOLDAT MANDALORIEN
▲ OU ▲ UNIQUEMENT.**

➡ Choisissez une unité de soldats ennemie
à 1 et en LdV, et X cette carte.
L'unité choisie gagne 2 pions Immobilisation
et 2 pions Suppression.

..LANCEUR DE CORDE

45

UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Gar Saxon.

Cette unité gagne **CONTRAINTÉ.**

CHEF.

FUSIL SNIPER GALAAR-90

1-5

HAUTE VÉLOCITÉ, LÉTAL 1

1

1

•GAR SAXON



10

**BO-KATAN KRYZE UNIQUEMENT.
CLANS MANDALORIENS UNIQUEMENT.**

Cette unité gagne **ALLIÉS DE CIRCONSTANCE**
et **IMMUNITÉ : PERFORANT**.

Les unités de soldats mandaloriens alliées
gagnent **LES MANDALORIENS SONT
PLUS FORTS ENSEMBLE**.

LE SABRE NOIR

IMPACT 1, PERFORANT 1



10



DIN DJARIN UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **IMMUNITÉ : PERFORANT**.

LE SABRE NOIR

IMPACT 1, PERFORANT 1



10



CHEF DU CLAN SAXON UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **CHARGE, DÉMORALISER 2**
et **IMMUNITÉ : PERFORANT**.

Cette amélioration ne peut pas être incluse
dans une armée qui contient
1 ou plusieurs unités

LE SABRE NOIR

IMPACT 1, PERFORANT 1



• **LE SABRE NOIR**

• **LE SABRE NOIR**

• **LE SABRE NOIR**



25

UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Sabine Wren.

► S'il n'y a pas de pion Graffiti allié sur le
champ de bataille, placez-en 1 à et en LdV
de cette unité, au contact d'un élément de
terrain qui ne soit pas un terrain en zone.

CHEF.

• **SABINE WREN**



25

OU **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Tristan Wren.

CHEF.

Cette unité gagne **PRÉCIS 2**.

Les unités alliées peuvent donner des ordres
à cette unité quelle que soit leur affiliation.

• **TRISTAN WREN**



25

UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Ursa Wren.

CHEF.

Cette unité augmente de 1 son et gagne
DÉFENSE 1.

• **URSA WREN**

VÉTÉRANS DU CLAN KRYZE

SOLDAT MANDALORIEN

MERCENAIRE : [Mandalorian Symbol]

SAUT 2

INSENSIBLE

LES MANDALORIENS SONT PLUS FORTS ENSEMBLE

TACTICIEN 1

PISTOLETS BLASTER

CARABINES GALAAR-15

1 2

1 2

1 2