

LISTE DES ERRATA

VI77K↓K 7VI±VI7VI(ΛI,VI

Valide à partir du 17/06/2026



AJUSTEMENT DES POINTS

Lors de tournois compétitifs, les joueurs doivent utiliser les valeurs de points adaptées, listées ci-dessous, à la place des valeurs imprimées sur les cartes. Les valeurs imprimées sur les cartes peuvent être utilisées pour toutes les parties hors tournois.

ALLIANCE REBELLE

	ANCIEN	ACTUEL	
Camion speeder A-A5	65	75	
<i>Laser Lourd</i>	12	7	
<i>Quadrilaser</i>	20	10	
<i>Astromech Instable</i>	6	16	
Ahsoka Tano	145	115	
TL-TT	50	54	
<i>Canon Laser de TL-TT</i>	10	15	
<i>Canon Rotatif de TL-TT</i>	20	15	
Le Bad Batch	140	150	▲ 10
Soldats de la Flotte			
<i>Escouade Soldat de la Flotte</i>	45	40	
Résistance Mandalorienne	68	62	
Blaster Moyen Mark II	38	40	
Commandos Rebelles	48	42	▼ 6
Vétérans Rebelles			
<i>Soldat avec CM-O/93</i>	26	22	
<i>Escouade Vétéran Rebelle</i>	63	50	
Cellule Dormante Rebelle	70	77	
<i>Tireur Embusqué Rebelle</i>	28	16	▼ 12
<i>Astromech</i>	5	10	
Soldats Rebelles			
<i>Escouade Soldat Rebelle</i>	45	40	
Sabine Wren	125	105	
<i>Le Sabre Noir</i>	15	5	
Guerriers Wookies (Combat. Liberté)	69	62	▼ 7
Guerriers Wookies (Rés. Kashyyyk)	72	62	▼ 10



EMPIRE GALACTIQUE



	ANCIEN	ACTUEL	
Soldat Monté sur Dewback			
<i>Fusil Lance-flammes CR-24</i>	10	14	
Le Cinquième Frère	105	97	
Droïde Chercheur ID10 d'Iden	15	0	▼ 15
Dark Troopers Impériaux			
<i>Dark Trooper Impérial</i>	32	28	
<i>Dark Trooper avec Tranchoir</i>	36	30	
<i>Dark. T. avec Lanceur à Frag. SM-9</i>	45	40	
<i>Dark T. avec Canon d'Assaut XS-IV</i>	55	49	
Death Troopers Impériaux	72	66	
<i>Soldat avec DLT-19D</i>	30	28	
Forces Spéciales Impériales	62	54	▼ 8
<i>Soldat des Forces Spéciales avec T-21</i>	24	20	▼ 4
Transport de partouille LAAT/le	100	90	
Moff Gideon	100	80	
Range Troopers	70	60	▼ 10
La Septième Sœur	110	102	
Shoretroopers	52	46	
<i>Soldat avec T-21B</i>	32	28	
<i>Escouade Shoretrooper</i>	70	52	
Snowtroopers			
<i>Escouade Snowtrooper</i>	46	40	
Escouade Stormtrooper Antiémeute	50	44	
<i>Droïdes de Sécurité de Série KX</i>	30	18	
<i>Tireur Embusqué Stormtrooper</i>	30	11	▼ 19
Stormtroopers			
<i>Escouade Squad</i>	46	40	
Speederbikes 74-Z	80	70	
Tank « Occupier » TX-225 GAVw			
<i>DLT-19 sur Pivot</i>	18	14	
<i>RT-97C sur Pivot</i>	14	10	

RÉPUBLIQUE GALACTIQUE

	ANCIEN	ACTUEL	
Soldats CRA	64	70	
<i>Echo, Tireur Embusqué CRA</i>	52	46	
Soldats ARF			
<i>Duo de Soldat ARF</i>	26	20	▼ 6
TL-TT			
<i>Canon Laser de TL-TT</i>	10	15	
<i>Canon Rotatif de TL-T</i>	20	15	
Le Bad Batch	160	170	▲ 10
Speeder BARC	65	59	
<i>Artilleur BARC avec Blaster Ionique</i>	25	21	
<i>Artilleur BARC avec RPS-6</i>	18	14	
<i>Artilleur BARC avec Laser Jumelé</i>	15	12	
Commandant Clone Cody	105	95	
Infanterie Soldat Clone			
<i>Escouade Infanterie Soldat Clone</i>	56	53	
Tireurs Embusqués Clones	58	50	
<i>Escouade Tireurs Embusqués Clones</i>	73	53	
Transport de Patrouille LAAT/le	100	90	
Tank de Classe Saber	155	145	▼ 10
Padmé Amidala	60	52	
Guerriers Wookies (Nobles Combattants)	69	62	▼ 7
Guerriers Wookies (Défens. Kashyyyk)	72	62	▼ 10
Yoda	170	150	

AMÉLIORATIONS UNIVERSELLES

	ANCIEN	ACTUEL	
Protocoles d'Attaque	8	3	▼ 5
Protocoles de Défense	8	3	▼ 5
Sabre lancé	5	10	▲ 5
Vigilance	12	9	▼ 3



ALLIANCE SÉPARATISTE



	ANCIEN	ACTUEL	
Char d'Assaut Blindé	165	150	
Asajj Ventress	130	115	
Magna Garde IG-100			
<i>Magna Garde avec RPS-6</i>	40	32	
Maul, Apprenti Impatient	130	115	▼ 15
Poggle le Bref	80	55	
Pilotes de STAP	80	70	
Sun Fac	80	55	

MERCENAIRES



	ANCIEN	ACTUEL	
Camion speeder A-A5	65	75	
<i>Laser Lourd</i>	12	7	
<i>Quadrilaser</i>	20	10	
<i>Astromech Instable</i>	6	16	
Cad Bane			
<i>Électro-gantelets</i>	10	3	
Frondeurs Ewok	35	38	
<i>Escouade Frondeur Ewok</i>	23	27	
Gar Saxon	95	90	
<i>Fusil Galar-90 de Saxon</i>	15	10	
Super Commandos Mandaloriens	70	66	
Capo du Syndicat Pyke	48	42	▼ 6
Fantassins du Syndicat Pyke	44	42	
<i>Soldat avec Disrupteur P13-M</i>	24	22	
Maul, Un Rival	150	130	▼ 20
<i>Le Sabre Noir</i>	10	0	
Wicket	70	64	▼ 6

ERRATA DE CARTES

AGENT DE CONFIANCE

La dernière phrase devrait dire :

Cette unité peut donner un ordre à l'unité choisie, quelle que soit son affiliation.

BOBA FETT, DAIMYO DE MOS ESPA

Son type d'unité devrait être Soldat Mandalorien.

BOBA FETT, INFÂME CHASSEUR DE PRIMES

Son type d'unité devrait être Soldat Mandalorien.

CAPITAINE CLONE REX (CARTE AMÉLIORATION)

La dernière phrase devrait dire :

Quand cette unité vainc une unité ennemie grâce à un attaque, après que l'action d'attaque a été résolue, elle peut effectuer 1 action gratuite.

CHANGEMENT DE PLANS

La première phrase devrait dire :

Quand cette carte est révélée, vous pouvez la défausser pour renvoyer une carte Commandement d'un adversaire dans sa main de Commandement et revenir à l'étape « Sélectionner et jouer des cartes Commandement ».

CURIOSITÉ INSATIABLE

La deuxième phrase devrait dire :

Si l'unité choisie est équipée d'au moins une amélioration  ou , défaussez 1 de ces améliorations non uniques ou limitées.

FRAPPE COORDONNÉE

La dernière phrase devrait dire :

Chaque unité gagne **Coordination : soldat clone** ou **Coordination : véhicule**  pour ce round.

GAR SAXON, COMMANDANT MILITANT

Son type d'unité devrait être Soldat Mandalorien.

GÉNÉRAL GRIEVOUS, SEIGNEUR DE GUERRE SUR MOTO-ROUE

Le nom de cette unité devrait être précédé du symbole d'unicité (•)

JE SUIS UN JEDI

La restriction au bas de la carte devrait indiquer :

Luke Skywalker, Chevalier Jedi

PILOTES DE STAP

Changez IA : **Déplacement** par IA : **Esquive**.

SABINE WREN, ARTISTE EXPLOSIVE

Son type d'unité devrait être Soldat Mandalorien

SOLDAT AVEC MORTIER DF-90

Les dés d'attaque de l'arme Mortier DF-90 devrait être 2 dés d'attaque noirs.

STIMULANTS D'URGENCE

La dernière phrase devrait dire :

Dans ce cas, à la fin 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.

SUPER COMMANDOS MANDALORIENS

Son type d'unité devrait être Soldat Mandalorien.

TIREUR EMBUSQUÉ REBELLE

Il manque la phrase suivante :

Ajoutez 1 figurine de Tireur Embusqué Rebelle.

TU SERS BIEN TON MAÎTRE

La restriction au bas de la carte devrait indiquer :

Luke Skywalker, Chevalier Jedi

CARTES RETIRÉES

Ci-dessous, nous vous indiquons d'anciennes cartes qui ont été retirées du jeu et qui ne peuvent plus être incluses dans vos armées.

CARTES COMMANDEMENT EMPIRE GALACTIQUE

- Maintenant Jeune Skywalker, tu vas Mourir
- Donne Libre Court à la Colère
- Une Légion Entière

CARTES UNITÉ EMPIRE GALACTIQUE

- Empereur Palpatine, Souverain de l'Empire Galactique
- Gardes Royaux de l'Empereur
- Officier Impérial, Commandant Impitoyable

CARTES AMÉLIORATION EMPIRE GALACTIQUE

- Fusil-Bo J-19
- Fusil DLT-20A d'Iden
- Garde avec Bâton Statique
- Répétiteur TL-50 d'Iden

CARTES COMMANDEMENT RÉPUBLIQUE GALACTIQUE

- Grroooogrrraaaawrrrrrrrmph
- Mrowgh Ghrrmrowrig !
- YHWARGGHHHHHHHHHHH !

CARTES AMÉLIORATION RÉPUBLIQUE GALACTIQUE

- Blaster E-5 de Récupération
- Réacteurs dorsaux JT-12

CARTES COMMANDEMENT MERCENAIRE

- Lanceur de Flammes ZX

CARTES COMMANDEMENT ALLIANCE REBELLE

- Accomplir la Mission
- Insoumise
- Tapis !

CARTES UNITÉ ALLIANCE REBELLE

- Arpenteurs Rebelles

- Officier Rebelle, Commandant Déterminé
- [Résistance Mandalorienne](#)
- [Résistance Mandalorienne, Clan Wren](#)

CARTES AMÉLIORATION ALLIANCE REBELLE

- A-180
- A-300
- Bistan
- Pao

CARTES UNITÉ ALLIANCE SÉPARATISTE

- Super Droïde Tactique, Contrôleur Principal

CARTES AMÉLIORATION NEUTRE

- Antenne Comms Intégrée
- [Bouclier de Combat de Saxon](#)
- [Bouclier de Combat de Sabine](#)
- Chauffeur Téméraire
- Chef Estimé
- Comlink Longue Portée
- Droïde "Gonk" Rénové
- [Électro-grappin](#)
- Méditation Martiale
- Présence Imposante
- [Projecteur de Flammes de Boba](#)
- [Projecteur de Flammes de Din](#)
- [Projecteur de Flammes ZX de Saxon](#)
- Relais de Comms
- [Roquettes Dorsales \(Résistance Mandalorienne\)](#)
- Soulevé par la Force
- [Super Commando avec Roquettes Dorsales](#)
- [Super Commando avec Boucliers de Combat](#)
- Tactique Brutale

CARTES MISES À JOUR

Les cartes suivantes ont été mises à jour par rapport à leurs versions imprimées. Vous pouvez imprimer les images suivantes pour les remplacer.

CARTES UNITÉ

Axe Woves
Commandos Rebelles (Groupe de Combat)
Din Djarin, Le Mandalorien
Droïdekas
Droïdes Aqua
Droïdes Commandos de Série BX (Groupe de Combat)
Scout Troopers (Groupe de Combat)
Soldats CRA (Groupe de Combat)

CARTES AMÉLIORATION

Ordres Improvisés
Roquettes Dorsales de Saxon
Saboteur avec Charge à Protons
Saboteur avec Charge Sonique
Saboteur avec Mine au Dioxis
Sniper avec DH-447
Sniper avec DLT-19x
Sniper Droïde de Série BX
Soldat CRA avec DC-15x
Super Commando Pistolero
Super Commando Tireur Embusqué

CARTES BATAILLE

Chaudron

20



GROUPE DE COMBAT
DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX
UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Sniper Droïde de Série BX.

FUSIL DE SNIPER BX

✱ 2-5

HAUTE VÉLOCITÉ, DÉBOULEMENT
EQUIPE SNIPER



SNIPER DROÏDE
DE SÉRIE BX

20



DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX
UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Saboteur avec Mine au Dioxis.

Quand cette arme est ajoutée à une réserve d'attaque, les autres armes à distance de cette réserve gagnent **ASSAUT 1**.

MINE AU DIOXIS

✱ -1

DÉFLAGRATION, POISON 1



SABOTEUR AVEC
MINE AU DIOXIS

5



Pendant la **Phase d'Activation**, après avoir pioché un pion Ordre dans votre réserve d'ordres, vous pouvez piocher 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.

ORDRES IMPROVISÉS

20



GROUPE DE COMBAT
COMMANDOS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Sniper avec DH-447.

FUSIL DE SNIPER DH-447

✱ 2-5

HAUTE VÉLOCITÉ, DÉBOULEMENT
EQUIPE SNIPER



SNIPER AVEC DH-447

14



COMMANDOS REBELLES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Saboteur avec Charge à Protons.

Quand cette arme est ajoutée à une réserve d'attaque, les autres armes à distance de cette réserve gagnent **ASSAUT 1**.

CHARGE À PROTONS

✱ -1

DÉFLAGRATION, IMPACT 6



SABOTEUR AVEC CHARGE
À PROTONS

20



GROUPE DE COMBAT
SCOUT TROOPERS UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Sniper avec DLT-19x.

FUSIL DE SNIPER DLT-19x

✱ 2-5

HAUTE VÉLOCITÉ, DÉBOULEMENT
EQUIPE SNIPER



SNIPER AVEC DLT-19x

17



SCOUT TROOPERS UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Saboteur avec Charge Sonique.

Quand cette arme est ajoutée à une réserve d'attaque, les autres armes à distance de cette réserve gagnent **ASSAUT 1**.

CHARGE SONIQUE

✱ -1

DÉFLAGRATION, IMPACT 4
SUPPRESSIF



SABOTEUR AVEC
CHARGE SONIQUE

26



GROUPE DE COMBAT
SOLDATS CRA UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Sniper Soldat CRA avec DC-15x.

FUSIL DE SNIPER DC-15x

✱ 2-5

HAUTE VÉLOCITÉ, DÉBOULEMENT
EQUIPE SNIPER



SNIPER SOLDAT CRA
AVEC DC-15x

26



SOLDATS CRA UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Artilleur Soldat CRA avec DC-15x.

FUSIL BLASTER DC-15x

✱ 1-3

DÉBOULEMENT



ARTILLEUR SOLDAT CRA
AVEC DC-15x

DRÔIDES COMMANDOS DE SÉRIE BX
 GROUPE DE COMBAT
 SOLDAT DROÏDE

IA : ESQUIVE

**DÉTACHEMENT : >▲> DROÏDES COMMANDOS
 DE SÉRIE BX**

ÉQUIPE AVEC ARME LOURDE

INSENSIBLE. INCOGNITO

POSITION PRÉPARÉE

DROÏDES AQUA

SOLDAT DROÏDE LOURD

IA : ATTAQUE

ARMURE 2

INFILTRATION

REDÉPLOIEMENT

INDIFFÉRENT

POING ÉCRASANT

IMPACT 1

1

CANON LASER

#1-3

1

3

2

1

1

3

67

DROIDÉKAS
SOLDAT DROÏDE LOURD

© LFL © AMG — Sergiy Glushakov

SOLDATS CRA
GROUPE DE COMBAT

SOLDAT CLONE

DÉFENSE 1

DÉTACHEMENT : > SOLDATS CRA

ÉQUIPE AVEC ARME LOURDE

INSENSIBLE

INCOGNITO

POSITION PRÉPARÉE

1

2

BLASTERS DC-17

-2

2

CHAUDRON

Δ □ ▽ ∇ ∩ ∪ ∩ ∪ ∩ ∪

Mise en place : placez 6 Points de Passage (POI) comme indiqué sur la carte de déploiement Chaudron.

Score : à partir du deuxième round, lors de chaque **Phase Finale**, marquez 1 PV pour chaque Point de Passage que vous sécurisez en territoire allié, et 1 PV pour chaque Point de Passage que vous sécurisez qui est entièrement en territoire contesté et à  d'un autre Point de Passage que vous sécurisez. De plus, vous marquez 1 PV si vous sécurisez les deux Points de Passage qui sont entièrement en territoire contesté.

Règles spéciales : pendant l'étape « Retirer les pions » de la **Phase Finale**, les unités contestant au moins 1 Point de Passage retirent 1 pion Suppression de moins.

SCOUT TROOPERS

SOLDAT

DÉTACHEMENT :  **SCOUT TROOPERS**
ÉQUIPE AVEC ARME LOURDE
INCOGNITO
PROFIL BAS
POSITION PRÉPARÉE

NON ARMÉ

BLASTER DE POCHE EC-17 #1-2



1 2

SCOUT TROOPERS

SOLDAT

DÉTACHEMENT :  **SCOUT TROOPERS**
ÉQUIPE AVEC ARME LOURDE
INCOGNITO
PROFIL BAS
POSITION PRÉPARÉE

NON ARMÉ

BLASTER DE POCHE EC-17 #1-2



1 2

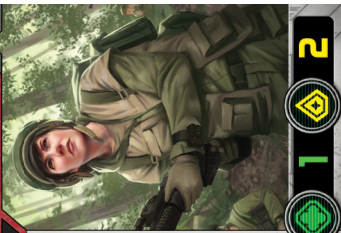
COMMANDOS REBELLES

SOLDAT

DÉTACHEMENT :  **COMMANDOS REBELLES**
ÉQUIPE AVEC ARME LOURDE
INCOGNITO
PROFIL BAS
POSITION PRÉPARÉE

NON ARMÉ

FUSIL BLASTER A280 #1-3



1 2

COMMANDOS REBELLES

SOLDAT

DÉTACHEMENT :  **COMMANDOS REBELLES**
ÉQUIPE AVEC ARME LOURDE
INCOGNITO
PROFIL BAS
POSITION PRÉPARÉE

NON ARMÉ

FUSIL BLASTER A280 #1-3



1 2

10



GAR SAXON, COMMANDANT MILITANT UNIQUEMENT.

CYCLE.

ROQUETTES DORSALES #2-3

DÉFLAGRATION, IMPACT 2

•ROQUETTES DORSALES DE SAXON

30



SUPER COMMANDOS MANDALORIENS UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Super Commando Pistolero.

PAIRE DE PISTOLETS BLASTER #1-2

DÉBORDEMENT

SUPER COMMANDO PISTOLERO

30



SUPER COMMANDOS MANDALORIENS UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Super Commando Tireur Embusqué.

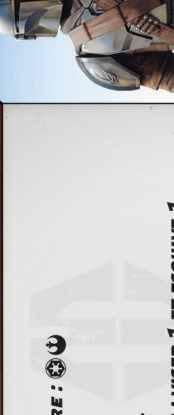
TIREUR EMBUSQUÉ DÉSIGNÉ #1-3

LÉTAL 1

SUPER COMMANDO TIREUR EMBUSQUÉ

•DIN DJARIN

LE MANDALORIEN



MERCENAIRE :

ARSENAL 2

PRIME

INSENSIBLE

AUTONOME : VISER 1 ET ESQUIVE 1

TACTICIEN 1

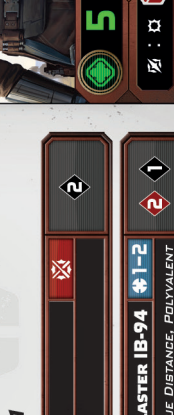
VIROBLAME

LÉTAL 1

PISTOLET BLASTER IB-94
#1-2

LÉTAL 1, LONGUE DISTANCE, POLYVALENT

▲ 1



2

2

1