

REPÉRÉ



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 le pion Ordre de l'unité en défense dans la réserve d'ordres du joueur.

SURVEILLANCE SECRÈTE



1 UNITÉ ▲ OU ▼

Lors de ce round, quand une unité ennemie reçoit un ordre via une carte Commandement, elle gagne 1 pion Suppression.

TIRS COORDONNÉS



3 UNITÉS ▲

Lors de ce round, quand une unité ▲ alliée dépense 1 ou plusieurs pions Viser au cours d'une attaque à distance, après avoir résolu l'attaque, choisissez une autre unité alliée à 2. L'unité choisie peut gagner 1 pion Viser.

EMPIRE GALACTIQUE
VIENS DONC LE PROUVER



LE CINQUIÈME FRÈRE & LA SEPTIÈME SŒUR

Lors de ce round, **Le Cinquième Frère** et **La Septième Sœur** gagnent **IDOMPTABLE** et lancent 1 dé de défense supplémentaire pendant l'étape « Lancer les dés de défense » tant qu'ils défendent. Jusqu'à la fin du round, chaque fois que **La Septième Sœur** est déclarée comme cible d'une attaque, si elle a un pion Ordre face visible, elle gagne 1 pion Esquive au début de l'étape « Appliquer les esquives et couverts ».

EMPIRE GALACTIQUE
TU CACHES MAL TA PEUR



LA SEPTIÈME SŒUR & 2 UNITÉS

La Septième Sœur gagne **DÉMORALISER 1** pour ce round. Jusqu'à la fin du round, chaque fois qu'une unité ennemie démoralisée à 1 de **La Septième Sœur** dépense 1 pion Viser pour relancer 1 ou plusieurs dés, cette unité ennemie relance 1 dé de moins.

EMPIRE GALACTIQUE
INATTENDU, MAIS BIENVENU !



LE CINQUIÈME FRÈRE & LA SEPTIÈME SŒUR

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle effectue une action Récupérer. Lors de ce round, chaque fois que **La Septième Sœur** attaque une unité ▼ ou ▲ qui a au moins 1 pion Ordre face cachée, au début de l'étape « Lancer les dés d'attaque », elle peut gagner jusqu'à 2 pions Suppression. Dans ce cas, elle gagne 1 pion Viser pour chaque pion Suppression ainsi gagné.

LA SEPTIÈME SŒUR
JE ME FICHE DE VOS INQUIÉTUDES



LE CINQUIÈME FRÈRE & 2 SOLDATS

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne **INTRÉPIDE** pour ce round.

LA SEPTIÈME SŒUR
TU VOUDRAIS M'INTERROGER ?



LE CINQUIÈME FRÈRE & LA SEPTIÈME SŒUR

PERMANENT. Chaque fois que **Le Cinquième Frère** gagne au moins 1 pion Viser, **La Septième Sœur** gagne 1 pion Esquive. Chaque fois que **Le Cinquième Frère** gagne au moins 1 pion Esquive, **La Septième Sœur** gagne 1 pion Viser. Quand l'une de ces deux unités est censée gagner au moins 1 pion Viser ou Esquive, l'autre unité peut gagner 1 pion Immobilisation. Dans ce cas, la première unité gagne 1 pion supplémentaire du même type.

LA SEPTIÈME SŒUR
MOURIR DE MA MAIN



MOFF GIDEON

Moff Gideon gagne 1 pion Viser et 1 pion Esquive, et gagne **IMPLACABLE** pour ce round.

LE CINQUIÈME FRÈRE

LE CINQUIÈME FRÈRE

MOFF GIDEON



VOUS AVEZ CE QUE JE VEUX

2 UNITÉS

Cette carte ne peut pas être choisie au premier round. Après que les ordres ont été donnés, choisissez une unité alliée **Dark Troopers Impériaux** qui a un pion Ordre face visible. Retirez cette unité du champ de bataille, en conservant tous ses pions, puis placez-la sur le champ de bataille au-delà de 3 de toute unité ennemie. Ensuite, retournez face cachée son pion Ordre.



INSTANT DE RÉFLEXION

3 UNITÉS ▲ OU ▼

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne 1 pion En attente.



AMBITION DÉVORANTE

DIRECTEUR ORSON KRENNIC

Au début de la **Phase d'Activation** de ce round, placez sur cette carte 3 pions Ordre face cachée, pris au hasard dans votre réserve d'ordres. Vous pouvez regarder ces pions Ordre à tout moment. Quand vous êtes censé piocher un pion Ordre de votre réserve d'ordres, vous pouvez choisir 1 des pions Ordre de cette carte et l'utiliser à la place.



MOFF GIDEON

DÉPLOYEZ LA GARNISON

2 SOLDATS

Au début de la **Phase d'Activation** de ce round, choisissez jusqu'à 2 unités de soldats alliées qui ont des pions Ordre face visible. Chaque unité choisie peut effectuer une action En attente gratuite.



MOFF GIDEON

UNE ANNIHILATION SE PROFILE

DIRECTEUR ORSON KRENNIC & 2 UNITÉS

Chaque unité de soldats sur le champ de bataille gagne 2 pions Suppression. Ensuite, si vous êtes au round 4 ou 5, chaque unité de soldats gagne 1 pion Suppression supplémentaire.



DIRECTEUR ORSON KRENNIC

PUISSANCE DE FEU MAXIMALE

GÉNÉRAL VEERS

À la fin de sa prochaine activation, le **Général Veers** peut effectuer une attaque en utilisant l'arme suivante.

CANONS DE TB-TT 4-4
IMMUNITÉ : DÉFLEXION, IMPACT 2



DIRECTEUR ORSON KRENNIC

MANŒUVRES D'ÉVASION

2 VÉHICULES

Quand une unité de véhicule alliée reçoit un ordre via cette carte, elle gagne 1 pion Esquive. Les unités de véhicule alliées gagnent **AGILE** pour ce round.



DIRECTEUR ORSON KRENNIC

DISCIPLINE IMPÉRIALE

GÉNÉRAL VEERS & 2 UNITÉS

Quand une unité alliée reçoit un ordre via cette carte, elle peut effectuer une action Récupérer.



GÉNÉRAL VEERS

PUISSANCE DE VADOR

DARK VADOR

Lors de ce round, **Dark Vader** gagne l'action gratuite suivante.

► Choisissez une autre unité non-▲ à 1. Placez le Chef de l'unité choisie sur le champ de bataille à 4 et à hauteur 1 de sa position actuelle. Ensuite, placez le reste de l'unité choisie en cohésion avec son Chef. Puis, s'il s'agit d'une unité ennemie, lancez 1 dé de défense blanc pour chaque figurine de l'unité. Cette unité ennemie subit 1 blessure pour chaque résultat ▼ ou ▼ obtenu.

GÉNÉRAL VEERS

GÉNÉRAL VEERS

DARK VADOR

IMPITOYABLE



DARK VADOR

Au début de chaque activation de **Dark Vader** à ce round, il gagne 1 pion Esquive. À la fin de la première activation de **Dark Vader** à ce round, il peut subir 1 blessure. Dans ce cas, mélangez son pion Ordre dans la réserve d'ordres. Pendant la deuxième activation de **Dark Vader** à ce round, il effectue 1 action de moins.

NOUVELLE TECHNIQUE DE MOTIVATION



2 SOLDATS

Lors de ce round, quand une unité de soldats alliée, autre que **Dark Vader**, qui a un pion Ordre face visible débute son activation, elle peut subir 1 blessure. Dans ce cas, elle peut effectuer 1 action supplémentaire au cours de cette activation.

LA PEUR ET LES HOMMES MORTS



DARK VADOR

Lors de ce round, quand **Dark Vader** subit 1 ou plusieurs blessures à cause d'une attaque ennemie, après que l'effet a été résolu, l'unité attaquante subit autant de blessures.

DARK VADOR

LES TÉNÈRES NOUS ENVAHISSENT



DARK VADOR

PERMANENT. Si cette carte n'a pas été divulguée, Dark Vader gagne **FIABLE 2**.

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

DARK VADOR

MAÎTRE DU MAL



DARK VADOR & 2 UNITÉS

Dark Vader gagne 1 pion Esquive. Au début de la prochaine activation de **Dark Vader**, chaque unité de soldats ennemie à 3 de lui gagne 3 pions Suppression.

DARK VADOR

VIENS ME COMBATTRE !



AGENT KALLUS

L'Agent Kallus gagne **TENIR BON** pour ce round. De plus, jusqu'à la fin du round, les unités de soldats ennemies qui sont engagées avec l'Agent Kallus ne peuvent pas se déplacer, sauf pour pivoter.

DARK VADOR

INVESTIGATION DU BSI



AGENT KALLUS & 1 UNITÉ

Annoncez un nombre et choisissez un adversaire. Mettez cette carte de côté. Ensuite, l'adversaire choisi met de côté, face visible, toutes les cartes Commandement de sa main de Commandement affichant le nombre annoncé de points lumineux. Pendant la **Phase Finale**, ne défaussez pas cette carte. Après que l'adversaire choisi a joué une carte Commandement lors d'un round ultérieur, il remet dans sa main de Commandement les cartes Commandement mises de côté. Ensuite, défaussez cette carte.

AGENT KALLUS

DARK VADOR

TACTIQUES IMPITOYABLES



3 UNITÉS

Lors de ce round, chaque fois qu'une unité alliée qui a un pion Ordre face visible effectue une attaque à distance, après avoir résolu l'attaque, l'unité en défense gagne 1 pion Surveillance. De plus, jusqu'à la fin du round, chaque fois qu'une unité alliée déclare une attaque contre une unité ennemie qui a au moins 1 pion Surveillance, l'unité attaquante peut dépenser 1 de ces pions. Dans ce cas, la réserve d'attaque gagne **SUPPRESSIF**.

AGENT KALLUS

AGENT KALLUS

SCANNER CORONAIRE



IDEN VERSIO

Iden Versio gagne 1 pion Viser et gagne **TIREUR D'ÉLITE 2** pour ce round. À la fin de la prochaine activation d'Iden Versio, elle gagne 1 pion Esquive et 1 pion En attente.

IDEN VERSIO



NEUTRALISATION

IDEN VERSIO

Lors de ce round, **Iden Versio** gagne l'action gratuite suivante.

► Choisissez une unité de soldats ennemie à ❶ et en LdV d'un **Droïde Chercheur ID10** d'**Iden** allié.

L'unité choisie gagne 3 pions Suppression. Ensuite, s'il s'agit d'une unité ▲ qui n'a pas été activée à ce round, retournez face cachée son pion Ordre, si possible. Si vous n'avez pas pu retourner face cachée le pion Ordre de cette unité ▲, assignez-lui un pion Ordre ▲ face cachée de la réserve d'ordres du joueur qui la contrôle.



FRAPPE TACTIQUE

IDEN VERSIO & 2 SOLDATS

Lors de ce round, quand **Iden Versio** ou une unité ▼▲ allié qui a un pion Ordre face visible débute son activation, elle peut réduire sa vitesse maximale à 1 jusqu'à la fin de cette activation. Dans ce cas, elle gagne **AGUERRI** et **TACTICIEN 1** jusqu'à la fin de cette activation.



DÉFLAGRATION CONFINÉE

IDEN VERSIO

Lors de round, quand **Iden Versio** débute son activation, elle effectue une action Récupérer. Lors de son activation à ce round, **Iden Versio** gagne l'arme suivante.

LANCE-GRENADES

❶-2

5

DÉFLAGRATION, DISPERSION, SUPPRESSIF



IDEN VERSIO

FEU INCESSANT

2 UNITÉS

Lors de ce round, chaque unité ennemie ne peut pas retirer plus de 1 pion Suppression pendant son étape « Se Rallier ».



IDEN VERSIO

TIR DE BARRAGE ACCABLANT

2 UNITÉS

Une seule fois lors de ce round, à la fin de l'activation d'une unité ▼▲ allié, cette unité peut effectuer une attaque en utilisant l'arme suivante.

TIR DE BARRAGE

❶-4-❶

4

DÉFLAGRATION, RAYON 1, CRITIQUE 3, IMMUNITÉ : DEFLEXION, SUPPRESSIF



IDEN VERSIO

DÉBARQUEMENT POUR ASSAUT TERRESTRE

3 UNITÉS

Quand une unité de soldats ▲ reçoit un ordre via cette carte, jusqu'à la fin du round, elle gagne **MARCHE FORCÉE** et ses armes gagnent **SUPPRESSIF**.



FORCE BLIZZARD

CHASSEZ-LES !

1 VÉHICULE

Les véhicules alliés gagnent **DÉMORALISER 1** pour ce round. La première fois à ce round qu'un véhicule allié qui a un pion Ordre face visible termine un déplacement à ❷ d'une ou plusieurs unités ennemies, choisissez 1 de ces unités. Lancez 1 dé de défense blanc pour chaque figurine de l'unité choisie. L'unité choisie subit 1 blessure pour chaque résultat ▼ ou ▼ obtenu.



FORCE BLIZZARD

BESOIN DE RENFORTS !

2 SOLDATS

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne **RETRAIT** pour ce round.



FORCE BLIZZARD

PRÊTS À RIPOSTER

3 UNITÉS

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne 1 pion Viser pour chaque unité ennemie à ❶ d'elle. Ensuite, si elle n'a pas gagné de pion Viser de cette façon, elle gagne 1 pion En attente.



FORCE TEMPEST



FORCE TEMPEST



FORCE TEMPEST

ARTILLERIE, INFANTERIE !



MAJOR MARQUAND

Jusqu'à la fin du round, le **Major Marquand** gagne **TACTICIEN 1** et ses armes gagnent **SUPPRESSIF**. Lors de sa prochaine activation, le **Major Marquand** réduit de 1 sa vitesse maximale, jusqu'à un minimum de 1.

MAJOR MARQUAND

ESCADRON, AVEC MOI !



MAJOR MARQUAND

Au début de la prochaine activation du **Major Marquand**, chaque autre unité de véhicule alliée à **1** de lui peut effectuer un pivot gratuitement. Puis, ces unités peuvent effectuer un déplacement à vitesse 1.

MAJOR MARQUAND

CAVALERIE BLINDÉE



3 VÉHICULES

Jusqu'à la fin du round, chaque fois qu'une autre unité de véhicule alliée débute son activation à **1** du **Major Marquand**, elle peut choisir et résoudre 1 des effets suivants :

- Si elle est dans l'arc de tir avant du **Major Marquand** ou est non déployée, elle peut gagner 1 pion Esquive.
- Si elle est dans un arc de tir latéral du **Major Marquand**, elle peut gagner 1 pion Viser.
- Si elle est dans l'arc de tir arrière du **Major Marquand**, elle peut effectuer un déplacement à vitesse 1.

MAJOR MARQUAND