

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.

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

1 UNITÉ à OU

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 3. L'unité choisie peut gagner 1 pion Viser.

EMPIRE GALACTIQUE

Inattendu, Mais Bienvenu !



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

LE CINQUIÈME FRÈRE & 2 SOLDATS

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte,

LE CINQUIÈME FRÈRE

elle gagne INTRÉPIDE pour ce round.

« Appliquer les esquives et couverts ».

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.

LA SEPTIÈME SŒUR & 2 UNITÉS

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

LA SEPTIÈME SŒUR

Mourir de ma Main



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.

MOFF GIDEON

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

Le Cinquième Frère

Moff Gideon



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 😝 de toute unité ennemie. Ensuite, retournez face cachée son pion Ordre.



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



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.

DIRECTEUR ORSON KRENNIC



Moff Gideon

UNE ANNIHILATION SE PROFILE



GÉNÉRAL VEERS

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.

2 SOLDATS

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.

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



GÉNÉRAL VEERS

DIRECTEUR ORSON KRENNIC

Manœuvres d'Évasion





DARK VADOR

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

Choisissez une autre unité non- à à 0. Placez le Chef de l'unité choisie sur le champ de bataille à 🍪 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.



2 VÉHICULES

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



GÉNÉRAL VEERS & 2 UNITÉS

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

GÉNÉRAL VEERS GÉNÉRAL VEERS **DARK VADOR**



ce round, il gagne 1 pion Esquive. À la fin de la première activation de Dark Vador 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 Vador à ce round, il effectue 1 action de moins.

Lors de ce round, quand une unité de soldats alliée, autre que Dark Vador, 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.

Lors de ce round, quand Dark Vador 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.



divulguée, Dark Vador gagne FIABLE 2.

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

carte. Après que l'adversaire choisi a joué une

il remet dans sa main de Commandement les

carte Commandement lors d'un round ultérieur,

Dark Vador gagne 1 pion Esquive. Au début de la prochaine activation de Dark Vador, chaque unité de soldats ennemie à 2 de lui gagne 3 pions Suppression.

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.

Iden Versio gagne 1 pion Viser et gagne

TIREUR D'ELITE 2 pour ce round.

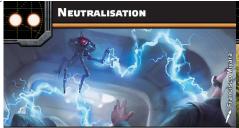


De plus, jusqu'à la fin du round, chaque fois

une unité ennemie qui a au moins 1 pion

qu'une unité alliée déclare une attaque contre

Surveillance, l'unité attaquante peut dépenser À la fin de la prochaine activation d'Iden Versio, cartes Commandement mises de côté. Ensuite, 1 de ces pions. Dans ce cas, la réserve d'attaque elle gagne 1 pion Esquive et 1 pion En attente. défaussez cette carte. gagne SUPPRESSIF. AGENT KALLUS **AGENT KALLUS IDEN VERSIO**



IDEN VERSIO

Lors de ce round, Iden Versio gagne l'action

> Choisissez une unité de soldats ennemie à 1 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 A, assignez-lui un pion Ordre A face cachée de la réserve d'ordres du joueur qui la contrôle.



IDEN VERSIO & 2 SOLDATS

Lors de ce round, quand Iden Versio ou une unité 🕶 alliée 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.

IDEN VERSIO

Tir de Barrage Accablant



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.





2 UNITÉS

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



2 UNITÉS

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





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

Prêts à Riposter



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 **3** 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 TEMPEST

FORCE BLIZZARD

BESOIN DE RENFORTS!

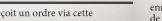


Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne RETRAIT pour ce round.



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

3 UNITÉS



Force Tempest





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

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

- 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 MAJOR MARQUAND MAJOR MARQUAND