



OFFENSIVE SYNCHRONISÉE

1 VÉHICULE

Quand une unité de véhicule alliée reçoit un ordre via cette carte, choisissez une unité de soldats clones alliée à **3** de ce véhicule. Le **3** nommé donne un ordre à l'unité choisie.



DÉFENSE COURAGEUSE

3 SOLDATS

Quand une unité de soldats Wookiee alliée reçoit un ordre via cette carte, si une unité de soldats Wookiee **3** a donné cet ordre, l'unité qui a reçu l'ordre gagne **DÉMORALISER 1** pour ce round.



ABATTEZ-LE !

COMMANDANT CLONE CODY

Pendant sa prochaine activation, le **Commandant Clone Cody** peut effectuer ses actions **3** jusqu'à 2 fois. Lors de ce round, à chaque fois qu'une unité alliée déclare une attaque contre une unité ennemie qui a au moins 1 pion Surveillance, l'unité alliée peut dépenser 1 de ces pions. Dans ce cas, cette attaque gagne **SUPPRESSIF** si l'unité ennemie est une unité de soldats, ou **IMPACT 1** s'il s'agit d'une unité de véhicule.



RÉPUBLIQUE GALACTIQUE

VOUS AI-JE DÉJÀ LAISSÉ TOMBER ?

COMMANDANT CLONE CODY & 1 SOLDAT

Lors de ce round, à chaque fois qu'une unité qui a reçu un ordre via cette carte subit au moins 1 blessure d'une attaque ennemie alors qu'elle est à **1** du **Commandant Clone Cody**, après que l'attaque a été résolue, si le **Commandant Clone Cody** est à **4** et en LdV de l'unité ennemie attaquante, il peut effectuer une attaque contre cette dernière.



RÉPUBLIQUE GALACTIQUE

ARMES COMBINÉES

2 SOLDATS & 2 VÉHICULES

Pendant sa prochaine activation, le **Commandant Clone Cody** peut effectuer ses actions **3** jusqu'à 2 fois. Lors de ce round, à chaque fois qu'une unité de véhicule alliée déclare une attaque contre une unité ennemie qui a au moins 1 pion Surveillance, l'unité alliée peut dépenser 1 de ces pions. Dans ce cas, après que l'attaque a été résolue, une unité de soldats clones alliée à **1** de ce véhicule peut effectuer un déplacement à vitesse 1.



COMMANDANT CLONE CODY

BRAVADE

1 UNITÉ **3** OU **4**

Quand une unité alliée reçoit un ordre via cette carte, si une unité de soldats Wookiee **3** a donné cet ordre, et si l'unité qui l'a reçu a au moins 1 pion Blessure ou au moins 1 figurine vaincue, l'unité qui a reçu l'ordre gagne 1 pion Viser, 1 pion Esquive et 1 pion Adrénaline.



COMMANDANT CLONE CODY

SOUTIEN AÉRIEN

1 UNITÉ **3** OU **4**

Une seule fois lors de ce round, à la fin de l'activation d'une unité **3** alliée ou d'une unité **COMMANDANT DES OPÉRATIONS** alliée, cette unité peut effectuer une attaque en utilisant l'arme suivante.

SOUTIEN AÉRIEN **3-4** **1** **2**
RAYON 2, IMMUNITÉ : DÉFLEXION



COMMANDANT CLONE CODY

EN POSITION !

2 SOLDATS

Quand une unité de soldats Wookiee alliée reçoit un ordre via cette carte, si une unité de soldats Wookiee **3** a donné cet ordre, l'unité qui a reçu l'ordre gagne **PRESTE 1** pour ce round.



RÉPUBLIQUE GALACTIQUE

ATTAQUE DES CLONES

3 SOLDATS CLONES

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle peut gagner 1 pion Adrénaline ou retirer 1 pion Suppression.

RÉPUBLIQUE GALACTIQUE

RÉPUBLIQUE GALACTIQUE

RÉPUBLIQUE GALACTIQUE

LA TAILLE IMPORTANTE N'EST PAS



YODA

Lors de ce round, Yoda gagne **SAUT 1**, **CHARGE**, **RETRAIT** et sa vitesse maximale est considérée comme étant de 3.
Lors de sa prochaine activation, Yoda peut effectuer n'importe laquelle de ses actions **SAUT** ou **CHARGE** jusqu'à 2 fois.
Au début de la prochaine Phase Finale, si la carte **Il n'y a Pas d'Essai** est dans votre défausse, renvoyez-la dans votre main de Commandement.

IL N'Y A PAS D'ESSAI



YODA & 1 SOLDAT

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne 1 pion Esquive et gagne **MANŒUVRE IMPROBABLE** et **IMPLACABLE** pour ce round.
Au début de la prochaine Phase Finale, si la carte **Des Êtres Lumineux Nous Sommes** est dans votre défausse, renvoyez-la dans votre main de Commandement.

DES ÊTRES LUMINEUX NOUS SOMMES



CHACQUE UNITÉ ÉLIGIBLE

Yoda gagne 2 pions Viser, 2 pions Esquive et 2 pions Adrenaline. Yoda ne peut pas attaquer lors de ce round. Jusqu'à la fin du round, les unités alliées à **3** de Yoda peuvent dépenser les pions Viser, Esquive et Adrenaline de Yoda.
Au début de la prochaine Phase Finale, si la carte **La Taille Importante n'Est Pas** est dans votre défausse, renvoyez-la dans votre main de Commandement.

YODA

COUVERTURE DIPLOMATIQUE



PADMÉ AMIDALA

PERMANENT. Si cette carte a été divulguée, Padmé Amidala gagne **MISSION SECRÈTE**. Sinon, elle gagne **INSPIRATION 1**.

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

YODA

NOTRE DESTIN EST ENTRE VOS MAINS



PADMÉ AMIDALA

Padmé Amidala gagne **SENS DU DANGER 2** pour ce round. Au début de la prochaine Phase d'Activation, les unités de soldats alliées à **3** de Padmé Amidala peuvent retirer n'importe quel nombre de pions Suppression. Ensuite, pour chaque pion Suppression ainsi retiré, Padmé Amidala gagne 1 pion Suppression. Enfin, pour chaque pion Suppression ainsi gagné, elle gagne 1 pion Esquive, pour un gain maximum de 2 pions Esquive.

YODA

NÉGOCIATIONS BRUTES



PADMÉ AMIDALA & 1 SOLDAT

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, cette unité peut soit effectuer un déplacement à vitesse 1, soit gagner 1 pion Viser, Esquive ou Adrenaline.

PADMÉ AMIDALA

NOUS NE SOMMES PAS PROGRAMMÉS



4 SOLDATS CLONES

Le Capitaine Clone Rex gagne 2 pions Adrenaline et gagne **INSPIRATION 2** pour ce round. Au début de sa prochaine activation, le Capitaine Clone Rex peut effectuer une action Récupérer.

PADMÉ AMIDALA

APPELÉZ-MOI CAPITAINE



CAPITAINE CLONE REX

Lors de ce round, une seule fois par activation, tant que le Capitaine Clone Rex a un pion Ordre face visible, quand une autre unité alliée attaque une unité ennemie à **3** et en LdV du Capitaine Clone Rex, ajoutez 3 dés d'attaque rouges à la réserve d'attaque de l'unité alliée pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque ».

PADMÉ AMIDALA

PRENEZ ÇA, CLIQUETIS AMBULANTS !



2 SOLDATS

Lors de ce round, chaque fois qu'une unité de soldats clones alliée qui a un pion Ordre face visible effectue une action Viser au cours de son activation, elle peut augmenter de 1 la **+** maximale de chacune de ses armes à distance, pour un maximum de 4, jusqu'à la fin de cette activation.

CAPITAINE CLONE REX

CAPITAINE CLONE REX

CAPITAINE CLONE REX



GÉNÉRAL SKYWALKER

ANAKIN SKYWALKER & 2 UNITÉS

Anakin Skywalker gagne **INSPIRATION 2** pour ce round. Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne 1 pion Viser.



QUE LA FÊTE COMMENCE !

ANAKIN SKYWALKER

Anakin Skywalker gagne **SAUT 2** pour ce round. Lors de sa prochaine activation, Anakin Skywalker peut effectuer jusqu'à 2 actions Attaquer.

DIVULGATION : Résoudre les effets de mise en place. Anakin Skywalker gagne **POSITION PRÉPARÉE** pour cette partie.



C'EST MAL CONNAÎTRE MES POUVOIRS

ANAKIN SKYWALKER & 1 UNITÉ

Lors de ce round, chaque fois qu'Anakin Skywalker attaque une unité qui a un pion Ordre face cachée, ajoutez 6 dés d'attaque blancs à sa réserve d'attaque lors de l'étape « Constituer la réserve d'attaque ».



ANAKIN SKYWALKER

GÉNÉRAL KENOBI

OBI-WAN KENOBI & 2 UNITÉS

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne 1 pion Adrénaline pour chaque autre unité alliée à 1 d'elle.



ANAKIN SKYWALKER

SALUT À TOUS !

OBI-WAN KENOBI

Obi-Wan Kenobi gagne **AGILE** pour ce round. Au début de la prochaine Phase d'Activation, Obi-Wan Kenobi peut gagner 1 pion Viser, Esquive, En attente ou Adrénaline pour chaque unité ennemie à 2.



ANAKIN SKYWALKER

LA CONNAISSANCE ET LA DÉFENSE

2 SOLDATS

Obi-Wan Kenobi gagne 1 pion Esquive pour chaque autre unité de soldats alliée à 1. Lors de ce round, Obi-Wan Kenobi peut utiliser **GARDIEN X** pendant les attaques au corps-à-corps ennemies.



OBI-WAN KENOBI

PLANIFICATION TACTIQUE

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 ce pion dans la réserve d'ordres de son contrôleur.



OBI-WAN KENOBI

CHEFS DE LA 501^E

3 UNITÉS ▼ OU ▲

PERMANENT. Les unités alliées à 2 d'Anakin Skywalker et/ou d'un Capitaine Clone Rex allié gagnent **INDOMPTABLE**.



OBI-WAN KENOBI

EN PREMIÈRE LIGNE

1 UNITÉ ▲

Lorsque vous constituez votre main de Commandement, considérez cette carte comme ayant 2 points lumineux. Quand un ▲ allié reçoit un ordre via cette carte, choisissez jusqu'à 3 autres unités alliées à 1 de ce ▲. Chaque unité choisie gagne 1 pion Viser ou Esquive.

501^E LÉGION

501^E LÉGION

501^E LÉGION

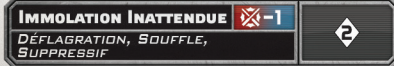


IMMOLATION INATTENDUE

Anthony Devine

R2-D2

Quand R2-D2 effectue une attaque à ce round, après que l'attaque a été résolue, il peut effectuer une action Se Déplacer gratuite. Lors de sa prochaine activation, R2-D2 gagne l'arme suivante.



ÉCRAN DE FUMÉE

Andreas Zafraios

R2-D2 & 1 SOLDAT

Quand R2-D2 donne un ordre à une autre unité via cette carte, cette autre unité peut effectuer un déplacement à vitesse 1. Au début de la prochaine Phase d'Activation, R2-D2 peut effectuer une action gratuite ► **FUMÉE 1**.



DÉCOLLAGE !

Martin Diego Sadaba

R2-D2

Lors de ce round, R2-D2 augmente de 1 sa vitesse maximale et gagne **RETRAIT** et ► **SAUT 1**.
Quand R2-D2 reçoit un ordre via cette carte, il gagne 1 pion Esquive et 1 pion Suppression.



R2-D2

LA TAILLE IMPORTE PARFOIS

Nicholas Gregory

CHEWBACCA & YODA

Si Chewbacca est à ① d'un Yoda allié, et si ce Yoda est sur le champ de bataille, placez-le au contact de Chewbacca. Dans ce cas, jusqu'à la fin du round, ce Yoda ne peut pas effectuer de déplacements et chaque fois que Chewbacca se déplace, après que ce déplacement a été résolu, placez ce Yoda au contact de Chewbacca. Tant qu'un Yoda allié est au contact de Chewbacca à ce round, Chewbacca gagne **DÉFLEXION**, peut dépenser les pions Esquive de ce Yoda et lance des dés de défense rouges lorsqu'il défend ou utilise **GARDIEN X**.

CHEWBACCA



R2-D2

ON LES DESCEND UN PAR UN

Chris Bjors

LE BAD BATCH

Lors de ce round, tant que Le Bad Batch contient :
Hunter, sa vitesse maximale augmente de 1.
Tech, il gagne **TACTICIEN 1**.
Echo, il gagne **FIABLE 1**.
Crosshair, il gagne **PRÉCIS 1**.
Omega, il gagne **INSPIRATION 1**.
Wrecker, ses armes gagnent **SUPPRESSIF**.

LE BAD BATCH

R2-D2