

22



**INFANTRIE SOLDAT CLONE
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Soldat Clone avec DP-23.

BLASTER DP-23		
PERFORANT 1		

SOLDAT CLONE AVEC DP-23

22



**INFANTRIE SOLDAT CLONE
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Soldat Clone avec DP-23.

BLASTER DP-23		
PERFORANT 1		

SOLDAT CLONE AVEC DP-23

22



**INFANTRIE SOLDAT CLONE
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Soldat Clone avec DP-23.

BLASTER DP-23		
PERFORANT 1		

SOLDAT CLONE AVEC DP-23

22



**INFANTRIE SOLDAT CLONE
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Soldat Clone avec Z-6.

BLASTER ROTATIF Z-6		

SOLDAT CLONE AVEC Z-6

22



**INFANTRIE SOLDAT CLONE
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Soldat Clone avec Z-6.

BLASTER ROTATIF Z-6		

SOLDAT CLONE AVEC Z-6

22



**INFANTRIE SOLDAT CLONE
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Soldat Clone avec Z-6.

BLASTER ROTATIF Z-6		

SOLDAT CLONE AVEC Z-6

23



**INFANTRIE SOLDAT CLONE OU
TIREURS EMBUSQUÉS CLONES
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Soldat Clone avec RPS-6.

LANCE-ROQUETTES RPS-6			
ENGOMBRANT, IMPACT 2			

SOLDAT CLONE AVEC RPS-6

23



**INFANTRIE SOLDAT CLONE OU
TIREURS EMBUSQUÉS CLONES
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Soldat Clone avec RPS-6.

LANCE-ROQUETTES RPS-6			
ENGOMBRANT, IMPACT 2			

SOLDAT CLONE AVEC RPS-6

23



**INFANTRIE SOLDAT CLONE OU
TIREURS EMBUSQUÉS CLONES
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Soldat Clone avec RPS-6.

LANCE-ROQUETTES RPS-6			
ENGOMBRANT, IMPACT 2			

SOLDAT CLONE AVEC RPS-6

20



INFANTRIE SOLDAT CLONE OU TIREURS EMBUSQUÉS CLONES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat Clone avec Mortier.

MORTIER	☠ 2-4	2
CRITIQUE 1, ENDOBRANT, SUPPRESSIF		

SOLDAT CLONE AVEC MORTIER

20



INFANTRIE SOLDAT CLONE OU TIREURS EMBUSQUÉS CLONES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat Clone avec Mortier.

MORTIER	☠ 2-4	2
CRITIQUE 1, ENDOBRANT, SUPPRESSIF		

SOLDAT CLONE AVEC MORTIER

20



INFANTRIE SOLDAT CLONE OU TIREURS EMBUSQUÉS CLONES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat Clone avec Mortier.

MORTIER	☠ 2-4	2
CRITIQUE 1, ENDOBRANT, SUPPRESSIF		

SOLDAT CLONE AVEC MORTIER

52



SOLDAT CLONE ▲ OU ▼ UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Echo.

CHEF.

Cette unité gagne **FIABLE 1**.

DC-15x d'Echo	☠ 1-5	2
CRITIQUE 1, IMMUNITÉ : DÉFLEXION, LÉTAL 1		

•ECHO, TIREUR EMBUSQUÉ CRA

37



SOLDATS CRA UNIQUEMENT.

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

FUSIL DE SNIPER DC-15x	☠ 1-5	1 1
IMMUNITÉ : DÉFLEXION, LÉTAL 1		

SOLDAT CRA AVEC DC-15x

37



SOLDATS CRA UNIQUEMENT.

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

FUSIL DE SNIPER DC-15x	☠ 1-5	1 1
IMMUNITÉ : DÉFLEXION, LÉTAL 1		

SOLDAT CRA AVEC DC-15x

37



SOLDATS CRA UNIQUEMENT.

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

FUSIL DE SNIPER DC-15x	☠ 1-5	1 1
IMMUNITÉ : DÉFLEXION, LÉTAL 1		

SOLDAT CRA AVEC DC-15x

37



SOLDATS CRA UNIQUEMENT.

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

FUSIL DE SNIPER DC-15x	☠ 1-5	1 1
IMMUNITÉ : DÉFLEXION, LÉTAL 1		

SOLDAT CRA AVEC DC-15x

26



GUERRIERS WOOKIES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Wookiee avec Bouclier de Combat.

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez retourner cette carte.

Réduisez de 1 la vitesse maximale de cette unité. Cette unité gagne **ARMURE 1**.

BOUCLIER DE COMBAT	☠	2
---------------------------	---	---

WOOKIEE AVEC BOUCLIER DE COMBAT



26

GUERRIERS WOOKIES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Wookiee avec Bouclier de Combat.

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez retourner cette carte.

BOUCLIER DE COMBAT		

WOKIEE AVEC BOUCLIER DE COMBAT



26

GUERRIERS WOOKIES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Wookiee avec Bouclier de Combat.

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez retourner cette carte.
Réduisez de 1 la vitesse maximale de cette unité. Cette unité gagne **ARMURE 1**.

BOUCLIER DE COMBAT		

WOKIEE AVEC BOUCLIER DE COMBAT



26

GUERRIERS WOOKIES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Wookiee avec Bouclier de Combat.

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez retourner cette carte.

BOUCLIER DE COMBAT		

WOKIEE AVEC BOUCLIER DE COMBAT



26

GUERRIERS WOOKIES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Wookiee avec Arme d'Épaulé.

ARME D'ÉPAULE		
SUPPRESSIF		

WOKIEE AVEC ARME D'ÉPAULE



26

GUERRIERS WOOKIES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Wookiee avec Arme d'Épaulé.

ARME D'ÉPAULE		
SUPPRESSIF		

WOKIEE AVEC ARME D'ÉPAULE



31

GUERRIERS WOOKIES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Wookiee avec Arbalète.

ARBALÈTE		
IMPACT 1, PERFORANT 1		

WOKIEE AVEC ARBALÈTE



31

GUERRIERS WOOKIES UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Wookiee avec Arbalète.

ARBALÈTE		
IMPACT 1, PERFORANT 1		

WOKIEE AVEC ARBALÈTE



20

SOLDAT CLONE ▲ UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Boil.

CHEF.

Cette unité gagne **GARDIEN 1** et **ÉCLAIREUR 1**.

•BOIL



20

SOLDAT CLONE ▲ UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Waxer.

CHEF.

Cette unité gagne **DISCIPLINÉ 1** et **ÉCLAIREUR 1**.

•WAXER



40

2

SOLDAT CLONE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Fives.
Cette unité augmente de 1 son

CHEF.

Cette unité gagne **CHARGE** et
COORDINATION : SOLDAT CLONE.

BLASTERS DE FIVES

-3

•FIVES



30

SOLDAT CLONE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Commandant Clone.

CHEF.

Cette unité gagne **INSPIRATION 1** et **FIABLE 1.**

COMMANDANT CLONE



30

SOLDAT CLONE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Commandant Clone.

CHEF.

Cette unité gagne **INSPIRATION 1** et **FIABLE 1.**

COMMANDANT CLONE



30

SOLDAT CLONE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Commandant Clone.

CHEF.

Cette unité gagne **INSPIRATION 1** et **FIABLE 1.**

COMMANDANT CLONE



22

SOLDAT CLONE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Capitaine Clone.

CHEF.

Cette unité gagne **MANŒUVRE IMPROBABLE**
et **DÉFENSE 1.**

CAPITAINE CLONE



22

SOLDAT CLONE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Capitaine Clone.

CHEF.

Cette unité gagne **MANŒUVRE IMPROBABLE**
et **DÉFENSE 1.**

CAPITAINE CLONE



22

SOLDAT CLONE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Capitaine Clone.

CHEF.

Cette unité gagne **MANŒUVRE IMPROBABLE**
et **DÉFENSE 1.**

CAPITAINE CLONE



20

SOLDAT CLONE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Médecin Clone.

► **TRAITER 1 : CAPACITÉ 1.**

MÉDECIN CLONE



20

SOLDAT CLONE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Médecin Clone.

► **TRAITER 1 : CAPACITÉ 1.**

MÉDECIN CLONE

20



SOLDAT CLONE UNIQUEMENT.
Ajoutez 1 figurine de Médecin Clone.
▶ **TRAITER 1 : CAPACITÉ 1.**

MÉDECIN CLONE

30



SOLDAT CLONE ▲ UNIQUEMENT.
Ajoutez 1 figurine de Technicien Comms Clone.
Cette unité gagne **TIRS DE SOUTIEN**.

TECHNICIEN COMMS CLONE

30



SOLDAT CLONE ▲ UNIQUEMENT.
Ajoutez 1 figurine de Technicien Comms Clone.
Cette unité gagne **TIRS DE SOUTIEN**.

TECHNICIEN COMMS CLONE

30



SOLDAT CLONE ▲ UNIQUEMENT.
Ajoutez 1 figurine de Technicien Comms Clone.
Cette unité gagne **TIRS DE SOUTIEN**.

TECHNICIEN COMMS CLONE

17



SOLDAT CLONE ▲ UNIQUEMENT.
Ajoutez 1 figurine de Spécialiste Clone.
Cette unité gagne 1 icône d'amélioration (M).
▶▶ Gagnez 1 pion Viser, Esquive ou Adrenaline.

SPÉCIALISTE CLONE

17



SOLDAT CLONE ▲ UNIQUEMENT.
Ajoutez 1 figurine de Spécialiste Clone.
Cette unité gagne 1 icône d'amélioration (M).
▶▶ Gagnez 1 pion Viser, Esquive ou Adrenaline.

SPÉCIALISTE CLONE

17



SOLDAT CLONE ▲ UNIQUEMENT.
Ajoutez 1 figurine de Spécialiste Clone.
Cette unité gagne 1 icône d'amélioration (M).
▶▶ Gagnez 1 pion Viser, Esquive ou Adrenaline.

SPÉCIALISTE CLONE

13



INFANTRIE SOLDAT CLONE UNIQUEMENT.
Ajoutez 1 figurine d'Infanterie Soldat Clone.

INFANTRIE SOLDAT CLONE

13



INFANTRIE SOLDAT CLONE UNIQUEMENT.
Ajoutez 1 figurine d'Infanterie Soldat Clone.

INFANTRIE SOLDAT CLONE

13



**INFANTRIE SOLDAT CLONE
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine d'Infanterie Soldat Clone.

**INFANTRIE
SOLDAT CLONE**

9



TANK DE CLASSE SABER UNIQUEMENT.

▶▶ Cette unité gagne **PRESTE 2** jusqu'à la fin de son activation.

•PLO KOON

5



TANK DE CLASSE SABER UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **COMMANDANT DES OPÉRATIONS** et **INSPIRATION 2**.

•AYLA SECURA

56



**INFANTRIE SOLDAT CLONE
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 5 figurines d'Infanterie Soldat Clone.

Cette unité gagne **INDOMPTABLE**.

Elle conserve ce mot-clé même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité est en cohésion si toutes ses figurines sont à 1 du Chef d'unité au lieu de 2.

Elle conserve cette règle même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité ne peut pas être déployée ou recevoir des ordres via le mot-clé **TRANSPORT**.

**ESCOUADE INFANTRIE
SOLDAT CLONE**

56



**INFANTRIE SOLDAT CLONE
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 5 figurines d'Infanterie Soldat Clone.

Cette unité gagne **INDOMPTABLE**.

Elle conserve ce mot-clé même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité est en cohésion si toutes ses figurines sont à 1 du Chef d'unité au lieu de 2.

Elle conserve cette règle même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité ne peut pas être déployée ou recevoir des ordres via le mot-clé **TRANSPORT**.

**ESCOUADE INFANTRIE
SOLDAT CLONE**

56



**INFANTRIE SOLDAT CLONE
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 5 figurines d'Infanterie Soldat Clone.

Cette unité gagne **INDOMPTABLE**.

Elle conserve ce mot-clé même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité est en cohésion si toutes ses figurines sont à 1 du Chef d'unité au lieu de 2.

Elle conserve cette règle même si ces figurines ajoutées sont vaincues.

Cette unité ne peut pas être déployée ou recevoir des ordres via le mot-clé **TRANSPORT**.

**ESCOUADE INFANTRIE
SOLDAT CLONE**

0



COMMANDOS CLONES UNIQUEMENT.

Quand cette unité devrait subir 1 ou plusieurs blessures d'une attaque autre qu'au corps-à-corps, vous pouvez cette carte. Dans ce cas, cette unité ne subit que 1 blessure à la place.

ARMURE KATARN

0



COMMANDOS CLONES UNIQUEMENT.

Quand cette unité devrait subir 1 ou plusieurs blessures d'une attaque autre qu'au corps-à-corps, vous pouvez cette carte. Dans ce cas, cette unité ne subit que 1 blessure à la place.

ARMURE KATARN

0



COMMANDOS CLONES UNIQUEMENT.

Quand cette unité devrait subir 1 ou plusieurs blessures d'une attaque autre qu'au corps-à-corps, vous pouvez cette carte. Dans ce cas, cette unité ne subit que 1 blessure à la place.

ARMURE KATARN

7



UNIQUEMENT.

Quand cette unité, ou une unité de soldats clones alliée à **1** et en ligne de vue de cette unité, déclare une attaque ou est déclarée comme défenseur d'une attaque, vous pouvez **2** cette carte. Dans ce cas, jusqu'à ce que l'attaque soit résolue, cette unité et cette unité de soldats clones alliée peuvent dépenser les pions Viser, Esquive et Adrenaline de l'autre unité.

Redressez cette carte pendant la Phase Finale.

PILOTE CLONE VÉTÉRAN

4



UNIQUEMENT.

Quand cette unité effectue une action Attaquer, après avoir résolu l'action, vous pouvez choisir 1 unité alliée à **1** de cette unité. Dans ce cas, l'unité choisie gagne 1 pion Adrenaline.

PILOTE SHOCK TROOPER CLONE

8



PLATEFORME DE SOUTIEN D'INFANTRIE UNIQUEMENT.

Quand cette unité effectue une action Attaquer, après avoir résolu l'action, chaque unité en défense gagne 1 pion Surveillance.

PILOTE DU 327^E CORPS STELLAIRE

10



TRANSPORT DE PATROUILLE LAAT/LE UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **COMMANDANT DES OPÉRATIONS.**

► Choisissez une unité de soldats alliée à **2** de cette unité. L'unité choisie gagne 1 pion Adrenaline et peut retirer 1 pion Suppression.

•COMMANDANT CLONE FOX

8



TRANSPORT DE PATROUILLE LAAT/LE UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **➔SURVEILLANCE 4.**

•HOUND & GRIZZER

20



ORNITHOPTÈRE RADDAUGH GNASP UNIQUEMENT.

DÉTONATEURS THERMIQUES

BORDÉE 2, SUPPRESSIF



BOMBARDIER GNASP

20



ORNITHOPTÈRE RADDAUGH GNASP UNIQUEMENT.

DÉTONATEURS THERMIQUES

BORDÉE 2, SUPPRESSIF



BOMBARDIER GNASP

15



ORNITHOPTÈRE RADDAUGH GNASP UNIQUEMENT.

ARBALÈTE LOURDE

FIXE : ARRIÈRE, IMPACT 1, PERFORMANT 1



ARTILLEUR GNASP

15



ORNITHOPTÈRE RADDAUGH GNASP UNIQUEMENT.

ARBALÈTE LOURDE

FIXE : ARRIÈRE, IMPACT 1, PERFORMANT 1



ARTILLEUR GNASP

25



SPEEDER BARC UNIQUEMENT.

Réduisez de 1 la vitesse maximale de cette unité.

FUSIL IONIQUE	♣ 1-3	⬇	⬇
FIXE : AVANT, ARRIÈRE CRITIQUE 1, IMPACT 1, ION 1			

ARTILLEUR BARC AVEC FUSIL IONIQUE

25



SPEEDER BARC UNIQUEMENT.

Réduisez de 1 la vitesse maximale de cette unité.

FUSIL IONIQUE	♣ 1-3	⬇	⬇
FIXE : AVANT, ARRIÈRE CRITIQUE 1, IMPACT 1, ION 1			

ARTILLEUR BARC AVEC FUSIL IONIQUE

15



SPEEDER BARC UNIQUEMENT.

Réduisez de 1 la vitesse maximale de cette unité.

CANONS LASER JUMELÉS	♣ 1-3	⬇	⬇
FIXE : AVANT, ARRIÈRE			

ARTILLEUR BARC AVEC LASER JUMELÉ

15



SPEEDER BARC UNIQUEMENT.

Réduisez de 1 la vitesse maximale de cette unité.

CANONS LASER JUMELÉS	♣ 1-3	⬇	⬇
FIXE : AVANT, ARRIÈRE			

ARTILLEUR BARC AVEC LASER JUMELÉ

18



SPEEDER BARC UNIQUEMENT.

Réduisez de 1 la vitesse maximale de cette unité.

LANCE-ROQUETTES RPS-6	♣ 2-4	⬇	⬇
IMPACT 2			

ARTILLEUR BARC AVEC RPS-6

18



SPEEDER BARC UNIQUEMENT.

Réduisez de 1 la vitesse maximale de cette unité.

LANCE-ROQUETTES RPS-6	♣ 2-4	⬇	⬇
IMPACT 2			

ARTILLEUR BARC AVEC RPS-6

10



TL-TT UNIQUEMENT.

CANON LASER	♣ 2-4	⬇	⬇
FIXE : AVANT, IMPACT 3			

CANON LASER DE TL-TT

10



TL-TT UNIQUEMENT.

CANON LASER	♣ 2-4	⬇	⬇
FIXE : AVANT, IMPACT 3			

CANON LASER DE TL-TT

15



TL-TT UNIQUEMENT.

LANCE-FLAMMES	♣ -1	⬇	⬇
FIXE : AVANT, DÉFLAGRATION, SOUFFLE			

LANCE-FLAMMES DE TL-TT

15



TL-TT UNIQUEMENT.

LANCE-FLAMMES

1-1

FIXE : AVANT, DÉFLAGRATION, SOUFFLE

2

LANCE-FLAMMES DE TL-TT

20



TL-TT UNIQUEMENT.

BLASTER ROTATIF

1-3

FIXE : AVANT

5

BLASTER ROTATIF DE TL-TT

20



TL-TT UNIQUEMENT.

BLASTER ROTATIF

1-3

FIXE : AVANT

5

BLASTER ROTATIF DE TL-TT

15



TANK DE CLASSE SABER UNIQUEMENT.

CANON À RAYONS

1-4

RAYON 2

2

TOURELLE À RAYONS

14



TANK DE CLASSE SABER UNIQUEMENT.

CANONS LASER JUMELÉS

1-3

CRITIQUE 1

3

TOURELLE À LASERS JUMELÉS

30



PLATEFORME DE SOUTIEN D'INFANTERIE UNIQUEMENT.

CANONS À RAYONS JUMELÉS

1-4

FIXE : AVANT, RAYON 2

2

2

CANONS À RAYONS JUMELÉS

25



PLATEFORME DE SOUTIEN D'INFANTERIE UNIQUEMENT.

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez diviser par 2 le nombre de dés et les valeurs des mots-clés de cette arme jusqu'à la fin de son activation. Dans ce cas, cette unité gagne **PISTOLERO** jusqu'à la fin de son activation.

CANONS BLASTER

1-3

FIXE : AVANT, CRITIQUE 2

6

CANONS BLASTER JUMELÉS

25



PLATEFORME DE SOUTIEN D'INFANTERIE UNIQUEMENT.

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez diviser par 2 le nombre de dés et les valeurs des mots-clés de cette arme jusqu'à la fin de son activation. Dans ce cas, cette unité gagne **PISTOLERO** jusqu'à la fin de son activation.

NACELLES DE MISSILE

2-4

FIXE : AVANT, IMPACT 2

4

NACELLES DE MISSILES JUMELÉES

0



COMMANDOS CLONES UNIQUEMENT.

RECONFIGURATION.

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez retourner cette carte. Tant qu'au moins 1 de ces armes est dans une réserve d'attaque, cette réserve d'attaque gagne **LÉTAL 1**.

FUSIL DE SNIPER DC-17M SAIC

3-4

HAUTE VÉLOCITÉ

1

DC-17M SAIC CONFIGURATION SNIPER



0



COMMANDOS CLONES UNIQUEMENT.
RECONFIGURATION.

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez retourner cette carte.

LANCEUR DC-17m SAIC	♣ 1-2	2
IMPACT 1, DISPERSION		

DC-17m SAIC
CONFIGURATION ANTI-ARMURE



0



COMMANDOS CLONES UNIQUEMENT.

RECONFIGURATION.

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez retourner cette carte. Tant qu'au moins 1 de ces armes est dans une réserve d'attaque, cette réserve d'attaque gagne **LÉTAL 1**.

FUSIL DE SNIPER DC-17m SAIC	♣ 3-4	1
HAUTE VÉLOCITÉ		

DC-17m SAIC
CONFIGURATION SNIPER



0



COMMANDOS CLONES UNIQUEMENT.
RECONFIGURATION.

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez retourner cette carte.

LANCEUR DC-17m SAIC	♣ 1-2	2
IMPACT 1, DISPERSION		

DC-17m SAIC
CONFIGURATION ANTI-ARMURE



0



COMMANDOS CLONES UNIQUEMENT.
RECONFIGURATION.

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez retourner cette carte. Tant qu'au moins 1 de ces armes est dans une réserve d'attaque, cette réserve d'attaque gagne **LÉTAL 1**.

FUSIL DE SNIPER DC-17m SAIC	♣ 3-4	1
HAUTE VÉLOCITÉ		

DC-17m SAIC
CONFIGURATION SNIPER



0



COMMANDOS CLONES UNIQUEMENT.
RECONFIGURATION.

Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez retourner cette carte.

LANCEUR DC-17m SAIC	♣ 1-2	2
IMPACT 1, DISPERSION		

DC-17m SAIC
CONFIGURATION ANTI-ARMURE



17

SOLDAT CLONE ▲ UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Ingénieur Clone.

➤ **RÉPARATION 1: CAPACITÉ 1.**

INGÉNIEUR CLONE



17

SOLDAT CLONE ▲ UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Ingénieur Clone.

➤ **RÉPARATION 1: CAPACITÉ 1.**

INGÉNIEUR CLONE



17

SOLDAT CLONE ▲ UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Ingénieur Clone.

➤ **RÉPARATION 1: CAPACITÉ 1.**

INGÉNIEUR CLONE



0

3

LE BAD BATCH UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Wrecker.

Tant que cette figurine est sur le champ de bataille, l'Alter Ego **Omega** de cette unité ne peut pas se voir assigner de blessures.

BLASTER DE WRECKER	-2		
---------------------------	----	--	--

•WRECKER



0

LE BAD BATCH UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Crosshair.

Cette unité gagne **PRÉCIS 1**.

Tant qu'une réserve d'attaque ne contient que cette arme, la réserve d'attaque gagne **CRITIQUE 1**.

FUSIL FIREPUNCHER	1-5	
<i>HAUTE VÉLOCITÉ, PERFORANT 1</i>		

•CROSSHAIR



0

LE BAD BATCH UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Hunter.

CHEF.

► Choisissez une unité de soldats ennemie non-, non- à et en LdV. Lancez 1 dé d'attaque noir. Si vous obtenez un ou , l'unité choisie subit 1 blessure.

•HUNTER



0

LE BAD BATCH UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Tech.

Cette unité gagne **TACTICIEN 1** et **CACHE : VISER 1 ET ESQUIVE 1**.

•TECH



0

LE BAD BATCH UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Echo.

Cette unité gagne **FIABLE 3**.

•ECHO, CLONE FORCE 99