



DUEL DES DESTINS

MAUL

Maul gagne 1 pion Esquive et gagne **RETRAIT** pour ce round. Tant que Maul est engagé avec une unité ennemie à ce round, cette unité ennemie ne peut pas dépenser de pions Viser, Esquive, En attente et Adrenaline.

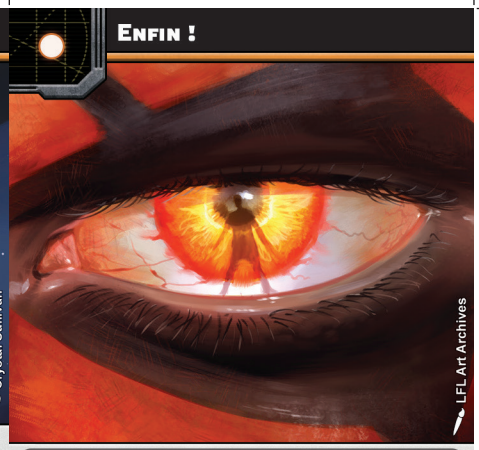


LA MENACE FANTÔME

MAUL & 1 SOLDAT

Lors de ce round, Maul ne peut pas effectuer d'attaques et les unités ennemies qui sont au-delà de 2 de lui ne peuvent pas l'attaquer.

DIVULGATION : Résoudre les effets de mise en place. Maul gagne **INFILTRATION** pour cette partie.



ENFIN !

MAUL

Lorsque vous constituez votre main de Commandement, considérez cette carte comme ayant 3 points lumineux.

Maul gagne 1 pion Viser et gagne **CHASSEUR DE JEDI** pour ce round. Au début de sa prochaine activation, Maul peut subir 1 blessure.



MAUL

STRATAGÈME

PAS D'UNITÉ

Lors de ce round, au début de la **Phase d'Activation**, choisissez 1 pion Ordre de votre réserve d'ordres et placez-le face cachée sur cette carte. Ensuite, mélangez votre réserve d'ordres. Vous pouvez regarder ce pion à tout moment. Lors de ce round, quand vous devriez piocher un pion Ordre dans votre réserve d'ordres, vous pouvez utiliser le pion Ordre posé sur cette carte à la place.

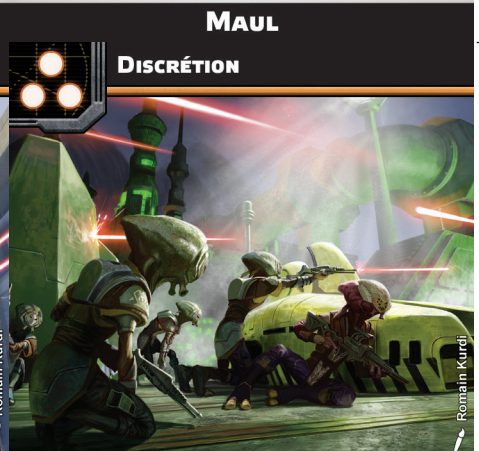


MAUL

AGRESSION

2 UNITÉS

Lorsque vous donnez des ordres via cette carte, vous pouvez choisir de ne pas donner jusqu'à 2 ordres. Ensuite, pour chaque ordre qui n'a pas été donné, choisissez une unité de mercenaire alliée différente à 2 du Commandant nommé. Chaque unité choisie gagne 1 pion Viser.

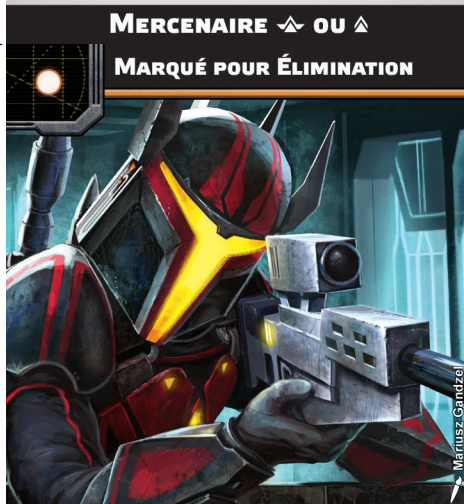


MAUL

DISCRÉTION

3 UNITÉS

Lorsque vous donnez des ordres via cette carte, vous pouvez choisir de ne pas donner jusqu'à 3 ordres. Ensuite, pour chaque ordre qui n'a pas été donné, choisissez une unité de mercenaire alliée différente à 2 du Commandant nommé. Chaque unité choisie gagne 1 pion Esquive.



MERCENAIRE ♠ OU ♠

MARQUÉ POUR ÉLIMINATION

GAR SAXON

Quand Gar Saxon reçoit un ordre via cette carte, il gagne 2 pions Viser. Ensuite, choisissez une unité ♠ ou ♠ ennemie. L'unité choisie gagne 4 pions Surveillance et 2 pions Suppression.



MERCENAIRE ♠ OU ♠

COMBATTRE UN AUTRE JOUR

GAR SAXON & 2 SOLDATS

Lors de ce round, Gar Saxon ne peut pas donner d'ordres à des unités alliées qui ne sont pas à 1 de lui. Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne 1 pion Esquive.

Gar Saxon et les unités ♠ alliées gagnent **MANŒVRE IMPROBABLE** pour ce round.



MERCENAIRE ♠ OU ♠

LA VICTOIRE OU LA MORT !

GAR SAXON & 2 SOLDATS

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

Gar Saxon et les unités ♠ alliées gagnent **INDOMPTABLE** pour ce round.

GAR SAXON

GAR SAXON

GAR SAXON



SON ÉMINENCE

MAUL & 1 UNITÉ

Maul gagne 1 pion Esquive. Chaque autre unité de soldats à ❶ de **Maul** gagne 1 pion Suppression. Jusqu'à la fin du round, chaque fois qu'une unité de soldats alliée débute son activation à ❶ de **Maul**, elle saute son étape « Se rallier » et ne peut être ni démoralisée ni paniquée à ce round.



SORCELLERIE

MAUL

Lorsque vous constituez votre main de Commandement, considérez cette carte comme ayant 1 point lumineux.

Retirez de **Maul** jusqu'à 2 pions Blessure et n'importe quel nombre de pions Poison ou Immobilisation. Au début de sa prochaine activation, **Maul** effectue une action Récupérer.



SAISIR LE POUVOIR QU'ON PEUT

MAUL & 2 UNITÉS

Placez 1 pion Viser et 3 pions Adrénaline sur cette carte. Jusqu'à la fin du round, chaque fois qu'une unité ennemie à ❶ de **Maul** dépense au moins 1 pion Viser, Esquive ou Adrénaline, placez 1 pion du même type sur cette carte. Les unités de mercenaire alliées peuvent dépenser les pions sur cette carte comme s'ils étaient à elles.



MAUL, UN RIVAL

JE SUIS TON PIRE CAUCHEMAR

CAD BANE

Cad Bane gagne **COUP DE CHANCE 2** pour ce round. Lors de son activation à ce round, **Cad Bane** peut effectuer jusqu'à 2 actions Attaquer au lieu d'une.



MAUL, UN RIVAL

C'EST MOI QUI FIXE LES RÈGLES

CAD BANE

Si cette carte n'a pas été divulguée, placez 1 pion Bane à ❶ de **Cad Bane** et au-delà de ❶ de toute unité ennemie.

DIVULGATION : Résoudre les effets de mise en place. Placez 3 pions Bane sur le champ de bataille au-delà de ❶ du territoire ennemi. **Cad Bane** ne peut pas se déployer ou effectuer des actions tant qu'un pion allié Me Voilà n'a pas été révélé. Cette carte doit être sélectionnée au round 1.

DISPOSITIF PIÈGE #1 2 2
DÉFLAGRATION, CRITIQUE 4, IMPACT 2, SUPPRESSIF



MAUL, UN RIVAL

C'EST MOI LE BOSS

CAD BANE & 1 UNITÉ

Au début et à la fin de la prochaine activation de **Cad Bane**, il peut se retirer n'importe quel nombre de pions Suppression. Pour chaque pion Suppression ainsi retiré, choisissez une autre unité à ❸ de lui. L'unité choisie gagne 1 pion Suppression. Chaque fois qu'une unité de soldats ennemie gagne au moins 1 pion Suppression de cette façon, si elle n'a pas de pions Immobilisation, elle gagne 1 pion Immobilisation.



CAD BANE

MUNITIONS FOUROYANTES

BOSSK

PERMANENT. Pendant le round où cette carte est jouée, **Bossk** gagne **ARMER 1: CHARGE AU DIOXIS**. Après avoir effectué cette action, **Bossk** peut effectuer un déplacement à vitesse 1. Jusqu'à la fin de la partie, **Bossk** gagne **EXPLOSION 1: CHARGE AU DIOXIS**. Après qu'une unité de soldats a défendu contre une attaque **Charge au Dioxis**, elle gagne 1 pion Poison. Ne défaussez pas cette carte, conservez-la en jeu.

CHARGE AU DIOXIS #1 1 1
DÉFLAGRATION, CRITIQUE 2

Bossk



CAD BANE

FUREUR REPTILIENNE

BOSSK

Lors de sa prochaine activation, **Bossk** peut effectuer jusqu'à 2 actions Attaquer au lieu d'une. Une seule fois lors de sa prochaine activation, **Bossk** peut subir 1 blessure. Dans ce cas, il peut effectuer une action Se déplacer gratuite.

Bossk



CAD BANE

À L'AFFÛT

BOSSK

Bossk gagne **TIREUR D'ÉLITE 1** pour ce round. Jusqu'à la fin du round, chaque fois qu'une unité ennemie termine son activation, **Bossk** gagne 1 pion Viser.

Bossk

LE TRUC DE LA MAIN



Darren Tan

Cette carte ne peut pas être sélectionnée pendant la **Phase de Commandement**. Quand une unité alliée à **1** et en LdV de **Grogu** est déclarée comme défenseur contre une attaque à distance, vous pouvez défausser cette carte de votre main de Commandement. Dans ce cas, l'unité en défense gagne 2 pions Esquive et gagne **DÉFLEXION** jusqu'à ce que l'attaque soit résolue.

GOUVERNER AVEC RESPECT



Ron Lemen

BOBA FETT & 2 UNITÉS

Chaque fois qu'une unité alliée à **1** et en LdV de **Boba Fett** effectue une attaque à distance lors de ce round, si **Boba Fett** a un pion Ordre face visible, ajoutez 1 dé noir à 1 des réserves d'attaque de cette unité alliée lors de l'étape « Constituer la réserve d'attaque ».

TRACER SON CHEMIN DANS LA GALAXIE



Mariusz Gantzel

BOBA FETT

Pendant sa prochaine activation, **Boba Fett** ne peut pas effectuer d'actions Attaquer. À la fin de sa prochaine activation, **Boba Fett** peut effectuer une attaque uniquement avec l'arme suivante contre chaque unité ennemie à **1** et en LdV.

PAS DE DÉSINTÉGRATION **1**
DÉFLAGRATION, IMPACT 1, POLYVALENT **2** **1**

GROGU

UN HOMME SIMPLE



Ron Lemen

1 UNITÉ

Au début de la prochaine **Phase d'Activation**, si **Boba Fett** a un pion Ordre face visible, une unité alliée à **1** de **Boba Fett** peut effectuer un déplacement à vitesse 1.
Sinon, **Boba Fett** gagne 1 pion Viser et, jusqu'à la fin du round, il augmente de 1 la portée de ses armes à distance jusqu'à un maximum de 5 et gagne **TIREUR EMBUSQUÉ**.

BOBA FETT

ROQUETTE DORSALE Z-6



Jacob Atienza

BOBA FETT

Lors de son activation à ce round, **Boba Fett** gagne l'arme suivante.

ROQUETTE DORSALE Z-6 **3-4**
DÉFLAGRATION, IMPACT 2 **3**

BOBA FETT

LANCEUR DE CORDE



Ryan Barger

BOBA FETT

Lors de ce round, tant que **Boba Fett** est engagé, il peut effectuer des déplacements normalement si une unité avec laquelle il est engagé à 1 ou plusieurs pions Immobilisation. Lors de sa prochaine activation, **Boba Fett** gagne l'action gratuite suivante.
► Choisissez une unité de soldats ennemie à **1** et en LdV. L'unité choisie gagne 2 pions Immobilisation et 2 pions Suppression.

BOBA FETT

PROGRAMME AUTONOME



JB Casacop

IG-88

PERMANENT. Quand IG-88 se donne un ordre à lui-même, il gagne 1 pion Viser.
IG-88 gagne **AUTONOME : ESQUIVE 1**.

IG-88

BOBA FETT

DÉDIÉ À L'ASSASSINAT



JB Casacop

IG-88

PERMANENT. Quand IG-88 effectue une attaque contre une unité qui a au moins 1 pion Prime, l'unité en défense ne peut pas dépenser de pions pendant cette attaque.
IG-88 n'est pas vaincu lorsqu'il a un nombre de pions Blessure égal à son seuil de blessure. Au début de la **Phase Finale**, si IG-88 a un nombre de pions Blessure supérieur ou égal à son seuil de blessure, il est vaincu.

IG-88

BOBA FETT

CONÇU POUR TUER



JB Casacop

IG-11 OU IG-88

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne 1 pion Viser et gagne **DÉMORALISER 3** et **AGUERRI** pour ce round.

IG-11 ou IG-88

CARNAGE MÉCANIQUE



IG-11

IG-11 perd **PISTOLERO** pour ce round. La première fois qu'IG-11 déclare une action Attaquer lors de sa prochaine activation, à la place d'attaquer normalement, il effectue 1 attaque contre chaque unité ennemie à 3 et en LdV.

PROTOCOLES ANTI-CAPTURE



IG-11

Lorsque vous constituez votre main de Commandement, vous devez inclure cette carte si IG-11 est présent dans votre armée. Pour ce round, IG-11 gagne **AUTODESTRUCTION 4** et doit effectuer une action **AUTODESTRUCTION 4** au cours de son activation, si possible.

TELLE EST LA VOIE



DIN DJARIN

Din Djarin gagne 1 pion Esquive et gagne **IMPLACABLE** pour ce round.

IG-11

J'AI ME CES PROBABILITÉS



DIN DJARIN

Din Djarin gagne 1 pion Viser. Lors de ce round, quand Din Djarin effectue une action Attaquer, après avoir résolu cette action, il peut effectuer une attaque contre une unité différente.

IG-11

OISEAUX SIFFLEURS



DIN DJARIN

Pendant sa prochaine activation, Din Djarin gagne l'action suivante :
 ♦ Choisissez jusqu'à 3 unités ennemies à 1 et en LdV. Pour chaque unité choisie, lancez 1 dé d'attaque blanc pour chaque figurine de cette unité : l'unité subit 1 blessure pour chaque résultat ❶, ❷ et ❸ obtenu.

DIN DJARIN

ON LES DESCEND UN PAR UN



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**.

DIN DJARIN

DIN DJARIN

LE BAD BATCH