

TIRAILLEURS EWOK
SOLDAT

MERCENAIRE : ☹
PROFIL BAS
SANS ENTRAVE

LANCES

▲ 6

1 1

1 -

1 -

TIRAILLEURS EWOK
SOLDAT

MERCENAIRE : ☹
PROFIL BAS
SANS ENTRAVE

LANCES

▲ 6

1 1

1 -

1 -

TIRAILLEURS EWOK
SOLDAT

MERCENAIRE : ☹
PROFIL BAS
SANS ENTRAVE

LANCES

▲ 6

1 1

1 -

1 -

FRONDEURS EWOK
SOLDAT

MERCENAIRE : ☹
PROFIL BAS
SANS ENTRAVE

PIERRES

FRONDES
PRIMITIF

▲ 6

1 1

1 -

1 -

FRONDEURS EWOK
SOLDAT

MERCENAIRE : ☹
PROFIL BAS
SANS ENTRAVE

PIERRES

FRONDES
PRIMITIF

▲ 6

1 1

1 -

1 -

FRONDEURS EWOK
SOLDAT

MERCENAIRE : ☹
PROFIL BAS
SANS ENTRAVE

PIERRES

FRONDES
PRIMITIF

▲ 6

1 1

1 -

1 -

FRONDEURS EWOK
SOLDAT

MERCENAIRE : ☹
AUTONOME : ADRÉNALINE 1
PROFIL BAS
CIBLE 1
SANS ENTRAVE

PIERRES

FRONDES
PRIMITIF

▲ 6

1 1

1 -

1 -

FRONDEURS EWOK
SOLDAT

MERCENAIRE : ☹
AUTONOME : ADRÉNALINE 1
PROFIL BAS
CIBLE 1
SANS ENTRAVE

PIERRES

FRONDES
PRIMITIF

▲ 6

1 1

1 -

1 -

FRONDEURS EWOK
SOLDAT

MERCENAIRE : ☹
AUTONOME : ADRÉNALINE 1
PROFIL BAS
CIBLE 1
SANS ENTRAVE

PIERRES

FRONDES
PRIMITIF

▲ 6

1 1

1 -

1 -

45

• LOGRAY
SHAMAN SUPERSTITIEUX
SOLDAT

© LFL © AMG → Daniel Ziem

WICKET
HÉROS DE BRIGHT TREE
SOLDAT

MERCENAIRE :

AUTONOME : ESQUIVE 1
PROFIL BAS. AGILE
IMPLACABLE
ÉCLAIREUR 1. ÉQUIPE D'ÉCLAIREURS 2
SANS ENTRAVE

LANCE
PERFORMANT 1

FRONDE
PERFORMANT 1, PRIMITIF

5
 2
 2
 1

© LFL © AMG → Daniel Ziem

70

• WICKET
HÉROS DE BRIGHT TREE
SOLDAT

© LFL © AMG → Daniel Ziem

1

• C-3PO
DIVINITÉ DORÉE
SOLDAT DROÏDE

3
 2
 2

MAÎTRE CONTEUR
 CONTRAINTE : SOLDAT
 INFLUENCE DIVINE
 INFILTRATION

© LFL © AMG → MRP Neely

40

• C-3PO
DIVINITÉ DORÉE
SOLDAT DROÏDE

© LFL © AMG → MRP Neely

1

• LOGRAY
SHAMAN SUPERSTITIEUX
SOLDAT

4
 3
 3

AIDE : SOLDAT
 AUTONOME : VISER 1 OU ESQUIVE 1
 INSPIRATION 2
 PROFIL BAS
 AGILE

BÂTON
SUPPRESSIF

2

© LFL © AMG → MRP Neely

40

TIRAILLEURS EWOK
SOLDAT

© LFL © AMG → Daniel Ziem

1

• CHEWBACCA
LAISSE GARNER LE WOODKIE
VÉHICULE TERRESTRE

8
 11
 8

ARMURE 5
 ARSENAL 2
 INCOGNITO. INSPIRATION 3
 POINT FAIBLE 1 : ARRIÈRE

LANCE-GRENADES
FIXE : AVANT, DÉFLAGRATION

BLASTERS LÉGERS JUMELÉS 88
FIXE : AVANT, IMPACT 1

BLASTERS JUMELÉS MS-4
FIXE : AVANT, IMPACT 3

© LFL © AMG → MRP Neely

180

• CHEWBACCA
LAISSE GARNER LE WOODKIE
VÉHICULE TERRESTRE

© LFL © AMG → MRP Neely

5**LOGRAY UNIQUEMENT.**

Au début de chaque round, placez 1 pion Viser ou Esquive sur cette carte. Au début de l'activation de cette unité, elle peut retirer n'importe quel nombre de pions de cette carte pour gagner autant de pions correspondants.

De plus, après que cette unité a utilisé **AIDE**, elle peut retirer 1 pion Suppression.

• INGRÉDIENTS SECRETS**10****LOGRAY UNIQUEMENT.**

Au début de la **Phase d'Activation**, vous pouvez  cette carte. Dans ce cas, au début de la prochaine **Phase Finale**, défaussez cette carte. Tant que cette carte est inclinée, chaque fois qu'une unité ennemie est vaincue, après que l'effet a été résolu, 1 unité de soldats  alliée peut effectuer un déplacement à vitesse 1.

• JUSQU'À LA VICTOIRE**10****LOGRAY UNIQUEMENT.**

 Choisissez une unité de soldats  alliée à **1** et en LdV. Retirez 1 blessure de l'unité choisie ou restaurez 1 figurine vaincue de l'unité choisie.

• HERBES MÉDICINALES**5****SOLDAT & UNIQUEMENT.**

 Cette unité gagne **CHARGE** jusqu'à la fin du round. Cette unité gagne 1 pion Suppression.

•• APPEL AUX ARMES**5****SOLDAT & UNIQUEMENT.**

 Cette unité gagne **CHARGE** jusqu'à la fin du round. Cette unité gagne 1 pion Suppression.

•• APPEL AUX ARMES**3****SOLDAT & UNIQUEMENT.**

Cette unité gagne **ÉCLAIREUR 1**.
Au début de la première **Phase d'Activation**, cette unité gagne 1 pion Esquive.

HABITANTS DE LA FORÊT**3****SOLDAT & UNIQUEMENT.**

Cette unité gagne **ÉCLAIREUR 1**.
Au début de la première **Phase d'Activation**, cette unité gagne 1 pion Esquive.

HABITANTS DE LA FORÊT**3****SOLDAT & UNIQUEMENT.**

Cette unité gagne **ÉCLAIREUR 1**.
Au début de la première **Phase d'Activation**, cette unité gagne 1 pion Esquive.

HABITANTS DE LA FORÊT**3****SOLDAT & UNIQUEMENT.**

Cette unité gagne **ÉCLAIREUR 1**.
Au début de la première **Phase d'Activation**, cette unité gagne 1 pion Esquive.

HABITANTS DE LA FORÊT

3



SOLDAT & UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **ÉCLAIREUR 1**.
Au début de la première Phase d'Activation, cette unité gagne 1 pion Esquive.

HABITANTS DE LA FORÊT

8



FRONDEURS EWOK OU TIRAILLEURS EWOK UNIQUEMENT.

» Cette unité d'Ewok peut **X** cette carte pour choisir une unité de soldats ennemie qui est au contact de son Chef d'unité. Si l'unité choisie est équipée d'au moins une amélioration **A**, **B** ou **C**, défaussez 1 de ces améliorations non uniques ou limitées. Ensuite, cette unité d'Ewok subit 1 blessure.

CURIOSITÉ INSATIABLE

8



FRONDEURS EWOK OU TIRAILLEURS EWOK UNIQUEMENT.

» Cette unité d'Ewok peut **X** cette carte pour choisir une unité de soldats ennemie qui est au contact de son Chef d'unité. Si l'unité choisie est équipée d'au moins une amélioration **A**, **B** ou **C**, défaussez 1 de ces améliorations non uniques ou limitées. Ensuite, cette unité d'Ewok subit 1 blessure.

CURIOSITÉ INSATIABLE

8



FRONDEURS EWOK OU TIRAILLEURS EWOK UNIQUEMENT.

» Cette unité d'Ewok peut **X** cette carte pour choisir une unité de soldats ennemie qui est au contact de son Chef d'unité. Si l'unité choisie est équipée d'au moins une amélioration **A**, **B** ou **C**, défaussez 1 de ces améliorations non uniques ou limitées. Ensuite, cette unité d'Ewok subit 1 blessure.

CURIOSITÉ INSATIABLE

8



FRONDEURS EWOK OU TIRAILLEURS EWOK UNIQUEMENT.

» Cette unité d'Ewok peut **X** cette carte pour choisir une unité de soldats ennemie qui est au contact de son Chef d'unité. Si l'unité choisie est équipée d'au moins une amélioration **A**, **B** ou **C**, défaussez 1 de ces améliorations non uniques ou limitées. Ensuite, cette unité d'Ewok subit 1 blessure.

CURIOSITÉ INSATIABLE

8



FRONDEURS EWOK OU TIRAILLEURS EWOK UNIQUEMENT.

» Cette unité d'Ewok peut **X** cette carte pour choisir une unité de soldats ennemie qui est au contact de son Chef d'unité. Si l'unité choisie est équipée d'au moins une amélioration **A**, **B** ou **C**, défaussez 1 de ces améliorations non uniques ou limitées. Ensuite, cette unité d'Ewok subit 1 blessure.

CURIOSITÉ INSATIABLE

10



FRONDEURS EWOK OU TIRAILLEURS EWOK UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Trappeur Ewok.
Cette unité gagne 1 icône d'amélioration **A**.

TRAPPEUR EWOK

10



FRONDEURS EWOK OU TIRAILLEURS EWOK UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Trappeur Ewok.
Cette unité gagne 1 icône d'amélioration **A**.

TRAPPEUR EWOK

10



FRONDEURS EWOK OU TIRAILLEURS EWOK UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Trappeur Ewok.
Cette unité gagne 1 icône d'amélioration **A**.

TRAPPEUR EWOK

10



FRONDEURS EWOK OU TIRAILLEURS EWOK UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Trappeur Ewok.
Cette unité gagne 1 icône d'amélioration

TRAPPEUR EWOK

10



FRONDEURS EWOK OU TIRAILLEURS EWOK UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Trappeur Ewok.
Cette unité gagne 1 icône d'amélioration

TRAPPEUR EWOK

15



FRONDEURS EWOK OU TIRAILLEURS EWOK UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Ewok avec Hache.

HACHE DE PIERRE		
IMPACT 1, PERFORANT 1		

EWOK AVEC HACHE

15



FRONDEURS EWOK OU TIRAILLEURS EWOK UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Ewok avec Hache.

HACHE DE PIERRE		
IMPACT 1, PERFORANT 1		

EWOK AVEC HACHE

15



FRONDEURS EWOK OU TIRAILLEURS EWOK UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Ewok avec Hache.

HACHE DE PIERRE		
IMPACT 1, PERFORANT 1		

EWOK AVEC HACHE

15



FRONDEURS EWOK OU TIRAILLEURS EWOK UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Ewok avec Hache.

HACHE DE PIERRE		
IMPACT 1, PERFORANT 1		

EWOK AVEC HACHE

15



FRONDEURS EWOK OU TIRAILLEURS EWOK UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Ewok avec Hache.

HACHE DE PIERRE		
IMPACT 1, PERFORANT 1		

EWOK AVEC HACHE

28



TIRAILLEURS EWOK UNIQUEMENT.

Ajoutez 4 figurines de Tirailleur Ewok.

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**.

ESCOUDE TIRAILLEUR EWOK

28



TIRAILLEURS EWOK UNIQUEMENT.

Ajoutez 4 figurines de Tirailleur Ewok.

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**.

ESCOUDE TIRAILLEUR EWOK



28

TIRAILLEURS EWOK UNIQUEMENT.

Ajoutez 4 figurines de Tirailleur Ewok.

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**.

ESCOUPE TIRAILLEUR EWOK



23

FRONDEURS EWOK UNIQUEMENT.

Ajoutez 4 figurines de Frondeur Ewok.

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**.

ESCOUPE FRONDEUR EWOK



23

FRONDEURS EWOK UNIQUEMENT.

Ajoutez 4 figurines de Frondeur Ewok.

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**.

ESCOUPE FRONDEUR EWOK



23

FRONDEURS EWOK UNIQUEMENT.

Ajoutez 4 figurines de Frondeur Ewok.

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**.

ESCOUPE FRONDEUR EWOK



EMBÛCHES

PAS D'UNITÉ

Au début de la Phase d'Activation de ce round, 1 unité de soldats qui contient une figurine de **Trappeur Ewok** peut effectuer une attaque en utilisant l'arme ci-dessous.

ÉCRASEMENT 1-4 (Impact 4, Perforant 1)

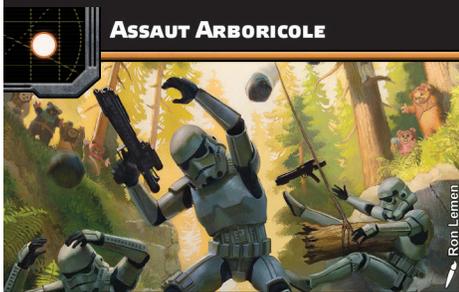


POUR LA TRIBU

3 SOLDATS

Vous devez nommer un Commandant. Si vous ne pouvez pas, vous ne pouvez pas jouer cette carte.

Les unités qui reçoivent un ordre via cette carte gagnent **INTRÉPIDE** et **IMPLACABLE** pour ce round. Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle peut effectuer une action Récupérer.



ASSAUT ARBORICOLE

2 SOLDATS

Vous devez nommer un Commandant. Si vous ne pouvez pas, vous ne pouvez pas jouer cette carte.

Quand une unité de soldats reçoit un ordre via cette carte, ses armes gagnent **SUPPRESSIF** et **IMMOBILISER 1** jusqu'à la fin du round. De plus, quand une unité alliée effectue une attaque contre une unité ennemie ayant un pion Ordre face visible, après que l'attaque a été résolue, remélangez le pion Ordre de cette dernière dans la réserve d'ordres du joueur.

VILLAGE DE BRIGHT TREE



CACHÉS SOUS NOS YEUX

2 SOLDATS

Vous devez nommer un Commandant. Si vous ne pouvez pas, vous ne pouvez pas jouer cette carte.

Les unités qui reçoivent un ordre via cette carte gagnent **DISCRET** pour ce round.

VILLAGE DE BRIGHT TREE



CONTRE-ATTAQUE COURAGEUSE

WICKET & 2 UNITÉS

Lors de ce round, les unités alliées qui ont un pion Ordre face visible considèrent leur comme étant « - ».

Jusqu'à la fin du round, chaque fois qu'une unité de soldats alliée qui a un pion Ordre face visible attaque, lors de l'étape « Constituer la réserve d'attaque », ajoutez 1 dé d'attaque blanc à la réserve d'attaque pour chaque pion Blessure et chaque figurine de cette unité qui a été précédemment vaincue.

WICKET

RECONNAISSANCE FURTIVE



WICKET

Choisissez jusqu'à 2 unités ennemies à **2** de **Wicket**. Chaque unité choisie gagne 2 pions Surveillance. Jusqu'à la fin du round, chaque fois qu'une unité alliée déclare une attaque contre une unité qui a au moins 1 pion Surveillance, vous pouvez dépenser 1 pion Surveillance de cette unité ennemie. Dans ce cas, la réserve d'attaque gagne **2** : **1** pour cette attaque.

WICKET

DE JUSTESSE



WICKET

Au début de la prochaine **Phase d'Activation**, **Wicket** gagne 1 pion Esquive. Jusqu'à la fin du round, la vitesse maximale de **Wicket** augmente à 3 et il gagne **MANŒUVRE IMPROBABLE**. **Wicket** ne peut pas effectuer d'attaques à ce round.

WICKET