

10



FANTASSINS DU SYNDICAT PYKE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec Électro-fouet.

ÉLECTRO-FOUET

-1

2

IMMOBILISER 1, SUPPRESSIF

SOLDAT AVEC ÉLECTRO-FOUET

18



FANTASSINS DU SYNDICAT PYKE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Capo du Syndicat Pyke.

CHEF.

Cette unité augmente de 1 son et gagne
AUTONOME : ADRÉNALINE 1.

CAPO DU SYNDICAT PYKE

18



FANTASSINS DU SYNDICAT PYKE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Capo du Syndicat Pyke.

CHEF.

Cette unité augmente de 1 son et gagne
AUTONOME : ADRÉNALINE 1.

CAPO DU SYNDICAT PYKE

10



FANTASSINS DU SYNDICAT PYKE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec Électro-fouet.

ÉLECTRO-FOUET

-1

2

IMMOBILISER 1, SUPPRESSIF

SOLDAT AVEC ÉLECTRO-FOUET

10



FANTASSINS DU SYNDICAT PYKE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec Électro-fouet.

ÉLECTRO-FOUET

-1

2

IMMOBILISER 1, SUPPRESSIF

SOLDAT AVEC ÉLECTRO-FOUET

9



FANTASSINS DU SYNDICAT PYKE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Fantassin
du Syndicat Pyke.

Cette unité gagne **CACHE: VISER 1.**

Cette unité conserve ce mot-clé même
si cette figurine est vaincue.

FANTASSIN DU SYNDICAT PYKE

9



FANTASSINS DU SYNDICAT PYKE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Fantassin
du Syndicat Pyke.

Cette unité gagne **CACHE: VISER 1.**

Cette unité conserve ce mot-clé même
si cette figurine est vaincue.

FANTASSIN DU SYNDICAT PYKE

9



FANTASSINS DU SYNDICAT PYKE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Fantassin
du Syndicat Pyke.

Cette unité gagne **CACHE: VISER 1.**

Cette unité conserve ce mot-clé même
si cette figurine est vaincue.

FANTASSIN DU SYNDICAT PYKE

18



FANTASSINS DU SYNDICAT PYKE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Capo du Syndicat Pyke.

CHEF.

Cette unité augmente de 1 son et gagne
AUTONOME : ADRÉNALINE 1.

CAPO DU SYNDICAT PYKE

16



HOMMES DE MAIN DU SOLEIL NOIR UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Homme de Main avec
Détonateur Magnétique.

DÉTONATEUR MAGNÉTIQUE -1
DÉFLAGRATION, IMPACT 3

3

HOMME DE MAIN AVEC DÉTONATEUR MAGNÉTIQUE

28



HOMMES DE MAIN DU SOLEIL NOIR UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Homme de Main avec
Fusil à Dispersion.

FUSIL À DISPERSION -2
PERFORANT 1

2

HOMME DE MAIN AVEC FUSIL À DISPERSION

28



HOMMES DE MAIN DU SOLEIL NOIR UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Homme de Main avec
Fusil à Dispersion.

FUSIL À DISPERSION -2
PERFORANT 1

2

HOMME DE MAIN AVEC FUSIL À DISPERSION

16



HOMMES DE MAIN DU SOLEIL NOIR UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Homme de Main avec
Détonateur Magnétique.

DÉTONATEUR MAGNÉTIQUE -1
DÉFLAGRATION, IMPACT 3

3

HOMME DE MAIN AVEC DÉTONATEUR MAGNÉTIQUE

16



HOMMES DE MAIN DU SOLEIL NOIR UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Homme de Main avec
Détonateur Magnétique.

DÉTONATEUR MAGNÉTIQUE -1
DÉFLAGRATION, IMPACT 3

3

HOMME DE MAIN AVEC DÉTONATEUR MAGNÉTIQUE

24



FANTASSINS DU SYNDICAT PYKE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec
Disrupteur P13-M.

DISRUPTEUR P13-M 1-4
IMPACT 1

1

2

SOLDAT AVEC DISRUPTEUR P13-M

24



FANTASSINS DU SYNDICAT PYKE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec
Disrupteur P13-M.

DISRUPTEUR P13-M 1-4
IMPACT 1

1

2

SOLDAT AVEC DISRUPTEUR P13-M

24



FANTASSINS DU SYNDICAT PYKE UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Soldat avec
Disrupteur P13-M.

DISRUPTEUR P13-M 1-4
IMPACT 1

1

2

SOLDAT AVEC DISRUPTEUR P13-M

28



HOMMES DE MAIN DU SOLEIL NOIR UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Homme de Main avec
Fusil à Dispersion.

FUSIL À DISPERSION -2
PERFORANT 1

2

HOMME DE MAIN AVEC FUSIL À DISPERSION

28


**SUPER COMMANDOS MANDALORIENS
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Super Commando Pistolero.

PAIRE DE PISTOLETS BLASTER -2
LÉTAL 1


**SUPER COMMANDO
PISTOLERO**

28


**SUPER COMMANDOS MANDALORIENS
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Super Commando Tireur Embusqué.

Cette unité gagne **PRÉCIS 1**.

CARABINE BLASTER #1-3


**SUPER COMMANDO
TIREUR EMBUSQUÉ**

28


**SUPER COMMANDOS MANDALORIENS
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Super Commando Tireur Embusqué.

Cette unité gagne **PRÉCIS 1**.

CARABINE BLASTER #1-3


**SUPER COMMANDO
TIREUR EMBUSQUÉ**

24


**SUPER COMMANDOS MANDALORIENS
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Super Commando Mandalorien.

Cette unité gagne **CACHE : ADRÉNALINE 2**.

Cette unité conserve ce mot-clé même si cette figurine est vaincue.

**SUPER COMMANDO
MANDALORIEN**

24


**SUPER COMMANDOS MANDALORIENS
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Super Commando Mandalorien.

Cette unité gagne **CACHE : ADRÉNALINE 2**.

Cette unité conserve ce mot-clé même si cette figurine est vaincue.

**SUPER COMMANDO
MANDALORIEN**

20


**HOMMES DE MAIN
DU SOLEIL NOIR UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Vigo du Soleil Noir.

CHEF.

Cette unité augmente de 1 son et gagne **AUTONOME : ADRÉNALINE 1**.

VIGO DU SOLEIL NOIR

20


**HOMMES DE MAIN
DU SOLEIL NOIR UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Vigo du Soleil Noir.

CHEF.

Cette unité augmente de 1 son et gagne **AUTONOME : ADRÉNALINE 1**.

VIGO DU SOLEIL NOIR

20


**HOMMES DE MAIN
DU SOLEIL NOIR UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Vigo du Soleil Noir.

CHEF.

Cette unité augmente de 1 son et gagne **AUTONOME : ADRÉNALINE 1**.

VIGO DU SOLEIL NOIR

35


**SUPER COMMANDOS MANDALORIENS
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Rook Kast.

CHEF.

Cette unité gagne **ESCORTE : MAUL**.

PISTOLETS BLASTER DE ROOK -2


•ROOK KAST

5



IG-11 UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **PRIME** et **IA : VISER, ATTAQUE**.

Si cette unité choisit un comme cible de **PRIME**, ses armes gagnent **PERFORANT 1**.

Si cette unité choisit un comme cible de **PRIME**, ses armes gagnent **SUPPRESSIF**.

PROGRAMMATION « PRIME »

12



CAMION SPEEDER A-A5 UNIQUEMENT.

CANON LASER LOURD
CRITIQUE 1

CONVERSION LASER LOURD TACTICIEN PEU ORTHODOXE

16



CAMION SPEEDER A-A5 UNIQUEMENT.

Au début de l'activation de cette unité, lancez 3 dés de défense rouges. Pour chaque ou obtenu, choisissez une unité alliée différente à . Chaque unité choisie gagne 1 pion Viser.

6



CAMION SPEEDER A-A5 OU LANDSPEEDER X-34 UNIQUEMENT.

À la fin de l'activation de cette unité, vous pouvez cette carte. Dans ce cas, cette unité peut effectuer une attaque ou se déplacer. Ensuite, après que l'effet a été résolu, lancez 3 dés d'attaque noirs. Cette unité subit 1 blessure pour chaque ou obtenu.

ASTROMECH R5 INSTABLE

12



CAMION SPEEDER A-A5 UNIQUEMENT.

➤ Choisissez une unité alliée de soldats non-droides à et en LdV de cette unité. Retirez 1 pion Blessure ou Poison, ou restaurez 1 figurine vaincue, de l'unité choisie. Ensuite, lancez 2 dés de défense blancs. L'unité choisie gagne 1 pion Suppression pour chaque ou obtenu.

MÉDECIN D'UN MONDE RECULÉ

28



SUPER COMMANDOS MANDALORIENS UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Super Commando Pistolero.

PAIRE DE PISTOLETS BLASTER
LÉTAL 1

SUPER COMMANDO PISTOLERO

10



UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **ALLIÉS DE CIRCONSTANCE** et **COMMANDANT DES OPÉRATIONS**.

Les unités de véhicule alliées gagnent **DÉMORALISER 1**.

•CHEF DE GROUPE D'INTERVENTION

5



UNIQUEMENT.

Quand cette unité effectue une attaque à distance, pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque », vous pouvez lancer 1 dé de défense rouge. Sur un résultat vierge, ajoutez 1 dé d'attaque blanc à la réserve d'attaque. Sur un résultat , ajoutez 1 dé noir à la réserve d'attaque. Sur un résultat , ajoutez 1 dé rouge à la réserve d'attaque.

ARTILLEUR ENRAGÉ

20



CAMION SPEEDER A-A5 UNIQUEMENT.

QUADRILASER AG-2G
IMPACT 2

QUADRILASER AG-2G

15


DIN DJARIN UNIQUEMENT.

 Cette unité gagne **DUELLISTE**.

LANCE EN BESKAR


2

1

• LANCE EN BESKAR

10


GAR SAXON UNIQUEMENT.

 Cette unité gagne **BOUCLIER 1** et **RECHARGER 1**.

Lors de la Phase Finale, si cette unité n'a pas retourné de pion Bouclier actif à ce round, elle peut retourner jusqu'à 1 de ses pions Bouclier inactifs.

• BOUCLIER DE COMBAT DE SAXON

10


MAUL UNIQUEMENT.

Considérez que cette unité a le rang .

ARME DE POING : CORPS-À-CORPS, À DISTANCE.

 Cette unité gagne et **MALIN**.

LE SABRE NOIR


6

IMPACT 2, PERFORANT 2

• LE SABRE NOIR

5



X

BOBA FETT UNIQUEMENT.
PROJECTEUR DE FLAMMES


-1

1

DÉFLAGRATION, SOUFFLE, SUPPRESSIF

• PROJECTEUR DE FLAMMES DE BOBA

5



X

DIN DJARIN UNIQUEMENT.
PROJECTEUR DE FLAMMES


-1

1

DÉFLAGRATION, SOUFFLE, SUPPRESSIF

• PROJECTEUR DE FLAMMES DE DIN

0


IG-11 UNIQUEMENT.

 Lorsque vous créez votre armée, un Grogu allié gagne **ALTER EGO : IG-11**.

Cette unité gagne

IA : ESQUIVE, DÉPLACEMENT.
PROGRAMMATION « NOUNOU »

15


GAR SAXON UNIQUEMENT.
FUSIL SNIPER GALAR-90


1-4

1

1

HAUTE VÉLOCITÉ, LÉTAL 1, LONGUE DISTANCE

• FUSIL GALAR-90 DE SAXON

10



R

GAR SAXON UNIQUEMENT.

CYCLE.

ROQUETTES DORSALES


2-3

3

DÉFLAGRATION, IMPACT 2

• ROQUETTES DORSALES DE SAXON

5



X

GAR SAXON UNIQUEMENT.
PROJECTEUR DE FLAMMES ZX


-1

1

DÉFLAGRATION, SOUFFLE, SUPPRESSIF

• PROJECTEUR DE FLAMMES ZX DE SAXON



10

DIN DJARIN UNIQUEMENT.

↗↗ Si cette unité n'est pas engagée, elle peut effectuer un déplacement à vitesse 1. Ensuite, choisissez une unité ennemie en LdV et lancez 1 dé d'attaque rouge. Si vous obtenez un ✖ ou ✨, l'unité choisie subit 1 blessure et gagne 1 pion Suppression.

FUSIL AMBAN

IMMOBILISER 2, SUPPRESSIF

**•FUSIL AMBAN DE DIN**

15

DIN DJARIN UNIQUEMENT.

Augmentez de 1 la vitesse de cette unité.
Cette unité gagne ↗**SAUT 2**.

•JETPACK DE DIN

10

CAD BANE UNIQUEMENT.

Tant que cette unité est engagée, elle peut effectuer des déplacements normalement si une unité avec laquelle elle est engagée a 1 ou plusieurs pions Immobilisation.

ÉLECTRO-GANTELETS

IMMOBILISER 3, SUPPRESSIF

**•ÉLECTRO-GANTELETS**

10

SUPER COMMANDOS MANDALORIENS UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **BOUCIER 2**.

SUPER COMMANDO AVEC BOUCLIERS DE COMBAT

10

SUPER COMMANDOS MANDALORIENS UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **BOUCIER 2**.

SUPER COMMANDO AVEC BOUCLIERS DE COMBAT

8

SUPER COMMANDOS MANDALORIENS UNIQUEMENT.**ROQUETTES DORSALES**

DÉFLAGRATION, CRITIQUE 1, IMPACT 1

3-4

**SUPER COMMANDO AVEC ROQUETTES DORSALES**

8

SUPER COMMANDOS MANDALORIENS UNIQUEMENT.**ROQUETTES DORSALES**

DÉFLAGRATION, CRITIQUE 1, IMPACT 1

3-4

**SUPER COMMANDO AVEC ROQUETTES DORSALES**

11

HOMMES DE MAIN DU SOLEIL NOIR UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Homme de Main du Soleil Noir.

Cette unité gagne **CACHE : ESQUIVE 1**.

Cette unité conserve ce mot-clé même si cette figurine est vaincue.

HOMME DE MAIN DU SOLEIL NOIR

11

HOMMES DE MAIN DU SOLEIL NOIR UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Homme de Main du Soleil Noir.

Cette unité gagne **CACHE : ESQUIVE 1**.

Cette unité conserve ce mot-clé même si cette figurine est vaincue.

HOMME DE MAIN DU SOLEIL NOIR

11



HOMMES DE MAIN DU SOLEIL NOIR UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine d'Homme de Main du Soleil Noir.

Cette unité gagne **CACHE : ESQUIVE 1**.

Cette unité conserve ce mot-clé même si cette figurine est vaincue.

HOMME DE MAIN DU SOLEIL NOIR

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
HAUTE VÉLOCITÉ, PERFORANT 1

•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

0



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