

SABOTAGE DES COMMUNICATIONS



1 UNITÉ ▲ OU ▼

Lors de ce round, quand un adversaire donne des ordres en utilisant une carte Commandement, il ne peut donner que 1 ordre avec cette carte.

TIRS DE COUVERTURE



3 UNITÉS ▲

Lors de ce round, chaque fois qu'une unité ▲ alliée effectue une attaque à distance, après que l'attaque a été résolue, une autre unité alliée à 2 peut gagner 1 pion Esquive.

LA ROUE TOURNE



2 UNITÉS ♠ OU ♣

Les unités ♠ et ♣ alliées gagnent **INSPIRATION 2** pour ce round.

ALLIANCE REBELLE

JE NE SUIS PLUS UNE JEDI



AHSOKA TANO

Ahsoka Tano gagne **PRESTE 1** pour ce round. Jusqu'à la fin du round, chaque fois qu'Ahsoka Tano effectue une attaque, lors de l'étape « Constituer la réserve d'attaque », ajoutez 1 dé blanc à sa réserve d'attaque pour chaque pion Esquive qu'elle a, jusqu'à un maximum de 3.

ALLIANCE REBELLE

PROTECTRICE VÉLOCE



AHSOKA TANO

Ahsoka Tano gagne **GARDIEN 2** pour ce round. Jusqu'à la fin du round, chaque fois qu'une autre unité de soldats alliée à petit socle à 1 d'Ahsoka Tano est déclarée comme défenseur, cette unité en défense peut gagner 1 pion Esquive.

ALLIANCE REBELLE

UN NOUVEAU DÉPART



AHSOKA TANO & 2 UNITÉS

Quand une unité de soldats à petit socle reçoit un ordre via cette carte, elle gagne soit 1 pion Viser, soit 1 pion Esquive. Ahsoka Tano gagne **INSPIRATION 2** pour ce round. Au début de sa prochaine activation, Ahsoka Tano effectue une action Récupérer.

AHSOKA TANO, FULCRUM

TENIR À TOUT PRIX



3 UNITÉS ▲ OU ♠

Quand une unité de soldats alliée reçoit un ordre via cette carte, elle gagne 1 pion Viser et 1 pion En attente.

AHSOKA TANO, FULCRUM

TACTIQUES DE TEMPORISATION



1 UNITÉ

À la fin de cette Phase de Commandement, choisissez un adversaire : ce dernier doit choisir, si possible, 1 de ses unités non-▲ qui a un pion Ordre face visible et remettre le pion Ordre de cette unité dans sa réserve d'ordres.

AHSOKA TANO, FULCRUM

COURAGE DE LA RÉBELLION



2 UNITÉS

Quand une unité alliée reçoit un ordre via cette carte, elle peut effectuer une action Récupérer.

DÉFENSEURS DE LA BASE ECHO

DÉFENSEURS DE LA BASE ECHO

DÉFENSEURS DE LA BASE ECHO

RÉUNION DE FAMILLE



AHSOKA TANO & SABINE WREN

Ahsoka Tano gagne **TRAVAIL D'ÉQUIPE : SABINE WREN** pour ce round.
Au début de la prochaine activation d'Ahsoka Tano, Sabine Wren peut effectuer un déplacement à vitesse 2.
Au début de la prochaine activation de Sabine Wren, Ahsoka Tano peut effectuer un déplacement à vitesse 2.

SACRIFICE



CASSIAN ANDOR & K-2SO

K-2SO gagne **GARDIEN 4** pour ce round.
À la fin de la prochaine activation de K-2SO, vous pouvez choisir une autre unité alliée $\blacktriangle$ ou $\blacktriangle$ à 1 et en LdV de K-2SO. Dans ce cas, K-2SO est vaincu et les unités ennemies ne peuvent pas effectuer d'attaques à distance contre l'unité choisie jusqu'à la fin de ce round.

DÉCOLLAGE !



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.

AHSOKA TANO, FULCRUM

IMMOLATION INATTENDUE



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.

IMMOLATION INATTENDUE $\blacktriangle$ -1
DÉFLAGRATION, SOUFFLE, SUPPRESSIF

K-2SO

ÉCRAN DE FUMÉE



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**.

R2-D2

EXPLOSIONS !



SABINE WREN

PERMANENT. Pendant le round où cette carte est jouée, Sabine Wren gagne **ARMER 2 : CHARGE THERMIQUE**. Après que Sabine Wren a effectué cette action, elle peut effectuer un déplacement à vitesse 1.

Jusqu'à la fin de la partie, Sabine Wren gagne **EXPLOSION 2 : CHARGE THERMIQUE**. Ne défaussez pas cette carte, conservez-la en jeu.

CHARGE THERMIQUE $\blacktriangle$ 1
ARME À EFFET DE ZONE, DÉFLAGRATION, CRITIQUE 2

R2-D2

SYMBOLE DE LA RÉBELLION



SABINE WREN

Au début de la prochaine activation de Sabine Wren, elle peut effectuer une action Récupérer. Lors de ce round, Sabine Wren gagne l'action gratuite suivante.

► Placez 1 pion Grafitti à 1 et en LdV de Sabine Wren, au contact d'un élément de terrain qui ne soit pas un terrain en zone.

SABINE WREN

R2-D2

HÉRITAGE DE MANDALORE



SABINE WREN & 2 SOLDATS

Sabine Wren gagne **INSPIRATION 1** pour ce round.
Chaque fois que Sabine Wren donne un ordre à une unité $\blacktriangle$, $\blacktriangle$ ou $\blacktriangle$ à ce round, elle gagne soit 1 pion Viser, soit 1 pion Esquive.

SABINE WREN

SABINE WREN

CAUSE COMMUNE



CHEWBACCA & LUKE SKYWALKER

À la fin de la prochaine activation de Chewbacca, si Luke Skywalker a un pion Ordre face visible, il peut s'activer. À la fin de la prochaine activation de Luke Skywalker, si Chewbacca a un pion Ordre face visible, il peut s'activer.

CHEWBACCA

LE CORPS ET L'ESPRIT



CHEWBACCA & LEIA ORGANA

Lors de ce round, chaque fois qu'une **Leia Organa** alliée effectue une attaque à distance, si pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque », **Chewbacca** est à 3 du défenseur avec un LdV vers lui, ajoutez 1 des armes à distance de **Chewbacca** à la réserve d'attaque.

VAURIENS NOTOIRES



CHEWBACCA & HAN SOLO

Choisissez dans votre défausse 1 des cartes Commandement de **Han Solo**. Renvoyez dans votre main de Commandement la carte choisie.

DÉSOLÉ POUR LE DÉSORDRE



HAN SOLO

Lorsque vous constituez votre main de Commandement, considérez cette carte comme ayant 1 point lumineux. Quand **Han Solo** reçoit un ordre via cette carte, il gagne 1 pion Viser et 1 pion Esquive.

CHEWBACCA

DIVERSION TÉMÉRAIRE



HAN SOLO & 1 UNITÉ

Lors de ce round, chaque fois qu'une unité ennemie effectue une attaque, elle doit attaquer une unité de soldats qui a un pion Ordre face visible, si possible. Les unités de soldats alliées qui ont des pions Ordre face visible ne bénéficient pas de main-forte pour ce round.

CHEWBACCA

CHANGEMENT DE PLANS



HAN SOLO & 2 UNITÉS

Quand cette carte est révélée, vous pouvez la défausser pour renvoyer une carte Commandement d'un adversaire dans sa main de Commandement et revenir à l'étape « Sélectionner une carte Commandement ». Cet adversaire ne peut pas sélectionner la carte Commandement qui a été renvoyée dans sa main de Commandement.

HAN SOLO

BOMBARDEMENT COORDONNÉ



LEIA ORGANA

À la fin de sa prochaine activation, **Leia Organa** peut effectuer jusqu'à 3 attaques contre des unités ennemies différentes en utilisant l'arme ci-dessous.

BOMBARDEMENT	4-4	2
IMMUNITÉ : DÉFLEXION		

HAN SOLO

UNE BELLE AMITIÉ



LEIA ORGANA & WICKET

PERMANENT. Wicket gagne **TRAVAIL D'ÉQUIPE : LEIA ORGANA**. Quand un donne des ordres, vous pouvez choisir une unité alliée à 1 de ce : il donne un ordre à l'unité choisie. Quand un donne des ordres, vous pouvez choisir une unité alliée à 1 de ce : il donne un ordre à l'unité choisie.

LEIA ORGANA

HAN SOLO

L'HEURE N'EST PAS AU CHAGRIN



2 SOLDATS

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle peut effectuer un déplacement à vitesse 1.

LEIA ORGANA

LEIA ORGANA

SAUVONS-NOUS D'ICI !



LEIA ORGANA & 2 UNITÉS

Après la prochaine activation de **Leia Organa**, vous pouvez choisir une unité alliée ayant un pion Ordre face visible à 2 de **Leia Organa**. Dans ce cas, l'unité choisie s'active.

LEIA ORGANA

FILS DE SKYWALKER



LUKE SKYWALKER

Quand **Luke Skywalker** effectue sa première attaque à ce round, après que la séquence d'attaque a été résolue, il peut effectuer une action Attaquer gratuite, même s'il a déjà effectué une action Attaquer à ce tour.

MON ALLIÉE EST LA FORCE



2 SOLDATS

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

LE RETOUR DU JEDI



LUKE SKYWALKER & 2 UNITÉS

Quand **Luke Skywalker** reçoit un ordre via cette carte, il gagne 1 pion Esquive. Au début de la prochaine activation de **Luke Skywalker**, chaque unité de soldats alliée à **3** de lui peut se retirer 1 pion Suppression.

LUKE SKYWALKER

PLEIN DE SURPRISES



LUKE SKYWALKER

Luke Skywalker gagne 1 pion Esquive. Jusqu'à la fin du round, chaque fois que **Luke Skywalker** défend, pendant l'étape « Lancer les dés de défense », il lance un nombre de dés de défense blancs supplémentaires égal à son **3** moins le nombre de pions Suppression qu'il a.

LUKE SKYWALKER

TU SERS BIEN TON MAÎTRE



LUKE SKYWALKER

Lors de ce round, **Luke Skywalker** gagne l'action gratuite suivante.
 ► Choisissez une unité de soldats alliée non-**3**, non-**4** à **1**, ou une unité de soldats ennemie démoralisée non-**3**, non-**4** à **1**. Si l'unité choisie est une unité alliée, elle effectue une action gratuite Se déplacer ou Attaquer. Si l'unité choisie est une unité ennemie, elle gagne 3 pions Suppression.

LUKE SKYWALKER

JE SUIS UN JEDI



LUKE SKYWALKER

Pour ce round, **Luke Skywalker** gagne **3** et ne peut pas effectuer d'attaques. Choisissez jusqu'à 2 unités de soldats ennemies à **1** de **Luke Skywalker**. Les unités choisies ne peuvent pas effectuer d'attaques jusqu'à la fin du round.

LUKE SKYWALKER

AS DE LA GÂCHETTE



CASSIAN ANDOR

Cassian Andor gagne 1 pion Viser et peut gagner 1 pion Suppression. Il gagne également **PISTOLERO** pour ce round. Lors de sa prochaine activation, **Cassian Andor** peut effectuer une action Attaquer gratuite.

LUKE SKYWALKER, CHEVALIER JEDI

BAROUD D'HONNEUR



CASSIAN ANDOR & 1 SOLDAT

Quand une unité **3** ou **4** reçoit un ordre via cette carte, cette unité gagne **INDOMPTABLE** jusqu'à la fin du round et gagne 1 pion Viser, Esquive ou Suppression pour chaque pion Blessure qu'elle a, jusqu'à un maximum de 3.

LUKE SKYWALKER, CHEVALIER JEDI

MISSION DE VOLONTAIRES



CASSIAN ANDOR & 2 SOLDATS

Lors de ce round, chaque fois que **Cassian Andor** donne un ordre à une unité **3**, **4** ou **5**, cette unité peut effectuer une action Récupérer, gagne **INTUITION DU DANGER 1** jusqu'à la fin du round et peut gagner 1 pion Suppression.

CASSIAN ANDOR

CASSIAN ANDOR

CASSIAN ANDOR

INSOUMISE



Viko Meneses

JYN ERSO

Jyn Erso gagne **CHARGE** pour sa prochaine activation. Une fois lors de ce round, quand une unité ennemie à 2 et en LdV de Jyn Erso débute son activation, avant son étape « Se Rallier », Jyn Erso peut gagner 1 pion Suppression. Dans ce cas, Jyn Erso peut effectuer une action Se déplacer gratuite, puis elle peut effectuer une action Attaquer gratuite.

LA CONFIANCE VA DANS LES DEUX SENS



Jeff Lee-Johnson

JYN ERSO & 1 SOLDAT

Jyn Erso gagne **INSPIRATION 2** pour ce round. Quand une unité de soldats non-Jyn Erso reçoit un ordre via cette carte, cette unité de soldats gagne **TRAVAIL D'ÉQUIPE : JYN ERSO** jusqu'à la fin du round.

LES RÉBELLIONS SONT BÂTIES SUR L'ESPOIR



Jacob Murray

3 SOLDATS

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle peut gagner 1 pion Suppression. Lors de ce round, tant qu'une unité de soldats alliée a un pion Ordre face visible, elle gagne **INTUITION DU DANGER 2** et **INDOMPTABLE**, et ne peut être ni démoralisée ni paniquée.

JYN ERSO

SPIKE CORELLIEN



Ryan Valle

LANDO CALRISSIAN

Au début de sa prochaine activation, Lando Calrissian peut choisir jusqu'à 1 unité ennemie à 2 et en LdV. Dans ce cas, il lance 2 dés d'attaque rouges et résout l'effet indiqué ci-dessous pour chaque résultat correspondant :

Vierge : l'unité choisie gagne 2 pions Immobilisation.

☠ ou 🗡 : l'unité choisie gagne 1 pion Immobilisation.

☠ : Lando Calrissian gagne 2 pions Immobilisation.

DIVULGATION : Résoudre les effets de mise en place. Lando Calrissian gagne **INFILTRATION** et **INCOGNITO** pour cette partie.

LANDO CALRISSIAN

JYN ERSO

UN AS DANS LA MANCHE



Borja Pindado

LANDO CALRISSIAN & 1 UNITÉ

Lorsque vous constituez votre main de Commandement, considérez cette carte comme ayant 2 points lumineux.

Si cette carte est dans votre main de Commandement, pendant l'étape « Résoudre les cartes Commandement » de la **Phase de Commandement**, après avoir révélé les cartes Commandement mais avant d'en résoudre les effets, vous pouvez renvoyer votre carte révélée dans votre main de Commandement et jouer cette carte à la place. Considérez que cette carte a été sélectionnée, jouée et révélée à la place de la carte initialement révélée.

LANDO CALRISSIAN

JYN ERSO

MAIN DE L'IDIOT



Borja Pindado

LANDO CALRISSIAN & 2 UNITÉS

Jusqu'à la fin de ce round, chaque fois qu'une unité alliée qui a un pion Ordre face visible effectue une attaque, si l'unité en défense est à 2 et en LdV de Lando Calrissian et si la réserve d'attaque contient au moins 1 résultat Vierge, 1 🗡, et 1 ☠ pendant l'étape « Relancer les dés », vous pouvez changer 1 résultat ☠ et 1 résultat 🗡 de la réserve d'attaque en résultats ☠.

LANDO CALRISSIAN