



INCURSION MÉCANISÉE

1 VÉHICULE

Quand une unité de véhicule alliée reçoit un ordre à ce round, choisissez une unité de soldats droïdes alliée à **3** de ce véhicule. L'unité choisie se donne un ordre à elle-même.



CINQ SUR CINQ !

3 SOLDATS DROÏDES

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



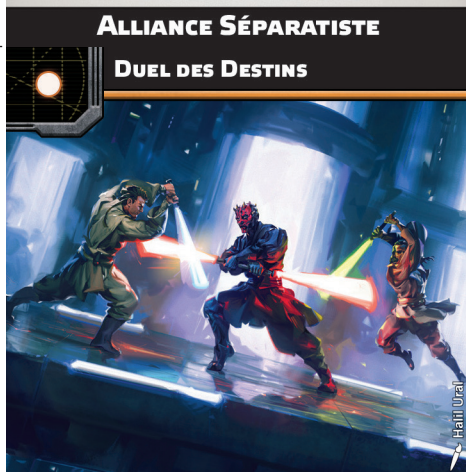
FRAPPE ORBITALE

1 UNITÉ ▲ OU ●

Une seule fois lors de ce round, à la fin de l'activation d'une unité ▲ alliée ou d'une unité **COMMANDANT DES OPÉRATIONS** alliée, cette unité peut effectuer une attaque en utilisant l'arme suivante.

BOMBARDEMENT ORBITAL #4-#

IMMUNITÉ : DÉFLEXION, SUPPRESSIF



ALLIANCE SÉPARATISTE

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.



ALLIANCE SÉPARATISTE

LA MENACE FANTÔME

MAUL & 1 SOLDAT

Lors de ce round, Maul ne pas effectuer d'attaques et les unités ennemies qui sont au-delà de **3** de lui ne peuvent pas l'attaquer.

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



ALLIANCE SÉPARATISTE

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.

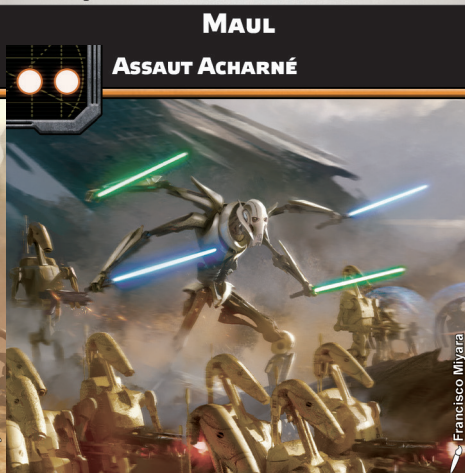


MAUL

COORDINATION PAR IA

1 UNITÉ ● OU ▲

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



MAUL

ASSAUT ACHARNÉ

2 UNITÉS ▲

Jusqu'à la fin du round, chaque fois qu'une unité ▲ alliée effectue une attaque à distance, après que l'action a été résolue, si elle a dépensé au moins 1 pion Viser, une autre unité alliée à **3** peut gagner 1 pion Viser.



MAUL

PROGRESSION INEXORABLE

3 UNITÉS ▲

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

INVASION SÉPARATISTE

INVASION SÉPARATISTE

INVASION SÉPARATISTE

QUE L'EXÉCUTION COMMENCE !



POGGLE LE BREF

Lors de ce round, chaque fois qu'une unité de soldats ▲ alliée effectue une attaque, si l'unité en défense est à ③ et en LdV de Poggle le Bref au cours de l'étape « Lancer les dés d'attaque », l'unité attaquante gagne ④ : ④ pour cette attaque.

NOUS SERVONS LA REINE



1 UNITÉ

Sun Fac perd **ORDRE DIRECT : GUERRIERS GÉONOSIENS** pour ce round et Sun Fac et les unités **Guerrriers Géonosiens** alliées gagnent **COORDINATION : GUERRIERS GÉONOSIENS** pour ce round. Au début de la prochaine activation de chaque unité **Guerrriers Géonosiens** alliée, si elle a un pion Ordre face visible, elle gagne 1 pion Viser et 1 pion Esquive.

NOUS FOURNISSONS DES ARMES



4 SOLDATS DROÏDES

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

Quand une unité de soldats droïdes ▲ reçoit un ordre via cette carte, vous pouvez choisir de remettre son pion Ordre dans la réserve d'ordres. Dans ce cas, vous pouvez remettre 1 figurine vaincue dans cette unité, sans lui donner de pion Blessure, et lui retirer 1 pion Suppression.

POGGLE LE BREF

EXÉCUTEUR ACHARNÉ



SUN FAC

Au début de la **Phase d'Activation**, choisissez jusqu'à 2 unités **Guerrriers Géonosiens** alliées à ③ de Sun Fac. Chaque unité choisie peut ④ **SAUT 3**.

Sun Fac gagne **PRESTE 1** et **DÉMORALISER 1** pour ce round.

POGGLE LE BREF

LES JEDI PÉRIRONT



ASAJJ VENTRESS

Asajj Ventress gagne **CHASSEUR DE JEDI** pour ce round. Jusqu'à la fin du round, chaque fois qu'Asajj Ventress effectue une attaque, pendant l'étape « Lancer les dés d'attaque », elle peut gagner jusqu'à 4 pions Suppression avant de lancer les dés. Elle gagne 1 pion Esquive pour chaque pion Suppression ainsi gagné.

POGGLE LE BREF

JE SUIS LA PEUR



ASAJJ VENTRESS

Au début de sa prochaine activation, Asajj Ventress effectue une action Récupérer. À la fin de sa prochaine activation, Asajj Ventress peut effectuer une attaque en utilisant l'arme suivante.

STRANGULATION DE LA FORCE ④ -1
CRITIQUE 4, SOUFFLE, SUPPRESSIF

SUN FAC

OUI, MON MAÎTRE



PAS D'UNITÉ

Vous devez divulguer cette carte. Elle reste en jeu.
DIVULGATION : Résoudre les effets de mise en place. Choisissez 1 des effets suivants et résolvez-le :

- **PERMANENT.** Asajj Ventress gagne **PRIME** et **RENFORTS**.
- **PERMANENT.** Asajj Ventress gagne **DÉMORALISER 1**, **MAÎTRISE DU MAKASHI** et **MANŒUVRE IMPROBABLE**.

ASAJJ VENTRESS

ASAJJ VENTRESS

VOUS ME DÉCEVEZ



COMTE DOOKU & 2 UNITÉS

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne 1 pion Esquive. Jusqu'à la fin du round, chaque fois que le Comte Dooku effectue une attaque à distance contre une unité de soldats, après la résolution de l'attaque, cette unité de soldats effectue un déplacement à vitesse 2. Vous résolvez ce déplacement.

COMTE DOOKU

ASAJJ VENTRESS

HUMILIATION CUISANTE



COMTE DOOKU & 1 UNITÉ

Au début de la **Phase d'Activation** de ce round, si le Comte Dooku a un pion Ordre face visible, vous pouvez le remettre dans votre réserve d'ordres. Dans ce cas, choisissez jusqu'à 2 unités ennemies à ③ et remettez leurs pions Ordre dans la réserve d'ordres de l'adversaire.

COMTE DOOKU

LA PEUR, LA SURPRISE, L'INTIMIDATION



COMTE DOOKU

Lors de ce round, le **Comte Dooku** gagne **ARSENAL 2** et **IMPLACABLE** et chacune de ses armes à distance gagne **POLYVALENT**. Jusqu'à la fin du round, chaque fois que le **Comte Dooku** effectue une attaque, après la résolution de l'attaque, chaque unité en défense gagne 2 pions Suppression.

LES SITH RÈGNERONT



COMTE DOOKU

Lorsque vous constituez votre main de Commandement, considérez cette carte comme ayant 2 points lumineux. Le **Comte Dooku** gagne 1 pion Viser et 1 pion Esquive. Après la prochaine activation du **Comte Dooku**, si **Asajj Ventress** n'a pas de pion Ordre face cachée, elle s'active. Après son activation, si elle a un pion Ordre face visible, retournez-le face cachée. Si elle n'a pas de pion Ordre, assignez-lui un pion Ordre ▲ face cachée de votre réserve d'ordres, puis mélangez votre réserve d'ordres.

ENTRAÎNÉ AUX ARTS JEDI



GÉNÉRAL GRIEVOUS

Le **Général Grievous** gagne 1 pion Esquive et gagne **RETRAIT** pour ce round. À la fin de sa prochaine activation, le **Général Grievous** peut effectuer une attaque contre chaque unité ennemie à 1 et en LdV en utilisant l'arme suivante.

SABRES LASER EN TROPHÉE -1
SUPPRESSIF, POLYVALENT



COMTE DOOKU

COMMANDANT SUPRÊME



2 SOLDATS

Le **Général Grievous** gagne **IMPITOYABLE** pour ce round. Quand une unité alliée reçoit un ordre via cette carte, cette unité et chaque autre unité de soldats alliée à 1 et en LdV d'elle gagnent 1 pion Adrénaline.

COMTE DOOKU

DÉTRUISEZ-LES !



GÉNÉRAL GRIEVOUS & 2 UNITÉS

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne 1 pion Adrénaline pour chaque unité ennemie vaincue.

GÉNÉRAL GRIEVOUS

ILS SOUFFRIRONT ÉGALEMENT



KALANI OU KRAKEN

À la fin de la **Phase de Commandement**, choisissez un adversaire. Cet adversaire doit choisir, si possible, 1 de ses unités ▲, ▼, ● ou ○ qui a un pion Ordre face visible et le remettre dans sa réserve d'ordres. Lors de ce round, la première fois que cet adversaire est censé piocher un pion Ordre dans sa réserve d'ordres, vous pouvez l'obliger à piocher un pion ayant un rang de votre choix à la place.

GÉNÉRAL GRIEVOUS

PROTOCOLES DE SAUVEGARDE



2 SOLDATS DROÏDES OU UNITÉS IA

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne 1 pion Esquive et gagne **RETRAIT** et **INSENSIBLE** pour ce round.

KALANI OU KRAKEN

GÉNÉRAL GRIEVOUS

NE SOUS-ESTIMEZ PAS NOS MOYENS



3 SOLDATS DROÏDES OU UNITÉS IA

Si cette carte n'a pas été divulguée, au début de la prochaine **Phase d'Activation**, choisissez jusqu'à 2 unités alliées qui ont des pions Ordre face visible. Chaque unité choisie effectue une action Récupérer.

DIVULGATION : Résoudre les effets de mise en place. Choisissez jusqu'à 3 unités alliées qui ont **IA**. Chaque unité choisie gagne **RENFORTS** pour cette partie.

KALANI OU KRAKEN