

18



DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat B1 avec E-60R.

LANCE-ROQUETTES E-60R	♣ 2-4	1	1
ENCOMBRANT, IMPACT 2			

DROÏDE DE COMBAT B1 AVEC E-60R

16



DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat B1 avec E-5C.

FUSIL BLASTER E-5C	♣ 1-3	3
---------------------------	-------	---

DROÏDE DE COMBAT B1 AVEC E-5C

16



DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat B1 avec Canon à Rayonnement.

CANON À RAYONNEMENT	♣ 1-2	2
POISON 1		

DROÏDE DE COMBAT B1 AVEC CANON À RAYONNEMENT

16



DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat B1 avec Canon à Rayonnement.

CANON À RAYONNEMENT	♣ 1-2	2
POISON 1		

DROÏDE DE COMBAT B1 AVEC CANON À RAYONNEMENT

16



DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat B1 avec Canon à Rayonnement.

CANON À RAYONNEMENT	♣ 1-2	2
POISON 1		

DROÏDE DE COMBAT B1 AVEC CANON À RAYONNEMENT

18



DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat B1 avec E-60R.

LANCE-ROQUETTES E-60R	♣ 2-4	1	1
ENCOMBRANT, IMPACT 2			

DROÏDE DE COMBAT B1 AVEC E-60R

18



DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat B1 avec E-60R.

LANCE-ROQUETTES E-60R	♣ 2-4	1	1
ENCOMBRANT, IMPACT 2			

DROÏDE DE COMBAT B1 AVEC E-60R

16



DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat B1 avec E-5C.

FUSIL BLASTER E-5C	♣ 1-3	3
---------------------------	-------	---

DROÏDE DE COMBAT B1 AVEC E-5C

16



DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat B1 avec E-5C.

FUSIL BLASTER E-5C	♣ 1-3	3
---------------------------	-------	---

DROÏDE DE COMBAT B1 AVEC E-5C

18



DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat B1 avec E-5s.

FUSIL DE SNIPER E-5s

1-4



CRITIQUE 1

**DROÏDE DE COMBAT B1
AVEC E-5s**

18



DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat B1 avec E-5s.

FUSIL DE SNIPER E-5s

1-4



CRITIQUE 1

**DROÏDE DE COMBAT B1
AVEC E-5s**

18



DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat B1 avec E-5s.

FUSIL DE SNIPER E-5s

1-4



CRITIQUE 1

**DROÏDE DE COMBAT B1
AVEC E-5s**

24



**SUPER DROÏDES DE COMBAT B2
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat B2-ACM.

CANON BRACHIAL LOURD

1-2



**DROÏDE DE COMBAT
B2-ACM**

24



**SUPER DROÏDES DE COMBAT B2
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat B2-ACM.

CANON BRACHIAL LOURD

1-2



**DROÏDE DE COMBAT
B2-ACM**

24



**SUPER DROÏDES DE COMBAT B2
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat B2-ACM.

CANON BRACHIAL LOURD

1-2



**DROÏDE DE COMBAT
B2-ACM**

32



**SUPER DROÏDES DE COMBAT B2
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat B2-HA.

CANON B2-HA

2-3



DÉFLAGRATION, CYCLE, IMPACT 2

**DROÏDE DE COMBAT
B2-HA**

32



**SUPER DROÏDES DE COMBAT B2
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat B2-HA.

CANON B2-HA

2-3



DÉFLAGRATION, CYCLE, IMPACT 2

**DROÏDE DE COMBAT
B2-HA**

32



**SUPER DROÏDES DE COMBAT B2
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat B2-HA.

CANON B2-HA

2-3



DÉFLAGRATION, CYCLE, IMPACT 2

**DROÏDE DE COMBAT
B2-HA**

15



GUERRIERS GÉONOSIENS UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Guerrier avec Pique de Force.
Quand cette unité effectue une action Se déplacer, vous pouvez retourner cette carte avant de placer le gabarit de déplacement.

PIQUE DE FORCE			
<i>SUPPRESSIF</i>			

GUERRIER AVEC PIQUE DE FORCE

15



GUERRIERS GÉONOSIENS UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Guerrier avec Pique de Force.
Quand cette unité effectue une action Attaquer, vous pouvez retourner cette carte avant l'étape « Déclarer le défenseur ».

PIQUE DE FORCE			
<i>BORDÉE 1, SUPPRESSIF</i>			

GUERRIER AVEC PIQUE DE FORCE

15



GUERRIERS GÉONOSIENS UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Guerrier avec Pique de Force.
Quand cette unité effectue une action Se déplacer, vous pouvez retourner cette carte avant de placer le gabarit de déplacement.

PIQUE DE FORCE			
<i>SUPPRESSIF</i>			

GUERRIER AVEC PIQUE DE FORCE

15



GUERRIERS GÉONOSIENS UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Guerrier avec Pique de Force.
Quand cette unité effectue une action Attaquer, vous pouvez retourner cette carte avant l'étape « Déclarer le défenseur ».

PIQUE DE FORCE			
<i>BORDÉE 1, SUPPRESSIF</i>			

GUERRIER AVEC PIQUE DE FORCE

15



GUERRIERS GÉONOSIENS UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Guerrier avec Pique de Force.
Quand cette unité effectue une action Se déplacer, vous pouvez retourner cette carte avant de placer le gabarit de déplacement.

PIQUE DE FORCE			
<i>SUPPRESSIF</i>			

GUERRIER AVEC PIQUE DE FORCE

15



GUERRIERS GÉONOSIENS UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Guerrier avec Pique de Force.
Quand cette unité effectue une action Attaquer, vous pouvez retourner cette carte avant l'étape « Déclarer le défenseur ».

PIQUE DE FORCE			
<i>BORDÉE 1, SUPPRESSIF</i>			

GUERRIER AVEC PIQUE DE FORCE

25



GUERRIERS GÉONOSIENS UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Guerrier avec Canon Sonique.

CANON SONIQUE			
<i>IMPACT 1, DISPERSION</i>			

GUERRIER AVEC CANON SONIQUE

25



GUERRIERS GÉONOSIENS UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Guerrier avec Canon Sonique.

CANON SONIQUE			
<i>IMPACT 1, DISPERSION</i>			

GUERRIER AVEC CANON SONIQUE

25



GUERRIERS GÉONOSIENS UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Guerrier avec Canon Sonique.

CANON SONIQUE			
<i>IMPACT 1, DISPERSION</i>			

GUERRIER AVEC CANON SONIQUE

40



**DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Sniper Droïde de Série BX.

FUSIL DE SNIPER BX

♣1-5



IMMUNITÉ : DÉFLEXION, LÉTAL 1

**SNIPER DROÏDE
DE SÉRIE BX**

40



**DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Sniper Droïde de Série BX.

FUSIL DE SNIPER BX

♣1-5



IMMUNITÉ : DÉFLEXION, LÉTAL 1

**SNIPER DROÏDE
DE SÉRIE BX**

40



**DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Sniper Droïde de Série BX.

FUSIL DE SNIPER BX

♣1-5



IMMUNITÉ : DÉFLEXION, LÉTAL 1

**SNIPER DROÏDE
DE SÉRIE BX**

40



**DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Sniper Droïde de Série BX.

FUSIL DE SNIPER BX

♣1-5



IMMUNITÉ : DÉFLEXION, LÉTAL 1

**SNIPER DROÏDE
DE SÉRIE BX**

28



**DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Saboteur avec Mine au Dioxis.

MINE AU DIOXIS

⊗-1



DÉFLAGRATION, POISON 1

**SABOTEUR AVEC
MINE AU DIOXIS**

28



**DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Saboteur avec Mine au Dioxis.

MINE AU DIOXIS

⊗-1



DÉFLAGRATION, POISON 1

**SABOTEUR AVEC
MINE AU DIOXIS**

28



**DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Saboteur avec Mine au Dioxis.

MINE AU DIOXIS

⊗-1



DÉFLAGRATION, POISON 1

**SABOTEUR AVEC
MINE AU DIOXIS**

28



**DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Saboteur avec Mine au Dioxis.

MINE AU DIOXIS

⊗-1



DÉFLAGRATION, POISON 1

**SABOTEUR AVEC
MINE AU DIOXIS**

28



MAGNA GARDE IG-100 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Magna Garde avec
Électro-fouet.

ÉLECTRO-FOUET

⊗-1



IMMOBILISER 1, POLYVALENT

**MAGNA GARDE
AVEC ÉLECTRO-FOUET**

28



MAGNA GARDE IG-100 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Magna Garde avec Électro-fouet.

ÉLECTRO-FOUET	-1	
IMMOBILISER 1, POLYVALENT		

MAGNA GARDE AVEC ÉLECTRO-FOUET

28



MAGNA GARDE IG-100 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Magna Garde avec Électro-fouet.

ÉLECTRO-FOUET	-1	
IMMOBILISER 1, POLYVALENT		

MAGNA GARDE AVEC ÉLECTRO-FOUET

40



MAGNA GARDE IG-100 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Magna Garde avec RPS-6.

RPS-6	2-4	
CRITIQUE 1, IMPACT 2		

MAGNA GARDE AVEC RPS-6

40



MAGNA GARDE IG-100 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Magna Garde avec RPS-6.

RPS-6	2-4	
CRITIQUE 1, IMPACT 2		

MAGNA GARDE AVEC RPS-6

40



MAGNA GARDE IG-100 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Magna Garde avec RPS-6.

RPS-6	2-4	
CRITIQUE 1, IMPACT 2		

MAGNA GARDE AVEC RPS-6

22



MAGNA GARDE IG-100 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Magna Garde IG-100.

MAGNA GARDE IG-100

22



MAGNA GARDE IG-100 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Magna Garde IG-100.

MAGNA GARDE IG-100

22



MAGNA GARDE IG-100 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Magna Garde IG-100.

MAGNA GARDE IG-100

4



DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat B1.

DROÏDE DE COMBAT B1

6**DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Sécurité B1.
 Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez **T** cette carte. Dans ce cas, cette unité perd **IA : ATTAQUE** jusqu'à la fin de son activation.

DROÏDE DE SÉCURITÉ B1**4****DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat B1.

DROÏDE DE COMBAT B1**4****DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat B1.

DROÏDE DE COMBAT B1**38****DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.**

Ajoutez 7 figurines de Droïde de Combat B1.
 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**.

ESCOUADE DROÏDE DE COMBAT B1**38****DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.**

Ajoutez 7 figurines de Droïde de Combat B1.
 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**.

ESCOUADE DROÏDE DE COMBAT B1**38****DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.**

Ajoutez 7 figurines de Droïde de Combat B1.
 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**.

ESCOUADE DROÏDE DE COMBAT B1**8****DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat de Série OOM.
CHEF.
 Quand cette unité utilise **COORDINATION**, elle peut donner un ordre à une unité à **2** au lieu de **1**.

DROÏDE DE COMBAT DE SÉRIE OOM**8****DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat de Série OOM.
CHEF.
 Quand cette unité utilise **COORDINATION**, elle peut donner un ordre à une unité à **2** au lieu de **1**.

DROÏDE DE COMBAT DE SÉRIE OOM**8****DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Combat de Série OOM.
CHEF.
 Quand cette unité utilise **COORDINATION**, elle peut donner un ordre à une unité à **2** au lieu de **1**.

DROÏDE DE COMBAT DE SÉRIE OOM

6

**DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Sécurité B1.
 Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez **☒** cette carte. Dans ce cas, cette unité perd **IA : ATTAQUE** jusqu'à la fin de son activation.

DROÏDE DE SÉCURITÉ B1

6

**DROÏDES DE COMBAT B1 UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde de Sécurité B1.
 Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez **☒** cette carte. Dans ce cas, cette unité perd **IA : ATTAQUE** jusqu'à la fin de son activation.

DROÏDE DE SÉCURITÉ B1

14

**SOLDAT DROÏDE**  **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde Médical de Série EV.
NON-COMBATTANT.
 Cette unité gagne **▶ TRAITER 1 : CAPACITÉ 2.**

DROÏDE MÉDICAL DE SÉRIE EV

14

**SOLDAT DROÏDE**  **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde Médical de Série EV.
NON-COMBATTANT.
 Cette unité gagne **▶ TRAITER 1 : CAPACITÉ 2.**

DROÏDE MÉDICAL DE SÉRIE EV

14

**SOLDAT DROÏDE**  **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde Médical de Série EV.
NON-COMBATTANT.
 Cette unité gagne **▶ TRAITER 1 : CAPACITÉ 2.**

DROÏDE MÉDICAL DE SÉRIE EV

22

**SOLDAT DROÏDE**  **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde Ouvrier de Série PK.
NON-COMBATTANT.
 Cette unité gagne **▶ RÉPARATION 1 : CAPACITÉ 2.**

DROÏDE OUVRIER DE SÉRIE PK

22

**SOLDAT DROÏDE**  **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde Ouvrier de Série PK.
NON-COMBATTANT.
 Cette unité gagne **▶ RÉPARATION 1 : CAPACITÉ 2.**

DROÏDE OUVRIER DE SÉRIE PK

22

**SOLDAT DROÏDE**  **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde Ouvrier de Série PK.
NON-COMBATTANT.
 Cette unité gagne **▶ RÉPARATION 1 : CAPACITÉ 2.**

DROÏDE OUVRIER DE SÉRIE PK

18

**SOLDAT DROÏDE**  **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde Tactique de Série T.

CHEF. ARME DE POING : À DISTANCE.

Cette unité gagne **FIABLE 1.**
 Cette unité perd **IA : ATTAQUE.**

FUSIL BLASTER E-5

☒ 1-3

**DROÏDE TACTIQUE DE SÉRIE T**



18



SOLDAT DROÏDE **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde Tactique de Série T.

CHEF. ARME DE POING : À DISTANCE.

Cette unité gagne **FIABLE 1**.

Cette unité perd **IA : ATTAQUE**.

FUSIL BLASTER E-5	1-3	
-------------------	-----	--

DROÏDE TACTIQUE DE SÉRIE T



18



SOLDAT DROÏDE **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde Tactique de Série T.

CHEF. ARME DE POING : À DISTANCE.

Cette unité gagne **FIABLE 1**.

Cette unité perd **IA : ATTAQUE**.

FUSIL BLASTER E-5	1-3	
-------------------	-----	--

DROÏDE TACTIQUE DE SÉRIE T



9



SOLDAT DROÏDE **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde Sonde Viper.

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

Cette unité gagne **SURVEILLANCE 2**.

BLASTER SONDE	1-2	
---------------	-----	--

DROÏDE SONDE VIPER



9



SOLDAT DROÏDE **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde Sonde Viper.

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

Cette unité gagne **SURVEILLANCE 2**.

BLASTER SONDE	1-2	
---------------	-----	--

DROÏDE SONDE VIPER



9



SOLDAT DROÏDE **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Droïde Sonde Viper.

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

Cette unité gagne **SURVEILLANCE 2**.

BLASTER SONDE	1-2	
---------------	-----	--

DROÏDE SONDE VIPER



18

SUPER DROÏDES DE COMBAT B2 **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Super Droïde de Combat B2.

SUPER DROÏDE DE COMBAT B2



18

SUPER DROÏDES DE COMBAT B2 **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Super Droïde de Combat B2.

SUPER DROÏDE DE COMBAT B2



18

SUPER DROÏDES DE COMBAT B2 **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 1 figurine de Super Droïde de Combat B2.

SUPER DROÏDE DE COMBAT B2



77

SUPER DROÏDES DE COMBAT B2 **UNIQUEMENT.**

Ajoutez 4 figurines de Super Droïde de Combat B2.

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 du Chef d'unité au lieu de . 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**.

ESCOUADE SUPER DROÏDE DE COMBAT B2



77

**SUPER DROÏDES DE COMBAT B2
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 4 figurines de Super Droïde de Combat B2.

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**.

**ESCOUADE SUPER DROÏDE
DE COMBAT B2**



77

**SUPER DROÏDES DE COMBAT B2
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 4 figurines de Super Droïde de Combat B2.

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**.

**ESCOUADE SUPER DROÏDE
DE COMBAT B2**



11

GUERRIERS GÉONOSIENS UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Guerrier Géonosien.

GUERRIER GÉONOSIEN



11

GUERRIERS GÉONOSIENS UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Guerrier Géonosien.

GUERRIER GÉONOSIEN



11

GUERRIERS GÉONOSIENS UNIQUEMENT.

Ajoutez 1 figurine de Guerrier Géonosien.

GUERRIER GÉONOSIEN



51

**GUERRIERS GÉONOSIENS
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 5 figurines de Guerrier Géonosien.

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**.

**ESCOUADE GUERRIER
GÉONOSIEN**



51

**GUERRIERS GÉONOSIENS
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 5 figurines de Guerrier Géonosien.

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**.

**ESCOUADE GUERRIER
GÉONOSIEN**



51

**GUERRIERS GÉONOSIENS
UNIQUEMENT.**

Ajoutez 5 figurines de Guerrier Géonosien.

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**.

**ESCOUADE GUERRIER
GÉONOSIEN**



7

CHAR D'ASSAUT BLINDÉ UNIQUEMENT.

Cette unité gagne **COORDINATION :
SOLDAT DROÏDE**.

**PILOTE DROÏDE
DE SÉRIE OOM**

5



CHAR D'ASSAUT BLINDÉ UNIQUEMENT.

Cette unité perd **IA : ATTAQUE.**

Cette unité gagne

COMMANDANT DES OPÉRATIONS.

**PILOTE DROÏDE
TACTIQUE DE SÉRIE T**

9



CHAR D'ASSAUT BLINDÉ UNIQUEMENT.

Cette unité perd **IA : ATTAQUE.**

Les armes de cette unité gagnent **SUPPRESSIF** jusqu'à la fin de son activation.

•LOK DURD

30



**DROÏDE ARAIGNÉE NAIN DSD1
UNIQUEMENT.**

BLASTER IONIQUE

2-4

FIXE : AVANT, CRITIQUE 1
IMPACT 2, ION 1



**BLASTER IONIQUE
FRONTAL**

30



**DROÏDE ARAIGNÉE NAIN DSD1
UNIQUEMENT.**

BLASTER IONIQUE

2-4

FIXE : AVANT, CRITIQUE 1
IMPACT 2, ION 1



**BLASTER IONIQUE
FRONTAL**

15



**DROÏDE ARAIGNÉE NAIN DSD1
UNIQUEMENT.**

LANCE-FLAMMES

-1

FIXE : AVANT, DÉFLAGRATION,
SOUFFLE



**LANCE-FLAMMES
FRONTAL**

15



**DROÏDE ARAIGNÉE NAIN DSD1
UNIQUEMENT.**

LANCE-FLAMMES

-1

FIXE : AVANT, DÉFLAGRATION,
SOUFFLE



**LANCE-FLAMMES
FRONTAL**

15



**DROÏDE ARAIGNÉE NAIN DSD1
UNIQUEMENT.**

CANON LASER

1-3

FIXE : AVANT, CRITIQUE 1



**CANON LASER
FRONTAL**

15



**DROÏDE ARAIGNÉE NAIN DSD1
UNIQUEMENT.**

CANON LASER

1-3

FIXE : AVANT, CRITIQUE 1



**CANON LASER
FRONTAL**

6



**DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX
UNIQUEMENT.**

Cette unité gagne **CHARGE.**

VIBROÉPÉES

-1

FIXE : AVANT, CRITIQUE 1



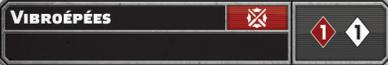
VIBROÉPÉES BX

6



**DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX
UNIQUEMENT.**

Cette unité gagne **CHARGE**.



VIBROÉPÉES BX

6



**DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX
UNIQUEMENT.**

Cette unité gagne **CHARGE**.



VIBROÉPÉES BX

6



**DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX
UNIQUEMENT.**

Cette unité gagne **CHARGE**.



VIBROÉPÉES BX

18



**DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX
UNIQUEMENT.**

Cette unité gagne **BOUCLIER 2**
et **RECHARGER 2**.

**BOUCLIER
DÉFLECTEURS BX**

18



**DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX
UNIQUEMENT.**

Cette unité gagne **BOUCLIER 2**
et **RECHARGER 2**.

**BOUCLIER
DÉFLECTEURS BX**

18



**DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX
UNIQUEMENT.**

Cette unité gagne **BOUCLIER 2**
et **RECHARGER 2**.

**BOUCLIER
DÉFLECTEURS BX**

18



**DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX
UNIQUEMENT.**

Cette unité gagne **BOUCLIER 2**
et **RECHARGER 2**.

**BOUCLIER
DÉFLECTEURS BX**