

DIRECTEUR ORSON KRENNIC
 ARCHITECTE DE LA TERREUR
 SOLDAT

1

➡ OBSERVATEUR 1
CONTRAINTE
MALIN
ENTOURAGE : DEATH TROOPERS
EXEMPLAIRE

COMBAT RAPPROCHÉ

1

BLASTER DE KRENNIC
 1-2

3

6
 2

: :

DIRECTEUR ORSON KRENNIC
 ARCHITECTE DE LA TERREUR
 SOLDAT

65

GÉNÉRAL VEERS
 MAÎTRE TACTICIEN
 SOLDAT

1

➡ CONSEILS : VÉHICULE TERRESTRE
➡ OBSERVATEUR 2
EXEMPLAIRE
INSPIRATION 1
TIREUR D'ÉLITE 1

COMBAT RAPPROCHÉ

2

BLASTER DE VEERS
 1-3

3

5
 2

: -

GÉNÉRAL VEERS
 MAÎTRE TACTICIEN
 SOLDAT

75

OFFICIER IMPÉRIAL
 COMMANDANT IMPITOYABLE
 SOLDAT

1

➡ OBSERVATEUR 1
EXEMPLAIRE
INSPIRATION 1

COMBAT RAPPROCHÉ

1

PISTOLET BLASTER
 1-2

2

4
 2

: :

OFFICIER IMPÉRIAL
 COMMANDANT IMPITOYABLE
 SOLDAT

55

CHAR D'ASSAUT TX-225 GAVw
 VÉHICULE TERRESTRE

1

ARMURE 5
ARSENAL 2
REDÉPLOIEMENT
TRANSPORT
POINT FAIBLE 1 : FLANCS

DOUBLES CANONS
 1-2

FIXE : AVANT, SUPPRESSIF

1 1

QUADRUPLES CANONS
 1-4

FIXE : AVANT, IMPACT 2

2 2

8
 6

- -

CHAR D'ASSAUT TX-225 GAVw
 VÉHICULE TERRESTRE

125

SHORETROOPERS

▲ 4

SOLDAT

COORDINATION : SOLDAT EN POSITION
POSITION PRÉPARÉE

COMBAT RAPPROCHÉ

1

FUSIL BLASTER E-22

1-3

1

LONGUE DISTANCE

1
 1

SHORETROOPERS

52

SOLDAT

1
 1

© LFL © AMG Caravan Studio

STORMTROOPERS

▲ 4

SOLDAT

PRÉCIS 1

MATRAQUE

1

FUSIL BLASTER E-11

1-3

1

1
 1

STORMTROOPERS

42

SOLDAT

1
 1

© LFL © AMG Billy Christian

SNOWTROOPERS

▲ 4

SOLDAT

AGUERRI

MATRAQUE

1

FUSIL BLASTER E-11

1-3

1

1
 1

SNOWTROOPERS

42

SOLDAT

1
 1

© LFL © AMG Dan Watson

STORMTROOPERS

▲ 3

UNITÉ LOURDE D'INTERVENTION
 SOLDAT

RÉPONSE FLEXIBLE 2
PRÉCIS 1
UNITÉ SPÉCIALE : FORCE BLIZZARD
SANS ENTRAÏNE

MATRAQUE

1

FUSIL BLASTER E-11

1-3

1

1
 1

STORMTROOPERS

36

UNITÉ LOURDE D'INTERVENTION
 SOLDAT

1
 1

© LFL © AMG Billy Christian

EQUIPE BLASTER LOURD E-Web

1

SOLDAT

POSITION PRÉPARÉE
REDÉPLOIEMENT
SENTINELLE

COMBAT RAPPROCHÉ

2

FUSILS BLASTERS E-11

1-3

2

BLASTER LOURD E-Web

1-4

1

2

2

FIXE : AVANT, ENCOMBRANT, IMPACT 1

4

2

EQUIPE BLASTER LOURD E-Web

60

SOLDAT

SCOUT TROOPERS

1

GROUPE DE COMBAT
SOLDAT

DÉTACHEMENT : SCOUT TROOPERS
EQUIPE AVEC ARME LOURDE
PROFIL BAS
ECLAIREUR 3
TIREUR D'ÉLITE 1

COMBAT RAPPROCHÉ

1

BLASTER DE POING EC-17

1-2

2

1

2

SCOUT TROOPERS

20

GROUPE DE COMBAT
SOLDAT

DARK TROOPERS

3

SOLDAT DROÏDE

ARMURE 3
MOBILITÉ DIFFICILE
INDIFFÉRENT
INARRÊTABLE

POINGS ÉCRASANTS

1

1

FUSIL BLASTER E-11D

1-3

1

2

-

DARK TROOPERS

95

SOLDAT DROÏDE

TRANSPORT DE PATROUILLE LAAT/LE

1

VÉHICULE À RÉPULSEURS

ARMURE 5
ARSENAL 2
COUVERT 1
SUSTENTATION : AÉRIENNE 2
IMMUNITÉ : DÉFLAGRATION
IMMUNITÉ : CORPS-À-CORPS
IMMUNITÉ : ARMES À PORTÉE 1
TRANSPORT

CANONS LASER JUMELÉS

1-3

2

2

FIXE : AVANT, IMPACT 1

8

6

TRANSPORT DE PATROUILLE LAAT/LE

100

VÉHICULE À RÉPULSEURS



Après qu'une attaque ait été effectuée contre Dark Vador durant ce tour, l'attaquant subit 1 blessure pour chaque blessure qu'il a infligée à Dark Vador.

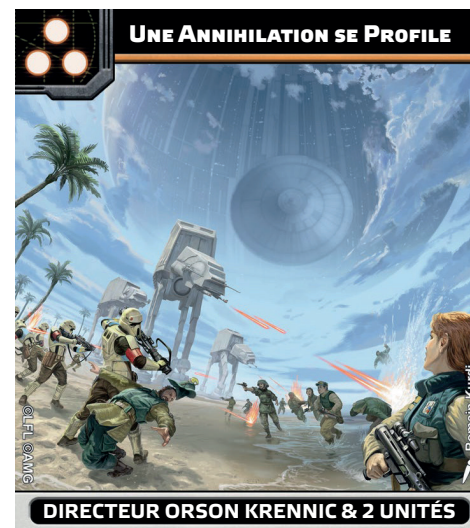
DARK VADOR



Permanent. Si cette carte n'a pas été divulguée, Dark Vador gagne **FIABLE 2**.

Divulgarion : Etape Résoudre les Effets de Mise en Place. Dark Vador gagne **INFILTRATION**. Cette carte doit être sélectionnée au tour 1.

DARK VADOR



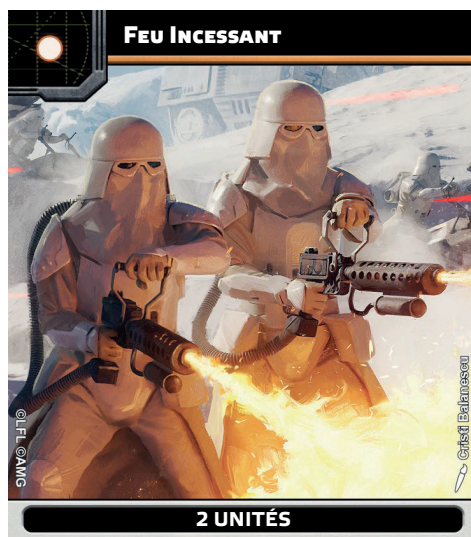
Chaque unité de Soldats reçoit 2 pions Suppression, et encore 1 pion Suppression supplémentaire si c'est le tour 4 ou 5.

DIRECTEUR ORSON KRENNIC



Les unités qui reçoivent un ordre via cette carte gagnent 1 pion En Attente.

MOFF GIDEON



Pour ce tour, toutes les unités ennemies ne peuvent pas se retirer plus de 1 pion Suppression durant leur Ralliement.

FORCE BLIZZARD



Une fois durant le tour, à la fin de l'activation d'une unité ▲ alliée, celle-ci peut effectuer une attaque en utilisant l'arme suivante :



FORCE BLIZZARD



Toute unité de Soldats ▲ alliée qui reçoit un ordre via cette carte gagne **MARCHE FORCÉE** pour ce tour. De plus, les armes de chaque unité de Soldats ▲ alliée qui reçoit un ordre via cette carte gagnent **SUPPRESSIF** pour ce tour.

FORCE BLIZZARD



Les véhicules alliés gagnent **DÉMORALISER 1** pour ce tour. La première fois qu'un véhicule allié doté d'un pion Ordre face visible termine son déplacement à d'une unité ennemie, lancez autant de dés de défense blancs qu'il y a de figurines dans l'unité ennemie : pour chaque résultat ou, l'unité ennemie subit une blessure.

FORCE TEMPÊTE

NOUS AVONS BESOIN DE RENFORTS

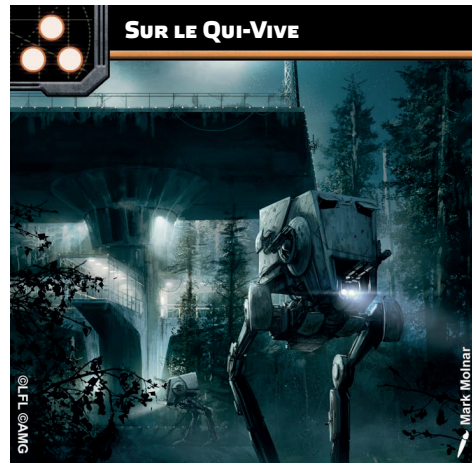


2 SOLDATS

Les unités alliées dotées d'un pion Ordre face visible gagnent **RETRAIT** pour ce tour.

FORCE TEMPÊTE

SUR LE QUI-VIVE



3 UNITÉS

Quand une unité reçoit un ordre via cette carte, elle gagne 1 pion Viser pour chaque unité ennemie à **1**. Si elle ne gagne aucun pion Viser de cette manière, l'unité gagne à la place 1 pion En Attente.

FORCE TEMPÊTE

ARTILLEUR, L'INFANTRIE !



MAJOR MARQUAND

Durant son activation, le Major Marquand réduit sa vitesse de 1 jusqu'à un minimum de 1. De plus, pour la durée du tour, le Major Marquand gagne **TACTICIEN 1** et ses armes gagnent **SUPPRESSIF**.

MAJOR MARQUAND

ESCADRON, AVEC MOI

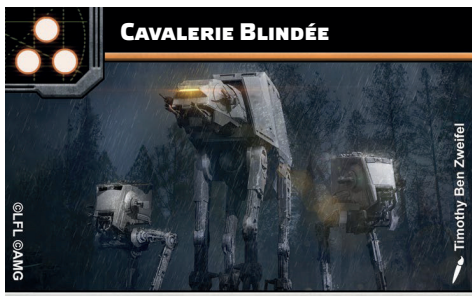


MAJOR MARQUAND

Au début de l'activation de Major Marquand, tout autre véhicule allié à **1** de lui peut effectuer un pivot gratuit et peut ensuite effectuer un déplacement à vitesse 1.

MAJOR MARQUAND

CAVALERIE BLINDÉE



3 VÉHICULES

Quand un autre véhicule allié commence son activation à **1** du Major Marquand durant ce tour, il peut choisir l'un des effets suivants :

- S'il est dans l'arc frontal du Major Marquand ou s'il n'est pas déployé, il peut gagner 1 pion Esquive.
- S'il est dans un arc latéral du Major Marquand, il peut gagner 1 pion Viser.
- S'il est dans l'arc arrière du Major Marquand, il peut effectuer un déplacement gratuit à vitesse 1.

MAJOR MARQUAND

JE ME FICHE DE VOS INQUIÉTUDES



CINQUIÈME FRÈRE & 2 SOLDATS

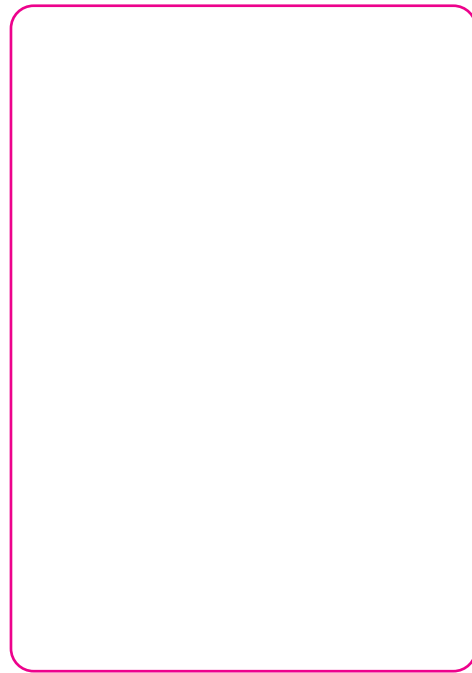
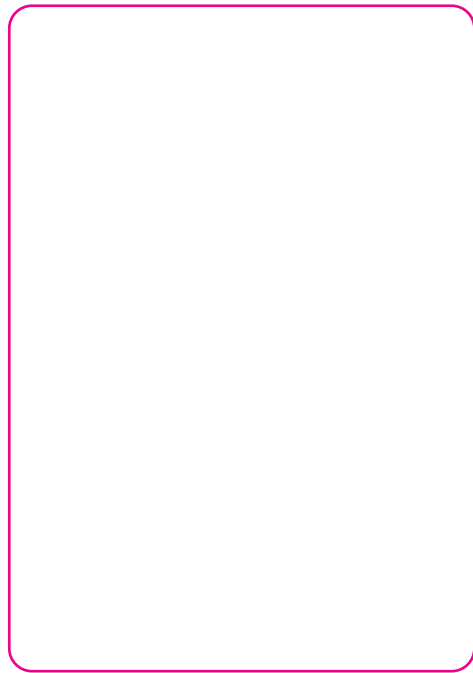
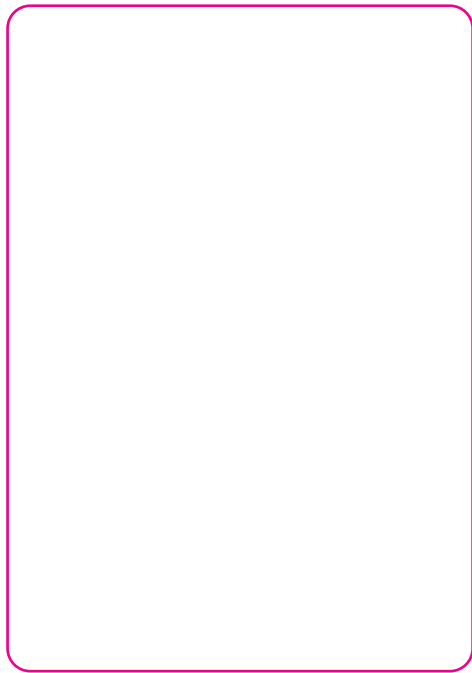
Les unités qui reçoivent un ordre via cette carte gagnent **INTRÉPIDE** pour ce tour.

CINQUIÈME FRÈRE



TRAITS DE COUPE





TRAITS DE COUPE

