

DROÏDE TACTIQUE DE SÉRIE T
 PROGRAMME POUR LA STRATÉGIE
 SOLDAT DROÏDE

➔ **ASSISTANCE 2**

ORDRE DIRECT : SOLDAT DROÏDE ▲

EXEMPLAIRE

MATRAQUE		1
FUSIL BLASTER	# 1-3	2

4 2

—

DROÏDE TACTIQUE DE SÉRIE T
 PROGRAMME POUR LA STRATÉGIE
 SOLDAT DROÏDE

60

—

•SUPER DROÏDE TACTIQUE
 ANALYSEUR DE COMMANDEMENT
 SOLDAT DROÏDE

➔ **STRATÈGE 1**

ORDRE DIRECT : UNITÉ IA

EXEMPLAIRE

SURCHARGE

TIREUR D'ÉLITE 1

EXPERTISE DU COMBAT		2
FUSIL BLASTER	# 1-3	2 1

5 2

—

•SUPER DROÏDE TACTIQUE
 ANALYSEUR DE COMMANDEMENT
 SOLDAT DROÏDE

75

—

•SUPER DROÏDE TACTIQUE
 KALANI
 SOLDAT DROÏDE

➔ **STRATÈGE 2**

ORDRE DIRECT : UNITÉ IA

EXEMPLAIRE

RENFORTS

TIREUR D'ÉLITE 1

EXPERTISE DU COMBAT		2
FUSIL BLASTER	# 1-3	3

5 2

—

•SUPER DROÏDE TACTIQUE
 KALANI
 SOLDAT DROÏDE

85

—

•SUPER DROÏDE TACTIQUE
 KRAKEN
 SOLDAT DROÏDE

➔ **STRATÈGE 1**

CHARGE

EXEMPLAIRE

SURCHARGE

TIREUR D'ÉLITE 1

PRÉPOTENCE		4
FUSIL BLASTER	# 1-3	3

5 2

—

•SUPER DROÏDE TACTIQUE
 KRAKEN
 SOLDAT DROÏDE

80

—

• POGGLE LE BRIEF
LEADER PUBLIC DE GÉONOSIS
SOLDAT

» SAUT 2
CONTRAINTE : SOLDAT SÉPARATISTE ▲
ENTOURAGE : DROÏDES DE COMBAT B2
SURCHARGE
ALOURDISSEMENT

BÂTON DE COMMANDEMENT

2

BLASTER CACHÉ

1-3
2

4
3

• POGGLE LE BRIEF
ARCHIDUC DE GÉONOSIS
SOLDAT

80

• COMTE DOOKU
DARK TYRANUS
SOLDAT

MALIN
DÉFLEXION
ORDRE DIRECT : SOLDAT
IMMUNITÉ : PERFORANT
MAÎTRISE DU MAKASHI
MAÎTRE DE LA FORCE 2

SABRE LASER DE DOOKU

5

ÉCLAIRS DE FORCE

1-2
6

6
3

• COMTE DOOKU
DARK TYRANUS
SOLDAT

165

• GÉNÉRAL GRIEVOUS
SINISTRE CYBORG
SOLDAT

BLOCAGE
ENTOURAGE : MAGNA GARDES IG-100
IMMUNITÉ : PERFORANT
CHASSEUR DE JEDI
IMPLACABLE
ASCENSION

SABRES LASER EN TROPHÉE

2
2
4

DT-57 "ANNIHILATEUR"

-2
2
2

8
2

• GÉNÉRAL GRIEVOUS
SINISTRE CYBORG
SOLDAT

130

DROÏDES DE COMBAT B1
SOLDAT DROÏDE

IA : ATTAQUE
COORDINATION : SOLDAT DROÏDE

MATRAQUE

1

FUSIL BLASTER E-5

1-3
1

1
1

DROÏDES DE COMBAT B1
SOLDAT DROÏDE

38

SUPER DROÏDES DE COMBAT B2

▲ 3

SOLDAT DROÏDE

IA : ATTAQUE

ROQUETTES DE POING

✦ 1

1

IMPACT 1

CANONS BRACHIAUX

✦ -2

2

2

2

—

—

SUPER DROÏDES DE COMBAT B2

64

SOLDAT DROÏDE

1

1

1

2

2

—

—

DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX

▼ 4

SOLDAT DROÏDE

SAUT 1
IA : ESQUIVE , DÉPLACEMENT
INSENSIBLE
ASCENSION
ECLAIREUR 3
TIREUR D'ÉLITE 1

TECHNIQUES DE COMBAT

✦

1

BLASTER E-5 COMMANDO

✦ 1-3

2

1

2

—

—

DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX

64

SOLDAT DROÏDE

1

1

1

2

2

—

—

DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX

▼ 1

GROUPE DE COMBAT
SOLDAT DROÏDE

SAUT 1
IA : ESQUIVE , DÉPLACEMENT
DÉTACHEMENT : DROÏDES COMMANDOS BX
EQUIPE AVEC ARME LOURDE
INSENSIBLE , ASCENSION
ECLAIREUR 3 , TIREUR D'ÉLITE 1

TECHNIQUES DE COMBAT

✦

1

BLASTER E-5 COMMANDO

✦ 1-3

2

1

2

—

—

DROÏDES COMMANDOS DE SÉRIE BX

20

GROUPE DE COMBAT
SOLDAT DROÏDE

1

1

1

2

2

—

—

MAGNA GARDES IG-100

▼ 4

PROTOTYPE DE DROÏDES ASSASSINS
SOLDAT DROÏDE

IA : ESQUIVE , DÉPLACEMENT
CHARGE
IMMUNITÉ : PERFORANT CORPS-À-CORPS
UNITÉ SPÉCIALE : DROÏDES EXPÉRIMENTAUX
SANS ENTRAVE

BÂTON ÉLECTROSTATIQUE

✦

1

PISTOLASER DE PRÉCISION

✦ 1-2

1

1

1

—

—

MAGNA GARDES IG-100

56

PROTOTYPE DE DROÏDES ASSASSINS
SOLDAT DROÏDE

1

1

1

1

—

—

CHAR D'ASSAUT BLINDÉ

VÉHICULE À RÉPULSEURS

1

IA : ATTAQUE

ARMURE 5

ARSENAL 2

BARRAGE

SUSTENTATION : TERRESTRE

POINT FAIBLE 2 : ARRIÈRE

LASERS ANTIPERSONNELS # 1-2

FIXE : AVANT

CANON D'ARTILLERIE # 2-4

CRITIQUE 2, IMPACT 2, HAUTE VÉLOCITÉ

9

6

3

4

CHAR D'ASSAUT BLINDÉ

VÉHICULE À RÉPULSEURS

165

IA : ATTAQUE

ARMURE 5

ARSENAL 2

BARRAGE

SUSTENTATION : TERRESTRE

POINT FAIBLE 2 : ARRIÈRE

LASERS ANTIPERSONNELS # 1-2

FIXE : AVANT

CANON D'ARTILLERIE # 2-4

CRITIQUE 2, IMPACT 2, HAUTE VÉLOCITÉ

9

6

3

4

TANK DROÏDE CLASSE PERSUADER

PROTOTYPE DE TANK DROÏDE

VÉHICULE TERRESTRE

1

ARMURE 5, ARSENAL 3

ORDRE DIRECT : SOLDAT ▲

PROGRAMMÉ

REDÉPLOIEMENT

UNITÉ SPÉCIALE : DROÏDES EXPÉRIMENTAUX

POINT FAIBLE 1 : FLANCS

CANONS IONIQUES # 1-2

FIXE : AVANT, IMPACT 1, ION 1

BLASTERS LOURDS # 1-4

FIXE : AVANT, CRITIQUE 1

11

7

1

1

TANK DROÏDE CLASSE PERSUADER

PROTOTYPE DE TANK DROÏDE

VÉHICULE TERRESTRE

130

ARMURE 5, ARSENAL 3

ORDRE DIRECT : SOLDAT ▲

PROGRAMMÉ

REDÉPLOIEMENT

UNITÉ SPÉCIALE : DROÏDES EXPÉRIMENTAUX

POINT FAIBLE 1 : FLANCS

CANONS IONIQUES # 1-2

FIXE : AVANT, IMPACT 1, ION 1

BLASTERS LOURDS # 1-4

FIXE : AVANT, CRITIQUE 1

11

7

1

1

TANK DROÏDE CLASSE PERSUADER

VÉHICULE TERRESTRE

1

ARMURE 5

ARSENAL 3

PROGRAMMÉ

REDÉPLOIEMENT

TRANSPORT

POINT FAIBLE 1 : FLANCS

CANONS IONIQUES # 1-2

FIXE : AVANT, CRITIQUE 1, IMPACT 1, ION 1

BLASTERS LOURDS # 1-4

FIXE : AVANT, CRITIQUE 1

11

7

1

1

TANK DROÏDE CLASSE PERSUADER

VÉHICULE TERRESTRE

130

ARMURE 5

ARSENAL 3

PROGRAMMÉ

REDÉPLOIEMENT

TRANSPORT

POINT FAIBLE 1 : FLANCS

CANONS IONIQUES # 1-2

FIXE : AVANT, CRITIQUE 1, IMPACT 1, ION 1

BLASTERS LOURDS # 1-4

FIXE : AVANT, CRITIQUE 1

11

7

1

1



Si cette carte n'a pas été divulguée, choisissez au début de la Phase d'Activation jusqu'à 2 unités alliées dotées de pions Ordre face visible : elles récupéreront.

Divulgarion : Etape Résoudre les Effets de Mise en Place. Choisissez jusqu'à 3 unités alliées possédant la règle **IA** : elles gagnent **RENFORTS** pour cette partie.

SUPER DROÏDE TACTIQUE



Vous devez divulguer cette carte puis la défausser.

Divulgarion : Etape Résoudre les Effets de Mise en Place. Choisissez l'un des effets suivants :

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

ASAJJ VENTRESS



Durant ce tour, Maul ne peut pas attaquer, ni être attaqué par des unités ennemies au-delà de ③.

Divulgarion : Etape Résoudre les Effets de Mise en Place. Maul gagne **INFILTRATION**.

MAUL



Si cette carte n'a pas été divulguée, placez 1 pion Bane intégralement à ① de Cad Bane et au-delà de ① de toute unité ennemie.

Divulgarion : Résoudre les effets de Mise en Place. Placez 3 pions Bane sur le champ de bataille au-delà de ① du territoire ennemi. Cette carte doit être sélectionnée au tour 1. Cad Bane ne peut pas être déployé ni effectuer une quelconque action tant que le pion Me voilà ! n'a pas été révélé.



CAD BANE



Quand une unité de Soldats ▲ alliée effectue une attaque durant ce tour, si Poggle le Bref est à ③ et en ligne de vue du défenseur pendant l'étape Lancer les dés d'attaque, la fenêtre de conversion de l'unité attaquante gagne ④ : ⑥.

POGGLE LE BREF



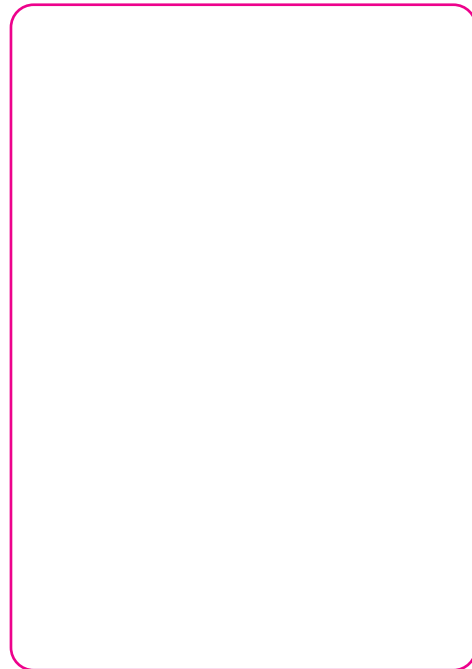
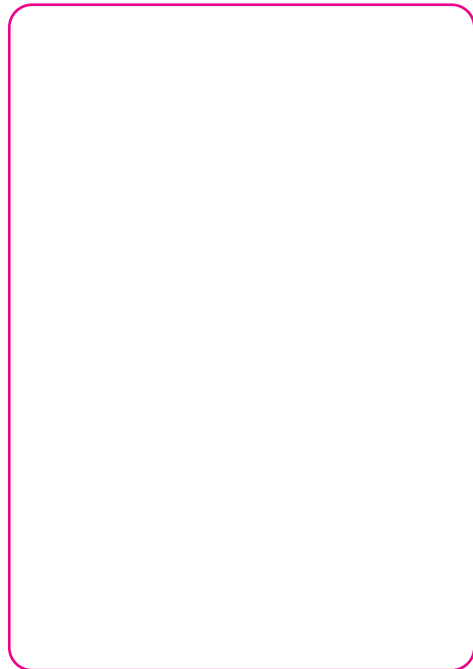
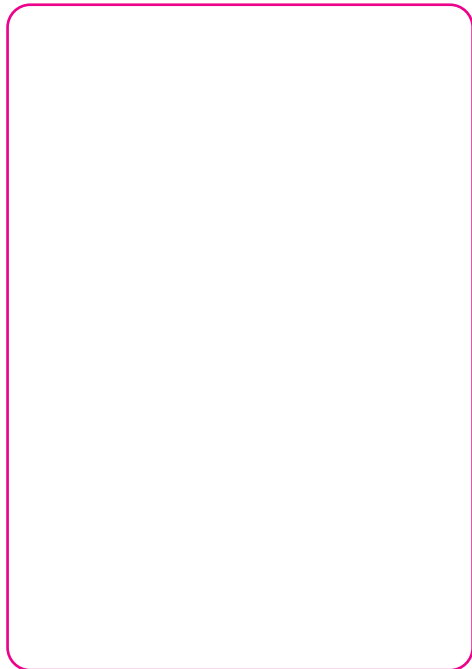
Le Général Grievous gagne **IMPITOYABLE** pour ce tour. Quand une unité alliée reçoit un ordre via cette carte, cette même unité ainsi que chaque unité de Soldats alliée à ① et en ligne de vue gagnent 1 pion Adrénaline.

GÉNÉRAL GRIEVOUS



TRAITS DE COUPE





TRAITS DE COUPE

