Clairvoyance

1 : A utiliser lorsque vous défendez pour relancer 1 dé.

Coup Précis

2 : A utiliser lorsque vous déclarez une attaque avec une arme de mêlée. Choisissez et enlevez 1 dé de la défense adverse.
Limité à 1 fois par activation.

Diala Passil

Proscrite

Santé	Endurance	Vitesse	Défense
12	5	4	■
	4	3	

17 13 10

8 4 1

Adepte de la Force

1 : Activez lorsque vous, ou un allié adjacent réalisez une attaque ou un test d'attribut pour relancer un dé.

Épuisez cette carte quand vous réalisez un test de *Force* ou de *Technologie pour* ajouter 1 dé bleu à votre lancé.

1 XP

Poussée de Force

2 : Épuisez cette carte pendant votre activation pour choisir une autre petite figurine à 3 cases ou moins et testez votre *Perception.*

Si vous réussissez, repoussez-la de 3 cases. Si cette figurine est un ennemi elle prend 1 .

1 XP

Méditation Guerrière

A utiliser lorsque vous vous reposez lors de votre activation.
Testez la *Perception.* Si vous réussissez, choisissez votre figurine ou celle d'un allié. Cette figurine devient *Concentré.*

2 XP

Position Défensive

Quand vous utilisez votre pouvoir «*Clairvoyance*», ajoutez +1 à votre résultat de défense

Après qu'une attaque vous ciblant ai été résolue, si vous ne subissez aucun , vous devenez *Concentré.*

2 XP

Emplacement Arme 1

Emplacement Arme 2

Emplacement Armure

Coup Soudain

Épuisez cette carte après que vous ayez résolu une attaque avec une arme de mêlée pour choisir un ennemi adjacent, et lancez 1 dé vert.
Cette figurine prend autant de blessures que le nombre de obtenu.

3 XP

L'Art du Déplacement

Ajoutez +1 à la *Vitesse* de votre héros.

Vous ignorez les coûts de mouvement supplémentaire quand vous entrez sur un terrain difficile ou un espace contenant un ennemi.

3 XP

La Danse des Armes

1 : Réalisez une attaque à distance avec une arme de mêlée.
Ajouter 1 dé bleu à votre lancé et obtenez :

: +2 *Portée*, +1

4 XP

La Voie du Sarlacc

2 : Réalisez 1 attaque sur chaque ennemi adjacent.

4 XP

Modification

Modification

Modification

Équipement

Équipement

Équipement

NOTES:

Commandement

2: Choisissez un allié dans un rayon de 3 cases. Celui-ci peut réaliser 1 déplacement ou 1 attaque.

Tir Paralysant

Lorsque vous attaquez avec une arme à distance, vous gagnez :

: *Étourdi*

17 13 10

8 4 1

Gideon Argus

Vaillant Commandant

Santé	Endurance	Vitesse	Défense
10	5	4	■
	4	3	

Tir Annoncé

Épuisez cette carte lorsque que vous ou un allié attaquez.
Si la cible est dans votre ligne de vue, ajoutez +1 au résultat de l'attaque.

1 XP

Efficacité Militaire

Épuisez cette carte pendant que vous attaquez pour convertir 1 en 1.

Épuisez cette carte pendant que vous défendez pour convertir 1 en 1.

1 XP

Tactitien en Mouvement

Après avoir résolu «*Commandement*», gagnez 2 points de mouvement.

2 XP

Air de Commandement

Ajoutez +2 *Santé* à votre héros.

Quand vous utilisez «*Commandement*» vous pouvez choisir n'importe quel figurine alliée dans votre ligne de vue.

2 XP

Emplacement Arme 1

Emplacement Arme 2

Emplacement Armure

Signal de Regroupement

Épuisez cette carte pendant votre activation pour choisir un autre héros dans votre ligne de vue.
Ce héros récupère 2.

3 XP

Pour la cause!

1 : Épuisez cette carte quand un allié dans un rayon de 3 cases déclare une attaque.
Cet allié devient *Concentré*.

3 XP

Le Marteau et l'Enclume

2 : Choisissez un allié. Vous et cet allié pouvez chacun réaliser une attaque ciblant le même ennemi.
La cible choisie dans quel ordre elle résout ces attaques.
Pendant la seconde attaque, enlevez tous les dés de la défense de la cible.

4 XP

Coup de Maître

Épuisez cette carte après avoir résolu «*commandement*».
Vous pouvez réaliser un «*commandement*» additionnel sans utiliser d'action, ou sans coût de .

4 XP

Modification

Modification

Modification

Équipement

Équipement

Équipement

NOTES:

Embuscade

1 : A utiliser lorsque vous déclarez une attaque qui n'a pas de ligne de vue sur vous. Cette attaque gagne *Percée* 2.

Couvert

Les ennemis à 4 cases ou plus n'ont pas de ligne de vue sur vous. Vous ne bloquez pas la ligne de vue de ces figurines.

Mak Eshra'rey

Renégat Téméraire

Santé	Endurance	Vitesse	Défense
10	5	4	
	4	3	

17 13 10

8 4 1

Marché Noir

Épuisez cette carte pendant votre activation pour tester votre perception.
Si vous réussissez, révélez la carte du haut de la pioche d'équipement, et placez la au-dessus ou en-dessous de la pile.

: Défaussez cette carte pour piocher une carte de la pile *Équipement*.

1 XP

Désengagement

1 : Épuisez cette carte quand une figurine ennemie entre dans un rayon de 3 cases ou moins et gagnez 3 points de mouvements.

1 XP

Cible Vérouillée

1 : Épuisez cette carte avant de déclarer une attaque.
Durant cette attaque, les figurines ne bloquent pas la ligne de vue.
Ajoutez +2 *Portée* au résultat de l'attaque.

2 XP

Entrainement Jeswandi

Appliquez +2 *Santé* à votre héros.

Épuisez cette carte après la résolution de l'attaque d'un ennemi, à 3 cases ou moins. Vous devenez *Concentré*.

2 XP

Emplacement Arme 1

Emplacement Arme 2

Emplacement Armure

Exécution

Après avoir résolu une attaque, si la cible a été vaincue, récupérez 1.

1 : Épuisez cette carte quand vous utilisez *«Embuscade»*.
Enlevez tous les dés blancs de la défense de votre adversaire.

3 XP

Expertise

1 : Épuisez cette carte après une interaction lors de votre activation .
Réalisez 1 action supplémentaire pendant cette activation.

3 XP

Aucun Échappatoire

2 : Épuisez cette carte après avoir résolu une attaque.
Si la cible n'a pas été vaincue, vous devenez *Concentré*, puis réalisez 1 attaque supplémentaire ciblant le même ennemi.

4 XP

Leurre

Défaussez cette carte quand une attaque sur vous est déclarée.
L'attaque échoue.
Après la résolution de l'attaque, vous pouvez interrompre le tour pour placer votre héros dans une case vide danss un rayon de 3 cases.
Ensuite, vous devenez *Concentré* et pouvez réaliser une attaque.

4 XP

Modification

Modification

Modification

Équipement

Équipement

Équipement

NOTES:

Tir Ravageur

1 : A utiliser lorsque vous attaquez avec une arme à distance. Cette attaque gagne *Explosion* 1 .

Loup Solitaire

A la fin de votre activation, si aucun allié n'est adjacent, récupérez 1 .

Fenn Signis

Vétéran

Santé	Endurance	Vitesse	Défense
12	4 (3)	4 (3)	■

17 13 10

8 4 1

Mouvement Tactique

Épuisez cette carte au début de votre activation. Vous, ou un allié dans un rayon de 3 cases, gagnez 2 points de mouvement.

1 XP

A Couvert

1 : Épuisez cette carte quand une attaque sur vous est déclarée. Ajoutez 1 dé blanc à votre défense.

1 XP

Poussée d'Adrénaline

Épuisez cette carte après avoir résolu une attaque vous ayant ciblé. Si vous avez subi 1 ou plus, testez votre *Force*. Si vous réussissez vous récupérez 3 .

2 XP

Expert en Armes

1 : A utiliser lorsque vous attaquez pour gagner *Percée 1*. Ajoutez aussi *+2 Portée* au résultat du lancé de dés.

2 XP

Emplacement Arme 1

Emplacement Arme 2

Emplacement Armure

Tir de Suppression

1 : Épuisez cette carte après avoir résolu un «Tir Ravageur». Chaque ennemi qui a subi 1 ou plus choisi soit de subir 1 supplémentaire ou de devenir *Étourdi*. Si cette figurine était déjà *Étourdie*, elle doit subir 1 .

3 XP

Combattant des Tranchées

Épuisez cette carte quand vous déclarez une attaque ciblant une figurine dans un rayon de 3 cases. Ajoutez +2 au résultat de l'attaque.

3 XP

Positionnement Supérieur

1 : Bougez d'un nombre de cases égal à votre *Vitesse* et devenez *Concentré*.

Lorsque que vous vousd défendez alors que vous êtes *Concentré*, ajoutez +1 à votre résultat de défense.

4 XP

Élite Rebelle

Appliquez +3 de *Santé* et +1 *Endurance* à votre héros.

Quand vous utilisez le «Tir Ravageur», l'attaque gagne *Explosion* 2 à la place d'*Explosion* 1 .

4 XP

Modification

Modification

Modification

Équipement

Équipement

Équipement

NOTES:

Dégainage Rapide

2 : Utilisez au début de l'activation d'un ennemi. Interrompez-le pour réaliser une attaque le ciblant avec un *Pistolet*. Limité à une fois par tour (2 si vous avez 2 tokens d'activation).

Opportuniste

Après avoir résolu une attaque, si la cible a subi au moins 1 , vous pouvez bouger d'1 case.

17 13 10

8 4 1

Jyn Odan

Contrebandière

Santé	Endurance	Vitesse	Défense
10	4	5	
	3	4	

Une Veine de Contrebandier

Épuisez cette carte pour relancer n'importe quel nombre de dés lors d'un test.

Épuisez cette carte après avoir tiré une carte équipement, pour la defausser et en piocher une autre.

Pendant la phase d'amélioration des rebelles, piochez une carte objet en plus.

1 XP

Rapide comme l'Éclair

Après la résolution d'une attaque vous ayant ciblé, vous pouvez vous déplacer d'1 case.

1 XP

Coup Bas

Quand vous utilisez «*Dégainage Rapide*» ajouter 1 au résultat de l'attaque.

Cette attaque gagne aussi :

: *Étourdi*

2 XP

Faire avec

1 : A utiliser quand une attaque contre vous est déclarée pour ajouter 1 à la défense.

Vous pouvez convertir autant de résultats que vous le souhaitez en .

2 XP

Emplacement Arme 1

Emplacement Arme 2

Emplacement Armure

Flingueur Professionnel

Quand vous attaquez avec un pistolet vous pouvez utiliser une capacité apparaissant sur n'importe quel *Pistolet* que vous avez avec vous dans la mission.

1 : Épuisez cette carte lorsque que vous attaquez pour ajouter +1 à votre résultat.

3 XP

Arrogant

Épuisez cette carte après avoir résolu une attaque.

Si la cible a été abattu, récupérez 2 ou devenez *Concentré*.

3 XP

Tir par Ricochets

1 : A utiliser avant de déclarer une attaque avec une arme à distance. Vous obtenez une ligne de vue vers n'importe quelle case dans un rayon de 3 cases.

4 XP

Insaisissable

Après avoir résolu une attaque, vous pouvez vous déplacer jusqu'à 2 cases.

4 XP

Modification

Modification

Modification

Équipement

Équipement

Équipement

NOTES:

Charge

2 : Déplacez-vous d'un nombre de cases dans la limite de votre *Vitesse*.
Ensuite vous pouvez réaliser une attaque avec une arme de mêlée.

Rage

Après qu'une attaque vous ayant ciblé ai été résolue, si vous avez encaissé 3 ou plus, vous devenez *Concentré*.

Gaarkhan

Guerrier Féroce

Santé	Endurance	Vitesse	Défense
14	4 (3)	4 (3)	■

17 — 13 — 10

8 — 4 — 1

Mental de Wookiee

1 : Épuisez cette carte pendant votre activation pour soit récupérer 2 ou enlever 1 carte condition.

1 XP

Fidélité Wookie

Épuisez cette carte lorsque vous ou un allié adjacent se défend pour obtenir +1 au résultat du jet de défense.

1 XP

Férocité

Quand vous déclarez une attaque alors que vous êtes *Concentré*, ajoutez 1 dé rouge à votre attaque à la place d'1 dé vert.
Cette attaque gagne également :

: *Balayage* 1

2 XP

Choc Colossal

1 Épuisez cette carte après avoir résolu une attaque. Si la cible subit 3 ou plus elle est *Étourdie*.

2 XP

Coup Vicieux

1 : A utiliser quand vous déclarez une attaque avec une arme de mêlée. Appliquez +1 au résultat.

3 XP

Carnage

Après avoir résolu «Charge» chaque ennemi adjacent à vous subit 1.

3 XP

Balayage Brutal

1 : Épuisez cette carte après avoir résolu une attaque avec une arme de mêlée.
Réalisez 1 attaque supplémentaire sur une cible différente ou un objet adjacent à la cible de la première attaque.

4 XP

Innarrêtable

Ajoutez +1 *Endurance* et +1 *Vitesse* à votre héros.

Si vous attaquez alors que vous êtes blessé, ajoutez +2 à votre résultat d'attaque.

4 XP

Emplacement Arme 1

Emplacement Arme 2

Emplacement Armure

Modification

Modification

Modification

Équipement

Équipement

Équipement

NOTES:

IMPERIAL ASSAULT - JOURNAL DE CAMPAGNE

MISSION	Niveau de menace	Amélioration Rebelles	Amélioration Impériaux
INTRODUCTION *Aftermath*	2	1ère Partie, XP dépensée	Planification, XP dépensée
Mission secondaire	2	1ère Partie, XP dépensée	Planification, XP dépensée
MISSION PRINCIPALE 1	3	1ère Partie, XP dépensée	Planification, XP dépensée
Mission secondaire	3	Parties 1&2, XP dépensée	Planification, XP dépensée
MISSION PRINCIPALE 2	4	2ème Partie, XP dépensée	Planification, XP dépensée
Mission secondaire	4	2ème Partie, XP dépensée	Planification, XP dépensée
Mission secondaire	4	Parties 2&3, XP dépensée	Planification XP dépensée
MISSION PRINCIPALE 3	5	3ème Partie, XP dépensée	Planification, XP dépensée
Mission secondaire	5	3ème Partie, XP dépensée	Planification, XP dépensée
MISSION PRINCIPALE 4	6	3ème Partie, XP dépensée	Planification, XP dépensée

FINALE — Niveau de menace: 6

Mission Obligatoire	Niveau de menace*	Mission Obligatoire	Niveau de menace*
Mission Obligatoire	Niveau de menace*	Mission Obligatoire	Niveau de menace*

*Le niveau de menace est égal au niveau de menace de la mission précédente.

EMPIRE

Expérience (XP)

Influence

Planification en cours

Nom	Cible

REBELLES

Expérience (XP)

Nom	Nom	Nom	Nom

Crédits