





### 建造死星

在任意不包含反叛军单位的偏远星域结算本任务。

该星域获得1颗未完工的死星，并在建造队列的3号位放置1颗死星。

当该死星要被部署时，用它替换那颗未完工的死星。

### 抓捕反叛军成员

对1名反叛军领袖尝试本任务，该反叛军领袖必须身处包含帝国单位的星域。

如果成功，俘虏这名反叛军领袖。

### 恐怖统治

在任意包含帝国单位的繁荣星域尝试本任务。

如果成功，在该星域获得1忠诚。

### 搜集情报

在任意反叛军星域尝试本任务。

如果成功，反叛军基地每有4个反叛军单位，你便抽取1张探测卡(至少1张)。

### 秘密武器研制

在任意帝国星域结算本任务。

抽取2张项目卡。

### 寻访尤达

在达戈巴(Dagobah)星域结算本任务。

将尤达大师环附着在结算本任务的领袖上。每回合一次，当该领袖在达戈巴星域执行任务或参与战斗时，你可以重掷1枚骰子。

若是卢克·天行者(Luke Skywalker)结算本任务，则将他替换成卢克·天行者(绝地武士)。

### 构建商贸关系

在任意没有破袭标记的星域尝试本任务。

如果成功，在本星域获得1忠诚，并根据该星域的资源符号和数字，在建造队列中放置相应的单位。

### 错误引导

在任意包含帝国单位的星域尝试本任务。

如果成功，选择你的1名领袖。该领袖在本回合后续轮次中尝试执行任务时，帝国领袖池里的所有领袖都将无法阻止。

### 侠盗中队突袭

在任意帝国星域尝试本任务。

如果成功，从建造队列中摧毁由你选择的总生命值不超过4点的一个或多个单位。

### 建立同盟

在任意繁荣星域尝试本任务。若有反叛军的单位在该星域，则可额外掷2枚骰子。

如果成功，在该星域获得1忠诚。

### 研发技术

在任意带有帝国忠诚的星域结算本任务。选择以下中的1项执行：

- 抽取2张项目卡。选择并保留1张，将另一张置于牌库底。
- 移除该星域的1枚破袭标记并抽取1张项目卡。

### 秘密武器研制

在任意帝国星域结算本任务。

抽取2张项目卡。

### 延期抵达

在任意帝国星域结算本任务。

根据该星域的资源符号和数字，在建造队列中放置相应的单位。

### 通信拦截

在任意反叛军星域尝试本任务。

如果成功，反叛军玩家抽取8张探测卡。查看每张探测卡所属的星域，若包含帝国单位，则将该探测卡交给帝国玩家，否则，将该探测卡洗回探测牌堆。

### 通信拦截

在任意反叛军星域尝试本任务。

如果成功，反叛军玩家抽取8张探测卡。查看每张探测卡所属的星域，若包含帝国单位，则将该探测卡交给帝国玩家，否则，将该探测卡洗回探测牌堆。

### 隐形舰队

在任意不包含帝国单位的星域结算本任务。

从“反叛军基地”移动单位到该星域，就如同基地与该星域相邻。位于基地的领袖不会阻止此次移动。

### 人民起义

在任意被征服的星域尝试本任务。

如果成功，在该星域获得1●和2▲单位(飞船和/或地面单位)，然后结算一场战斗。

### 迅速转移

在“反叛军基地”结算本任务。本回合结束时，选择以下中的1项执行：

- 若反叛军基地尚未暴露，则从1个星域移动至多5个单位到反叛军总部，忽略距离。
- 建立1个新的反叛军基地。若有2名领袖结算本任务，则抽取8张探测卡而非4张。

### 煽动叛乱

在任意被征服的星域尝试本任务。

如果成功，在该星域获得3名反叛军士兵。然后结算一场战斗。

### 秘密行动

在任意包含帝国单位的星域尝试本任务。

如果成功，抽取2张目标卡，选择并保留其中1张，将另一张置于牌库底。

### 欲擒故纵

对一名被俘虏的领袖尝试本任务。

如果成功，该名领袖被营救。反叛军玩家必须将该领袖放置到反叛军基地所在星区内的任意一个星域上。

### 刑讯逼供

对一名被俘虏的领袖尝试本任务。

如果成功，反叛军玩家必须向你展示他手里的目标卡。

### 刑讯逼供

对一名被俘虏的领袖尝试本任务。

如果成功，反叛军玩家必须向你展示他手里的目标卡。

### 碳化冷冻

对一名被俘虏的领袖尝试本任务。

如果成功，为该领袖套上碳冻环，并使反叛军玩家失去1点声望。带着碳冻环的领袖属于被俘虏的领袖，当他被营救后，弃掉碳冻环。

### 延期抵达

在任意帝国星域结算本任务。

根据该星域的资源符号和数字，在建造队列中放置相应的单位。



<div>贸易谈判</div> <div>在任意繁荣星域尝试本任务。 如果成功，在该星域获得1忠诚。</div>	<div>贸易谈判</div> <div>在任意繁荣星域尝试本任务。 如果成功，在该星域获得1忠诚。</div>	<div>黑暗面的诱惑</div> <div>对一名被俘虏的领袖尝试本任务。本次尝试你使用你领袖的所有技能符号。 如果成功，为该领袖套上黑暗原力环。该领袖将在剩余的游戏中成为1名帝国领袖。如果成功诱惑的是卢克·天行者，则反叛军玩家还需再失去1点声望。</div>	<div>追杀到底</div> <div>在任意星域尝试本任务。 如果成功，摧毁该星域内由你选择的总生命值不超过2点的一个或多个单位。</div>	<div>取回情报</div> <div>对一名被俘虏的领袖尝试本任务。 如果成功，反叛军玩家必须向你展示其手中的目标卡。你选择其中1张，将其置于目标牌库底。</div>
<div>窃取计划</div> <div>在任意包含帝国单位的星域尝试本任务。 如果成功，查看目标牌库顶的4张卡牌，将它们按任意顺序排列后放回牌库顶。</div>	<div>煽动叛乱</div> <div>在任意被征服的星域尝试本任务。 如果成功，在该星域获得3名反叛军士兵。然后结算一场战斗。</div>	<div>基地防御工事</div> <div>在任意反叛军星域尝试本任务。 如果成功，在“反叛军基地”获得1台离子加农炮和1台护盾生成器。</div>	<div>突袭计划</div> <div>在任意包含帝国飞船的星域尝试本任务。 如果成功，从“反叛军基地”移动飞船到该星域(不能移动地面单位)，就如同基地与该星域相邻。位于基地的领袖不会阻止此次移动。然后结算一场战斗。</div>	
<div>出动探索机器人</div> <div>在任意包含歼星舰或超级歼星舰的星域结算本任务。 抽取2张探测卡。如果是舰队司令奥泽(Ozzel)来结算本任务，则再额外抽取2张探测卡。</div>	<div>加倍付出</div> <div>在任意帝国星域结算本任务。 选择建造队列的2号位或3号位里的1个帝国单位，将他下移1格。如果是莫夫·杰杰罗德(Moff Jerjerrod)来结算本任务，则你可以额外选择下移1个单位。</div>	<div>恐惧创造秩序</div> <div>在任意包含死星、歼星舰或超级歼星舰的星域尝试本任务。 如果成功，在该星域所在的星区内选择2个星域，各获得1忠诚。</div>	<div>耀武扬威</div> <div>在任意繁荣星域尝试本任务。 如果成功，在该星域获得2忠诚。</div>	<div>收集赏金</div> <div>对任意星域上的1名反叛军领袖尝试本任务。 如果成功，俘虏该领袖。然后将尝试本任务的领袖和那名被俘虏的领袖一同移动到距离最近的包含帝国单位的星域。</div>
<div>行星征伐</div> <div>在任意星域尝试本任务。 如果成功，从任意1个星域移动至多1台AT-AT、1台AT-ST和2名帝国冲锋队到该星域，忽略运输限制和距离。 如果该星域有反叛军的地面单位，结算一场战斗。</div>	<div>审讯机器人</div> <div>对一名被俘虏的领袖尝试本任务。 如果成功，则反叛军玩家必须指出3个星域，且这3个星域里必须包含反叛军基地所在的星域。</div>	<div>拘捕扣留</div> <div>对任意星域上的1名反叛军领袖尝试本任务。 如果成功，在下一个恢复阶段，该领袖将不能返回领袖池。</div>	<div>帝国宣传战</div> <div>在任意帝国星域尝试本任务。 如果成功，则该星域所在的星区内所有对反叛军忠诚的星域都将变为中立的。</div>	<div>对一个地面单位造成2点伤害</div>
防御1点伤害	防御1点伤害	造成1点伤害	造成1点伤害	弃除手牌中一张地面战术卡阻止至多2伤害
弃除手牌中一张地面战术卡阻止至多2伤害	弃除手牌中一张地面战术卡阻止至多2伤害	弃除手牌中一张地面战术卡阻止至多2伤害	弃除手牌中一张地面战术卡阻止至多2伤害	弃除手牌中一张地面战术卡阻止至多2伤害
重掷2枚骰子	重掷2枚骰子	本战斗轮中，你的单位撤退可以忽略运输限制	选择你的一艘飞船，结算它的红色攻击值伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害
防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害	防御1点伤害



# 素材源自TTS，严禁商用！









防御1点伤害

防御1点伤害

防御1点伤害

重掷2颗骰子

## 足智多谋的 宇航机器人

立即

将R2-D2环附着在任意领袖上。

当你的对手在R2-D2所在的星域执行任务并掷骰成功时，弃除本环来将一枚骰子变成空白结果。

## 善于沟通的 礼仪机器人

立即

将C-3PO环附着在任意领袖上。

当你的一个位于C-3PO所在星域的外交任务失败时，弃除本环来使该任务成功。

## 转移

派遣

将本领袖放置到任意不包含帝国单位的星域。

然后，移动任意“反抗军总部”区块的单位到本星域，就如同总部与本星域相邻。

## 在我们最绝望的 时刻

派遣

搜索你的任务牌库，你选择一张任务卡并指派本领袖去执行。然后练习你的任务牌库。

## 一个老朋友

派遣

将本领袖放置在贝斯平星域以雇佣三多·卡尔瑞辛或放置在卡蒂克星域以雇佣楚巴卡。将被雇佣的那名领袖放置在汉·索罗所在星域。

## 正面突击

战斗开始

所有位于本星域的单位获得1生命值，最小减到1。

## 千年隼号

立即

将千年隼环附着到本领袖上。

当你在千年隼所在的星域成功执行了一个任务后，弃除千年隼环以营救1名位于本星域的被俘领袖。

## 伍基人卫士

特殊

在你的对手尝试一个特种行动(2)任务时，在掷成功骰之前使用本卡。那个任务自动失败。

## 临时盟友

派遣

将本领袖放置在任意中立星域。然后使用本星域的资源符号和队列号来放置单位到建造队列。

## 天行者之子

特殊

本领袖在一个星域成功完成一个任务后，搜索你的任务牌库。将一张“寻访尤达大师”或“大胆的营救”加入你的手牌。然后洗匀你的任务牌库。

## 目标是歼星舰

战斗开始

在每轮的太空战阶段，将你的至多2个黑色念结果当作红色念结果。

## 百万里挑一的王牌

特殊

在一个任务或一场战斗中使用本卡。选择最多两枚已经掷出的骰子并改变成你想要的结果。

## 崇高的牺牲

特殊

当本领袖被俘获时使用本卡。本领袖被消灭，并且你获得1点希望。

## 卧底

特殊

在你的对手尝试一个任务时，在掷成功骰之前使用本卡。将本领袖从他所在的星域移动到那个任务目标星域。

## 伏击

派遣

将本领袖放置到任意星域。你选择并摧毁本星域至多合计不超过3生命值的帝国地面单位。

素材源自TTS，严禁商用！



造成1点伤害

造成1点伤害

弃除你手牌中的一张太空战术卡来防御至多2点伤害

弃除你手牌中的一张太空战术卡来防御至多2点伤害

## 如我所料

战斗开始

在第一轮战斗的太空战和地面战中，反抗军玩家都会少掉1红骰和2黑骰。

## 这是你的宿命

特殊

在一个任务中，当一名领袖被营救后使用。俘获1名尝试了此任务的领袖。

## 帝国运营大师

派遣

将本领袖放置到任意帝国星域。然后，使用本星域的资源图标和队列号来放置单位到建造队列。

## 出乎意料的危险人物

战斗开始

抽取3张太空战术卡或3张地面战术卡。

## 抓他们措手不及

派遣

将本领袖放置在任意星域。然后，从相邻星域移动部队到本星域。如果有反抗军单位在本星域，解决一场战斗。

## 死星已经运转自如

战斗开始

如果死星或未完工的死星在本星域，你选择并摧毁本星域的1艘反抗军飞船。

## 按计划行事

派遣

你搜索一张计划卡并指派本领袖去执行那个任务，然后切洗你的计划牌库。

## 侦察任务

派遣

将本领袖放置在任意星域。然后，移动任意一个或多个星域的最多4艘战战机到本星域，忽略运输限制和距离。如果有反抗军飞船位于本星域，解决一场战斗。

## 攻其不备

特殊

在揭示本领袖执行的任务前使用。你的对手不能使用他领袖池中的领袖来阻挡你的这个任务。

## 公众支持

派遣

将本领袖放置在任意不包含反抗军地面单位的帝国星域。在本星域获得3冲锋队。并且在回合，本领袖不会妨碍你移走本星域的单位。

## 目标是护盾生成器

战斗开始

你选择并摧毁本星域的一个建筑。

## 别让他们跑了

战斗开始

反抗军单位不能撤退。

## 战术情报

战斗开始

反抗军玩家必须公开他的战术卡牌。

在本太空战阶段中，你的对手无法防御

给至多2艘不同的飞船各造成1点伤害

从一种战术牌库中抽2张卡，或从两种牌库中各抽一张

本轮战斗中，你的对手不能撤退

对一艘飞船造成2点伤害

素材源自TTS，严禁商用！