

◆ ANAKIN SKYWALKER  
TÉMERAIRE 10



1X  
2X  
4X  
1♣  
1♠  
1♣  
-

PERSONNAGE - JEDI - LEADER  
Dé parallèle Anakin Skywalker (♣ 53).  
Après avoir activé ce personnage, infligez-lui 1 dégât et 2 dégâts à un autre personnage. Puis, si cet autre personnage est vaincu, retournez ce personnage.

12/15 HÉROS BLEU © LFL © FFG Ryan Valle 1A

◆ DARK VADOR  
ANIMÉ PAR LA COLÈRE 15



2X  
3X  
2♣  
1♠  
1♣  
-

PERSONNAGE - SITH  
Dé parallèle Dark Vader (♣ 10).  
**Action puissance** - Retirez tous les boucliers d'un personnage ou résolvez un de vos dés comme des dégâts de mêlée en augmentant sa valeur de 1. Si un adversaire a un personnage vaincu, vous pouvez faire les deux dans n'importe quel ordre.

17/21 ANTAGONISTE BLEU © LFL © FFG Audrey Hotté 1B

◆ LUKE SKYWALKER  
À LA RECHERCHE DE LA VOIE 9



1♣  
2♣  
1X  
1♠  
1♣  
-

PERSONNAGE - APPRENTI  
Dé parallèle Luke Skywalker (♣ 31).  
Alliance 1 : Obi-Wan Kenobi, Yoda.  
Après le début de la phase d'entretien, si ce personnage a 3 boucliers ou plus et 3 améliorations bleues ou plus, avec des dés, vous pouvez dépenser 2 ressources pour le retourner.

9/12 HÉROS BLEU © LFL © FFG Jacob Murray 2A

◆ LUKE SKYWALKER  
ACCOMPLIR SA DESTINÉE 15



2X  
3X  
1♣  
1♠  
1♣  
-

PERSONNAGE - JEDI  
Dé parallèle Luke Skywalker (♣ 35).  
**Action puissance** - Donnez 2 boucliers à ce personnage ou retirez-lui 2 boucliers pour infliger 2 dégâts à un personnage. Si ce personnage a 3 améliorations bleues ou plus, vous pouvez faire les deux dans n'importe quel ordre.

17/20 HÉROS BLEU © LFL © FFG Audrey Hotté 2B

◆ OBI-WAN KENOBI  
SAGE PROTECTEUR 10



PERSONNAGE - JEDI  
Gardien.  
Après que ce personnage est vaincu, ramenez-le en jeu retourné et redressé.  
**Action** - Désignez un autre personnage bleu pour retirer un dé montrant des dégâts. Vainquez ce personnage et, s'il est élite retirez jusqu'à 3 dés.

9/12 HÉROS BLEU © LFL © FFG 3A

◆ ESPRIT  
D'OBI-WAN KENOBI



3♣  
2♣  
3♣  
3♣  
2♠  
2♣

SOUTIEN - JEDI  
Dé parallèle Ne faire qu'un avec la Force (♣ 42).  
Si ce soutien doit quitter le jeu, mettez-le de côté à la place.  
**Action Puissance** - Donnez 1 bouclier à un personnage bleu et relancez n'importe quel nombre de ses dés de personnage et d'amélioration.

HEROS BLEU © LFL © FFG Javier Charro Martinez 3B

INFLTRATION DE  
DRÔÏDE BALAYEUR



INTRIGUE  
Après la mise en place, si cette intrigue est élite, ajoutez-en un autre exemplaire dans votre équipe.  
**Action** - Jouez un événement de votre main pour relancer un dé. Puis retournez cette intrigue.

3/5 ANTAGONISTE ROUGE © LFL © FFG Robert Laskey 4A

DRÔÏDE DÉMOLISSEUR



INTRIGUE - BOMBE  
**Action** - Jouez une carte non-événement de votre main pour infliger 1 dégât indirect à un adversaire. Si 2 intrigues bombes ou plus sont en jeu, vous pouvez les mettre toutes de côté et infliger 4 dégâts indirects à un adversaire. Si vous ne le faites pas, retournez cette intrigue.

ANTAGONISTE ROUGE © LFL © FFG Jason Juta 4B

ENVOYEZ LES TROOPERS



INTRIGUE  
**Action** - Si vous contrôlez le champ de bataille et que 5 dés ou plus montrent des dégâts dans votre réserve, forcez un adversaire à nommer un personnage. Puis retournez cette intrigue. S'il ne nomme pas ce personnage, il devient élite.

4 HÉROS ROUGE © LFL © FFG Javier Charro Martinez 5A



♦ **ARC TROOPER ECHO**  
DÉTERMINÉ ET COURAGEUX **8**



**PERSONNAGE - TROOPER**  
Après avoir activé ce personnage, s'il est élite, vous pouvez lancer un dé de personnage se trouvant sur un personnage dans la réserve de son contrôleur. Si vous contrôlez le champ de bataille, vous pouvez lancer un dé de personnage se trouvant sur un personnage dans la réserve de son contrôleur.

8/11 HÉROS ROUGE © LFL © FFG Andreas Zafraios 5B

**ENVOYEZ LES TROOPERS**

**INTRIGUE**  
**Action** - Si vous contrôlez le champ de bataille et que 5 dés ou plus montrent des dégâts dans votre réserve, forcez un adversaire à nommer un personnage. Puis retournez cette intrigue. S'il ne nomme pas ce personnage, il devient élite.

4 HÉROS ROUGE © LFL © FFG Javier Charro Martínez 5A

♦ **ARC TROOPER FIVES**  
ARC - 5555 **9**



**PERSONNAGE - TROOPER**  
Après avoir activé ce personnage, lancez un dé de Clone Trooper (☛38) dans votre réserve, ou 2 dés de Clone Trooper si ce personnage est élite.  
Après avoir lancé un dé de Clone Trooper dans votre réserve, vous pouvez le relancer. Si vous contrôlez le champ de bataille, vous pouvez le relancer de nouveau.

8/11 HÉROS ROUGE © LFL © FFG JB Casapop 5C

**ENVOYEZ LES TROOPERS**

**INTRIGUE**  
**Action** - Si vous contrôlez le champ de bataille et que 5 dés ou plus montrent des dégâts dans votre réserve, forcez un adversaire à nommer un personnage. Puis retournez cette intrigue. S'il ne nomme pas ce personnage, il devient élite.

4 HÉROS ROUGE © LFL © FFG Javier Charro Martínez 5A

♦ **COMMANDANT CLONE WOLFFE**  
STRATÈGE CONVAINCU **8**



**PERSONNAGE - LEADER - TROOPER**  
Après avoir activé ce personnage, vous pouvez lancer un dé de Clone Trooper (☛38) dans votre réserve et activer un de vos personnages Rouges. Si ce personnage est élite et que vous contrôlez le champ de bataille, désignez n'importe quel nombre de personnages Rouges uniques pour infliger autant de dégâts indirects à un adversaire.

8/11 HÉROS ROUGE © LFL © FFG Aleksander Karcz 5D

**SE RAPPROCHER**

**INTRIGUE**  
Alliance 1 : Chaque bounty hunter unique. Après avoir infligé des dégâts à distance ou de mêlée à un personnage avec une prime sur lui, vous pouvez incliner cette intrigue et la retourner pour l'attacher à un personnage.

4 ANTAGONISTE JAUNE © LFL © FFG Adam Lane 6A

**CAPTURÉ**

**RÉGRESSION - PRIME**  
Si cette régression quitte le jeu, mettez-la de côté à la place.  
Le personnage attaché ne peut pas être activé.  
**Action** - Donnez 1 ressource au joueur qui contrôle cette régression pour la retourner. N'importe quel joueur peut utiliser cette capacité.



ANTAGONISTE JAUNE © LFL © FFG Javier Charro Martínez 6B

**SAUVER HAN SOLO**

**INTRIGUE - MISSION**  
Alliance 1 : Chewbacca, Lando Calrissian, Leia Organa, Luke Skywalker.  
**Action** - Jouez une carte de votre main ayant un coût égal au nombre de ressources sur cette intrigue. Son coût ne peut pas être diminué. Puis placez 1 ressource sur cette intrigue et si elle a 5 ressources, retournez-la et inclinez-la.

2/3 HÉROS JAUNE © LFL © FFG Cassandre Bolan 7A

♦ **HAN SOLO**  
CONFIANT ET RELAX **12**



**PERSONNAGE - PILOTE - VAURIEN**  
Pilotage. Dé parallèle Han Solo (☛46).  
Après avoir activé ce personnage, retirez-lui 1 ressource pour gagner 1 ressource.  
Après que ce personnage est vaincu, perdez toutes vos ressources. Chaque adversaire gagne autant de ressources.

2☛  
3☛  
2☛  
1☛  
1☛  
-  
10/13 HÉROS JAUNE © LFL © FFG 7B





**CHOISIS TA DESTINÉE**


INTRIGUE

Format Infinite uniquement. Choisissez 3 séries ; Vous ne pouvez inclure que des cartes venant de ces séries dans votre équipe et dans votre deck.

Après avoir joué une carte, si vous avez joué des cartes des 3 séries à ce round, retournez cette intrigue.

-1

NEUTRE GRIS © LFL © FFG Andrea Ugrai 8A



**JAMAIS JE NE CÉDERAIS**

INTRIGUE

Vos dés ne peuvent pas être tournés par vos adversaires.

Avant la fin du round, gagnez 1 ressource.

Après qu'un adversaire a joué une carte, s'il y a eu des cartes jouées de 3 séries différentes pendant ce round, retournez cette intrigue.

NEUTRE GRIS © LFL © FFG Joshua Cairós 8B



**UNIS**

INTRIGUE

Ne peut être inclus que si tous les personnages de votre équipe sont de la même couleur.

Après qu'un adversaire a retiré un de vos dés, vous pouvez le relancer dans votre réserve. Mettez cette intrigue de côté ou, si elle est élitée, retournez-la.

0/1

NEUTRE GRIS © LFL © FFG Adam Lane 9A



**NOUS SOMMES LIÉS**

INTRIGUE

Après qu'un adversaire a retiré un de vos dés de personnage, vous pouvez dépenser 2 ressources et défausser 2 cartes de votre main pour redresser ce personnage. Mettez cette intrigue de côté..

NEUTRE GRIS © LFL © FFG Martin de Diego Sádaba 9B



**MORTIS (JOUR)**  
ESPACE ÉTHÉRE

Après le début de la phase d'entretien, soignez 1 dégât de chaque personnage. Retournez cette carte.

**Capture** - Soignez 1 dégât d'un personnage. Vous pouvez retourner cette carte.

NEUTRE © LFL © FFG Piny Aguilé 10A



**MORTIS (NUIT)**  
ESPACE ÉTHÉRE

Après le début de la phase d'entretien, infligez 1 dégât à chaque personnage. Retournez cette carte.

**Capture** - Infligez 1 dégât à un personnage. Vous pouvez retourner cette carte.

NEUTRE © LFL © FFG Alexander Etkov 10B