



3

LUKE

3

COMME MON PÈRE

APRÈS LE COMBAT : Infligez 1 dégât au combattant adverse.

LUKE SKYWALKER | x2



3

LUKE

3

COMME MON PÈRE

APRÈS LE COMBAT : Infligez 1 dégât au combattant adverse.

LUKE SKYWALKER | x2



LUKE

3

ENFANT DE LA FORCE

Déplacez Luke de 4 cases au maximum. Piochez 2 cartes.

LUKE SKYWALKER | x2



LUKE

3

ENFANT DE LA FORCE

Déplacez Luke de 4 cases au maximum. Piochez 2 cartes.

LUKE SKYWALKER | x2



LUKE

3

ENTRAÎNEMENT

Défaussez jusqu'à un maximum de 3 cartes. Piochez autant de cartes que de cartes défaussées plus 1.

LUKE SKYWALKER | x3



LUKE

3

ENTRAÎNEMENT

Défaussez jusqu'à un maximum de 3 cartes. Piochez autant de cartes que de cartes défaussées plus 1.

LUKE SKYWALKER | x3



LUKE

3

ENTRAÎNEMENT

Défaussez jusqu'à un maximum de 3 cartes. Piochez autant de cartes que de cartes défaussées plus 1.

LUKE SKYWALKER | x3



4

LUKE

1

ESCARMOUCHE

APRÈS LE COMBAT : Si vous avez remporté le combat, choisissez l'un des combattants impliqués dans le combat et déplacez-le de 2 cases au maximum.

LUKE SKYWALKER | x3



4

LUKE

1

ESCARMOUCHE

APRÈS LE COMBAT : Si vous avez remporté le combat, choisissez l'un des combattants impliqués dans le combat et déplacez-le de 2 cases au maximum.

LUKE SKYWALKER | x3

4

LUKE



1

ESCARMOUCHE

APRÈS LE COMBAT : Si vous avez remporté le combat, choisissez l'un des combattants impliqués dans le combat et déplacez-le de 2 cases au maximum.

LUKE SKYWALKER | x3

2

LUKE



4

LUKE, FAIS APPEL À LA FORCE

IMMÉDIATEMENT : Vous pouvez faire un boost aveugle sur cette carte. Si vous remportez le combat, mettez la carte de boost dans votre main.

LUKE SKYWALKER | x2

2

LUKE



4

LUKE, FAIS APPEL À LA FORCE

IMMÉDIATEMENT : Vous pouvez faire un boost aveugle sur cette carte. Si vous remportez le combat, mettez la carte de boost dans votre main.

LUKE SKYWALKER | x2

2

LUKE



2

FEINTE

IMMÉDIATEMENT : Annulez tous les effets de la carte de votre adversaire.

LUKE SKYWALKER | x3

2

LUKE



2

FEINTE

IMMÉDIATEMENT : Annulez tous les effets de la carte de votre adversaire.

LUKE SKYWALKER | x3

2

LUKE



2

FEINTE

IMMÉDIATEMENT : Annulez tous les effets de la carte de votre adversaire.

LUKE SKYWALKER | x3

LUKE



3

JE NE PEUX PAS VOUS COMBATTRE

Choisissez un adversaire. Chacun de vous révèle sa main et défausse toutes ses cartes d'attaque.

LUKE SKYWALKER | x2

LUKE



3

JE NE PEUX PAS VOUS COMBATTRE

Choisissez un adversaire. Chacun de vous révèle sa main et défausse toutes ses cartes d'attaque.

LUKE SKYWALKER | x2

3

LUKE



3

JUSTICE

Si la santé de Luke est inférieure ou égale à 3, la valeur d'attaque de cette carte est de 6.

LUKE SKYWALKER | x3

3

LUKE



3

JUSTICE

Si la santé de Luke est inférieure ou égale à 8, la valeur d'attaque de cette carte est de 6.

LUKE SKYWALKER | x3

3

LUKE



3

JUSTICE

Si la santé de Luke est inférieure ou égale à 8, la valeur d'attaque de cette carte est de 6.

LUKE SKYWALKER | x3

1

LUKE



2

MISSION SECONDAIRE

APRÈS LE COMBAT : Si Luke perd le combat, piochez 2 cartes.

LUKE SKYWALKER | x2

1

LUKE



2

MISSION SECONDAIRE

APRÈS LE COMBAT : Si Luke perd le combat, piochez 2 cartes.

LUKE SKYWALKER | x2

5

LUKE



2

PARADE

APRÈS LE COMBAT : Tous les dégâts occasionnés à Luke pendant cette attaque sont également infligés au combattant adverse.

LUKE SKYWALKER | x2

5

LUKE



2

PARADE

APRÈS LE COMBAT : Tous les dégâts occasionnés à Luke pendant cette attaque sont également infligés au combattant adverse.

LUKE SKYWALKER | x2

1

LUKE



2

REGROUPEMENT

APRÈS LE COMBAT : Piochez 1 carte. Si vous avez remporté le combat, piochez 2 cartes à la place.

LUKE SKYWALKER | x3

1

LUKE



2

REGROUPEMENT

APRÈS LE COMBAT : Piochez 1 carte. Si vous avez remporté le combat, piochez 2 cartes à la place.

LUKE SKYWALKER | x3

1

LUKE



2

REGROUPEMENT

APRÈS LE COMBAT : Piochez 1 carte. Si vous avez remporté le combat, piochez 2 cartes à la place.

LUKE SKYWALKER | x3



3
LUKE

1

TOURNANT DÉCISIF
PENDANT LE COMBAT : Si votre combattant a commencé ce tour sur une autre case, la valeur de cette carte est de 5 à la place.

LUKE SKYWALKER | x3



3
LUKE

1

TOURNANT DÉCISIF
PENDANT LE COMBAT : Si votre combattant a commencé ce tour sur une autre case, la valeur de cette carte est de 5 à la place.

LUKE SKYWALKER | x3



3
LUKE

1

TOURNANT DÉCISIF
PENDANT LE COMBAT : Si votre combattant a commencé ce tour sur une autre case, la valeur de cette carte est de 5 à la place.

LUKE SKYWALKER | x3

HÉROS **LUKE SKYWALKER**

ATTAQUE **MÉLÉE** 

SANTÉ DE DÉPART **16**

CAPACITÉ SPÉCIALE

Quand Luke perd un combat, il peut infliger 1 dégât à un combattant adverse se trouvant dans la même zone que lui ou qui lui est adjacent.

3
DÉPLACEMENT

"Je suis un jedi"

UNMATCHED



LUKE SKYWALKER