

Palejo Reshad

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il est au site Audience Chamber (La chambre d'audience), tous vos Corelliens ont une puissance et une valeur de perte de +1 (+2 s'ils sont non uniques) et votre génération de Force au système de Corellia est de +2.

Palpatine and The Emperor (Palpatine et l'Empereur)



Ces deux personnages sont représentés par deux personnes complètement séparées et en tant que telles il n'y a pas de relation entre les deux dans le cours du jeu. Toute règle ou texte de jeu faisant référence au nom de la personne de Palpatine se réfère seulement à toute carte de personnage représentant le Sénateur ou le Chancelier Palpatine. Toute règle ou texte de jeu faisant référence à l'Empereur (par exemple la carte Sim Aloo) s'applique seulement aux cartes représentant seulement l'Empereur comme il est vu durant la trilogie classique du film.



Ainsi les deux personnages peuvent être sur la table en même temps et aucun remplacement de personne n'est permis entre les deux personnages .

Panic (panique)

Voir l'équivalent du côté obscur, **Emergency Deployment (déploiement en urgence)**.

Parsec numbers (nombre de parsecs)

Nombre sur les localisations de systèmes symbolisant la distance en hyperroute relative entre des systèmes (voir **starships-movement : vaisseaux spatiaux- mouvements**).

Participating in battle (participant à une bataille)

A moins qu'elle ne soient limitées dans leur participation à une bataille, toutes les cartes présentes à une localisation (ou sur le pont, le cockpit ou l'aire de chargement de tous les véhicules et vaisseaux spatiaux à cette localisation) sont considérées comme en train de participer à une bataille initiée à cette localisation .

Une carte est considérée comme en train de participer à un bataille dès que la bataille a été initiée, ou dès que cette carte est introduite à la localisation de bataille tant que ce personnage est introduit avant que le segment de puissance ne commence . Toute carte introduite après que le segment de puissance ait commencé n'est pas en train de participer .

Par exemple, un personnage introduit durant une bataille en cours par une " réaction " , par un texte de jeu tel que celui de la carte Sergeant Wallen ou peut être même la carte Tauntaun Bones : les os de Tauntaun) déclenchée par un tirage de destinée d'arme, serait immédiatement considéré comme en train de participer à une bataille et pourrait agir en conséquence .



Mais un captif libéré durant le segment de dommages (parce que l'escorte est supprimée) et qui s'est déplacé au côté lumineux de la localisation ou un personnage ramené d'une localisation de bataille par la carte Old ben après avoir été comptabilisé en valeur de perte ne serait pas considéré comme à nouveau en train de participer et à ce titre ne serait pas éligible pour une comptabilisation en valeur de perte, etc...



Une carte qui tire avec une arme à longue portée dans une bataille depuis une autre localisation n'est pas en train de participer à cette bataille en terme de jeu.

Toutes les cartes remplissant les critères ci-dessus seraient considérées comme ayant participé à une bataille même si cette bataille est annulée avant d'atteindre sa conclusion normale.

Les cartes qui participent à une bataille ne peuvent pas normalement participer à une autre bataille durant le même tour.

Parce que les passagers sur le pont, le cockpit ou l'aire de chargement participent à des batailles, les actions qui surviennent durant une bataille (par exemple le texte qui ajoute une destinée à la bataille depuis la carte Han With Heavy Blaster Pistol's : Han avec son pistolet blaster lourd) peuvent être utilisées par, ou viser un passager.



Voir **battle** (bataille), **excluded from battle** (exclu d'une bataille), **with** (avec), **may not participate in battle** (ne peut pas participer à une bataille) .

Passengers (les passagers)

Les passagers sont des personnages à bord d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule qui n'agissent pas en tant que pilote ou conducteur de ce vaisseau spatial ou de ce véhicule. Les passagers à bord d'un véhicule, d'un vaisseau spatial (excepté les personnages "sous les ponts" à des sites de véhicules ou de vaisseau spatial) participent aux batailles et à la localisation de ce véhicule ou de ce vaisseau spatial, mais n'appliquent pas leur habileté envers le tirage de destinée de bataille.

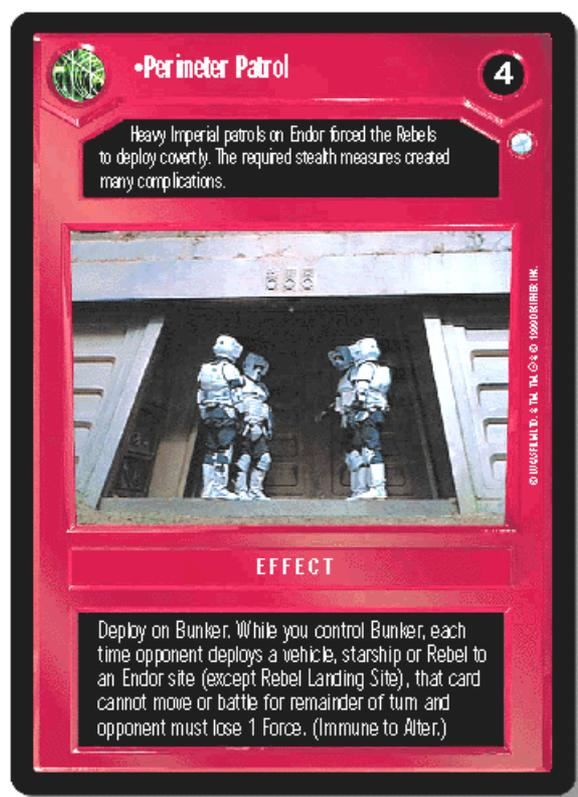
Peeking at cards (jeter un coup d'œil furtif sur des cartes)

Une action de jeu qui vous permet de jeter un coup d'œil furtif sur une carte (ou des cartes) vous permet (et seulement à vous) de regarder cette carte et ensuite de la placer à l'envers là d'où elle venait (à moins que cela ne soit établi autrement).

Lorsque vous jetez une coup d'œil furtif sur (examinez, lancez un coup d'œil sur, regardez...) une carte vous avez le droit de voir la carte en entier et l'intention est que vous vous limitiez à un montant raisonnable de temps pour collecter votre information.

Voir **empty deck ou pile** (deck ou pile vide), **empty hand** (main vide).

Perimeter Patrol (patrouille du périmètre)



Le côté lumineux doit perdre un point de Force lorsqu'il se déploie à un site Endor : Bunker contrôlé par le côté obscur.

Permanent nav computer (ordinateur de navigation permanente)

La plupart des vaisseaux spatiaux capitaux et certains chasseurs stellaires ont une icône de permanent nav computer (ordinateur de navigation permanente) pour indiquer une capacité d'ordinateur de navigation incorporée . Un ordinateur de navigation permanente n'est pas un personnage ("personnage" est un terme de jeu se référant à un type de carte) et n'incorpore aucune caractéristique des personnages (telles que droïde, texte de jeu , etc ...)

Permanent pilot (pilote permanent)

Un pilote « incorporé » à bord d'un vaisseau spatial, indiqué par une icône de pilote sur la carte du vaisseau spatial. Les pilotes permanents ne sont pas des personnages (« personnage » est un terme de jeu se référant à un type de carte) et n'incorporent pas des caractéristiques de personnages (telles que rebelle, espion, habileté, texte du jeu, etc...) autres que celles spécifiées. Par exemple, le pilote permanent unique •Dutch sur la carte de vaisseau spatial Gold leader on gold one n'incorpore pas automatiquement les caractéristiques de la carte de personnage de Dutch. (Voir **pilots : pilotes**.)



Permanent Weapon

Votre personnage d'une carte premium de la collection Enhanced Première (personnage renforcé de la collection première) est armé avec une arme permanente du personnage (comme indiqué par l'icône d'arme permanente).



Une telle arme ne peut pas être séparée du personnage (perdue, volée, transférée, récupérée, etc...), excepté par des cartes qui se déploient sur un personnage comme un marqueur (par exemple, la carte Disarmed : désarmé).



Si une telle carte marqueur est retirée, l'arme est restaurée.

Le texte de jeu qui relocalise des armes (par exemple vers ou à partir d'une pile) ne peut pas être utilisé pour relocaliser cette carte de personnage, à moins que ce texte de jeu ne relocalise aussi des personnages.

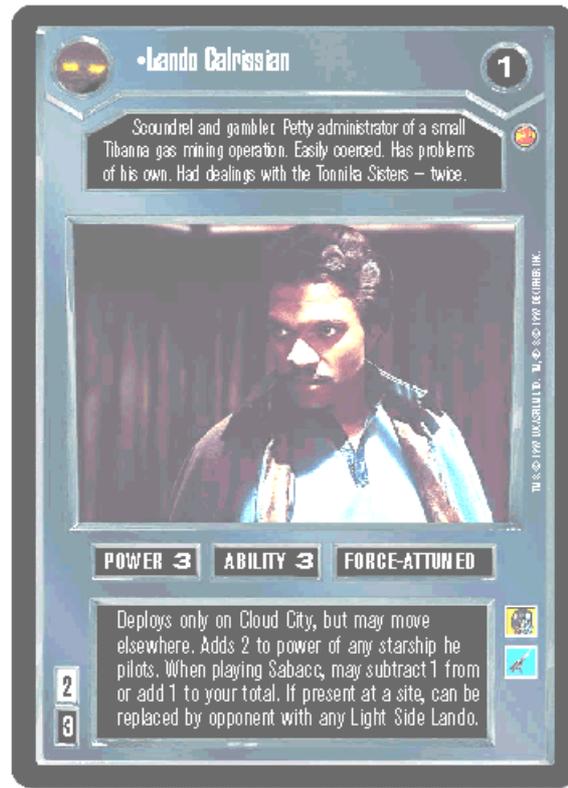
Si le texte de jeu d'un personnage avec une arme permanente est annulé ou suspendu, ce personnage est néanmoins considéré comme étant en possession de l'arme qui est spécifiée dans le texte de jeu de ce personnage (bien que ce personnage soit incapable d'utiliser le texte de ses armes).

" Détecter " ou copier le texte de jeu d'un personnage avec une arme permanente ne rend pas capable le personnage qui le détecte d'utiliser cette arme et le personnage qui détecte n'est pas considéré comme étant en possession de cette arme.

Une arme permanente est considérée comme l'arme assortie seulement si le nom du personnage (ou le nom de la personne) est contenu dans le titre de cette arme. Voir **matching weapon** (arme assortie).

Persona replacement rule (règles de remplacement d'une personne)

Durant votre phase de déploiement vous pouvez remplacer une quelconque de vos cartes d'un personnage unique sur la table par une autre carte de ce personnage qui représente une version différente de cette personne depuis votre main (gratuitement). Aussi certaines cartes de personnage ont un texte de jeu qui permet à votre adversaire de les remplacer (ou qui vous permet de remplacer la carte de personnage de votre adversaire) par exemple la carte Lando Calrissian du côté obscur.



Vous pouvez seulement remplacer une personne durant votre phase de déploiement, et la nouvelle version (1) doit avoir une puissance et une habileté au moins égale à celles du personnage remplacé et (2) doit obéir à toutes les restrictions de déploiement listées sur sa carte (s'il y en a) .

Par exemple, Luke Skywalker (puissance de 3, habileté de 4) peut être remplacé par le commandant Luke Skywalker (puissance de 4, habileté de 4), mais seulement si Luke est sur Hoth (parce que le texte de jeu de la carte Commandant Luke Skywalker dit " se déploie seulement sur Hoth ") .



Le remplacement d'une personne n'est *pas* cependant un déploiement, et en tant que tel ne se voit pas permis ou restreint par d'autres règles ou un texte de jeu de déploiement. Par exemple vous n'avez pas besoin d'une **présence** ou d'icône de Force sur votre côté de la localisation pour remplacer une personne à cet endroit. De façon similaire, vous n'avez pas besoin d'observer les **Dagobah deployment rules (règles de déploiement sur Dagobah)** pour les buts du remplacement (à moins que la nouvelle version de la personne n'ait une restriction de déploiement concernant Dagobah dans son texte de jeu). De façon similaire, vous ne pouvez pas remplacer une personne parce qu'une carte d'interruption ou une carte d'effet vous permet de déployer, le remplacement d'une personne n'est pas affecté par la règle **Out of play (hors jeu)** et remplacer une personne ne permet pas à des actions du type " qui vient juste d'être déployé " d'être initiées.

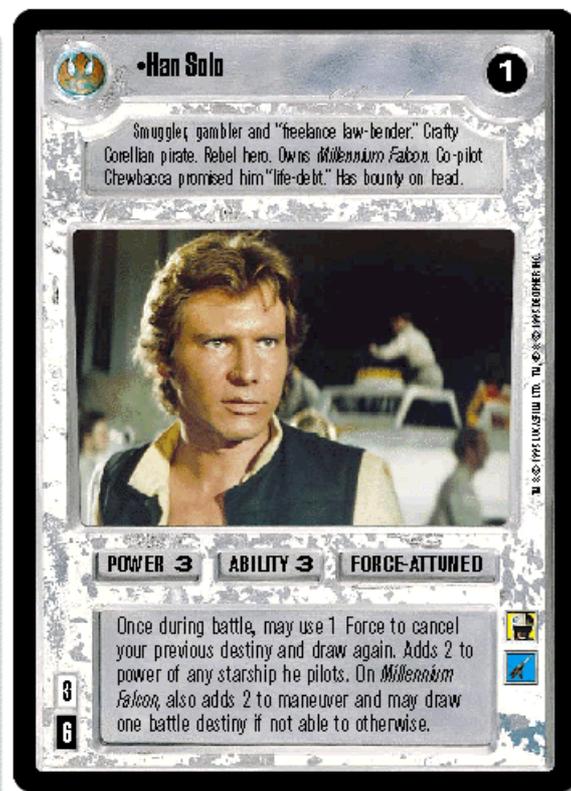
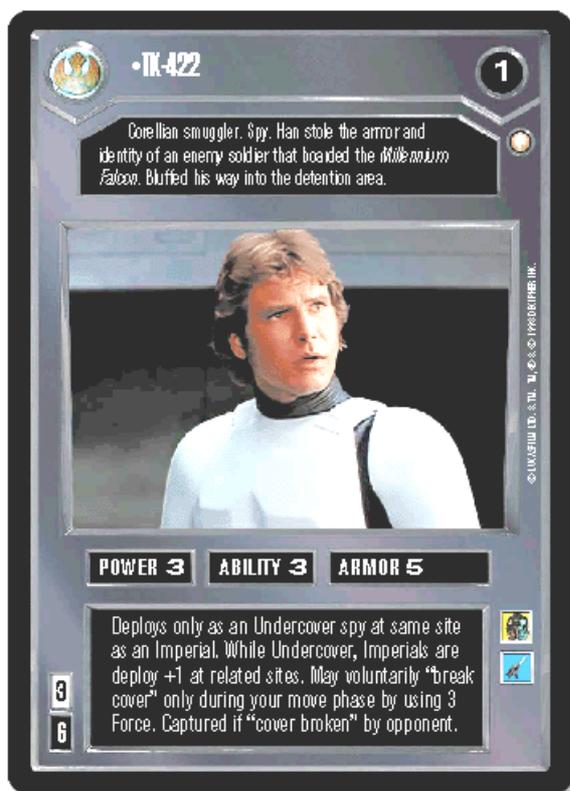
Toutes les cartes déployées sur ou visant le personnage (ou tout effet de jeu résiduel tel qu'être bloqué par une barrière) se transfèrent à la nouvelle version de ce personnage (si c'est possible). Toutes les cartes qui ne sont pas applicables sont placées dans la pile de cartes perdues, avec la version remplacée du personnage. Par exemple si Darth Vader était visé par la carte Clash of sabers (le choc des sabres) et la carte Uncontrollable fury (furie incontrôlable), alors la personne le remplaçant avec la carte Darth Vader, Dark Lord Of The Sith (le seigneur obscur de la Sith) transférerait la carte Uncontrollable fury (furie incontrôlable) vers la nouvelle version et la nouvelle version serait encore sous les effets de la carte Clash of sabers (le choc des sabres).



Par le biais du remplacement d'une personne, vous pouvez remplacer un espion **undercover (clandestin)** par un personnage non espion ou vice versa, aussi longtemps que vous suivez les règles de remplacement données ci-dessus.



Par exemple, la carte TK-422 peut remplacer la carte Han Solo tant que les règles de déploiement de TK-422 sont observées, c'est à dire qu'il y ait un Imperial à cette localisation, que la localisation soit un site et TK-422 doit être clandestin.



De façon similaire, une carte undercover (clandestin) Leia Organa (pouvoir de 3, habileté de 3, espionne) peut être remplacée par la carte Princess Leia (pouvoir de 3, habileté de 4, non espionne), bien que la carte Undercover ne serait pas applicable à la carte Princess Leia (elle n'est pas une espionne) et serait donc perdue .

