

Personas (personnes)

Différentes versions d'un personnage unique sont toutes considérées comme une partie de la même personne (même s'ils sont sur différents côtés de la Force). Pas plus qu'une version de la même personne unique peut être sur la table au même moment.

Toute carte ou action qui vise ou manipule une personne peut viser ou manipuler toute carte qui contient cette personne.

Par exemple : la carte Lando In *Millennium Falcon* (Lando dans le *Faucon milliénaire*) est considérée comme une carte sauvage pour le Sabacc de Cloud City (la cité des nuages) parce qu'elle contient le personnage de • Lando.



Le côté obscur peut déployer Boba Fett In *Slave 1* (Boba Fett dans *l'esclave 1*) gratuitement à une aire de mise à quai où Lyn Me est présent parce que la carte Boba Fett In *Slave 1* contient la personne de • Boba Fett.



De façon similaire, le côté lumineux peut déployer la carte Uncontrollable Fury (furie incontrôlable) sur la carte Death Star Assault Squadron (escadron d'assaut de l'étoile de la mort) puisqu'il a le personnage de •Vader à bord.



Les exceptions à cette règle sont :

- Le texte d'une arme ou d'un équipement qui permet à cette arme ou à cet équipement de se déployer sur un personnage, une personne peut utiliser seulement ce texte pour se déployer sur une carte de personnage. Par exemple, la carte Vader's Lightsaber (le sabre laser de

Vader) ne peut pas se déployer sur le Death Star Assault Squadron (l'escadron d'assaut de l'étoile de la mort).

- La **persona replacement rule (règle de remplacement d'une personne)** s'applique seulement aux cartes de personnages. C'est à dire que seule une carte de personnage peut être remplacée et seulement par une autre carte de personnage de cette personne qui s'y voit permise.

Les différentes versions d'un héros unique représentent de façon conceptuelle la même personne ou la même chose, mais elles sont des cartes différentes. Par exemple, la carte Monnok affecte " toutes les cartes que l'adversaire a en 2 exemplaires ou plus " dans sa main. Si vous jouez Monnok sur un adversaire qui tient dans sa main un Luke Skywalker et un commandant Luke Skywalker, ces personnages ne sont pas affectés par l'interruption parce qu'elle vise des *cartes* en double (non des personnages).





Personas - starships and weapons (personnes - vaisseaux spatiaux et armes)

Certains vaisseaux spatiaux et armes uniques sont représentés sur plus d'une carte. Par exemple, le vaisseau spatial du côté lumineux *Millennium Falcon* (*faucon millénaire*) est représenté par la carte de l'Édition Première en plus d'être contenu dans la carte de l'Édition Enhanced Cloud City (personnages de la cité des nuages renforcés), Lando In *Millennium Falcon*.



Il devrait être noté que le contexte par lequel une carte se réfère à un objet unique est important. Par exemple, bien que l'effet du côté lumineux " Special Modifications " (" modifications spéciales ") se réfère à la carte Millennium Falcon (le faucon millénaire), cette carte ne représente pas une personne de ce vaisseau spatial .



Ces cartes peuvent ne pas toujours être du même type de carte. Par exemple la carte d'arme du côté obscur *Vader's Lightsaber* (*le sabre laser de Vader*) représente un sabre laser unique dans l'univers de Star Wars, et cette arme est aussi représentée sur la carte de personnage *Darth Vader With Lightsaber* (*Darth Vader avec son sabre laser*) où elle est spécifiquement mentionnée dans le texte de jeu .



Les cartes telles que celles-ci représentent de façon conceptuelle des versions multiples du même objet unique.

En tant que telle, la règle d'unicité s'applique à l'objet plutôt qu'à la carte spécifique. Ainsi seule une carte représentant un objet unique (•) peut être sur la table à un moment quelconque.

Voir **unique and restricted cards** (*cartes en exemplaire unique et en nombre restreint*), **out of play** (*hors jeu*).

Pilot icon (icône de pilote)



Une icône sur une carte de personnages indiquant que ce personnage a une compétence de pilote, ou sur un vaisseau spatial, une carte de véhicule indiquant que le vaisseau spatial ou véhicule a un **permanent pilot** (*pilote permanent*) à bord.

Pilot (pilote)

Caractéristique qui permet à un personnage (ou un pilote permanent) de contrôler et déplacer un vaisseau spatial, un véhicule de combat, ou un véhicule navette (indiquée par une icône de pilote sur le personnage, le vaisseau spatial, ou la carte de véhicule).

Un vaisseau spatial, un véhicule de combat, ou un véhicule navette doivent avoir un pilote pour se déplacer et utiliser leur puissance, leur manœuvre, leur hypervitesse, leur vitesse terrestre, leurs armes et leurs équipements.

Quand un personnage pilote est déployé ou déplacé à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial, ce personnage est considéré comme agissant comme un pilote si une capacité suffisante de pilote est disponible. Vous pouvez désigner quels personnages agissent comme pilotes (c'est à dire que vous pouvez les répartir entre les capacités de pilotes et de passagers) à n'importe quel moment durant votre phase de déploiement ou de déplacement. Tous les pilotes à bord d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule en excès de sa capacité de stockage de pilotes sont des passagers et ainsi ne peuvent pas renforcer le vaisseau spatial ou le véhicule. Tous les modificateurs à la puissance personnelle d'un pilote n'augmentent pas le bonus que le pilote accorde au vaisseau spatial ou au véhicule.

Place in (deck or pile) : placez dans (un deck ou une pile)

Voir **leaves table (quitte la table)**.

Planet (planète)

Le terme planète inclut une localisation de système planétaire et tous ses sites et ses secteurs de nuages. Des propositions telles que "à cette planète" et "sur cette planète" ont leur signification normale (voir **prepositions : prépositions**). Les secteurs d'astéroïdes groupés de façon adjacente à une planète sont "connexes" à la planète mais ne sont pas une partie de celle-ci (par exemple un vaisseau spatial dans les astéroïdes n'est pas "à" la planète)

Planet Defender Ion Cannon (canon à ions, défenseur de planète)

Se déploie sur un site d'une base rebelle extérieur. Durant une bataille au système connexe peut viser un vaisseau spatial capital là en utilisant deux points de Force. Tirez une destinée. Si la destinée +3 > au blindage, toutes les armes du vaisseau spatial à bord de la cible sont perdues, la puissance = 0 et l'hypervitesse = 0.

Voir **ion weapons (arme à ions)**, voir **long-range weapons (armes à longue portée)**.

Played (joué)

Les seules cartes qui "se jouent" sont des cartes d'interruption et les événements épiques qui ne se déploient pas sur la table. (C'est à dire les cartes Commence Primary Ignition : commencez l'allumage principal et Target The Main Generator : visez le générateur principal).

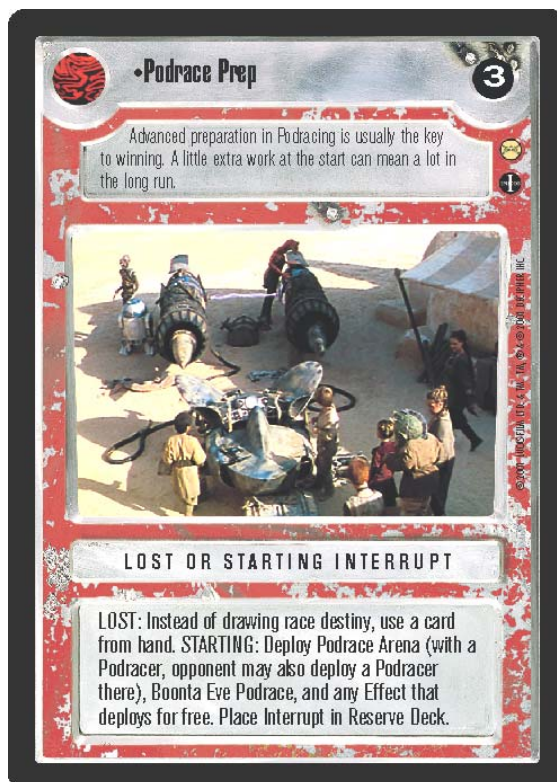


Une telle carte est " jouée " quand elle est prise de la main, montrée à l'adversaire et initiée comme action. Tous les autres types de cartes "se déploient" plutôt que " se jouent " .

Plead My Case To The Senate / Sanity And Compassion (plaidez ma cause au Sénat / bon sens et compassion)

Voir **My Lord is That Legal ? / I Will Make it Legal (Monseigneur est ce légal / je le rendrai légal)** .

Podrace Prep (préparation à la course de modules)



La fonction de départ de cette carte d'interruption ne peut pas être utilisée pour déployer un effet qui cite un coût de déploiement quelconque dans son texte de jeu (tel que la carte Beggar : mendiant) .



Voir **deploy cost** (coût de déploiement) .

L'utilisation de la fonction perdue de cette carte d'interruption remplace un seul tirage de destinée de courses. Les tirages de destinée de courses additionnels peuvent néanmoins être tirés normalement (ou substitués par une carte de la main en utilisant des exemplaires additionnels de la carte Podrace Prep : préparation à la course de modules) . Ceci constitue une annulation d'une règle additionnelle antérieure .