

### Podracer ( module de course )

L'extension Tatooine inclue un nouveau type de carte, le module de course, indiqué par une

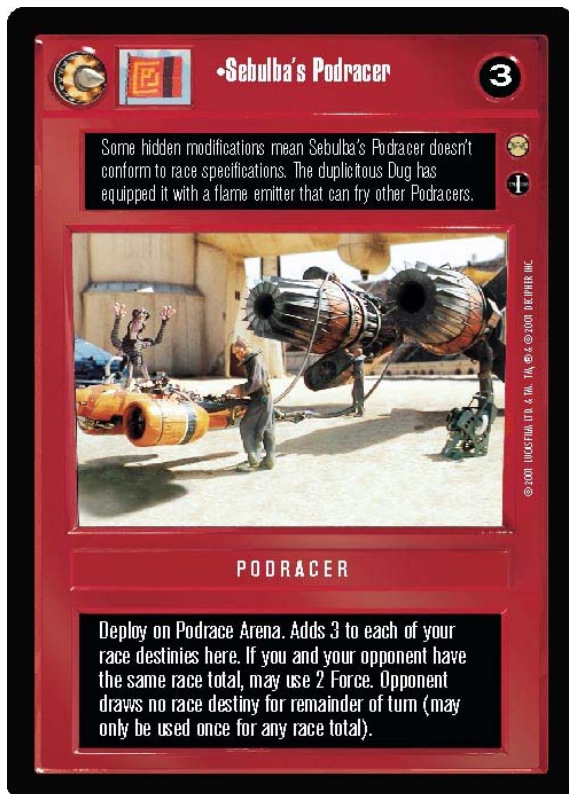


icône représentant le moteur d'un module de course . Ils représentent des machines renommées que les pilotes de Podracers utilisent pour se mesurer dans le sport à haute vitesse, dangereux de la course de modules .

Les mécanismes pour une course de modules sont contenus dans la carte d'évènement épique **Boonta Eve Podrace ( la course de modules de la veille de la Boonta )** .

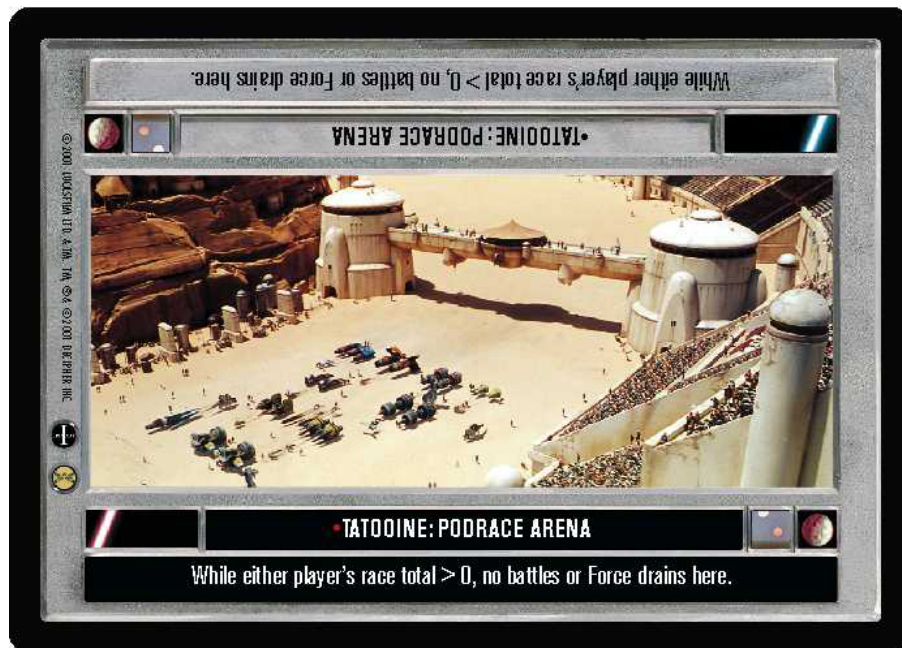


Bien que vous puissiez participer à une course sans une carte de Podracer ( l'évènement épique vous permet de placer une destinée de course sur la carte Podrace Arena : l'arène de courses de modules ), vous trouverez que vos chances de gagner seront grandement renforcées en utilisant des cartes telles que le **Sebulba's Podracer (Podracer de Sebulba)** ou le **Anakin's Podracer (Podracer d'Anakin)**.



Toutes les références à Podracer visent une carte de type Podracer. Ceci signifie que les cartes telles que A step backwards ( un pas en arrière ) ne peuvent pas être jouées contre une destinée de course qui est empilée sur la carte Podrace Arena ( l'arène de course de modules ).





### Podracer – damage and repair ( module de course - dommages et réparation )

Durant une course, votre Podracer peut devenir " endommagé " par des cartes telles que **Hit Racer** ( véhicule de course touché ) et **Losing Track** ( hors piste ) .



Pour indiquer ceci, tournez le Podracer de 180° si bien qu'il est inversé par rapport à son propriétaire. ( Notez qu' endommager un Podracer déjà endommagé n'a pas d'effet ). Lorsqu'il est endommagé, vous pouvez tirer une *Race Destiny* ( destinée de course ), mais si vous choisissez d'utiliser cette destinée de course ( en la plaçant sur votre Podracer endommagé ), vous devez d'abord perdre un point de Force.

Si votre Podracer endommagé est "réparé" (par exemple par une carte **Pit Droid : le droïde de la fosse**) retournez le à son orientation normale .



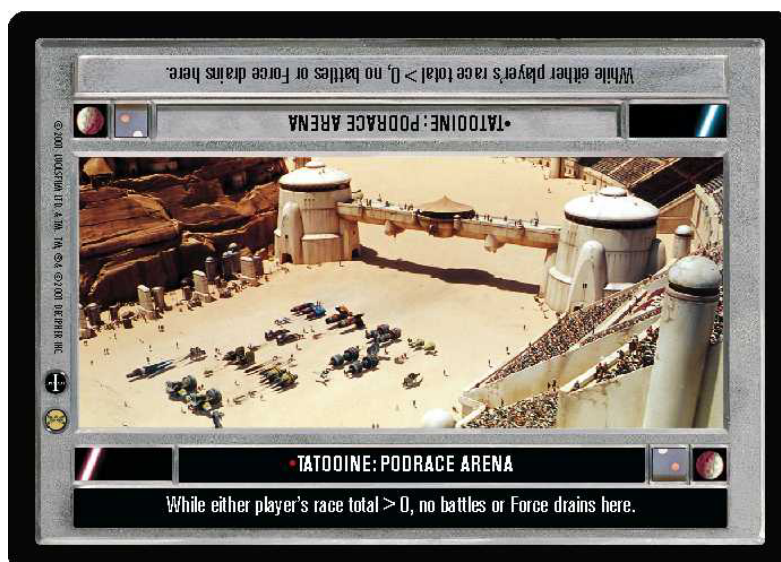
### **Podracer - deploy ( module de course - déploiement )**

Les cartes de Podracer se déploient durant votre phase de déploiement ( gratuitement à moins que cela ne soit spécifié autrement ) de votre côté de la localisation de la course indiquée dans leur texte de jeu. Vous n'avez pas besoin d'une présence ou d'icône de Force pour déployer votre Podracer.

Votre module de course est considéré comme étant présent, et " à " cette localisation .

### **podracer - race destiny and race total ( module de course – destinée de course et total de course )**

L'évènement épique indique quand vous pouvez tirer une *race destiny* ( *destinée de course* ) . Les *Race destiny draws* ( *les tirages de destinées de course* ) que vous décidez d'utiliser sont empilés sur votre Podracer ( ou sur la carte Podrace Arena : l'arène de course de modules si vous n'avez pas de Podracer là ) dans l'ordre ou ils sont tirés, et votre *race total* ( *total de course* ) est la somme de tous les tirages de destinées de course empilés sur un Podracer particulier (en plus de tous les modificateurs ) .



L'un ou l'autre joueur peut regarder n'importe quel empilement de destinées de course à tout moment ( soyez prudent ne pas changer l'ordre des cartes à cet endroit ) .

Une fois utilisée ( ou " empilée " ), une destinée de course n'est plus considérée comme étant un tirage de destinée et à ce titre n'est pas affectée par quelque chose qui annulerait, modifierait ou remplacerait un tirage de destinée.

Les destinées de course placées sur la carte Podrace Arena ( l'arène de course de modules ) ou sur un module de course ne sont pas considérées comme étant à cette localisation, et ne sont pas sur la table. Ainsi, par exemple, elles ne pourraient pas être affectées par les actions qui visent " toutes les cartes à une localisation, " telles que Thermal Detonator ( détonateur thermal ) .



### Podracer – using multiple podracers in a race ( utilisation de podracers multiples dans une course )

Vous pouvez déployer plus qu'un type de Podracer pour une seule course (bien qu'actuellement, le côté lumineux n'ait que la carte Anakin Podracer : le module de course d'Anakin de disponible ) .



Comme spécifié sur l'évènement épique, vous avez seulement le droit de tirer une destinée de course par phase de contrôle, ainsi, si vous avez plus qu'un Podracer dans l'arène, vous devez déclarer pour quel Podracer vous êtes en train de tirer avant que vous ne tiriez la destinée .

### Polarized negative power coupling (V) – Clarification : Couplage d'énergie négatif polarisé (V) – Clarification

Se déploie sur la table. Chaque fois qu'un joueur utilise une carte d'interruption utilisée depuis sa main, stockez-la ici. Chaque joueur peut utiliser 2 points de Force pour placer une carte ici dans la pile de carte utilisée de son propriétaire. L'un ou l'autre joueur peut perdre 2 points de Force pour placer une carte ici dans la pile de cartes perdues de son propriétaire.

Cette carte ne stocke pas les cartes d'interruption utilisée ou perdue ni non plus les cartes d'interruption utilisée ou de départ.

### Politics ( opinions politiques )

Certains personnages ont une valeur numérique intitulée Politics ( opinions politiques ). Ceci indique leur puissance politique relative lorsqu'il votent ( se battent ) au Sénat galactique .



Un personnage dont les opinions politiques = 0 ( même s'il est temporairement réduit ) est un personnage sans opinion politique. Une personnage sans opinion politique peut avoir ses opinions politiques qui bénéficient d'un bonus par d'autres actions de jeu .

### **Ponda Baba**

*Puissance de +3 quand il se bat au même site que le docteur Evazan, à moins que l'adversaire ait un sabre laser présent. Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote.*

### **Pops**

*Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il pilote Gold 5 (Or 5), ajoute aussi 1 à la manoeuvre et tire une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement.*

### **Portable Fusion Generator (générateur à fusion portable)**



L'ajout d'un point à la puissance d'un droïde dure jusqu'à ce que ce droïde ne soit plus présent ou que vous choisissiez d'éteindre l'augmentation.

### **Power (puissance)**

Un attribut de personnages, de véhicules et de vaisseaux spatiaux qui représente leur Force globale (représente symboliquement l'expérience, l'entraînement, la compétence tactique, les armements incorporés, etc...) .

### **Power Harpoon (Le harpon énergétique)**

*Utilisez deux points de Force pour déployer sur votre véhicule de combat ou votre véhicule de navette. Peut viser un AT-AT ou AT-ST pour un point de Force. Tirez une destinée. La cible s'écrase si la destinée + la manoeuvre de votre véhicule > 8. Votre véhicule s'écrase si la destinée = 0.*

### **Power Pivot (pivot d'énergie)**





Durant une bataille, la 1ère fonction de cette carte d'interruption vous permet de réduire la puissance d'un vaisseau spatial de votre adversaire pour le restant de la bataille seulement.

**Power segment (segment de puissance)**

Voir **battle -power segment (bataille -segment de puissance)**.

**Precise attack (attaque précise)**

Voir l'équivalent du côté lumineux, **Combined Attack (attaque combinée)** .

**Prepared Defenses ( défenses préparées )**



Lorsqu'on déploie des effets utilisant cette carte d'interruption de départ, chaque effet se déploie séparément et toutes les actions automatiques se résolvent normalement. Ainsi, si cette carte d'interruption de départ est utilisée pour déployer la carte Naboo Occupation ( Occupation de Naboo ), No Escape ( Pas d'Évasion ) et Imperial Arrest Order ( Ordre d'arrestation impériale ), la carte Naboo Occupation ( Occupation de Naboo ) peut être déployée d'abord ( et sera immédiatement perdue ), suivie par la carte No Escape qui permet au joueur du côté obscur de prendre la carte du haut de la pile de cartes perdues dans la main, suivie par la carte Imperial Arrest Order ( Ordre d'arrestation impériale ) .



Voir Heading for the medical fregate ( se diriger vers la frégate médicale ) .