

### 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.

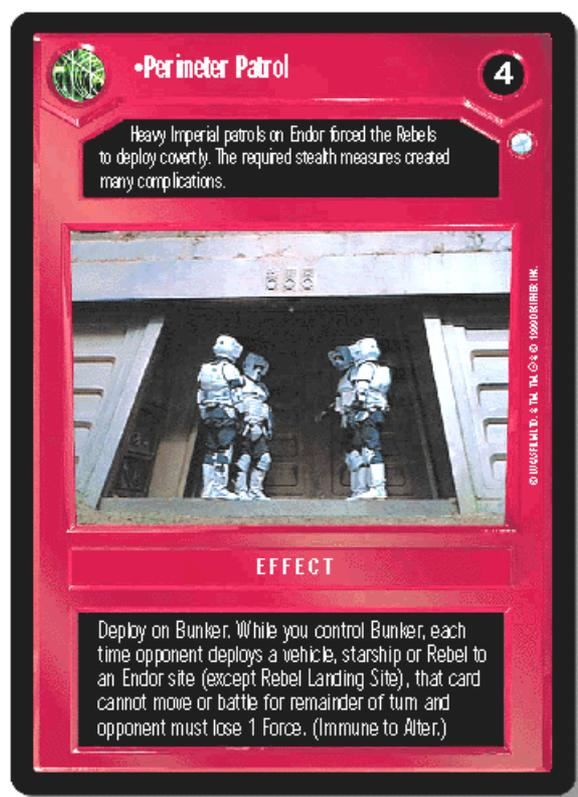
### **Peeking at cards (jeter un coup d'œil furtif sur des cartes)**

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.

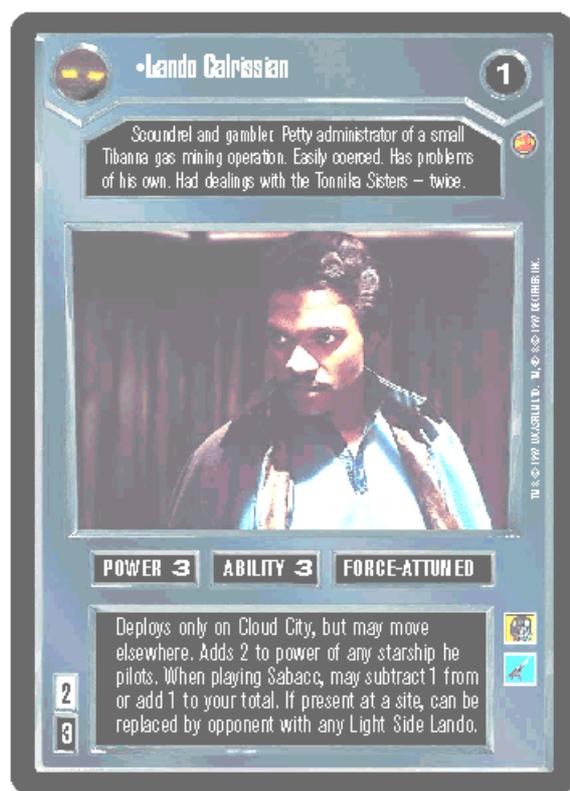
Si le texte de jeu d'un personnage avec une arme permanente est annulé ou suspendu, ce personnage est néanmoins considéré comme étant en possession de l'arme qui est spécifiée dans le texte de jeu de ce personnage ( bien que ce personnage soit incapable d'utiliser le texte de ses armes ).

" 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.

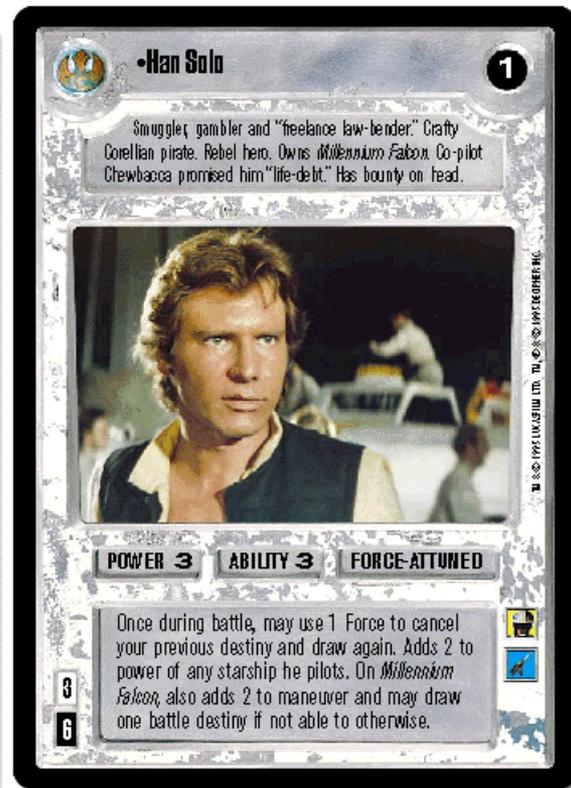
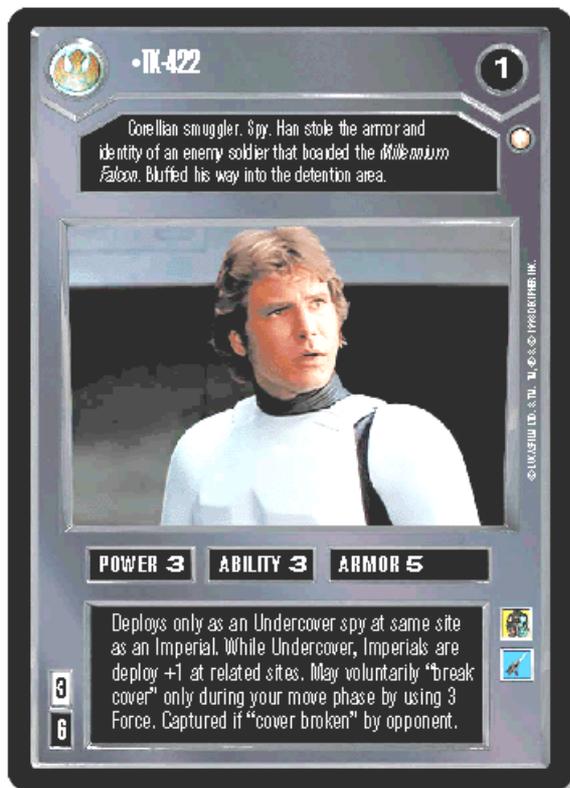
Toutes les cartes déployées sur ou visant le personnage ( ou tout effet de jeu résiduel tel qu'être bloqué par une barrière ) se transfèrent à la nouvelle version de ce personnage (si c'est possible). Toutes les cartes qui ne sont pas applicables sont placées dans la pile de cartes perdues, avec la version 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 .



### 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.

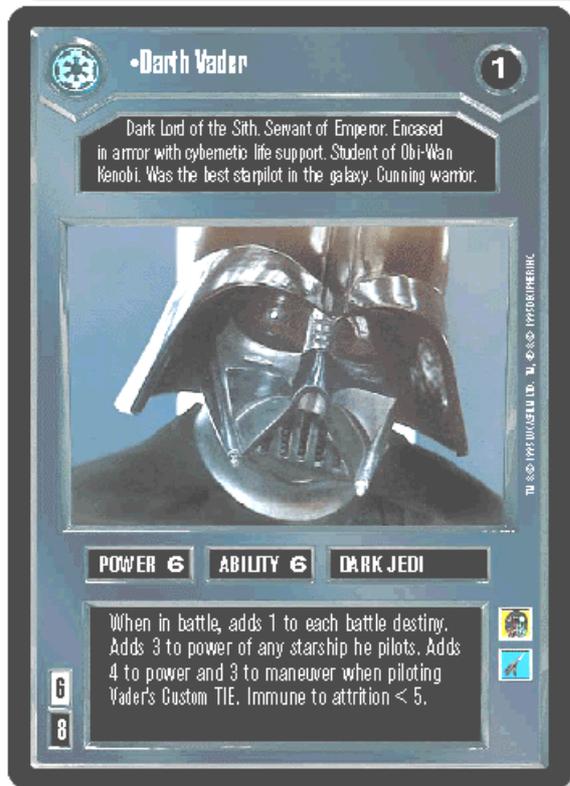
Par exemple : la carte Lando In *Millennium Falcon* (Lando dans le *Faucon milliénaire*) est considérée comme une carte sauvage pour le Sabacc de Cloud City (la cité des nuages ) parce qu'elle contient le personnage de • Lando.



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).

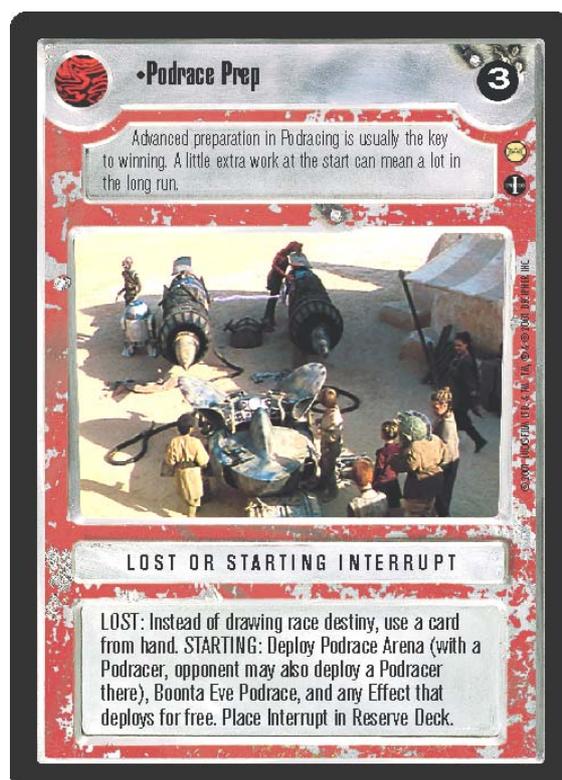


Une telle carte est " jouée " quand elle est prise de la main, montrée à l'adversaire et initiée comme action. Tous les autres types de cartes "se déploient" plutôt que " se jouent " .

**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 .

### Podracer ( module de course )

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

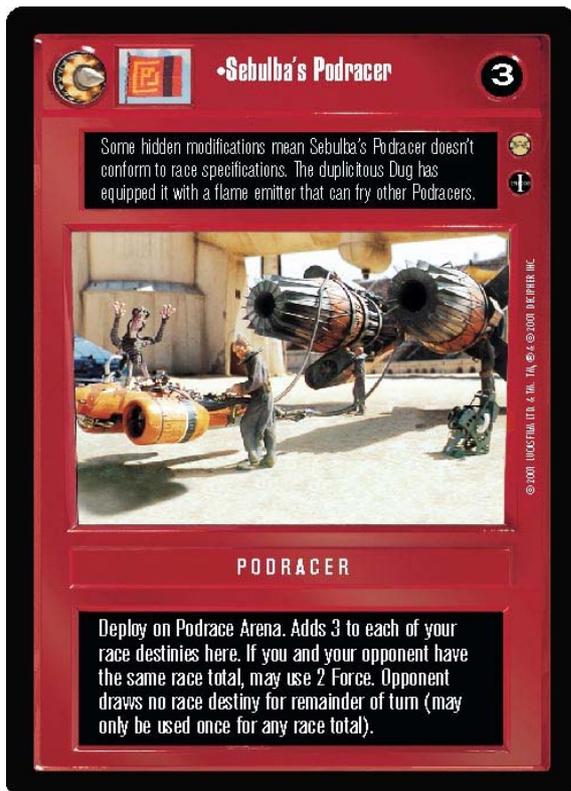


icône représentant le moteur d'un module de course . Ils représentent des machines renommées que les pilotes de Podracers utilisent pour se mesurer dans le sport à haute vitesse, dangereux de la course de modules .

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 )** .

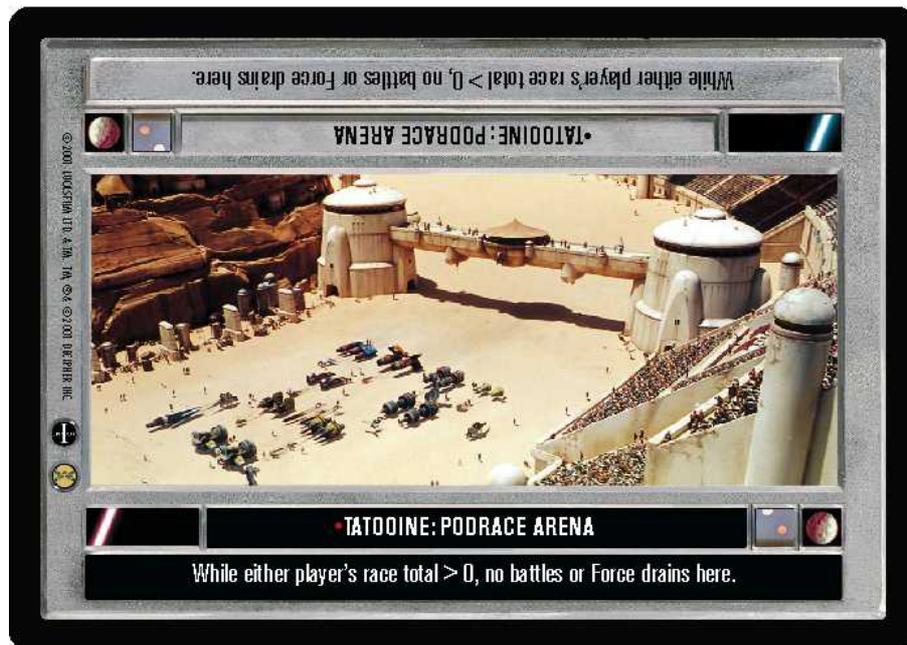


Bien que vous puissiez participer à une course sans une carte de Podracer ( l'évènement épique vous permet de placer une destinée de course sur la carte Podrace Arena : l'arène de courses de modules ), vous trouverez que vos chances de gagner seront grandement renforcées en utilisant des cartes telles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



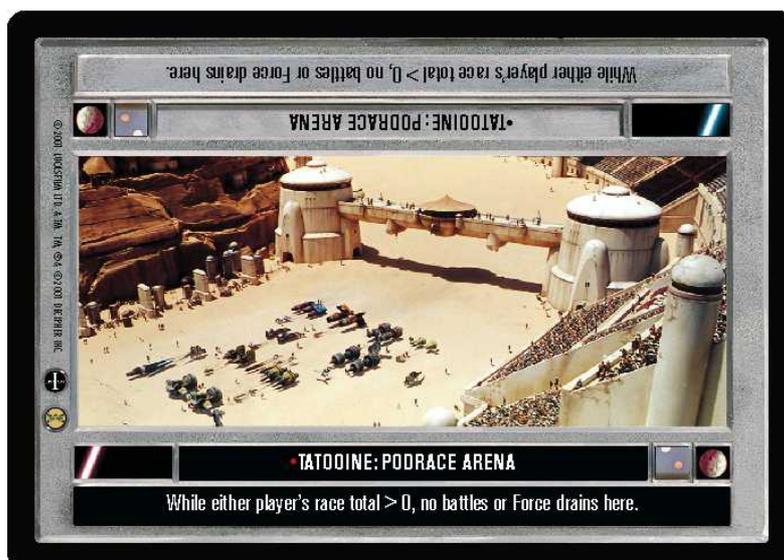
### **Podracer - deploy ( module de course - déploiement )**

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'Evasion ) 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 ) .



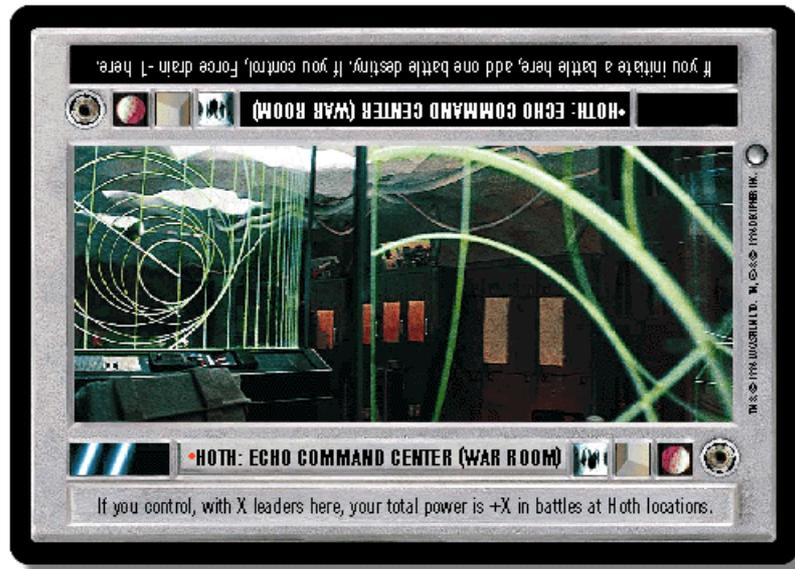
Voir Heading for the medical fregate ( se diriger vers la frégate médicale ) .

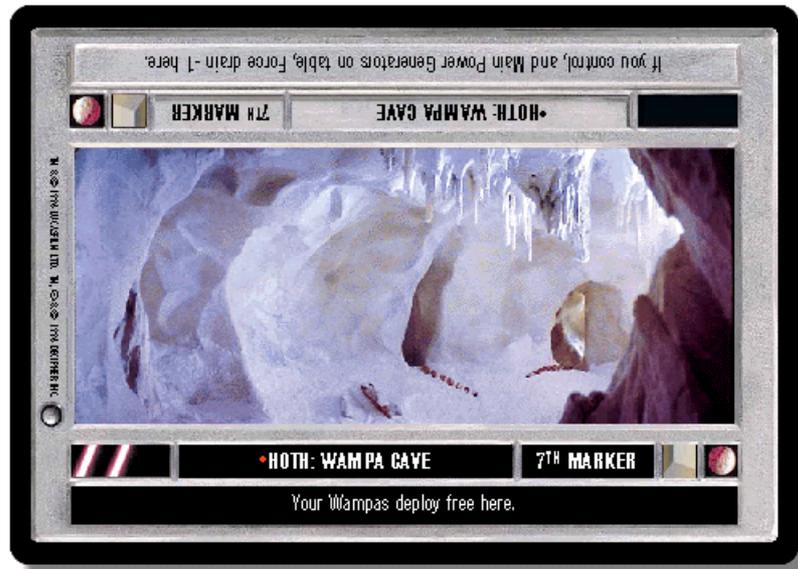
### Prepositions (prépositions)

Les prépositions (à, sur, à bord de, vers, depuis, dans, etc...) sont utilisées pour exprimer des relations simples entre les cartes , et ont leur signification normale en langue anglaise .

Un personnage, un vaisseau spatial, une arme de véhicules ou un équipement est à une localisation si il ou elle est " sur " une planète, si il ou elle est :

- (1) présent à tout site, secteur des nuages ou de l'étoile de la mort II connexe au nom de cette planète.
  - (2) sur le pont, le cockpit ou l'aire de chargement d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule qui est présent à tout site, secteur de nuages ou de l'étoile de la mort II connexe à ce nom de planète.
- Ainsi, par exemple, Luke est sur " Hoth " s'il est présent à la carte Echo Command Center ( le centre de commandement de Echo ), à l'intérieur de la carte Wampa Cave ( la caverne du Wampa ) ou en train de piloter la carte Rogue 1 au site Ice Plains ( les plaines de glace ) .



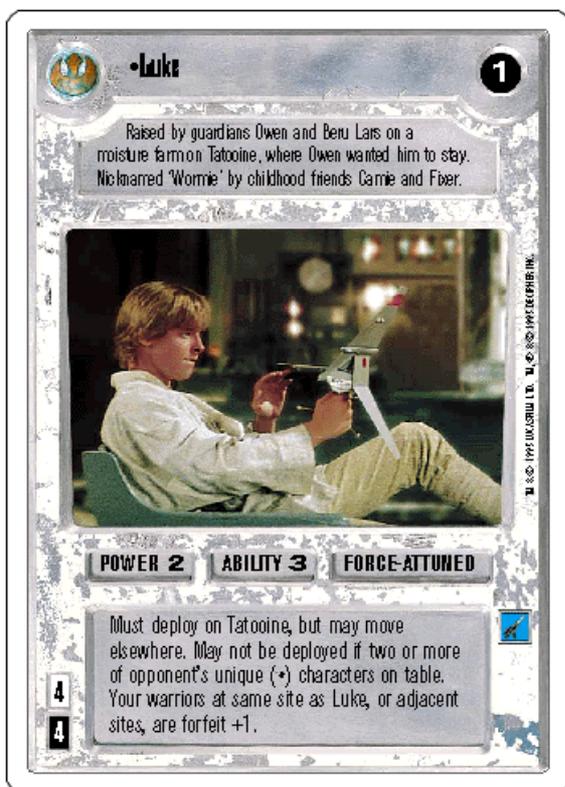




Un personnage, un vaisseau spatial, un véhicule, une arme ou un équipement est "à" une planète si :

- (1) il est sur cette planète
- (2) sur le pont, le cockpit ou l'aire de chargement d'un vaisseau spatial qui est présent "à" ( en orbite autour de ) ce système.

Par exemple Luke est "à Hoth" s'il est en train de piloter Red 5 et si Red 5 est présent au système de Hoth.





Un personnage, un vaisseau spatial, un véhicule, une arme ou un équipement est " à bord " ( ou " sur " ) d'un vaisseau spatial ou un véhicule s'il est :

(1) présent à tout site connexe à ce vaisseau spatial ou à ce véhicule.

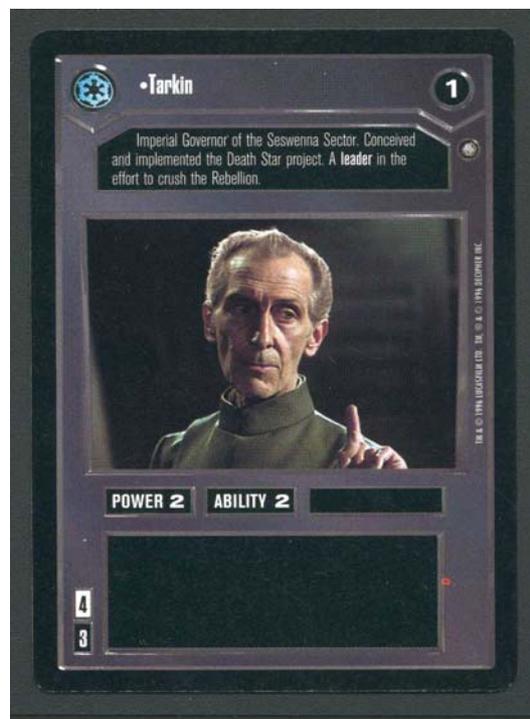
(2) sur le pont, le cockpit ou l'aire de chargement de ce vaisseau spatial ou de ce véhicule.

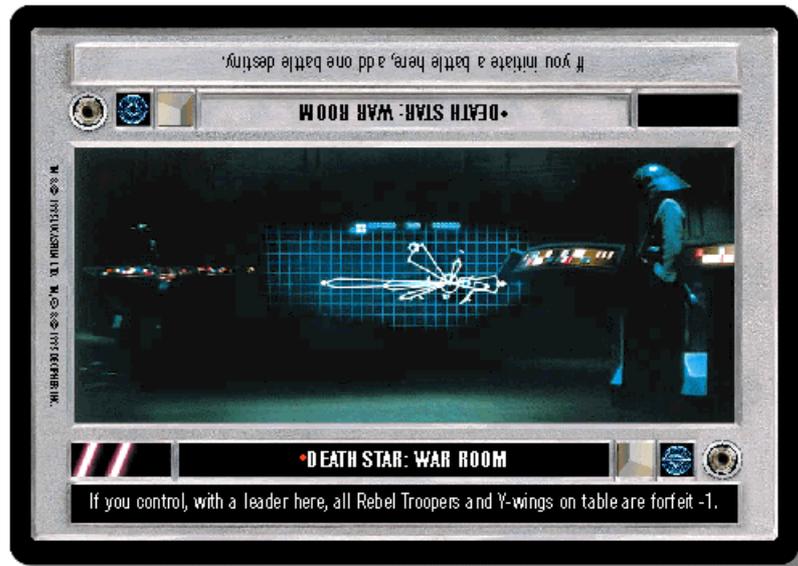
Ceci signifie que Luke ne serait pas à Hoth s'il était sur le site Home One : Docking Bay ( celui de la patrie : aire de mise à quai ) alors que le croiseur stellaire Home One ( celui de la patrie ) était présent au système de Hoth.





Dans ce cas Luke est sur le site Home One Docking Bay ( celui de la patrie : aire de mise à quai ) et à bord du Home One ( celui de la patrie ). De façon similaire, Tarkin au site Death Star : War room ( l'étoile de mort : salle de guerre ) alors que l'étoile de la mort est en orbite autour d'Alderaan n'est pas " à Alderaan ", mais l'étoile de la mort y est .





Voir **presence** et **present** .

### **Presence (présence)**

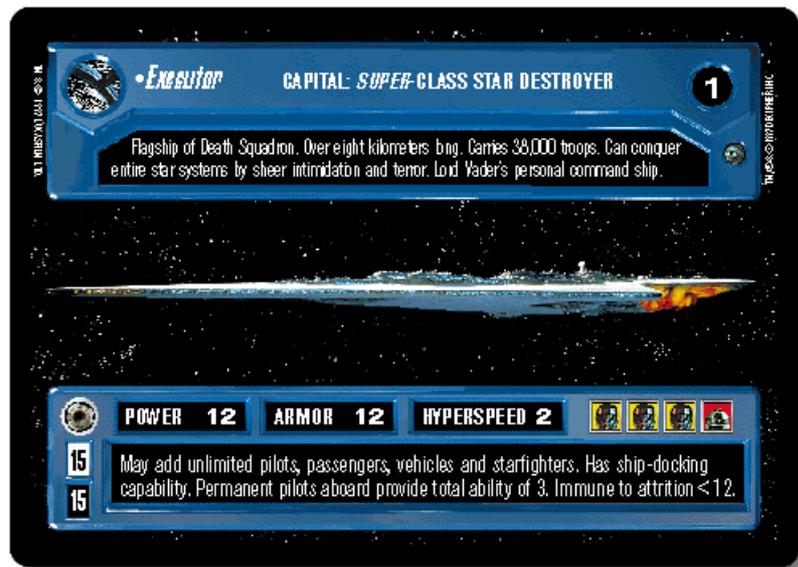
Pensez à la présence au sens spirituel comme la force émanant d'un individu.

Souvenez-vous de Vador disant je sens quelque chose, une présence que je n'ai pas sentie depuis...

En termes de jeu, chacun de vos personnages avec une habileté crée une "présence" à une localisation que les personnages de votre adversaire peuvent détecter (même quand ils sont sur le pont, dans le cockpit ou l'aire de chargement d'un véhicule fermé ou d'un vaisseau spatial) .

Avoir une présence à un site est maintenant défini comme (1) ayant une habileté totale de 1 ou plus présente à cette localisation ou bien (2) avoir un véhicule ou un vaisseau spatial présent à cette localisation qui a une habileté totale de 1 ou plus sur son pont, dans le cockpit ou l'aire de chargement.

Aucune carte ne peut créer une présence à plus d'une localisation . Par exemple, si l'Executor est à Dantooine avec Ozzel sur le pont et Vader sur la carte de site Executor: main corridor ( Executor: corridor principal ), alors Ozzel (et les pilotes permanents ) créent une présence seulement au système Dantooine, alors que Vader crée une présence seulement au site du corridor .



**Admiral Ozzel**

Leader of the Emperor's Death Squadron assigned to hunt down and crush the Rebellion. As clumsy as he is stupid. Has just failed Darth Vader for the next-to-last time.



POWER 3 ABILITY 2

Your capital starships are deploy -1 to same system. Adds 2 to power of any starship he pilots. Immediately lost if Vader is on table and opponent 'reacts' to same location as Ozzel.

0  
4

TU © 1997 LUCASFILM LTD. TM & © 1997 LUCASFILM LTD.

**Darth Vader**

Dark Lord of the Sith. Servant of Emperor. Encased in armor with cybernetic life support. Student of Obi-Wan Kenobi. Was the best starpilot in the galaxy. Cunning warrior.

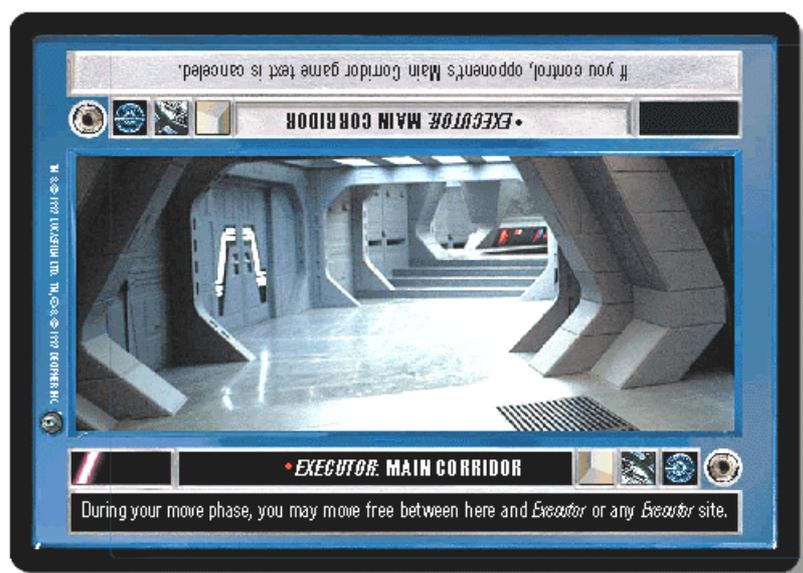


POWER 6 ABILITY 6 DARK JEDI

When in battle, adds 1 to each battle destiny. Adds 3 to power of any starship he pilots. Adds 4 to power and 3 to maneuver when piloting Vader's Custom TIE. Immune to attrition < 5.

6  
8

TU © 1997 LUCASFILM LTD. TM & © 1997 LUCASFILM LTD.



Voir prepositions .

### Presence icon ( icône de présence )

L'icône dépeignant un droïde de bataille est utilisée pour indiquer une unité ( tel qu'un droïde de bataille ou un chasseur stellaire droïde ) qui est optimisée pour la conquête d'un terrain et son contrôle.



Une carte avec cette icône a une présence à sa localisation pour tout usage même si elle n'a pas d'habilité. Ainsi une carte Destroyer Droïd ( droïde destroyer ) peut occuper et contrôler une localisation, drainer de la Force, bloquer un drainage de Force de l'adversaire, se battre, être attaqué dans une bataille...



En plus une carte avec cette icône ne peut pas être la cible d'une carte Restraining Bolt ( boulon d'entrave ) et ne peut pas être " achetée " par la carte Wioslea .



**Presence of The Force ( présence de la Force )**



Cet effet n'est pas cumulatif; si vous en jouez 2 à la même localisation, la seconde carte n'a pas de résultat (voir **cumulative : cumulatif**).

### **Présent (présent)**

Pensez à ce terme comme s'appliquant à quelque chose qui est physiquement à un certain endroit (par exemple un vaisseau spatial peut être en contact physique avec "l'espace" à une localisation de système, mais pas un personnage). Aucune carte n'est considérée comme étant présente à plus d'un endroit à un même moment. Il y a 4 endroits où une carte peut être présente dans le jeu:

- . à une localisation de site ;
- . à une localisation de secteur ;
- . à une localisation de système ; ou
- . sur une carte de véhicule fermé ou de vaisseau spatial (sur le pont, au cockpit ou à l'aire de chargement) .

Par exemple, si la carte Red 5 est au système de Hoth avec Luke à bord, alors Red 5 est présent au système de Hoth et Luke est présent à bord de Red 5 (bien que Luke est au système de Hoth, il n'est pas présent à ce système).



Deux cartes ou plus sont présentes avec une autre si elles sont présentes au même endroit .  
**Voir prepositions (prépositions)**

**Present, presence and prepositions (présent, présence et prépositions) – a simple example (un exemple simple) –**

Ces trois concepts, bien qu'étroitement liés, ont des différences très importantes dans le jeu. Comme expliqué sous les entrées correspondantes, pensez aux prépositions comme quelque chose de relationnel, à la présence comme quelque chose de spirituel et au mot présent comme quelque chose de physique. Ces termes se chevauchent quelque peu, et sont souvent utilisés ensemble pour appliquer une carte d'une manière spécifique. Ces trois concepts sont faciles à comprendre si vous les prenez un par un.

Par exemple, si Bossk est à bord de la carte Bepin motors void spider (l'araignée du vide des usines de Bepin) à Tatooine: Lars' moisture farm (la ferme hydroponique de Lars ), les données suivantes sont vraies :



Prépositions:

. Bossk est à la ferme, à Tatooine, sur Tatooine et sur (ou à bord de) la carte Void spider (l'araignée du vide) .

. La carte Void spider ( l'araignée du vide ) est à la ferme, à Tatooine et sur Tatooine.

Présence :

. Bossk crée une présence à la ferme.

. La carte Void spider (l'araignée du vide) ne crée pas de présence à la ferme, mais son pilote permanent le fait .

Présent :

. Bossk est présent à bord de la carte Void spider (l'araignée du vide) .

. La carte Void spider (l'araignée du vide) est présente à la ferme .

Une distinction importante dans cet exemple est que Bossk est à la ferme, mais que, parce que la carte Void spider (l'araignée du vide) est fermée, il n'est pas présent à la ferme .

### Present, presence and prepositions – more detailed example – (Présent, présence et prépositions – exemple plus détaillé -)

Cet exemple décrit une situation de jeu complexe, et est fournie principalement comme référence. Il n'est pas nécessaire pour la plupart des joueurs de s'intéresser eux mêmes à un tel niveau de détails .

Considérons que l'étoile de la mort est en orbite autour de Yavin 4 et que les vaisseaux spatiaux suivants sont au système de l'étoile de la mort :



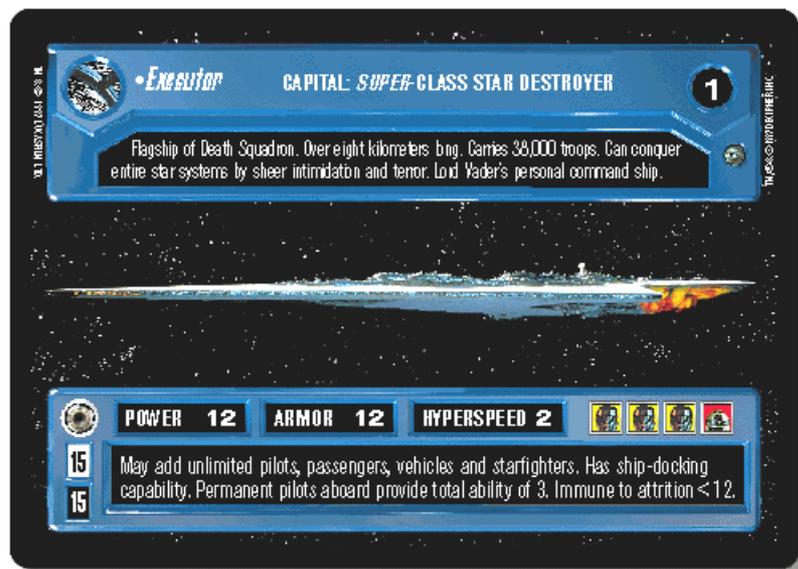
. Millennium falcon (Le faucon millénaire) – Han et C-3PO sont dans le cockpit.



. Red 6 – Jek Porkins est dans le cockpit.



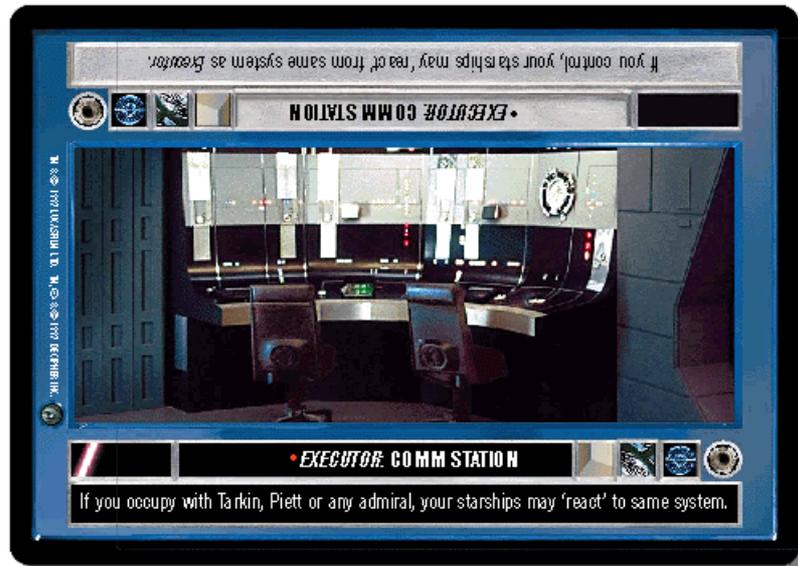
. Executor – Piett est sur le pont ;



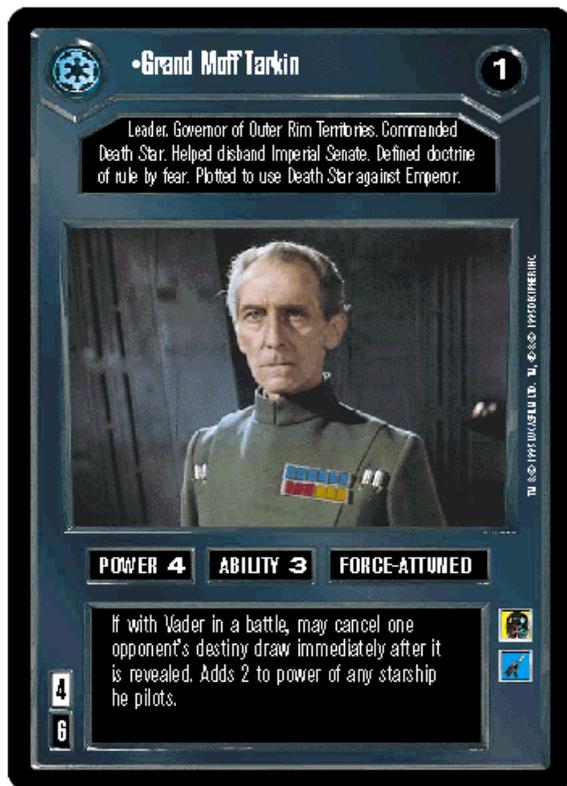


Vader et Luke sont aussi au site Comm station (station de communication ),

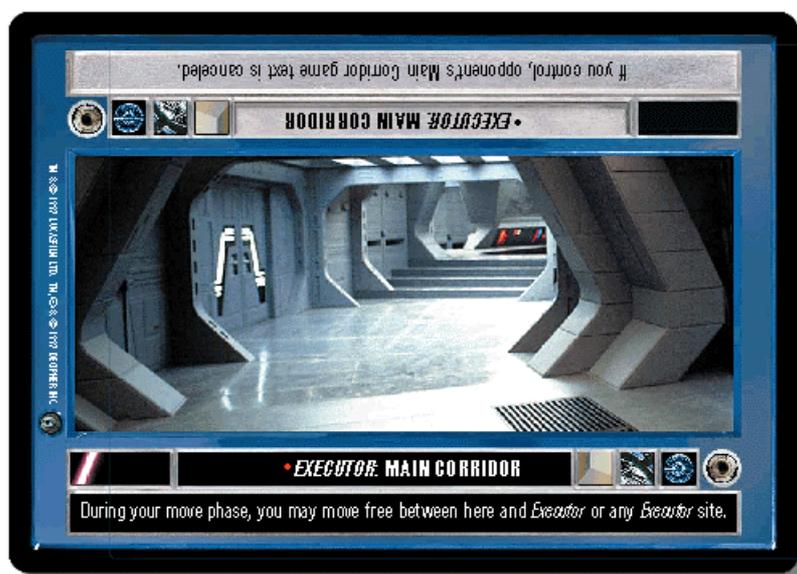




Tarkin est à bord d'un Lift tube (tube ascenseur) à la Comm station (station de communication )



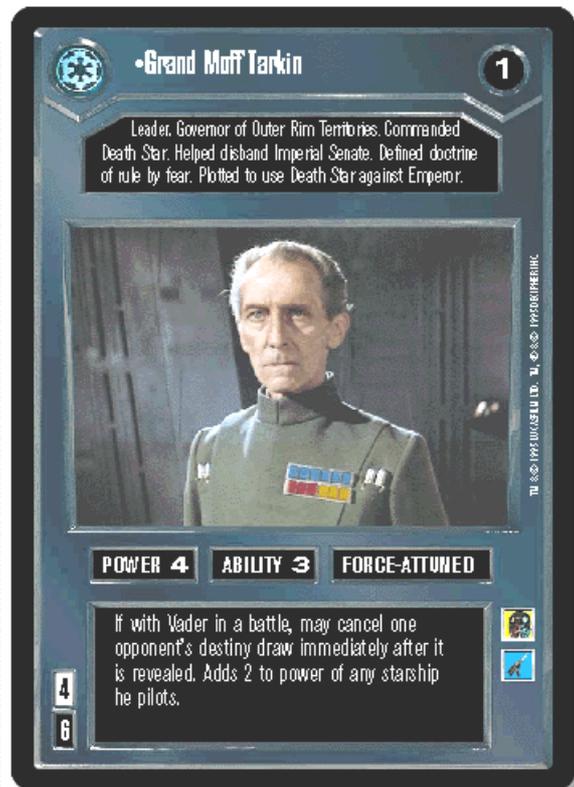
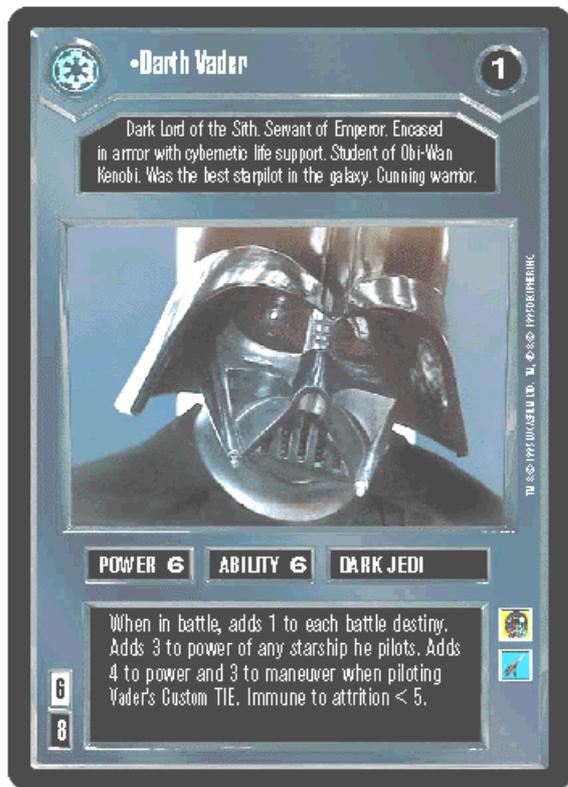
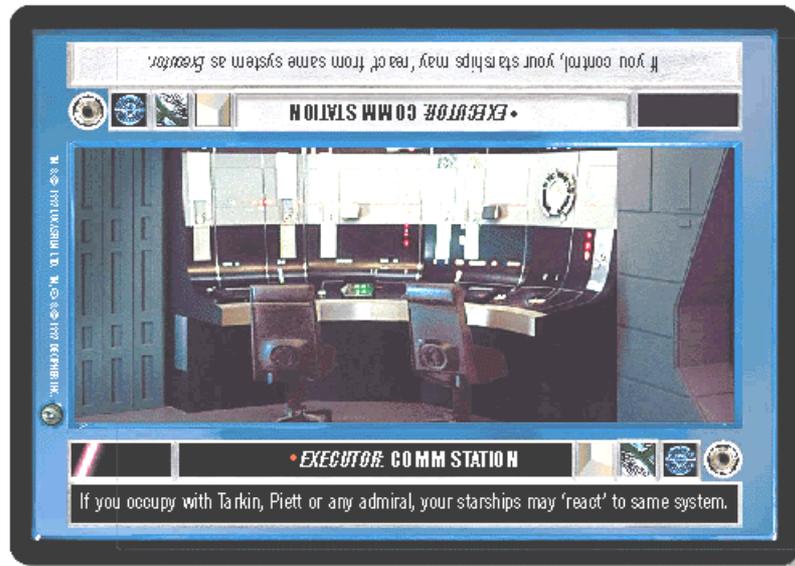
et Leia est au site Main corridor (corridor principal) .



Cet exemple entraîne les conséquences suivantes :

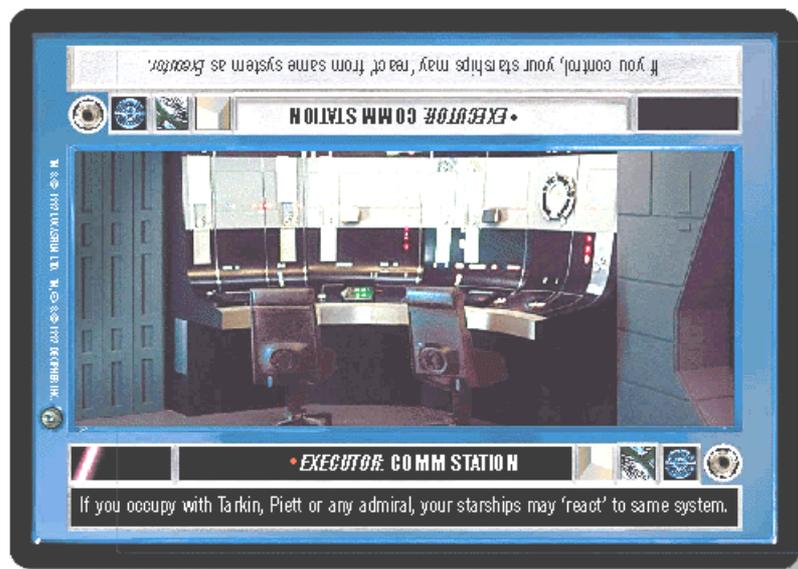
Prépositions :

- . Les personnages , les véhicules, et les vaisseaux spatiaux sont tous à l'étoile de la mort et à Yavin 4 .
- . Les personnages sont tous *sur* (et aussi à *bord de*) leurs vaisseaux spatiaux respectifs .
- . Han est à *la même localisation* que C-3PO , Jek et Pielt .
- . Vader , Tarkin et Luke sont au site Comm station (station de communication ) , à *la même localisation et au même site* .





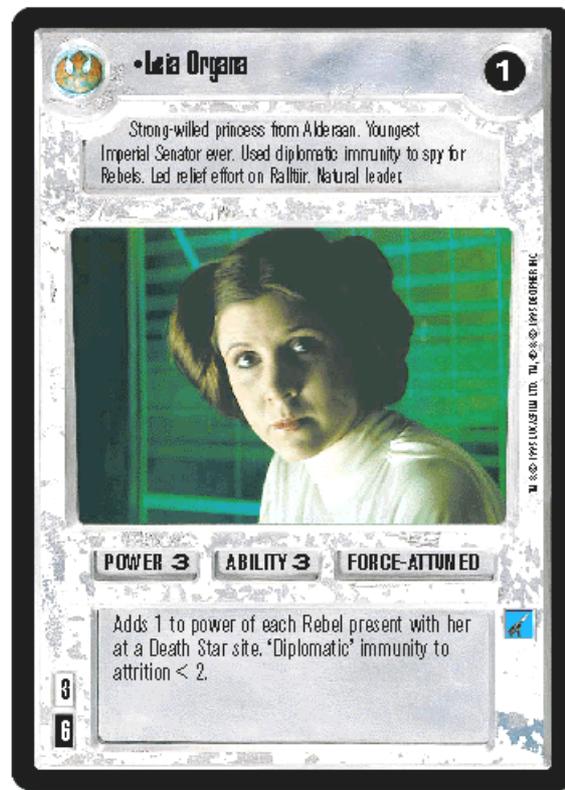
. Le Lift tube (Tube ascenseur ) est *au* site Comm station (Station de communication ) .



. Tarkin est *sur* (et aussi à *bord de* ) le Lift tube .



. Leia est *au* site Main corridor (corridor principal) .





- . Si une bataille survient au système de l'étoile de la mort, Han et Jek sont *ensemble dans une bataille* .
- . Si une bataille survient au site Comm station (station de communication) , Vader et Tarkin sont *ensemble dans une bataille* (ceci peut aussi être exprimé comme " Tarkin est *avec Vader dans une bataille* " ) .

Présence :

- . Han, Jek, Piett et les pilotes permanents de l' Executor créent chacun une présence au système de l'étoile de la mort . ( Les autres personnages non . )
- . Vader, Tarkin et Luke créent chacun une présence au site Comm station (station de communication) .
- . Leia crée une présence au site Main corridor ( corridor principal ) .
- . C-3PO, les vaisseaux spatiaux et le Lift tube (tube ascenseur) ne créent de présence nulle part .
- . Aucune de ces cartes ne crée de présence à Yavin 4 .

Present :

- . Han est present avec C3-PO et les deux sont présents à bord du Falcon (faucon millenium) .
- . Piett est présent à bord de l'Executor .
- . Vader est présent avec Luke et les deux sont présents au site Comm station (station de communication) .
- . Le Lift tube (tube ascenseur) est présent au site Comm station (station de communication) .
- . Tarkin est présent à bord du Lift tube (tube ascenseur) .
- . Leia est présente au site Main corridor (corridor principal) .

### **Pride of the empire (fierté de l'empire)**



Le titre de cet effet immédiat a été modifié pour lire "• Fierté de l'empire". Ainsi, il est maintenant unique (•) .

*Si l'adversaire vient juste de perdre un vaisseau spatial dans une bataille que vous avez gagné, déployez cette carte sur votre chasseur stellaire qui y a participé . Une fois durant chacune des phases de déplacement de votre adversaire, l'adversaire perd 1 point de Force ( 2 si le chasseur stellaire est un TIE/ln ) . En plus, ce chasseur stellaire a un pouvoir de +2 ( Immunisée à la carte Control ) .*

### **Princess Leia (Princesse Leia)**



*Se déploie seulement sur Hoth ou Cloud City (la cité des nuages). Ajoute 1 à la puissance de tout ce qu'elle pilote. Peut se déployer (sur Hoth ou Cloud City : la cité des nuages) ou se déploie en réaction au même site que Han ou Luke. Immunisée à l'attrition < 3.*

**Princess Leia Organa (Princesse Leia Organa)**



Cette version du personnage de Leia entre en jeu soit en se déployant comme une captive ou en de rares occasions remplaçant une Leia différente en utilisant la règle de remplacement des personnages (seulement si cette autre Leia est une captive de Jabba ou d'un chasseur de prime).

**Princess Organa ( princesse Organa )**



Ce rebelle a la caractéristique de sénateur .

### **Prisoner transfers ( transferts de prisonnier )**

Durant votre phase de déplacement, vous pouvez effectuer des transferts de prisonnier (déplacements illimités ) avec vos captifs comme suit :

- . Une escorte présente à une prison peut transférer ( remettre ) son captif à cette prison .
- . Un chasseur de primes ou un guerrier présent à une prison peuvent prendre un captif qui y est emprisonné .

### **Prisons**

Trois sites sont définis comme des prisons :

- Death Star : Detention Block Corridor (L'étoile de la mort : le corridor du bloc de détention),
- Cloud City : Security Tower (Cité des nuages : la tour de sécurité) et
- Jabba's Palace : Dungeon (Le palais de Jabba : le Donjon).

### **Probe Antennae (antennes de détection)**



*Se déploie sur votre carte Probe Droid (le droïde sonde). Ajoute 2 à X pour ce droïde. OU utilisez un point de Force pour déployer sur l'un de vos autres droïdes. Quand il est à un site que vous contrôlez, une fois durant chacune de vos phases de contrôle, vous pouvez jeter un coup d'oeil sur une carte sélectionnée au hasard de la main de votre adversaire.*

### **Probe Droid (droïde sonde)**

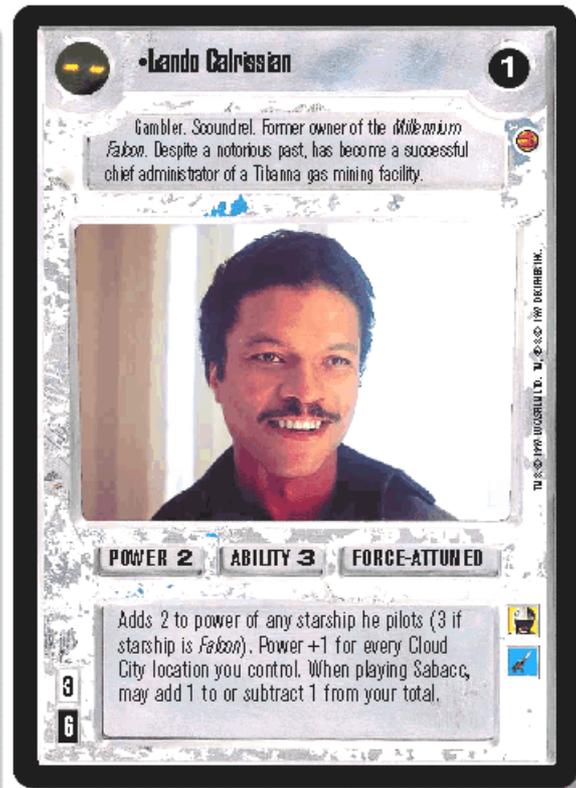
*Se déploie seulement si une carte Star Destroyer (Destroyer stellaire) est sur la table. Une fois durant chacune de vos phases de contrôle, vous pouvez jeter un coup d'oeil sur X cartes sélectionnées au hasard de la main de votre adversaire, où X = le nombre d'icônes (de Force du côté lumineux) au même site. Peut effectuer un drainage de Force, initier une bataille et être attaqué.*

**Voir may Force drain (peut drainer de la Force); voir may initiate battle and be battled (peut initier une bataille et être attaqué)**

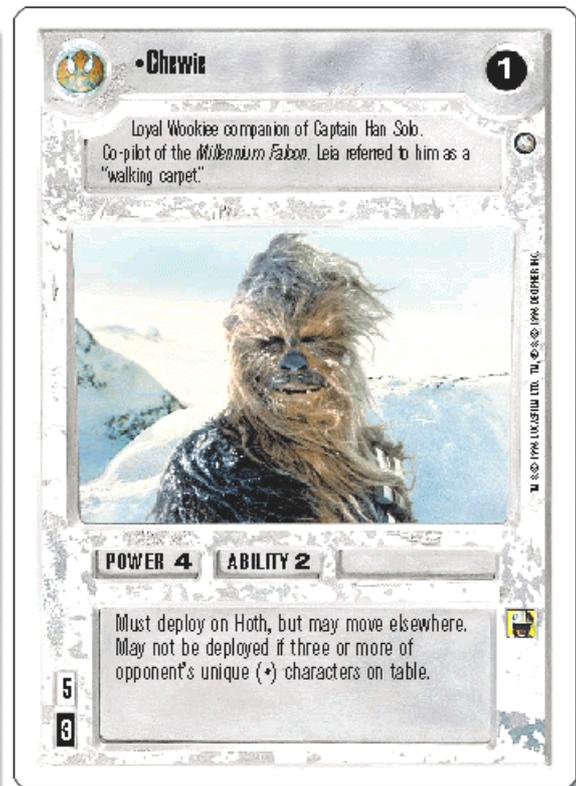
### **Probe Droid Laser (Laser d'un droïde sonde)**

*Se déploie sur votre droïde sonde. Peut viser une arme d'artillerie (utilisez 5 comme valeur de défense), un personnage ou une créature gratuitement. Tirez une destinée. L'arme d'artillerie est perdue si la destinée > la valeur de défense. Le personnage ou la créature est touché si la destinée > la valeur de défense.*

### **Program Trap (piège programmé)**



Bien que cet effet soit déclenché selon le nombre de personnages au même site, seuls ces personnages présents sont perdus quand il explose. Par exemple, la carte Program Trap (piège programmé) est déployée sur un droïde avec Lando à bord d'un véhicule fermé à un site. Veers et Chewie se trouvent en dehors du véhicule;



ainsi il y a 4 personnages à ce site. Si l'un ou l'autre de ces personnages tire une destinée de 4 (n'importe lequel), ce droïde explose entraînant la perte de lui même et de Lando (le seul autre personnage présent). Bien que la carte Program Trap (Piège programmé) puisse se déployer sur un droïde partout, elle peut exploser seulement quand ce droïde est à un site.

### Projective Telepathy ( télépathie projective )



*Annule la carte Anger, Fear, Aggression ( colère, peur, aggression ) quand elle est insérée ou révélée . OU si votre adversaire vient juste d'initier une bataille ou un drainage de Force, l'adversaire doit choisir entre utiliser 2 points de Force, ou annuler cette bataille ou ce drainage de Force .*

### Proton Bombs (bombe à protons)



La carte Proton Bombs (bombe à protons) se déploie sur votre bombardier. Elle peut être utilisée à répétition suivant l'un de deux "modes de bombardement" différents dépendant de la sorte de cible en train d'être visée :

- Sites intérieurs - Vous pouvez réaliser "un bombardement orbital" pour essayer d'effondrer un site intérieur connexe ( tant qu'il n'est pas protégé par le bouclier d'énergie de Hoth ). Cette forme de bombardement peut seulement être réalisée depuis le système planétaire ( ou un secteur de nuages ) , et le bombardier ne se déplace pas depuis cette localisation .
- Les sites non intérieurs- vous pouvez réaliser "un bombardement en tapis" dans un essai de détruire des personnages, des véhicules et des vaisseaux spatiaux à un site non intérieur connexe. Pour accomplir ceci, le bombardier s'abat brièvement sur le site en utilisant l'effet mobile "Bombing Run" ("mission de bombardement"). Voir **bombing run ( mission de bombardement )** .

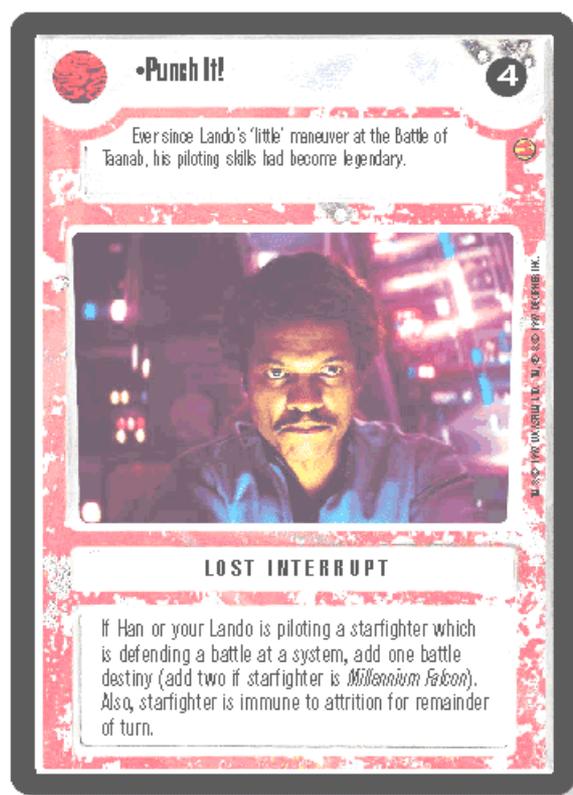
### **Proton Torpedoes (torpille à protons)**

*Utilise un point de Force pour se déployer sur votre X-wing (Aile- X) votre Y-wing (Aile- Y) ou votre B-wing (Aile- B). Peut viser un vaisseau spatial en utilisant un point de Force. Tirez une destinée. La cible est touchée si la destinée > la valeur de défense.*

### **Pucumir Thyrs**

*Lorsqu'il est sur Cloud City (la cité des nuages), ajoute 1 au drainage de Force aux sites de Cloud City et ajoute 4 à la destinée de chacun de vos mineurs tiré comme destinée de bataille. Durant votre phase de déploiement, peut déployer un rebelle non unique au même site de Cloud City (la cité des nuages) depuis la pile de cartes de réserve. Remélangez les cartes.*

### **Punch It ! ( appuie dessus ! )**



*Si Han ou votre Lando est en train de piloter un chasseur stellaire qui est en train de se défendre à une bataille à un système, ajoutez une destinée de bataille ( ajoutez en 2 si le chasseur stellaire est le Falcon : le faucon ). Aussi, le chasseur stellaire est immunisé à l'attrition pour le restant du tour .*

### **Punishing One (le punisseur)**

*Peut ajouter un pilote (doit être un contrebandier ou un chasseur de prime) et un passager. Immunisé à l'attrition < 3 si Dengar le pilote. Se déploie à -3 quand il se déploie avec Dengar. Un canon à TIE renforcé peut se déployer à bord.*

### **Put that down ( posez ça )**



#### Errata:

*Si l'un de vos personnages venait juste d'être visé par une arme durant une bataille, utilisez 3 points de Force pour annuler cette visée OU annulez la carte Double back ( se tourner brusquement ) ou la carte Res Luk Ra'auf.*

#### **Quad laser Cannon ( canon laser quadruple )**

*Utilise 2 points de Force pour se déployer sur votre corvette Corellienne ou le Falcon (Le faucon). Peut viser un vaisseau spatial en utilisant un point de Force. Tirez une destinée. Ajoutez 1 s'il vise un chasseur stellaire. La cible est touchée si la destinée totale > la valeur de défense.*

#### **Queen Amidala, Ruler of Naboo ( Reine Amidala, Monarque de Naboo )**



Le texte de jeu de la reine Amidala s'applique seulement lorsqu'on la place sur un Political Effect ( Effet Politique ). Ce texte ne lui donne pas la caractéristique de sénateur, et ainsi lorsqu'on vérifie pour voir si un effet politique est occupé par un sénateur, la carte Queen Amidala ne compte pas comme un sénateur.

**Qui-Gon Jinn, Jedi Master ( Qui-Gon Jinn, Maître Jedi )**



Voir cancel- game text ( annuler - texte de jeu ) .

Quiet mining colony / Independent operation ( Une colonie minière tranquille / Opération indépendante )



Votre adversaire peut encore annuler vos drainages de Force avec une "réaction ". Voir **Force drains may not be modified or canceled by opponent ( les drainages de Force ne peuvent pas être modifiés ou annulés par l'adversaire )** .