

### Underground site ( site souterrain )



Une sorte de site indiquée par une icône de souterrain .

### Underwater Icon ( icône sous marine )



Cette icône ( un carré bleu en dégradé ) représente les sites qui sont immergés. Il n'y a pas de règle additionnelle pour de tels sites bien que certaines cartes ont un texte de jeu qui affecte les sites sous marins.

### Unfriendly fire ( tir inamical )



Cette carte peut seulement affecter des personnages, des créatures, des armes, des équipements, des vaisseaux spatiaux et des véhicules . Voir **all cards ( toutes les cartes )** .

### Unique and restricted card ( cartes uniques et de déploiement en nombre restreint )

Si une carte est unique (•) ou de déploiement en nombre restreint ( par exemple, •••), le nombre de points restreint :

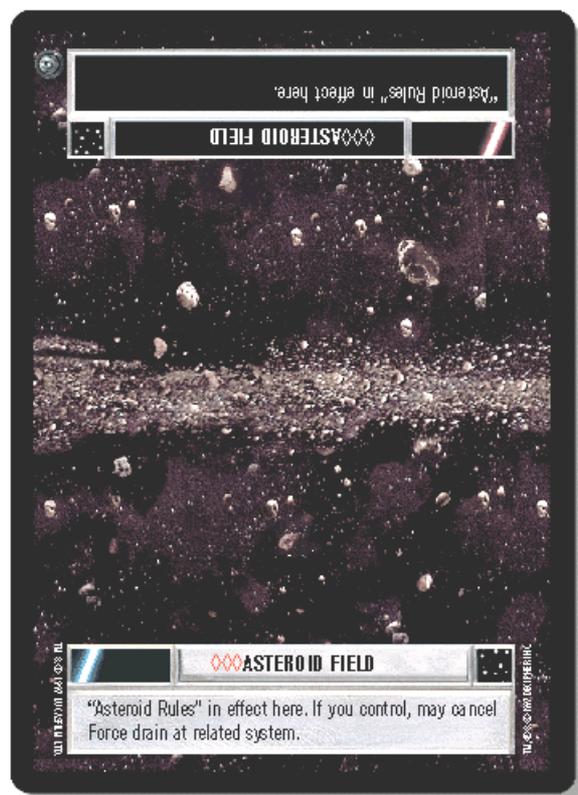
( a ) le nombre de cartes de ce titre permis sur la table à un moment donné

( b ) le nombre de cartes de ce titre qui peut être joué ou déployé chaque tour ( même si l'une est annulée, retournée dans la main, si elle déjà été résolue et a été placée dans la pile de cartes utilisées ou la pile de cartes perdues, etc ... ) .

Certaines cartes uniques ( • ) sont disponibles des deux côtés de la Force ( par exemple la carte Ice storm : la tempête de glace ), mais cette restriction est néanmoins applicable, sans tenir compte du fait que cette carte est en train d'être jouée par un joueur différent .



Certaines cartes ont un ou plusieurs symboles de diamant ( ♦ ) dans le titre de la carte . Le nombre de diamants indique le nombre d'exemplaires que les deux joueurs ensemble peuvent avoir sur la table à *un système donné quelconque* . ( Il n'y a pas de limitation au nombre de systèmes où une telle carte peut être utilisée . ) Par exemple, la carte ♦♦♦Asteroid field ( champ d'astéroïdes ) a trois diamants . Donc, les deux joueurs ensemble sont limités à un total de trois localisations Asteroid field ( champs d'astéroïdes ) à chaque système planétaire .



Un vaisseau spatial avec un  $\diamond$  d'unicité ne peut pas être déployé à une localisation où un autre exemplaire de ce  $\diamond$  vaisseau spatial existe déjà. De façon similaire, un  $\diamond$  vaisseau spatial ne peut pas se déplacer à la même localisation d'un autre exemplaire de ce  $\diamond$  vaisseau spatial .

Si une condition qui permet à une carte d'utilisation en nombre unique ou restreint d'être légalement sur la table en excès de sa limite normale sur la table est retirée plus tard, alors tous les exemplaires supplémentaires de cette carte sont placés dans la pile de cartes utilisées de leur propriétaire ( au choix du propriétaire pour quels exemplaires soient retirés ) .

Par exemple, la carte de personnage Kalit permet à de multiples exemplaires de la carte Jawa Siesta ( la sieste des Jawas ) d'être sur la table en même temps .



Si la carte Kalit est perdue ( ou a son texte de jeu annulé, ou est porté disparue etc... ), avec 3 cartes Jawa Siesta ( sieste des Jawas ) sur la table, elles reviennent à leur statut de carte unique ( comme le texte de jeu de Kalit ne persiste que quand Kalit est sur la table ) . Le propriétaire des cartes Jawa Siestas ( siestes des Jawa ) décide alors lesquels des deux exemplaires de la carte Jawa Siestas à placer dans la pile de cartes utilisées du propriétaire.

Il devrait être noté que cette règle n'affecte pas la compétence des directeurs de tournoi dans la prise en charge des anti-jeux *illégaux*. Voir aussi **cancel - duration (annuler - durée), personas ( personnes )** .

#### **Unlimited move ( déplacement illimité )**

Voir **movement ( mouvement )** .

#### **Unmodifiable values ( valeurs non modifiables )**

Quand une valeur est fixée à une autre valeur spécifique par une carte ( par exemple , des canons à ions, des véhicules écrasés , des armes qui fixent une valeur de perte à zéro, lateral damage : dommages latéraux ), cette valeur est non modifiable jusqu'à ce qu'elle soit restaurée à sa valeur normale .



### Unoccupied ( inoccupé )

Une localisation inoccupée est une localisation où aucun joueur n'a de **presence ( présence )** .

Un espion undercover ( clandestin ) à une localisation empêche cette localisation d'être inoccupée .



### Unpiloted ( non piloté )

Le statut d'un véhicule non piloté est clarifié pour signifier tout véhicule de combat ou de transport par navette sans un pilote en train d'agir ou tout véhicule de transport sans conducteur. Une carte Lift Tube ( tube ascenseur ) et un véhicule créature ne sont pas considérés comme étant non pilotés.



### Up to ( jusqu'à )

Traiter l'expression "up to X" comme "de 1 à X". Ainsi zéro n'est pas un choix valide.

### URoRRuR'R'R



Cet alien est un Tusken raider .

### URoRRuR'R'R's Hunting Rifle ( le fusil de chasse de URoRRuR'R'R )

Utilisez 1 point de Force pour déployer sur URoRRuR'R'R ou le chef Bast, 3 sur votre personnage non droïde .



Peut viser un personnage ou une créature en utilisant un point de Force . Tirez une destinée . Soustrayez 1 si vous visiez un personnage . Ajoutez 2 si vous visiez une créature . La cible est touchée si la destinée totale > la valeur de défense .

### Use Force ( utiliser la Force )

Voir Force .

### Used interrupt ( interruption utilisée )

Sorte d'interruption qui est placée sur la pile de cartes utilisées après qu'elle ait été jouée .

### Used or lost interrupt ( interruption utilisée ou perdue )

Sorte d'interruption qui peut être jouée comme une **used interrupt ( interruption utilisée )** ou comme une **lost interrupt ( interruption perdue )** ( au choix du joueur ) .

### Used pile ( pile de cartes utilisées )

Voir Force .

### Using Force ( utilisation de la Force )

Voir Force .

**Utinni effect ( effet utinni )**

Sorte d'effet obligeant généralement un personnage, un véhicule ou un vaisseau spatial à se déplacer à une localisation spécifique afin d'annuler une situation négative ou d'en créer une positive .