

K-3PO (Kay –Threepio)

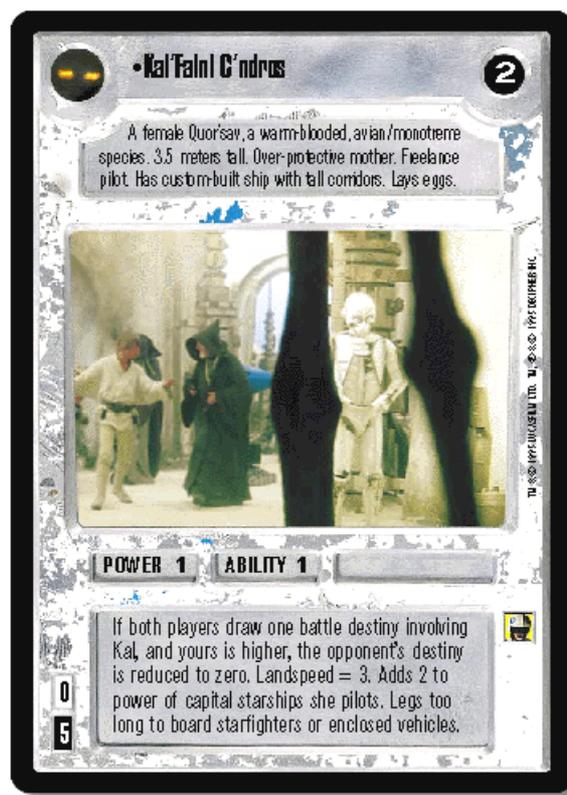
Peut initier une bataille et être attaqué. K-3PO a une puissance de +1 pour chacun de vos autres droïdes au même site de Hoth et de Yavin 4. Fonctionne comme un leader s'il est présent avec un autre de vos droïdes.

Voir may initiate battle and be battled (peut initier une bataille et être attaqué).

Kabe

Voir stealing (voler).

Kal'falnl C'ndros



Quand elle est dans une bataille, si les deux joueurs tirent seulement une destinée de bataille et que la vôtre est plus haute, elle réduit la destinée de l'adversaire à 0. Vitesse terrestre = 3. Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'elle pilote. Ne peut pas se déployer sur ou monter à bord d'un chasseur stellaire ou de véhicules fermés.

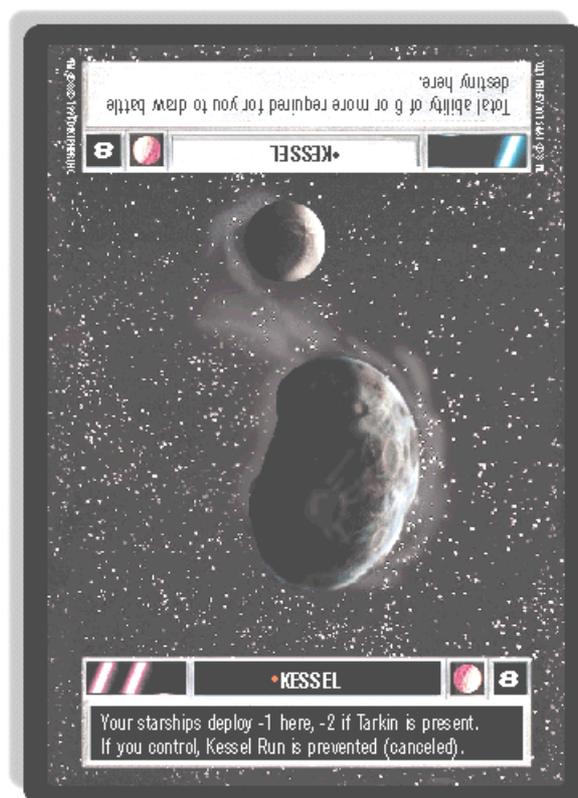
Cet alien réduit le tirage de la destinée de bataille *totale* de votre adversaire (destiny draw), comme une **action automatique (automatic action)** qui survient juste après que les deux joueurs aient terminé de tirer leur unique destinée de bataille. Les **modificateurs (modifiers)** à la destinée de bataille sont appliqués avant la comparaison, et les modificateurs à la destinée de bataille totale sont appliqués avant que la réduction à zéro prenne effet .

Kashyyk (côté lumineux)



Le bénéfice de déploiement depuis une localisation de ce système affecte chaque *personnage* éligible mais pas chaque caractéristique. Ainsi un Wookiee qui est aussi un contrebandier (par exemple Chewbacca) se déploie à -2 ici, et ne se déploie pas à -4.

Kessel (côté obscur)



Le texte du côté obscur sur cette localisation de ce système planétaire est clarifié pour lire :
"Vos vaisseaux spatiaux se déploient à -1 ici, -2 si Tarkin est à bord d'un vaisseau spatial ici. Si vous contrôlez, la carte Kessel Run est annulée)"

Kessel Run (mission sur Kessel)



Cet effet Utinni doit être déployé au dessus de la localisation du système planétaire de Kessel .

Cet effet Utinni définit X au moment où le contrebandier est visé, et X reste le même même si la distance en parsecs entre les deux systèmes change ultérieurement.

Cet effet Utinni doit être déployé sur la localisation du système planétaire de Kessel.

Si le fait de déplacer votre contrebandier depuis Kessel pour finir la carte Kessel Run, retourne aussi le contrôle du système planétaire de **Kessel** (localisation du côté obscur) vers le côté obscur (et que le texte de jeu de la localisation du côté obscur entre ainsi en effet), alors l'achèvement de la carte Kessel Run et l'annulation de la carte Kessel Run sont deux actions automatiques déclenchées en même temps et sont résolues en tant que telles .

Voir **automatic actions (actions automatiques)**.

Kiffex (côté obscur)



Tant que cette localisation de système double les soeurs Tonnika, leur destinée, leur puissance, leur habileté, leur déploiement et leur valeur de perte sont de 4 chacune et leur texte de jeu fonctionne comme suit :

4 fois par tour durant votre phase de contrôle, vous pouvez utiliser 4 points de Force pour tirer 4 destinées pour 4 possibilités à une destinée = 4. En cas de succès, peut voler ou détruire jusqu'à 4 armes ou 4 équipement présents. (Les soeurs sont visées comme un seul personnage mais requièrent une Force double pour se déplacer.)

Le fait de doubler les soeurs Tonnika, ne les transforme pas en 4 personnages et ne double pas leur point d'unicité ou le coût pour les déplacer. Si vous échouez à occuper Kiffex avec deux vaisseaux spatiaux, le bonus de doublement est retiré et les soeurs retournent à leur état normal (comme si les soeurs Tonnika pouvaient jamais être considérées comme "normales"!)

Kintan Strider

Un **hologramme déjarik** d'une créature féroce avec des capacités de guérison incroyable. Eteintes sur leur monde natal de Kintal mais utilisées comme bêtes de garde par de nombreux gangsters Hutt.

Kithaba

Se déploie seulement sur Tatooine. Ajoute 1 à la puissance de tout ce qu'il pilote. La puissance = 1 + l'habileté du personnage de l'adversaire qui a la plus haute habileté qui est présent.

K'lor'slug



Cet effet augmente votre puissance selon votre habileté totale *présente* (et participant à votre bataille) et ainsi ne bénéficie pas de l'habileté à bord de véhicules fermés et de vaisseaux spatiaux. Utiliser une Force multiple pour augmenter la puissance totale peut être effectué seulement une fois par bataille.

Knowledge And Defense (connaissance et défense)



Insérer dans la pile de réserve de votre adversaire. Quand l'effet atteint le haut de cette pile, il est perdu et l'adversaire ne peut pas initier une bataille quelconque pour le reste de ce tour (immunisée à la carte Alter).

Lorsqu'elle est révélée, le texte de jeu de cette carte limite la capacité de bataille d'un joueur, et ainsi transforme toutes les localisations en localisations non- terrain de bataille pour sa durée seulement.

Voir **battleground (terrain de bataille)**

Landed starfighter (chasseur stellaire atterri)

Un chasseur stellaire atterri (ou un escadron, ou un vaisseau spatial " qui se déplace comme un chasseur stellaire ") qui a atterri à une localisation d'un site (ou a embarqué à bord d'un vaisseau spatial capital et est en train d'être retenu dans son " aire de chargement ") a :

- n'a pas de vitesse terrestre, d'hypervitesse, de puissance ou de manœuvre,
- ne peut pas utiliser des armes de vaisseau spatial (à moins qu'elles n'indiquent qu'elles fonctionnent à un site, tel que la carte Surface Defense Cannon : canon de défense de surface) .



- ne peut pas utiliser une quelconque carte qui demanderait logiquement au chasseur stellaire d'être en train de se déplacer (par exemple Dark Maneuvres : manoeuvres obscures, Organized Attack : attaque organisée).



• ne peut pas se déplacer à un site adjacent ou utiliser le transit par les aires de mise à quai .
Le chasseur stellaire atterri ne peut pas utiliser une partie quelconque de son texte de jeu
excepté le texte de jeu concernant :

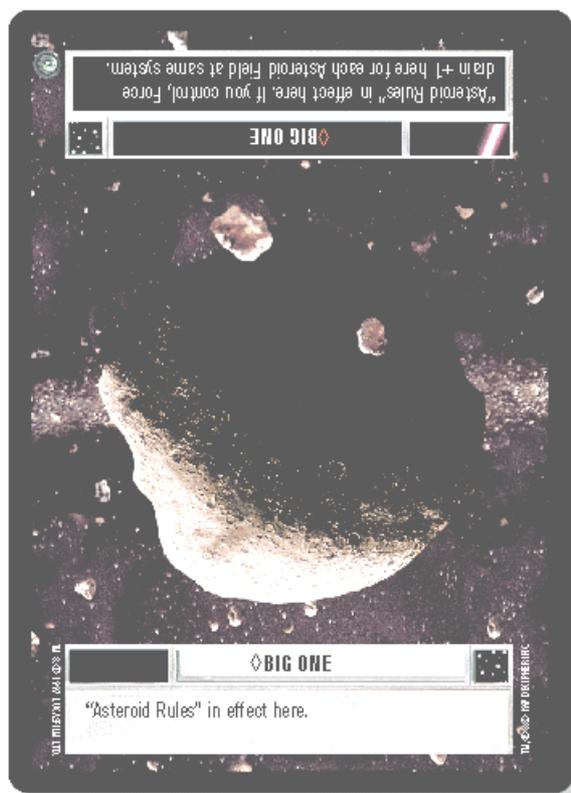
- le déploiement (par exemple " se déploie à - 2... à la même localisation que le carte Red Leader : leader rouge " ; " la carte Ion Cannon : le canon à ion peut se déployer ici "),
- la capacité (par exemple " peut ajouter deux pilotes aux passagers et un astromech "); et
- l'identité de son pilote permanent ou de son astromech permanent
- l'habileté du pilote permanent. Cette habileté compte pour l'occupation et le contrôle de cette localisation mais ne peut pas être utilisée pour s'appliquer envers le tirage d'une destinée de bataille.

Les pilotes et les passagers à bord d'un chasseur stellaire atterri (que ce soient des cartes de personnages ou des pilotes permanents ou des astromechs) fonctionnent néanmoins normalement, excepté qu'ils sont tous considérés comme étant seulement des passagers. Ainsi, ils peuvent encore être comptabilisés en valeur de perte et utiliser leur texte de jeu, mais ils ne sont pas considérés comme étant en train de piloter, ils ne peuvent pas appliquer leur habileté envers le tirage d'une destinée de bataille et ainsi de suite. La seule fonction " de pilotage " qu'un pilote dans un chasseur stellaire atterri peut réaliser est de laisser le chasseur stellaire décoller (ou débarquer depuis un vaisseau spatial capital qui le retient) .

Voir **capacity** (**capacité**) .

Landing and taking off (atterrissage et décollage)

Un chasseur stellaire piloté ou un escadron à une localisation de système planétaire (ou au secteur Big One : le Gros) peut atterrir à n'importe quel site extérieur connexe.



De façon similaire, un chasseur stellaire piloté ou un escadron à un site extérieur peut décoller vers le système connexe ou le secteur Big One : Le Gros. L'atterrissage ou le décollage requierent un point de Force, mais est gratuit à une aire de mise à quai. Les TIEs requièrent des installations d'aire de mise à quai et ainsi peuvent atterrir et décoller seulement à des sites d'aire de mise à quai.

Les **secteurs de nuages (cloud sectors)** affectent l'atterrissage et le décollage aux planètes. (voir **landed starfighter : chasseur stellaire ayant atterri**) .

Landing claw (griffe d'atterrissage)



Cet équipement permet à votre chasseur stellaire de s'attacher à un vaisseau spatial capital de l'adversaire . Pour indiquer que votre vaisseau spatial est attaché, placez le en travers de la table sur la carte de vaisseau spatial capital visé .

Quand il est attaché, votre chasseur stellaire est de façon conceptuelle camouflé et ainsi il

- . ne participe pas aux batailles;
- . ne peut pas se déplacer de sa propre initiative (et ne peut pas transporter par le système de navette ou transférer d'autres cartes);
- . ne peut pas avoir de cartes déployées sur lui ;
- . ne peut pas être visé par l'un ou l'autre joueur (par exemple, par des armes, des cartes d'interruptions, des effets Utinni, une destinée d'astéroïde, etc ...); et
- . est traité comme s'il n'a pas de présence, néanmoins il bloque quand même les drainages de Force de votre adversaire .

Si le vaisseau spatial capital est perdu, le chasseur stellaire est aussi perdu .

Un chasseur stellaire attaché à un vaisseau spatial qui atterrit est encore considéré comme attaché . S'il est détaché (ou si la carte Landing claw : griffe d'atterrissage est annulée) le chasseur stellaire est considéré comme atterri à cette localisation (si ce n'est pas possible, alors le chasseur stellaire est perdu) .

Lando

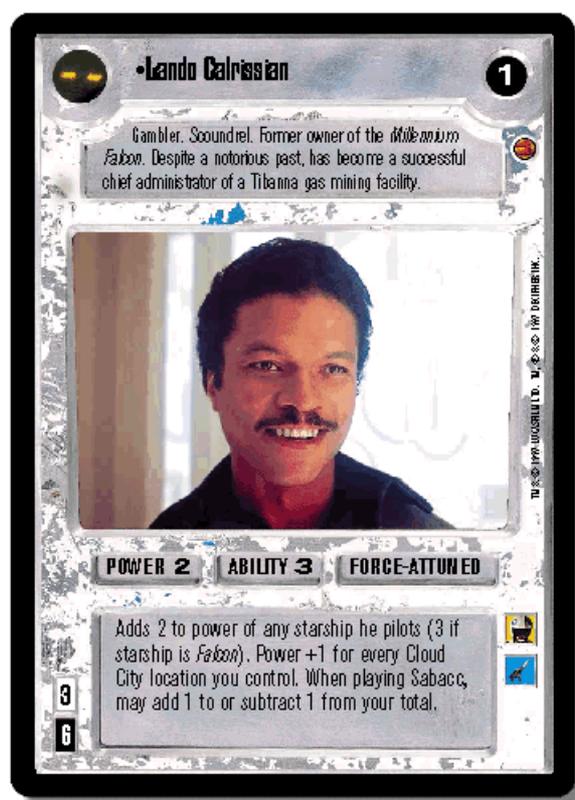


Ce personnage a à la fois des versions du côté lumineux et du côté obscur. En conséquence, certaines cartes visent "votre Lando", d'autre visent "le Lando de l'adversaire" et encore d'autres "n'importe quel Lando". Parce que Lando est unique (●), seul un joueur peut l'avoir sur la table à un moment donné.



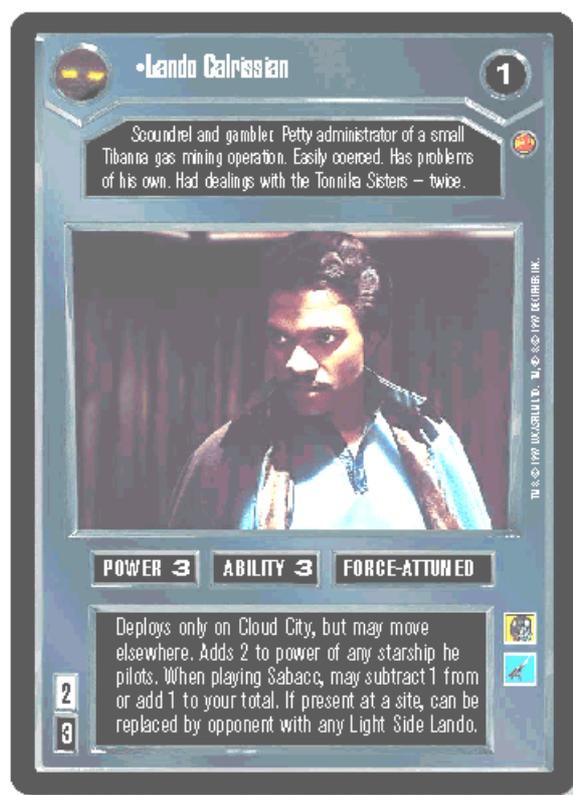
En tant que joueur obscur, vous pouvez exploiter le Lando du côté obscur de nombreuses façons puissantes. Cependant, il a une faiblesse. "Il n'a pas d'amour pour l'empire" et ainsi est vulnérable à être remplacé par le Lando du côté lumineux durant la phase de déploiement de votre adversaire. La restriction en déploiement de Cloud City (la cité des nuages) ne s'applique pas, mais sinon cette conversion suit les règles des remplacements de personnages (toutes les cartes déployées sur ou visant le Lando se transfèrent à la version du côté lumineux si c'est applicable et le Lando du côté obscur va à la pile de cartes perdues). Quand n'importe quel Lando est placé hors jeu, les règles de **persona** (de **personnages**) empêchent n'importe quel autre Lando de venir en jeu pour le reste de la partie.

Lando Calrissian (côté lumineux)



Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote (3 s'il pilote le Faucon). Pouvoir de +1 pour toute localisation de Cloud City (la cité des nuages) que vous contrôlez. Lorsqu'il joue au Sabacc, il peut ajouter 1 à ou soustraire 1 de votre total.

Lando Calrissian (côté obscur)



Se déploie seulement sur Cloud City. Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Quand il joue au Sabacc, il peut soustraire 1 de ou ajouter 1 à votre total. S'il est présent à un site, il peut être remplacé par l'adversaire par n'importe quel Lando du côté lumineux.

Lando Calrissian, Scoundrel (Lando Calrissian, Vaurien)



Ajoute une destinée de bataille. Si l'adversaire initie une bataille à la même localisation, récupérez 1 point de Force et ajoutez ce nombre de destinée à la puissance de Lando, ou la puissance du Faucon, s'il est en train de le piloter pour le restant de la bataille. A la fin de

vos tour : Utiliser 1 point de Force ou ☞ perdez 2 points de Force ou ☠ .

Lando with Vibro-Ax (Lando avec la hache vibrante)



Ce personnage du côté lumineux a une icône d'arme permanente .

La destinée tirée par le joueur dont le personnage est en train d'être visé par la Vibro-Ax (hache vibrante) n'est pas une destinée d'arme .

Landspeed (vitesse terrestre)

Ce terme se réfère au nombre de sites adjacents qu'un personnage, une créature ou un véhicule peut traverser à chaque tour. Les personnages et les créatures ont une vitesse terrestre de 1.

Laser Gate (porte laser)

Se déploie entre deux sites mobiles intérieurs. Pour passer, un personnage doit avoir une puissance + une habileté >4 ou utiliser une carte Lift Tube (tous les autres véhicules sont bloqués). La valeur de défense d'une porte laser = 3; elle peut être visée par l'arme d'un personnage de l'un ou l'autre site.

Laser projector (projecteur laser)

Utilisez deux points de Force pour déployer sur un site intérieur. Peut viser un seeker : sonde chercheuse, (utilisez une valeur de défense =1), un personnage ou une créature gratuitement. Tirez une destinée. La cible est touchée si la destinée -1 > la valeur de défense. Le projecteur laser peut être visé par n'importe quelle arme (en utilisant une valeur de défense =1).

Lateral Damage (dommage latéral)

Voir **unmodifiable values (valeurs non modifiables)**.

Leader

Voir **characteristics (caractéristiques)** .

Leaves table (quitte la table)

Si une carte quitte la table en étant relocalisée à un deck ou une pile, ou en étant retournée dans la main du joueur (par exemple du fait de cartes comme Master Luke : Maître Luke, ASP-707, Revealed : révélé, ou As Good as Gone : aussi bien quand c'est parti), alors les cartes qui sont déployées sur, qui sont portées par ou qui sont à bord de cette carte doivent être placées dans la pile de cartes perdues de leur propriétaire (à moins que cela ne soit spécifié autrement).





Leesub Sirin



Cet alien est femelle. (Voir **gender of characters** : sexe des personnages.)

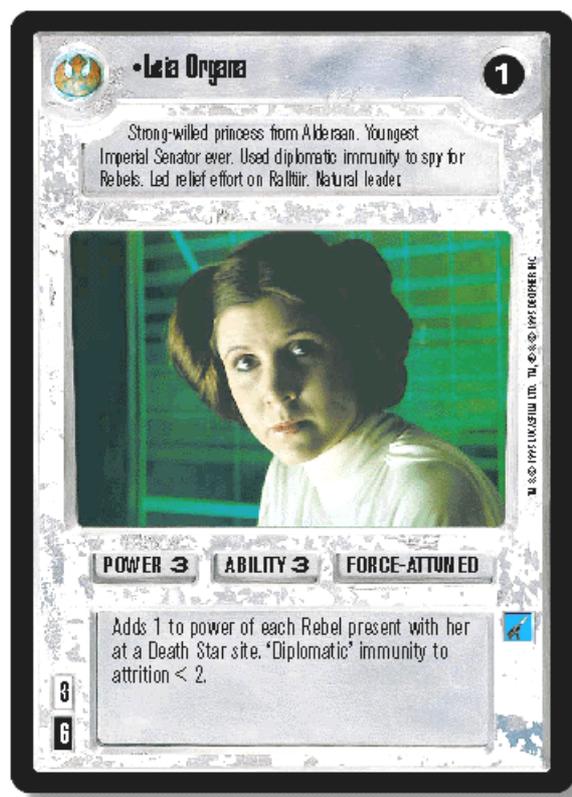
Legendary starfighter (chasseur stellaire légendaire)



Le titre de cet effet immédiat a été révisé pour lire , " • , Legendary starfighter ". Ainsi ,il est maintenant unique (•) .

Si l'adversaire vient juste de perdre un vaisseau spatial dans une bataille, déployez 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 le Falcon : Le faucon ou Red 5 : Rouge 5) . En plus, ce chasseur a une puissance de +2 (Immunisée à la carte Control) .

Leia Organa



Ce personnage n'est pas un impérial. (voir **characteristics : caractéristiques**)

Leia Seeker (sonde chercheuse de Leia)



Utilisez un point de Force pour déployer sur le côté de votre adversaire à n'importe quel site inoccupé. Se déplace durant votre phase de contrôle, comme un personnage, à une utilisation normale de la Force. Lorsqu'elle est présente avec Leia ou un guerrier d'une habileté < 3 , choisissez en un pour être perdu. La sonde chercheuse est aussi perdue.

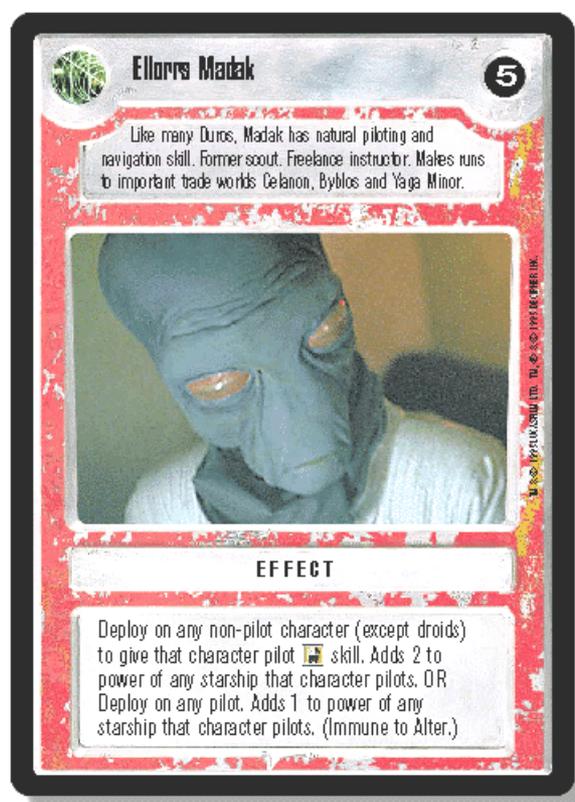
Cette arme peut seulement viser un guerrier d'une habileté < 3 (inférieure à 3) ou une Leia d'habileté < 3 (inférieure à 3), (telle que la Leia trouvée dans le Jedi Pack : le paquet de Jedi).

Leia's Sporting Blaster (le Blaster de chasse de Leia)

Utilisez un point de Force pour déployer sur Leia, ou 2 sur votre guerrier. Peut viser un personnage, une créature, ou un véhicule gratuitement. Tirez une destinée. La cible est touchée si destinée $-1 >$ la valeur de défense. Si elle est touchée par Leia, la valeur de perte de la cible = 0.

Leslomy Tacema

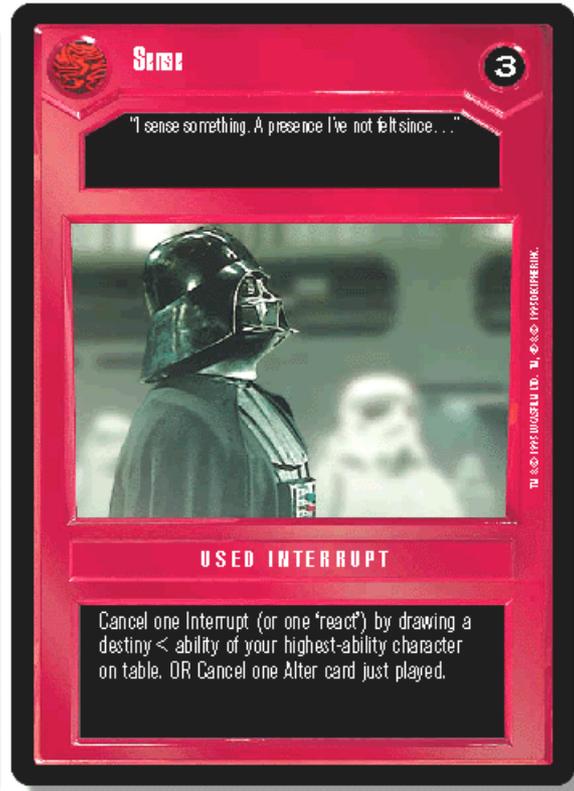
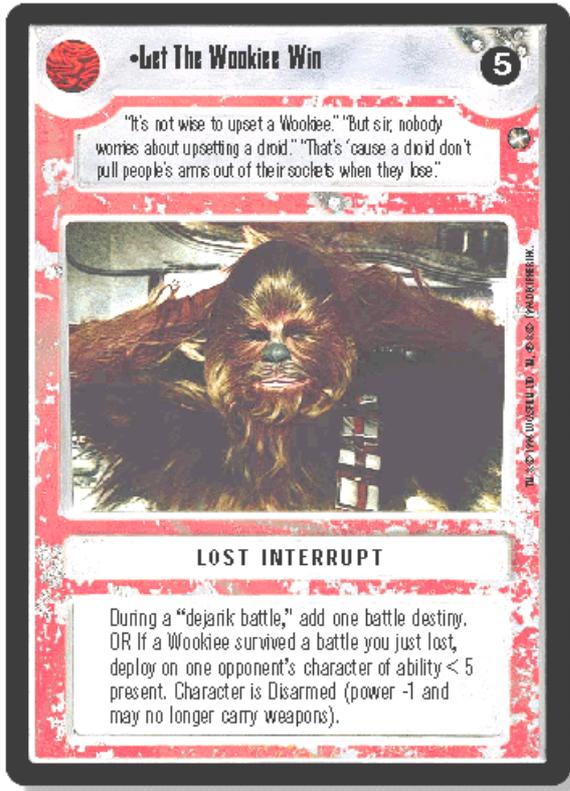
Ajoute 3 à la puissance de tout ce qu'elle pilote. Lorsqu'elle est au site Audience chamber (la chambre d'audience), ajoute 2 au bonus de puissance fourni par Ellorrs Madak.



Let The Wookiee Win (laissez le Wookiee gagner)

Durant une bataille à un holosite, ajoutez une destinée de bataille. OU si un Wookiee a survécu à une bataille que vous venez juste de perdre, déployez cette carte sur un personnage de votre adversaire d'une habileté < 5 présent. Le personnage est désarmé (puissance de -1 et ne peut plus porter d'arme).

Lorsqu'elle désarme un personnage de l'adversaire, cette interruption est placée sur ce personnage pour indiquer que ce personnage est désarmé. Donc, une fois que la carte Let The Wookiee Win a eu son résultat, elle est "sur la table" mais ne peut pas être visée par une carte Sense (sens) parce qu'elle est juste utilisée comme indicateur que le personnage est désarmé.



Let Them Make The First Move / At Last We Will Have Revenge (Laisse les agir les premiers / A la fin nous aurons notre revanche)



Lorsqu'on perd un combat au sabre laser de 5 points ou plus, la Force perdue doit venir de la pile de cartes de réserve mais si cela n'est pas possible peut-être perdue depuis la main, la pile de cartes utilisées ou la pile de Force .

Si un joueur ne peut pas tirer une destinée pour un combat de sabre laser, traitez son total de combat comme un zéro non modifiable.

Lieutenant Arnet



Cet impérial n'a pas la caractéristique de **commander** (**commandeur**) . Voir **commander** (**commandeur**) .

Lieutenant Cappel

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Sur le Tyrant (Tyran), ajoute aussi 1 au blindage. Quand il est dans une bataille avec un leader impérial, il soustrait 1 de la destinée de bataille totale de l'adversaire.

Lieutenant Shekil



Le nom "Sumner" dans le texte de jeu de ce personnage est une erreur d'impression et devrait être lu "Sheckil".

Lieutenant Tanbris

Déploiement de -1 pour les armes de vaisseau spatial de n'importe quel vaisseau spatial qu'il pilote. Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Soustrait 1 de la manoeuvre de tout chasseur stellaire qu'il pilote.

Life Force (Force vitale)

Votre Force vitale inclut toutes les cartes de votre pile de cartes de réserve, de votre pile de Force et de votre pile de cartes utilisées (mais n'inclut pas les cartes de votre main).

Lift Tube (tube ascenseur)



Ce véhicule n'exige pas un conducteur pour se déplacer et ainsi peut réagir même quand il est vide.

Light Repeating Blaster Rifle (fusil blaster à répétition léger)

Utilisez deux points de Force pour déployer sur votre guerrier. Si votre droïde énergétique ou un générateur à fusion est présent, peut viser un personnage, une créature ou un véhicule en utilisant deux points de Force. Tirez une destinée. La cible est touchée si la destinée +1 > la valeur de défense. Peut tirer à répétition pour 2 points de Force à chaque fois.

Voir **fire repeatedly** (tirer à répétition) .

Lightsaber combat (combat au sabre laser)

Le combat au sabre laser dépeint le type de bataille prolongée où un Jedi maniant un sabre laser essaie d'épuiser son ennemi par une série de coups et de parades. Seule la plus forte de ces attaques sera suffisante pour défaire son adversaire. Un combat au sabre laser n'est pas un " duel ", et en tant que tel n'est pas affecté par des cartes ou des règles qui affectent les duels (et vice versa) .

Les cartes d'objectifs *We'll handle this / duel of the fates* (nous nous occuperons de celui-ci/ duel des destins) et *Let them make the first move / at last we will have revenge* (laissez les porter le premier coup / nous aurons finalement notre revanche) détaillent les conditions, les cibles, la résolution et les effets d'un combat au sabre laser.



D'autres cartes peuvent affecter le total de combat de votre sabre laser, la perte de Force depuis un combat au sabre laser ou même comment vous tirez une destinée de combat d'un sabre laser.

Lightsaber proficiency (habileté au sabre laser)



Un personnage avec cet effet, quand c'est approprié, peut ajouter un à un drainage de Force et peut se battre avec une puissance de +3 (si c'est possible les deux dans le même tour). Cet effet est perdu si pour une raison quelconque, le personnage ne porte plus au moins un sabre laser.

Lightsabers (sabres lasers)

Un personnage avec un sabre laser, chaque fois que c'est approprié peut l'utiliser pour ajouter un à un drainage de Force et peut l'utiliser pour viser un personnage, une créature (si c'est possible les deux dans le même tour). Parce qu'un sabre laser n'est pas *présent* à une localisation de système ou de secteur, il ne peut pas augmenter les drainages de Force à de telles localisations. Viser avec un sabre laser est considéré comme faire feu avec ce sabre laser pour les buts du jeu (par exemple avec la carte Sniper : tireur embusqué).



Limited Resources (ressources limitées)

Errata : le titre de cette interruption a été révisé pour lire "• Limited Resources"; ainsi elle est maintenant unique (•)

LIN-V8K (Elleyein-Veetekay)

A tout moment durant votre tour, vous pouvez utiliser un point de Force pour désamorçer (perdre) une mine quelconque au même site.

Ce droïde mineur peut désamorçer un nombre quelconque de mines par tour, qu'elles soient "posées" ou "enterrées".

LIN- V8M (Elleyein-Veateemm)

Voir l'équivalent du côté lumineux, **LIN -V8K**.

Lirin Car'n

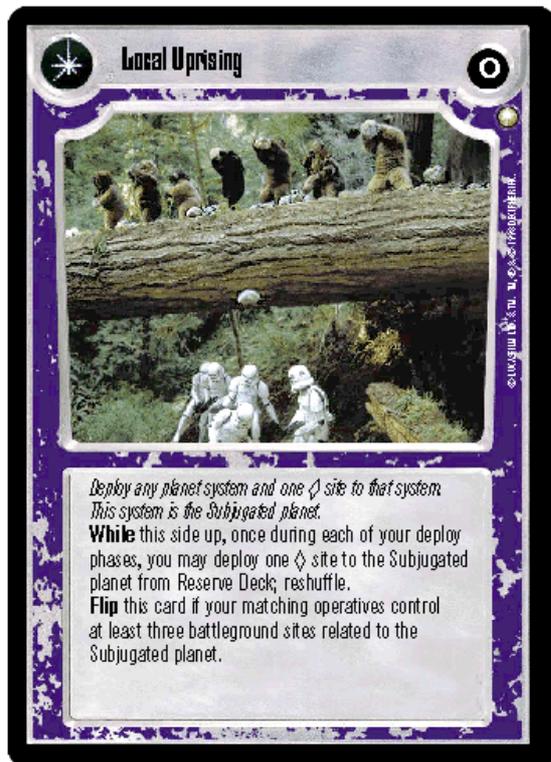
Pour chaque autre musicien présent, ajoute 1 "couvert de restaurant" de 1 à la Force requise pour déplacer ou déployer chaque personnage au même site.

Lobot (côté lumineux)



Cet alien a deux restrictions de déploiement et les deux doivent être remplies simultanément : (1) il se déploie seulement en réaction et (2) il se déploie seulement à un site de Cloud City (cité des nuages) ou là où votre Lando est présent.

Local Uprising (V) / Liberation (V) – Erratum : Soulèvement local (V) / Libération (V) – Erratum



Le côté Local Uprising (V) ((Soulèvement local (V)) de cette carte est inchangé alors que le côté Liberation (V) se lit de la façon suivante maintenant :

Tant que ce côté est à l'endroit, à chaque fois que vous devez perdre de la Force (excepté depuis votre carte, d'un dommage de bataille ou d'un drainage de force à un terrain de bataille), ceci est limité à 1. Une fois durant chacune de vos phases de contrôle vous pouvez utiliser 2 points de Force pour prendre dans votre main depuis la pile de carte de réserve une carte quelconque. Durant votre phase de contrôle, l'adversaire perd 1 point de Force pour chaque site Marqueur (excepté le 1^{er} marqueur) que vous contrôlez avec un speeder et un rebelle.

Retournez cette carte si vous ne contrôlez pas 2 sites extérieurs de Hoth.

Placez cette carte hors-jeu si le 1^{er} marqueur est "annihilé".

Location, Location, Location (V) : Localisation, localisation, localisation (V)

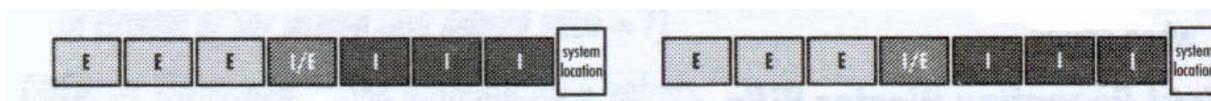


Une fois qu'une localisation générique a été déployée, elle est connexe au système auquel elle a été déployée, prenant le nom de ce système comme une partie de son titre. Par conséquent cet effet peut déployer des exemplaires additionnels de cette localisation vers d'autres systèmes.

Locations (localisations)

Types de cartes qui représentent les endroits où de la Force est générée et où des personnages, des vaisseaux spatiaux, des véhicules, etc...sont déployés. Toutes les cartes de localisation ont une valeur de destinée de zéro.

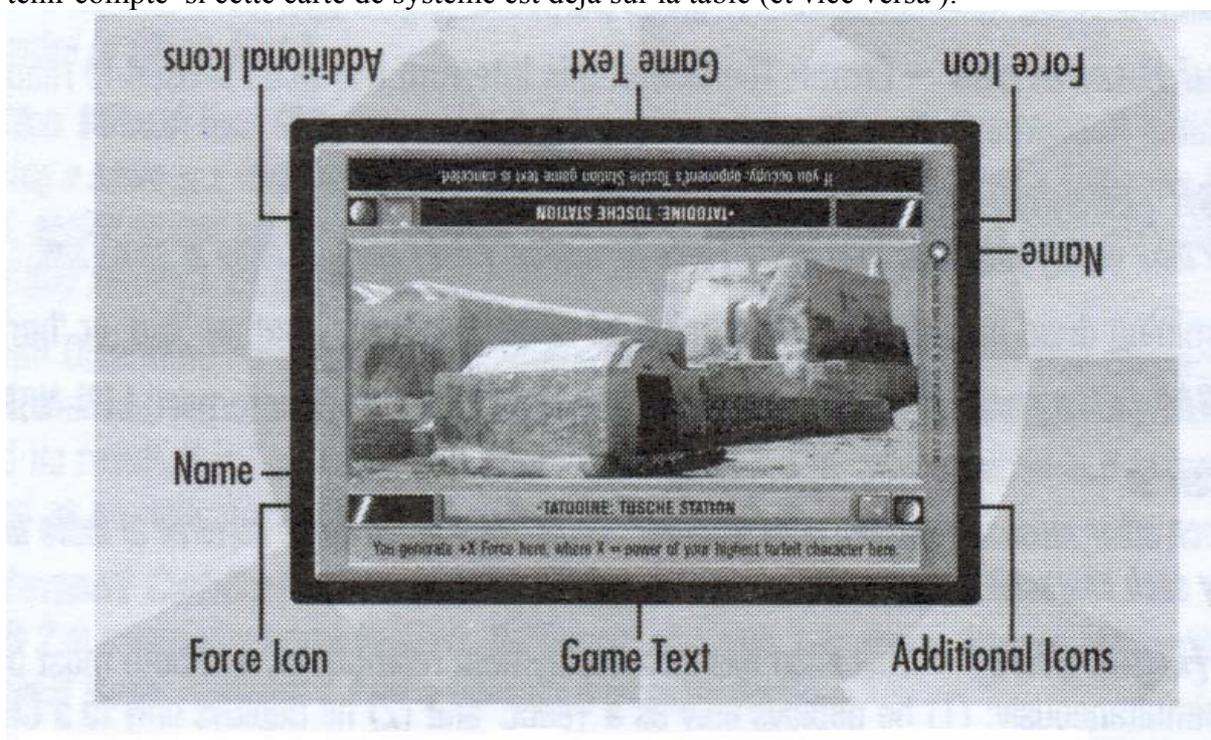
Les cartes de localisation sont placées sur la table sur une ligne horizontale entre les deux joueurs . Les sites connexes dans le même système sont jouées l'une à côté de l'autre pour former un groupe .Les localisations appartenant à des systèmes différents sont séparées par un espace .



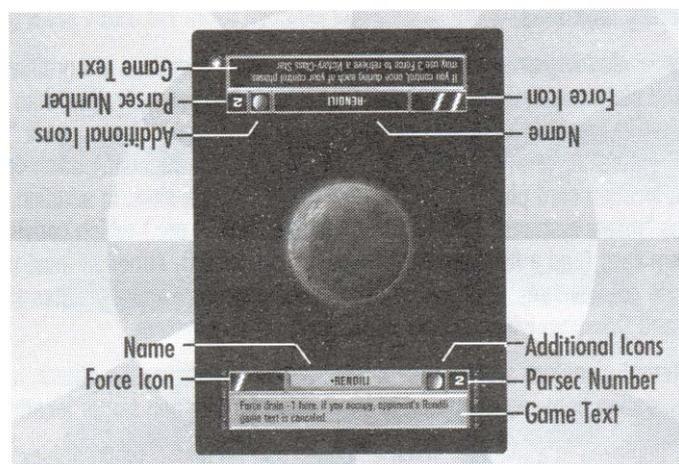
Les cartes sont orientées d'une telle façon que, quand elles sont déployées, le joueur du côté lumineux fait face au côté avec les icônes au sabre laser bleu et le joueur du côté obscur fait face au côté avec les icônes au sabre laser rouge . A moins que ce ne soit spécifié autrement, le texte de jeu sur votre côté d'une carte de localisation s'applique seulement à vous, et vous n'êtes pas obligé d'occuper ou de contrôler la localisation pour utiliser son texte de jeu . Les localisations n'ont pas de coût de déploiement. Vous pouvez déployer un nombre quelconque de cartes de localisations de votre main, gratuitement, durant l'une quelconque de vos phases de déploiement .

Il y a trois sortes de localisations : le site, le système, et le secteur .

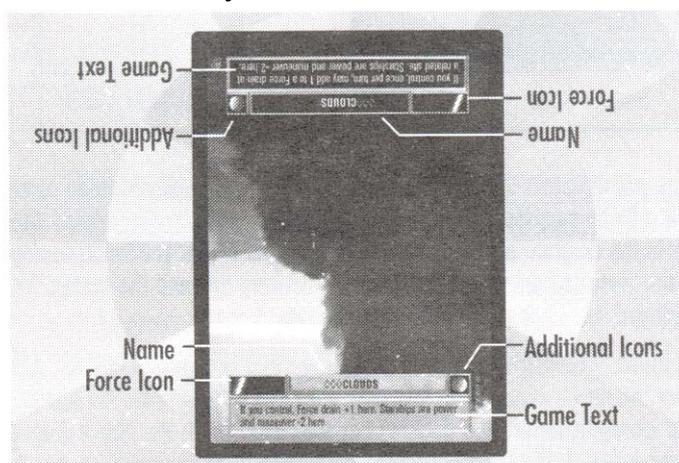
Les localisations de site représentent différentes zones sur une planète (ou à l'intérieur de l'étoile de la mort ou de la cité des nuages) où les personnages peuvent se déployer, se battre, et se déplacer .Les localisations de site connexes à un système peuvent être déployées sans tenir compte si cette carte de système est déjà sur la table (et vice versa) .



Les localisations de système représentent différentes planètes (ou l'étoile de la mort) dans la galaxie . Elles sont déployées à la fin d'une rangée de localisations de sites "connexes" (si elles sont déjà en jeu) . Sinon, un système peut être déployé seul. Une carte de système est connexe à tous les sites dans le même système (par exemple, le système de Tatoonine est connexe à tous les sites de Tatoonine) .



Les localisations de secteur représentent différentes altitudes d'espace aérien au dessus d'une planète (pour les secteurs des nuages) , ou des zones à l'intérieur d'une ceinture d'astéroïdes (pour les secteurs d'astéroïdes). Ils sont déployés sur l'un ou l'autre côté d'une localisation de système , et ainsi la carte de localisation du système doit déjà être sur la table pour que vous déployiez des secteurs dans ce système .



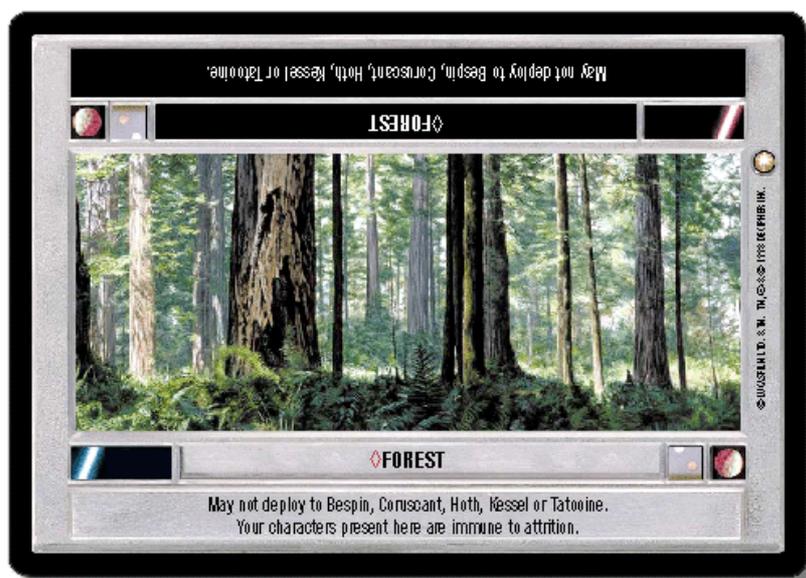
Convertir des localisations : de nombreuses localisations ont à la fois une version du côté lumineux et une version du côté obscur . (Soyez conscient que le texte de jeu et les icônes de Force varieront !) Seul un exemplaire de chaque localisation unique (.) peut être en jeu à un moment déterminé . Une localisation en jeu peut être convertie en déployant la version du côté opposé au dessus de cette carte . Il est possible pour une localisation de changer de multiples fois (du côté lumineux vers le côté obscur, du côté obscur vers le côté lumineux) durant la partie .

Voir **starting locations (localisations de départ)** .

Locations-deployment (localisations -déploiement)

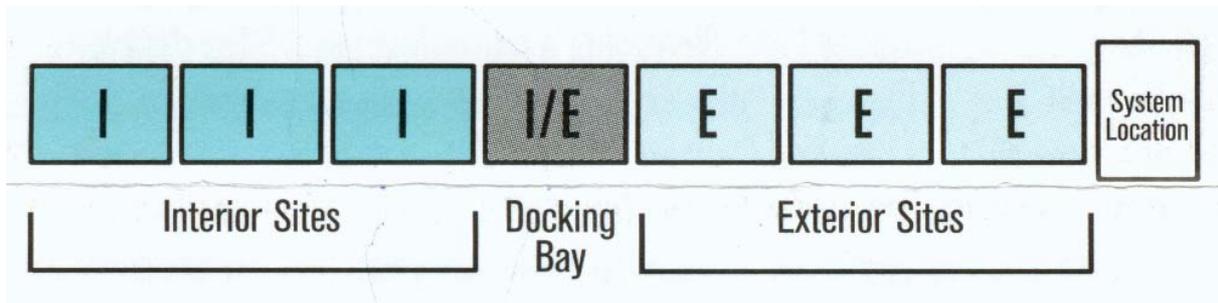
Les localisations de sites, de systèmes et des secteurs sont groupées dans des systèmes planétaires conceptuels (une étoile de la mort est un système mobile plutôt qu'un système planétaire mais ses localisations se déploient essentiellement de la même façon.) Il y a 6 "systèmes majeurs" (Tatooine, Yavin 4, Hoth, l'étoile de la mort, Bespin et Dagobah), chacun comprenant une carte de localisation de système planétaire plus une variété de sites spécifiquement reliés. En plus, il y a de nombreux "systèmes mineurs" (Coruscant, Dantooine,

Kessel, etc...) qui consistent en seulement la carte de système (et quelques sites dans le cas de Coruscant). Bien que la plupart des systèmes mineurs n'aient pas de site spécifiquement relié, il y a des sites "généraux" tels que la carte ◊ Forêt et la carte ◊ Marais qui peuvent être utilisées sur presque chaque système.



Chaque système planétaire différent est séparé sur la table des autres pour réaliser une séparation visuelle entre eux et pour laisser de la place aux cartes de localisations de sites et de secteurs.

Les sites sont déployés d'une manière qui imite les topographies naturelles de la planète, et en même temps, qui permette aux joueurs de véritablement créer la disposition de la planète comme ils la jouent. En général, les sites pour un système donné, sont placés suivant un modèle où les sites intérieurs et extérieurs sont séparés l'un de l'autre par une aire de mise à quai. Après plusieurs tours de déploiement, la disposition d'un système typique pourrait apparaître comme suit :



Aussi longtemps que vous maintenez ce modèle, quand un nouveau site est déployé à un système existant, il peut être inséré entre (ou placé à la fin de) des sites connexes. Par exemple dans le diagramme ci dessus, il y a 4 places où vous pourriez déployer un nouveau site extérieur. (inséré partout entre l'aire de mise à quai et la localisation de système). Une fois déployé, les localisations ne peuvent pas être réarrangées.

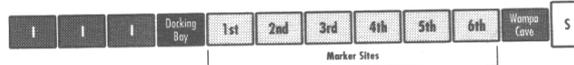
Si l'un quelconque de ces groupes n'est pas encore sur la table, les autres groupes sont disposés adjacents l'un à l'autre. Lorsque les nouveaux groupes viennent en jeu, il sont insérés à la place appropriée. Par exemple, avant que l'aire de mise à quai ait été insérée dans le diagramme ci dessus, le groupe de sites intérieurs aurait été adjacent au groupe de sites extérieurs. Les localisations spéciales de Hoth appelées "sites marqueurs" sont une exception. Ces sites représentent des zones en dehors de la base Echo et ont des caractéristiques de placement spéciales appelées "nombres marqueurs". Les sites marqueurs peuvent être mise en jeu d'une façon quelconque mais sont disposés d'une façon séquentielle. Ainsi, les nombres marqueurs indiquent où un site doit être inséré quand il est déployé.

En utilisant ces règles, les systèmes majeurs actuellement dans le jeu apparaîtraient à peu de chose près comme suit :

Tatooine



Hoth



Death Star



Yavin 4



Dagobah/Coruscant



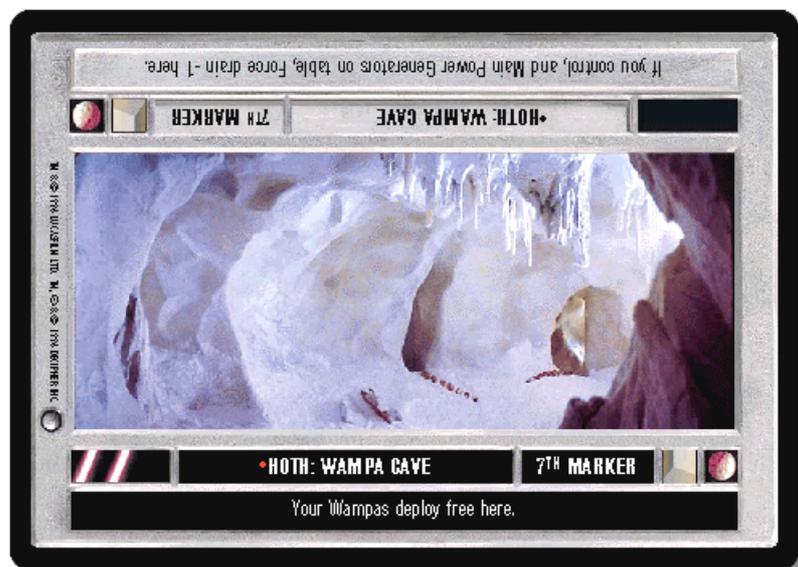
Bespin



♦ Sectors



Il y a aussi quelques localisations spéciales qui selon le texte sur les cartes se déploient à des positions uniques sur la table. Des exemples de celles-ci incluent la carte Death Star : Trench (l'étoile de la mort : la tranchée , qui se déploie selon les règles de la tranchée), la carte Hoth : Wampa Cave (Hoth : la caverne du Wampa, qui se déploie selon son nombre marqueur); les holosites (qui se déploient selon les règles Déjarik); et les sites du Sandcrawler : le rampeur des sables (qui se déploient selon leur texte de jeu).



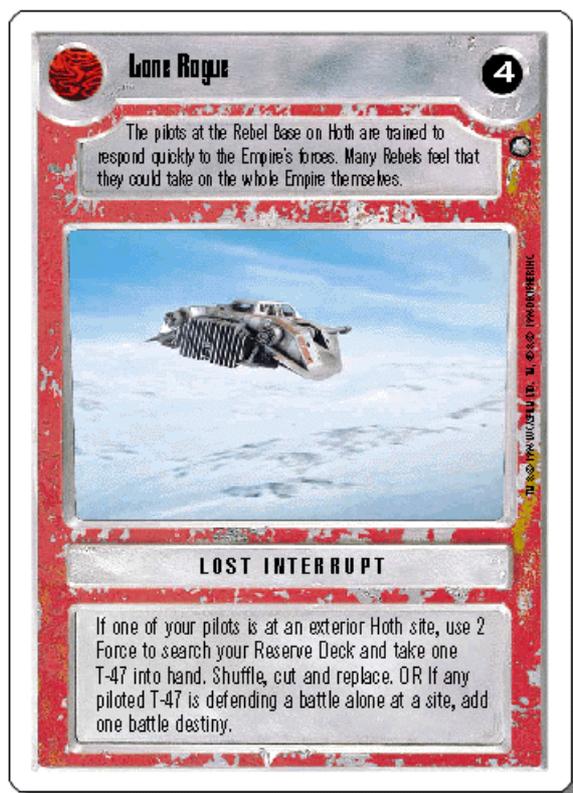


Lone (solitaire)
 Voir **alone** (seul).

Lone Pilot (pilote solitaire)

Si votre pilote (ou un pilote permanent) est en train de se défendre à une bataille seul à un système ou à un secteur, ajoutez une destinée de bataille. OU si Motti se défend seul à une bataille, à un système ou à un secteur, ajouter deux destinées de bataille.

Lone Rogue (Rogue solitaire)



Si un de vos pilotes est à un site extérieur de Hoth, utilisez 2 points de Force pour rechercher et prendre dans votre pile de cartes de réserve un T-47 dans votre main . OU si votre T-47 piloté se défend seul à une bataille à un site, ajoutez une destinée de bataille .

Votre T-47 "se défend seul à une bataille" si tous vos personnages et votre habileté qui participent à cette bataille sont à bord de ce T-47. Cette interruption doit être jouée sur votre propre T-47 isolé pour ajouter à votre destinée de bataille.

Voir **alone (seul)** .

Lone Warrior (guerrier solitaire)



Cette interruption doit être jouée sur votre propre guerrier solitaire pour ajouter à votre destinée de bataille.

Long-range weapons (armes à longue portée)

Certaines armes (par exemple la carte Assault rifle : fusil d'assaut) spécifient qu'elles peuvent viser des cartes à des localisations autres que la localisation de l'arme .



Votre guerrier, votre véhicule etc... portant une telle arme n'est pas obligé d'être en train de participer à une bataille ou une attaque afin de tirer avec cette arme . Cependant, vous devez :

- . viser quelque chose qui est en train de participer à une bataille; ou
- . viser une créature que vous êtes en train d'attaquer; ou
- . utiliser une carte spéciale telle que Sniper (tireur embusqué) , Blasted droïd (droïde attaqué au blaster) ou Target the main generator (visez le générateur principal) .



Ce ruling restructure et améliore la façon de jouer des cartes suivantes : AT-AT cannon (canon d'AT-AT), Atgar laser cannon (canon laser Atgar), Blaster scope (lunette de visée de blaster), Concussion grenade (grenade à concussion), Golan laser battery (batterie de laser Golan), Medium repeating blaster cannon (canon blaster à répétition moyen) et Superlaser .



Ces cartes opèrent maintenant de façon plus consistante avec les autres armes à longue portée .

Si une arme à longue portée permet de faire feu à l'intérieur et/ou à travers un site intérieur , elle est considérée être de façon conceptuelle en train de tirer à travers une porte ou une fenêtre .

Les armes à longue portée peuvent être utilisées plus d'une fois par tour , bien qu'elles soient néanmoins limitées à une fois par bataille (comme toutes les autres armes) .

Looking at cards (regarder les cartes)

Voir **peeking at cards (jeter un coup d'oeil sur les cartes)**.

Lore (légende)

Ce texte apparaissant sur de nombreux types de cartes présente des informations d'arrière plan sur le personnage et vaisseaux spatiaux, les armes dans l'univers de *Star Wars*. La légende contient parfois des termes qui sont en rapport avec le cours du jeu. Ces termes sont parfois mais pas toujours identifiés par l'utilisation de caractères d'imprimerie en caractère gras.

Loser of battle (le perdant d'une bataille)

Voir **battle (bataille)**.

Losing Force (perdre de la Force)

Chaque fois que vous devez perdre de la Force, vous devez déplacer le nombre approprié de cartes depuis votre main et/ou de votre Force vitale vers votre pile de cartes perdues.

Quand une carte se réfère généralement à "perdre de la Force", ceci s'applique à perdre "des cartes comme unité de Force", pas à perdre une carte spécifique à cause de son nom ou d'une caractéristique particulière de cette carte.

Lost Interrupt (interruption perdue)

Une sorte d'interruption que vous placez sur votre pile de cartes perdues après que vous l'avez joué.

Lost pile (pile de cartes perdues)

Une pile où les cartes perdues sont placées à l'endroit (voir **Force**) . Bien que ces cartes soient habituellement à l'endroit sur la table, un joueur ne peut pas regarder le contenu de cette pile de cartes perdues (ou la pile de cartes perdues de son adversaire) sans une permission explicite du texte de jeu ou d'une règle. Voir aussi **counting a deck or pile (compter une pile de cartes)**.

Lieutenant Pol Treidum

Lorsqu'il est au site Docking Control Room 327 (salle de contrôle de mise à quai 327), ajoutez 2 à la puissance totale au site Docking Bay 327 (aire de mise à quai 327). Une fois durant chacune de vos phases de contrôle, s'il est au même site qu'un espion Undercover (clandestin), il peut tirer une destinée. La couverture de l'espion est "levée" si la destinée est = à l'habileté de l'espion.

Lucky Shot (coup chanceux)

Voir l'équivalent du côté obscur, **Direct Hit (coup direct)**.

Luke's Blaster Pistol (le pistolet blaster de Luke)

Utilisez un point de Force pour déployer sur Luke, 3 sur votre autre guerrier. Peut viser un personnage, une créature, ou un véhicule en utilisant 2 points de Force. S'il elle est visée par Luke, la cible perd son immunité à l'attrition pour le reste du tour. Tirez une destinée. Ajoutez 1 s'il vise un personnage ou une créature. La cible est touchée si la destinée totale > la valeur de défense.

Luke's Cape (la cape de Luke)

Errata :

Utilisez 2 points de Force pour déployer sur un rebelle ou un alien. Vous pouvez activer une Force supplémentaire à chaque tour si la cape de Luke n'est pas à une localisation de Tatooine. Ce personnage est immuné à l'attrition < 3.

Luke's Hunting Rifle (le fusil de chasse de Luke)

Utilisez un point de Force pour déployer sur Luke ou Owen Lars, 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 visez un personnage. Ajoute 2 si vous visez une créature. La cible est touchée si la destinée totale > la valeur de défense.

Luke Seeker (sonde chercheuse de Luke)



Utiliser un point de Force pour déployer sur le côté de l'adversaire sur tout site non occupé. Se déplace durant votre phase de contrôle, comme un personnage, à une utilisation normale de la Force. Lorsqu'il est à la même localisation qu'un Luke donc d'une habilité < (inférieure à) 4 ou un pilote d'une habilité < (inférieure à) 3 choisissez en un pour être immédiatement perdu. La sonde chercheuse est aussi perdue.

Luke's X-34 Landspeeder (Landspeeder X-34 de Luke)

Peut ajouter un conducteur et deux passagers. Se déplace gratuitement si Luke est à bord. Peut se déplacer en réaction.

Luke Skywalker

Errata :

Vous pouvez activer un point de Force supplémentaire à chaque tour si Luke n'est pas à un site de Tatooine. Ajoute 3 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Quand il pilote Red 5 (Rouge 5), ajoute aussi 2 à la manoeuvre. Immunisé à l'attrition < 3.

Luke Skywalker, Jedi Knight (Luke Skywalker, chevalier jedi)



Le texte de jeu de ce rebelle lui permettra de soustraire une partie de la destinée totale du côté obscur pour un duel épique . Cette personne de Luke ne peut pas être un apprenti pour un quelconque des Jedi Tests . Voir **Jedi Tests (tests jedi)** .

Luke Skywalker, Rebel Scout (Luke Skywalker, scout rebelle)



Quand la carte Always Thinking With Your Stomach (toujours penser avec votre estomac) vise le site de Luke, Luke compte néanmoins comme un personnage sur le site pour la détermination du tirage de destinée requis, il peut simplement ne pas être "choisi " si le tirage est réussi .