

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.



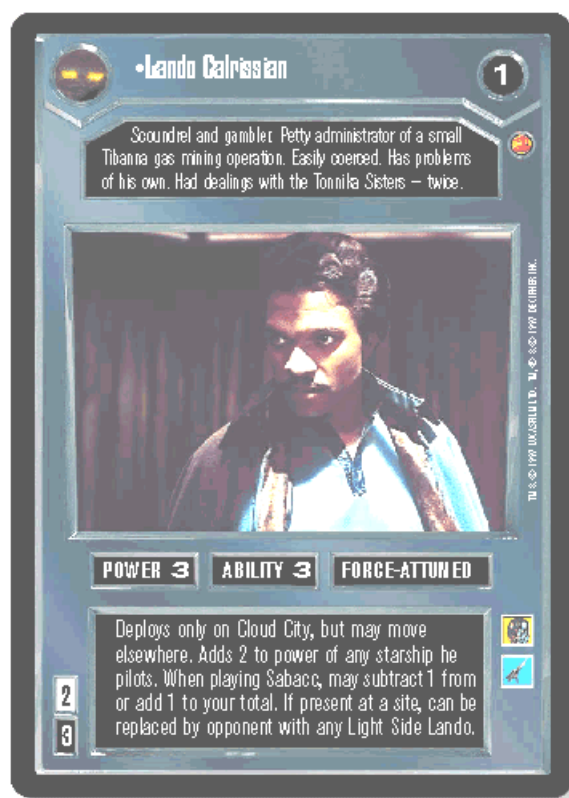
En tant que joueur obscur, vous pouvez exploiter le Lando du côté obscur de nombreuses façons puissantes. Cependant, il a une faiblesse. "Il n'a pas d'amour pour l'empire" et ainsi est vulnérable à être remplacé par le Lando du côté lumineux durant la phase de déploiement de votre adversaire. La restriction 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**) .