

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 < (inférieure à)3 ou une Leia d'habileté < (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 Cabbel

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 Sheckil



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-Veeateemm)

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.