

B'omarr Monk (moine B'omarr)



Le moine égalise les icônes de Force après que tous les autres modificateurs automatiques d'icônes de Force aient été appliqués (par exemple les cartese Sleens, Presence Of The Force, etc ...) .



Bacta tank (cuve à bacta)



Cet effet peut être utilisé pour sauver seulement des personnages non-droïdes qui étaient perdus depuis la table . Au moment où un personnage est perdu, toutes les cartes déployées sur ou visant ce personnage sont aussi perdues . Parce que le personnage n'est plus " en train de porter " ces cartes, elles ne peuvent pas être placées dans la cuve à bacta .

Lorsqu'on retire un personnage depuis la cuve à bacta dont le coût de déploiement est défini par un astérisque (*), traitez ce coût de déploiement comme zéro . (voir **undefined values : valeurs non définies** .)

Le "patient" de la cuve à bacta est sur la table seulement pour des buts d'unicité . Ainsi, un personnage unique (●) dans la cuve à bacta ne peut pas être dupliqué ailleurs sur la table .

Bad feeling I have (un pressentiment je reçois)



Le déploiement d'une seule carte qui contient plus qu'une des personnes listées dans cette carte Bad feeling I have n'entraîne pas la pénalité de déploiement de plus 2 plus d'une fois.

Baniss Keeg

Se déploie sur votre personnage non-pilote (excepté les droïdes) pour donner à ce personnage la capacité de pilote . Ajoute 2 à la puissance de tout ce que ce personnage pilote . OU se déploie sur votre pilote . Ajoute 1 à la puissance de tout ce que ce personnage pilote . (immunisée contre la carte Alter) .

Battle (bataille)

Un conflit que vous initiez durant votre phase de bataille dans un effort pour diminuer la Force vitale de votre adversaire . Une bataille peut survenir à une localisation seulement si les deux joueurs **occupent** cette localisation , c'est à dire s'ils ont tous les deux une **présence** là . (Mais notez que si toute présence est complètement retirée de l'un ou l'autre côté avant le segment de puissance de la bataille, la bataille se termine .)

Bien que les cartes d'armes soient utiles durant une bataille, il n'est pas exigé que des armes prennent place pour une bataille . Les armes vous permettent simplement de viser des personnages, des véhicules, des vaisseaux spatiaux spécifiques, etc...

Vous pouvez vous battre plus d'une fois durant un tour , mais pas deux fois à la même localisation . Chacun de vos personnages, véhicules et vaisseaux spatiaux peut se battre seulement une fois par tour, et ces cartes sont considérées avoir participé à une bataille depuis le moment où elle a été initiée; même si elles se sont d'une manière ou d'une autre éloignées de la bataille ou si la bataille a été annulée, ces cartes ne peuvent pas participer à une autre bataille ce tour .

Les autres cartes telles que les équipements, les armes d'artillerie, les armes automatiques, les interruptions et les effets peuvent être utilisés dans plus d'une bataille par tour (si c'est

possible et sous réserve des règles sur les **unique and restricted cards** : cartes uniques et restreintes) .

La bataille est une **action** , et suit les règles d'enchaînement temporel pour les actions . Cependant, le segment des armes d'une bataille permet à de nombreuses sortes d'action d'être initiées qui sinon ne pourraient pas survenir quand il y a une action le plus haut située (voir ci-dessous) .

Initiation de la bataille : vous devez utiliser un point de Force pour initier chaque bataille . Votre adversaire peut répondre à l'initiation par une ou plusieurs manières (voir **actions**), incluant toutes les réactions . Les réponses qui prennent place à "si une bataille vient juste d'être initiée" ou "au début d'une bataille" peuvent être initiées maintenant, avant que la bataille aboutisse à son résultat . (Les autres actions qui peuvent survenir durant une bataille ne peuvent pas encore être initiées parce que la bataille n'a pas encore abouti à son résultat) . Une fois que la bataille est initiée et que toutes les réponses sont terminées, la bataille a son résultat . Il y a trois segments qui peuvent survenir dans l'ordre suivant : le segment des armes, le segment de la puissance et le segment des dommages . (Les entrées suivantes sur ces trois segments sont compréhensibles; pour une description plus concise, voir l'entrée suivante **battle - summary** : résumé de la bataille .)

Battle – weapons segment – (bataille – segment des armes -)

Toutes les armes impliquées dans une bataille peuvent être utilisées une à la fois, en commençant avec le joueur qui a initié la bataille et ensuite en alternant entre les joueurs; chaque utilisation d'une arme est une **action** à l'intérieur de la bataille . Chaque arme décrit comment elle fonctionne, en incluant les sortes de cartes qu'elle peut viser, la Force requise pour l'utiliser, le tirage de destinée nécessaire pour le succès et, en cas de succès, les conséquences pour la cible .

La plupart des armes spécifient qu'elles "touchent" leur cible en cas de succès . (Certaines armes, au lieu de "toucher", spécifient une autre sorte de résultat.) Toutes les cartes "touchées" sont tournées de côté, mais elles participent encore à la bataille . Par exemple, une carte qui est "touchée" peut encore faire feu avec sa propre arme, si elle en a une .(De façon conceptuelle, la bataille complète survient simultanément, bien que pour les buts du jeu, les étapes individuelles soient menées séquentiellement .) Plus tard durant le segment des dommages, toutes les cartes "touchées" devront être perdues vers les piles de cartes perdues de leur propriétaire, sans tenir compte de qui gagne la bataille . (Si la bataille se termine prématurément, les cartes "touchées" doivent encore être perdues .)

Durant le segment des armes, d'autres actions peuvent aussi être initiées à la place de tirer avec une arme, prenant une période d'initiation d'actions comme d'habitude . Une telle action doit être spécifiquement en relation avec les armes et/ou la bataille (par exemple, jouer la carte Combined attack : attaque combinée, ou utiliser le texte de jeu de IG-88 ou du docteur Evazan),



ou elle ne peut être en relation avec aucune des deux (par exemple, le fait de jouer Beru stew : le ragoût de Beru ou Gravel storm : la tempête de gravier, ou le fait de jeter un coup d'œil dans votre pile de cartes de réserve avec la carte Electrobinoculars : jumelles

électriques).



En fait, c'est une règle spéciale du segment des armes qui fait que les joueurs peuvent initier des actions même si elles ne spécifient pas qu'elles s'appliquent durant une bataille . Plus

précisément, durant le segment des armes, si la bataille elle-même est l'action la plus élevée, le joueur qui a la prochaine opportunité d'initier une action peut initier *n'importe quelle* action qui est permise durant la phase de bataille.

Une fois que les joueurs "passent" de façon consécutive, le segment des armes se termine et la survenue de chaque action restante initiée durant la bataille doit être spécifiquement exigée ou permise durant le segment de puissance ou le segment des dommages, ou cette action restante doit être une réponse à une autre action dans l'un de ces segments.

Battle – power segment – (bataille – segment de puissance -)

Pour déterminer qui gagne la bataille, calculez en additionnant la puissance totale que vous avez participant à la bataille (plus tous les modificateurs positifs ou négatifs à votre puissance totale); votre adversaire fait de même. Si la bataille prend place à un système ou un secteur, ajoutez la puissance de chacun de vos vaisseaux spatiaux et de vos cartes de véhicule; si c'est à un site, ajoutez la puissance de chacune de vos cartes de véhicule, et de chacune de vos cartes de personnages excepté ceux à bord de véhicules et de vaisseaux spatiaux **enclosed (fermés)**. N'oubliez pas les modificateurs de puissance du texte de jeu des cartes en train de se battre elles mêmes, de la carte de localisation, des autres cartes de localisation connexes ou même de cartes ailleurs sur la table, si c'est possible. (Et n'oubliez pas que vos cartes "touchées" peuvent encore s'additionner à votre puissance totale.)

Souvent vous augmentez votre puissance totale dans une bataille en tirant une **battle destiny (destinée de bataille)**. Chaque joueur qui a une habileté combinée de 4 ou plus participant à la bataille peut effectuer un tirage de destinée. (Avoir une habileté de 8 ne vous autorise pas à tirer deux destinées de bataille.) Pour remplir l'exigence d'une habileté de 4, vous pouvez additionner les nombres d'habileté de toutes vos cartes présentes à la localisation de bataille, en plus de l'habileté de tous les conducteurs et pilotes – mais pas des passagers – à bord de vos véhicules et de vos vaisseaux spatiaux présents à cette localisation. (Certaines vous permettent de tirer une destinée de bataille même si vous n'avez pas une habileté de 4, tandis que d'autres disent d'*ajouter* des tirages de destinée, vous laissant ajouter deux ou plus tirages de destinée ensemble pour déterminer votre destinée de bataille totale.)

Chaque joueur augmente sa puissance totale du montant de sa destinée de bataille totale (s'il en a tiré), et ensuite place sa (ses) carte (s) de destinée de bataille sur sa pile de cartes utilisées. (Les tirages de destinée de bataille créent aussi une attrition dans le segment des dommages, aussi, prenez mentalement note des totaux de destinée de bataille. Le joueur avec la puissance totale globale la plus haute (en incluant la destinée de bataille) gagne la bataille. S'il y a égalité, alors la bataille n'a ni gagnant ni perdant.

Occasionnellement, une carte spécifiera que vous " ajoutez une destinée à votre puissance seulement". Bien que vous tirez une telle destinée à ce moment, (avant de tirer une quelconque destinée de bataille), ceci n'est pas considéré comme une destinée de bataille et ne s'ajoute pas à l'attrition.

Battle – damage segment – (bataille – segment des dommages -)

Dans ce segment, les joueurs perdent typiquement des cartes à cause de trois facteurs : " les tirs" des armes, l'attrition et les dommages ce bataille.

Les "tirs au but" des armes : les cartes "touchées" durant le segment des armes doivent être décomptées dans les pertes durant le segment des dommages. Perdre une carte entraîne que tout ce qui est sur la carte est perdu en plus, aussi il est habituellement meilleur de perdre les cartes à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial *avant* de perdre le véhicule ou le vaisseau spatial lui même.

Attrition : L'attrition représente les pertes inévitables dans une bataille qui surviennent sans tenir compte de qui gagne la bataille. (Par exemple, dans "l'empire contre attaque", le côté

obscur gagna clairement la bataille de Hoth, cependant, il perdit quand même des "walkers" impériaux comme attrition.)

L'attrition contre vous est égale à la destinée de bataille totale tirée par votre adversaire . Cette attrition contre vous entraîne une perte obligatoire de vos cartes depuis cette localisation de bataille . Par exemple, si la destinée de bataille totale de votre adversaire était de trois, l'attrition contre vous sera de trois et vous serez tenu de perdre (si c'est possible) une ou plusieurs cartes dont les valeurs de perte totalisent au moins trois .

Vos cartes "touchées" peuvent appliquer leur valeur de perte pour satisfaire à l'attrition . Si le fait de perdre toutes vos cartes touchées" ne satisfait pas à l'attrition contre vous, alors vous devez perdre des cartes additionnelles jusqu'à ce que votre attrition ait été satisfaite . (S'il ne vous reste plus de carte à perdre, ou si toutes vos cartes restantes sont **immune to attrition : immunisées à l'attrition**, toute l'attrition restante contre vous est ignorée .)

Parfois vous devez perdre des cartes avec une valeur de perte totale en excès par rapport à votre attrition; par exemple, si votre attrition est de 5 et que vos cartes qui participaient à la bataille ont chacune une valeur de perte de 3, pour satisfaire à l'attrition vous devrez perdre deux de ces cartes pour un total de perte de 6 .

Dommages de bataille : à la différence des tirs au but des armes et de l'attrition, les dommages de bataille s'appliquent seulement au joueur qui a perdu la bataille . Les dommages de bataille du perdant sont égaux à la différence entre la puissance totale du gagnant (en incluant la destinée de bataille) et la puissance totale du perdant (en incluant la destinée de bataille) . Par exemple, si le total de votre adversaire était de 11 et que le votre était de 7 , vous subissez des dommages de bataille de 4 .

Vous pouvez satisfaire aux dommages de bataille en perdant des cartes du site de la bataille .? Chaque carte que vous perdez – en incluant celles perdues à cause de "tirs au but " ou de l'attrition – satisfait aux dommages de bataille jusqu'à hauteur de sa valeur de perte .

A la différence "des tirs au but" et de l'attrition, les dommages de bataille peuvent aussi être satisfaits en perdant de la Force depuis votre main et/ou de vos piles de Force vitale . Chaque carte perdue satisfait à une unité de dommages de bataille . Vous pouvez choisir quelle carte perdre depuis votre main, mais si vous souhaitez perdre des cartes depuis votre Force vitale, elles doivent venir depuis le haut de votre pile de Force, de votre pile de cartes utilisées et/ou de votre pile de réserve . Pour satisfaire à vos dommages de bataille, vous pouvez utiliser une combinaison quelconque de perte de cartes du site de bataille et de perte de Force .

Comme avec l'attrition, parfois vous perdrez des cartes avec une valeur de perte totale supérieure à vos dommages de bataille . Par exemple, si vos dommages de bataille sont de 4 mais que votre seule carte qui a participé à la bataille a une valeur de perte de 6 , pour satisfaire à vos dommages de bataille vous devrez soit perdre cette carte, soit perdre 4 points de Force . Pour cette raison, c'est généralement une bonne idée d'effectuer toutes vos pertes de Force sur le site de la bataille *avant* que vous ne perdiez des points de force .

Rappelez vous que toutes les cartes que vous perdez , y compris vos cartes qui étaient "touchées", comptent automatiquement pour votre attrition *et* vos dommages de bataille . Par exemple, si vous perdez une carte "touchée" dont la valeur de perte est de 5, ceci satisfait simultanément l'attrition jusqu'à une valeur de 5 et aux dommages de bataille jusqu'à une valeur de 5 .

Séquence des actions : les actions entreprises pour satisfaire les tirs aux but des armes, l'attrition et les dommages de bataille alternent entre les joueurs, en commençant avec le joueur qui a initié la bataille . Vous pouvez perdre vos cartes sur le site de la bataille et/ou perdre de la Force dans n'importe quel ordre, mais l'ordre que vous choisissiez a parfois une importance stratégique . Une fois que vous avez perdu sur le site de la bataille toutes vos cartes qui étaient "touchées" et satisfait à toute votre attrition et à vos dommages de bataille, vous ne pouvez pas volontairement perdre sur le site de la bataille des cartes additionnelles .

Après que les deux joueurs aient perdu toutes les cartes "touchées" et aient satisfait à toute l'attrition et aux dommages de bataille, la bataille se termine .

Battle destiny - draws X battle if unable to otherwise (destinées de bataille – tirez X destinées de bataille si vous êtes incapable de le faire autrement)

Ce texte est seulement applicable durant le segment de puissance de la bataille et seulement quand moins de X destinées de bataille peuvent être tirées par tout autre moyen. Ainsi, ce texte ne peut jamais être utilisée en combinaison avec un autre texte de tirage de destinée pour obtenir plus que X tirages de destinées. Cependant si un autre texte de tirage de destinée fournit moins de X tirage de destinées, ce texte peut être utilisé pour fournir X tirages de destinées. L'utilisation de ce texte est toujours optionnelle parce que tirer une destinée de bataille est toujours optionnelle. Ce texte de jeu l'emportera sur toute autre condition de destinées de bataille telle que "habileté de 6 ou plus requise pour tirer une destinée de bataille" ou "l'adversaire ne tire pas plus que Y destinées de bataille" (où Y est moins que X). Tous ces tirages peuvent cependant être annulés ou réduits.

Battle – summary – (bataille – sommaire -)

Trouvez ci dessous une brève liste de vérification des étapes à suivre quand vous effectuez une bataille durant votre tour .

Initiation de la bataille :

- . Utilisez un point de force .
- . Les deux joueurs doivent avoir une présence à la localisation ; chaque personnage, véhicule, vaisseau spatial et localisation est limitée à une bataille par tour .
- . Les réponses telles que les réactions et les actions de début de bataille peuvent maintenant survenir . L'adversaire peut faire la première réponse, ensuite les joueurs alternent.

Segment des armes

- . Faire feu avec des armes et/ou initier d'autres actions telles que Electrobinoculars (jumelles électriques) et Beru stew (le ragoût de Beru) durant ce segment .



Même des actions non spécifiquement reliées à la bataille peuvent être initiées durant le segment des armes .

- . Vous initiez la première action , ensuite alternez les actions avec votre adversaire .
 - . Les cartes "touchées" sont tournées de côté mais continuent de participer à la bataille .
- Si toute la présence est retirée de l'un ou l'autre côté de la bataille (par exemple, à cause de tauntauns "réagissant en s'éloignant" de la bataille, ou de la mise en jeu d'une carte telle que Hit and run : frapper et fuir) avant le segment de puissance, la bataille se termine .



(Cependant, toutes les cartes "touchées" doivent encore être perdues .)

Segment de puissance

- Chaque joueur totalise la puissance totale de ses cartes participant à la bataille (plus tous les modificateurs positifs ou négatifs à la puissance totale) . N'incluse pas la puissance des personnages à bord des véhicules et des vaisseaux spatiaux **enclosed** .
- Chaque joueur avec une habileté totale de 4 ou plus dans la bataille (sans compter l'habileté des passagers à bord des véhicules fermés et des vaisseaux spatiaux) peut tirer une destinée de bataille ou plus qu'une en utilisant des cartes spéciales , et ajouter cette destinée de bataille totale à la puissance totale . Faites tous vos tirages d'abord, ensuite votre adversaire fera de même .
- Le joueur avec la puissance totale globale la plus haute (en incluant la destinée de bataille) gagne la bataille .

Segment des dommages

- Toutes les actions entreprises pour satisfaire les coups au but des armes , l'attrition et les dommages de bataille alternent entre les joueurs, en commençant par vous . Bien que chaque joueur puisse entreprendre de telles actions dans un ordre quelconque, il est recommandé que les nouveaux joueurs suivent la séquence ci-dessous .
- Toutes les cartes "touchées" par des armes doivent être perdues .
- La destinée de bataille totale de chaque joueur entraîne une **attrition** pour le joueur adverse . Chaque joueur affecté par l'attrition doit perdre suffisamment de cartes (en incluant un nombre quelconque de cartes "touchées") pour satisfaire l'attrition . S'il ne vous reste plus de carte à perdre sur le site de la bataille, ou si toutes vos cartes restantes sont immunisées à l'attrition, toute l'attrition restante est ignorée .
- Le perdant de la bataille endure des dommages de bataille égaux à la différence entre les totaux de puissance globaux (en incluant la destinée de bataille) . Le perdant doit perdre des cartes et/ou perdre de la Force , une par une, dans n'importe quel ordre, pour satisfaire les dommages de bataille . Chaque carte perdue sur le site de la bataille (en incluant les

cartes perdues à cause de tirs au but d'armes et de l'attrition) satisfait aux dommages de bataille jusqu'à hauteur de sa valeur de perte; chaque carte perdue sauf sur le site de la bataille (depuis la main ou la pile de Force) satisfait à une unité de dommages de bataille . Le perdant ne peut pas laisser des dommages de bataille non satisfaits .

Battle – winner and loser – (bataille – gagnant et perdant -)

Le gagnant et le perdant d'une bataille sont déterminés durant le segment de puissance de la bataille . A ce moment, initiez et/ou terminez toutes les actions dépendant de cette détermination . (S'il y a égalité, il n'y a ni gagnant ni perdant pour cette bataille .)

Battle damage (dommages de bataille)

Le montant de dommages de Force que vous subissez quand la puissance totale de votre adversaire dans une bataille est plus grande que la votre . Vos dommages de bataille sont égaux à la différence entre les totaux de puissance globaux (en incluant la destinée de bataille) . Vous pouvez satisfaire aux dommages de bataille en perdant de la Force (une Force perdue satisfait à une unité de dommages de bataille) et/ou en **forfeiting (en perdant sur le site de la bataille)** des cartes ayant participé à la bataille (chaque carte satisfait aux dommages de bataille jusqu'à hauteur de sa valeur de perte) . De telles cartes perdues sur le site de la bataille peuvent satisfaire simultanément aux coups au but des armes, à l'attrition et aux dommages de bataille vous affectant .

Battle destiny (destinée de bataille)

Un ou plusieurs tirages de destinée faits durant le segment de puissance d'une bataille . Si vous avez une habileté de 4 ou plus participant à la bataille (sans compter l'habileté des passagers à bord de véhicules **enclosed (fermés)** et de vaisseaux spatiaux), vous pouvez tirer une destinée de bataille . Des cartes spéciales vous permettent aussi de tirer une destinée quand ce n'est pas possible autrement, ou d'ajouter un ou plusieurs tirages de destinée à votre destinée de bataille totale . Votre destinée de bataille totale (si elle est plus grande que zéro) augmente votre puissance totale dans la bataille, et cause aussi une **attrition** contre votre adversaire sans tenir compte de qui gagne la bataille . Tirer une destinée de bataille est optionnel .

Si le texte de jeu impose des conditions pour le tirage d'une destinée de bataille, alors ces conditions affectent tous les tirages de destinée de bataille, exceptés ceux qui sont concédés par le texte "peut tirer une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement" .

Battle destiny – conditions of drawing (destinée de bataille – conditions de tirage)

Si le texte de jeu impose des conditions pour le tirage de la destinée de bataille, alors ces conditions affectent tous les tirages de destinée de bataille excepté ceux accordés par le texte de jeu " s'il n'en est pas capable autrement " .

Battle destiny - draws one battle destiny if not able to otherwise (destinée de bataille - tire une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement)

Ce texte de jeu est applicable seulement durant le segment de puissance d'une bataille, et seulement si, un tirage de destinée de bataille ne se voit pas possible d'être effectué par d'autres moyens. Ainsi ce texte ne peut jamais être utilisé en combinaison avec un quelconque autre texte de tirage de destinée pour obtenir deux ou plusieurs tirages de destinée.

L'utilisation de ce texte de jeu est toujours optionnelle, parce que le tirage d'une destinée de bataille est toujours optionnel.

Ce texte de jeu l'emportera sur toutes les conditions de destinée de bataille telles que " habilité de 6 ou plus requise pour tirer une destinée de bataille " . Ce tirage peut néanmoins être annulé ou être réduit.

Battle destiny modifiers (modificateurs de la destinée de bataille)

Les actions qui modifient la destinée de bataille (telles que la première fonction de la carte Don't get cocky : ne deviens pas présomptueux) peuvent être initiées durant le segment des armes d'une bataille .



Le résultat d'un modificateur de destinée de bataille est de fixer un modificateur automatique qui surviendra quand une destinée de bataille sera tirée . De multiples exemplaires du même modificateur de destinée de bataille ne sont pas cumulatifs .

Si les conditions pour initier un modificateur de destinée de bataille incluent un certain personnage , et que ce personnage est perdu avant que la destinée soit tirée, le modificateur de destinée de bataille agit encore parcequ'il a déjà été fixé pour agir .

Si vous commencez une bataille avec de multiples personnages, et que tous sauf un sont retirés de la bataille avant la fin du segment des armes, vous pouvez alors jouer tous les modificateurs de destinée de bataille applicables "seuls" .

Battle destiny modifiers-automatic (modificateurs de destinée de bataille – automatiques)

Certains modificateurs de destinée de bataille sont automatiques. Ils s'appliquent aux joueurs sans possibilité de choix et d'habitude " s'activent " dès qu'un ensemble de conditions spécifiées est rempli. Ils n'utilisent pas le mot " peut ", qui indique une action optionnelle où l'un des joueurs peut choisir d'initier ou pas.

Par exemple la carte Leia with blaster rifle dit " ajoute une destinée de bataille si elle est avec Han " . Ceci est un modificateur de destinée de bataille automatique.



Une carte d'interruption est initiée par une option du joueur, ainsi la carte Skywalkers par exemple n'est pas un modificateur automatique.

Les modificateurs de destinée de bataille automatique sont initiés et se résolvent durant le segment de puissance, quand la destinée de bataille est tirée.

A ce titre, leurs conditions d'application doivent être vérifiées immédiatement avant le tirage des destinées. Dans ce cas, Leia et Han doivent être encore en train de participer à une bataille pour obtenir le bénéfice de ce modificateur.

Battle destiny modifiers-optional (modificateurs de destinée de bataille - optionnel)

Certaines actions modifiant la destinée de bataille sont optionnelles. C'est à dire qu'elles sont initiées par décision du joueur. Toutes les cartes d'interruption sont par exemple optionnelles. Ainsi un texte tel que " peut ajouter une destinée de bataille " est optionnel parce que le choix d'initier cette bataille est laissé à l'initiative du joueur.

Toutes les actions optionnelles qui sont des actions " situées au niveau supérieur " c'est à dire qui ne sont pas une réponse à une autre action peuvent seulement être initiées durant le segment des armes durant une bataille (le seul segment où des actions au niveau supérieur sont légales). Les conditions d'initiation requises pour toutes les actions optionnelles sont vérifiées quand cette action est initiée. Par exemple si vous jouez la carte Skywalkers, la condition que Luc et Leia soient dans une bataille ensemble est vérifiée au moment où la carte d'interruption est jouée.

Le résultat d'un modificateur de destinée de bataille est de programmer un modificateur automatique qui surviendra quand la destinée de bataille est tirée.

A ce moment, les conditions pour initier cette action ne sont pas vérifiées de nouveau.

Lors de l'exemple de l'utilisation de la carte Skywalkers, si Leia était perdue ou capturée après que l'on ait joué la carte Skywalkers mais avant que la destinée de bataille soit tirée, les deux destinées additionnelles de la carte Skywalkers seraient néanmoins tirées.



Du fait que l'on observe la règle des actions cumulatives, le fait de jouer plus qu'un exemplaire de la même carte n'a pas d'effet supplémentaire.

Battle phase (phase de bataille)

Quatrième phase de chaque tour, au cours de laquelle vous pouvez initier une ou plusieurs batailles contre les personnages, les véhicules et les vaisseaux spatiaux de votre adversaire.

Battleground (terrain de bataille)

Un battleground (terrain de bataille) est toute localisation de système, secteur, ou site, où les deux joueurs ont des icônes de force.

Cela n'a pas d'importance si ces icônes de Force sont fournies par d'autres cartes telles que Daughter of Skywalker (fille de Skywalker) ou Presence of the Force (présence de la Force), tant qu'elles sont actives à cette localisation (pas annulées par une carte Sleen par exemple).



L'exception à ceci est l'icône de force fournie par un Maître Jedi, qui n'est pas considérée comme étant à cette localisation dans un but quelconque, et qui ainsi n'a pas d'effet sur le statut du terrain de bataille d'une localisation .

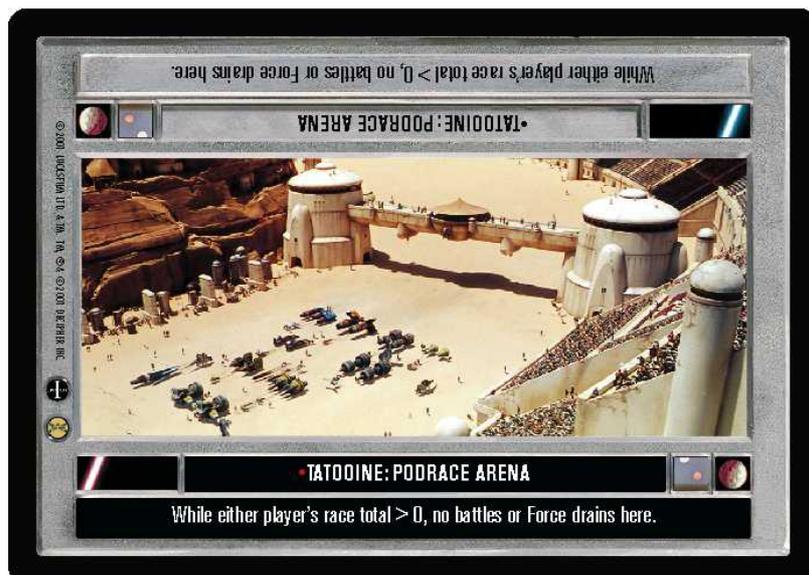
Voir personnage – Maître Jedi .

Cependant, les localisations suivantes ne sont jamais des terrains de bataille :

- . holosites,
- . les localisations de Dagobah,
- . les localisations de Hoth ou de l'étoile de la mort II protégées par un bouclier,
- . la carte Jabba's palace : audience chamber (le palais de Jabba : la chambre d'audience) quand la carte Bo Shuda y est déployée .



- Tatooine : Podrace Arena (Tatooine : l'arène de la course de modules) quand l'un ou l'autre joueur a un total de course > 0 .



Quand la carte Expand the empire (Etendre l'empire) est déployée sur la carte Tatooine : Podrace Arena (Tatooine : l'arène de course de modules), les sites adjacents se voient aussi interdits d'être des terrains de bataille tant que l'un ou l'autre des joueurs a un total de course strictement supérieur à 0.

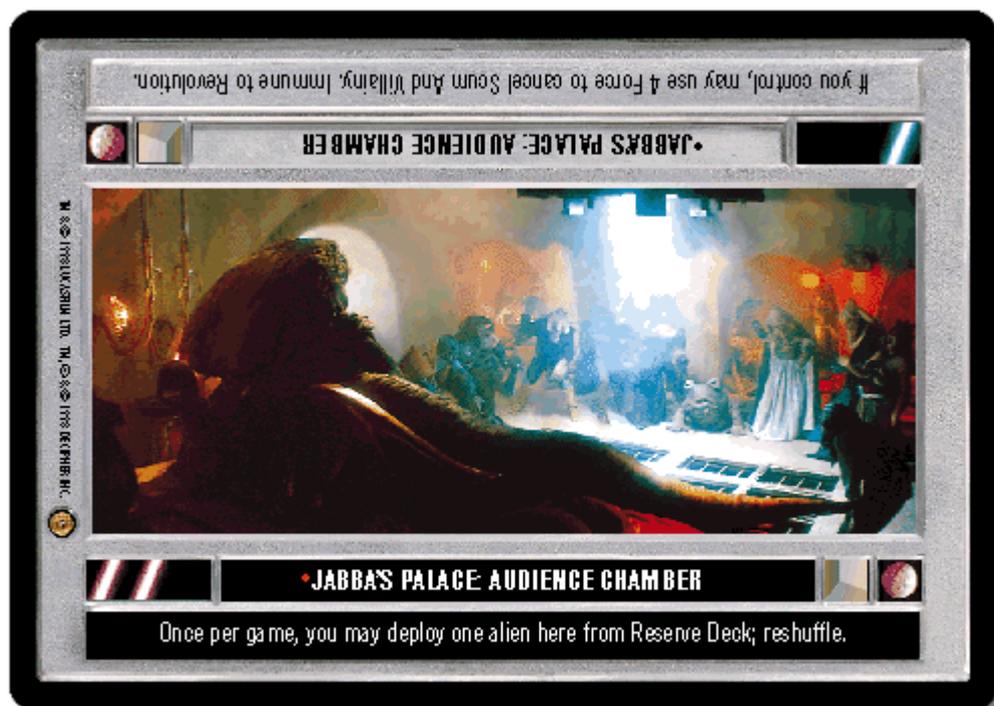


- Coruscant : Galactic Senate (Coruscant : Sénat galactique)

Beedo (clarification)



Remplace tout autre Rodian mâle gratuitement (le Rodian va à la pile de cartes utilisées) ou se déploie pour 3 points. Tant qu'il est au site Audience Chamber (la chambre d'audience), tous vos Rodians ont une puissance de +2, et chaque fois que Greedo menace un contrebandier, vous pouvez rajouter 2 au tirage de destiné(es).



Beggar (mendiant)



Cet effet du côté lumineux reste sur la table et vous permet d'utiliser un montant quelconque de la Force du côté obscur de votre adversaire durant chacun de vos tours . A la fin de chacun de vos tours, si vous choisissez d'utiliser zéro ou un point de Force du côté obscur ce tour, la carte Beggar (mendiant) reste sur la table ; si vous choisissez d'utiliser deux ou plus de points de force du côté obscur, la carte Beggar (mendiant) est perdue .

La Force utilisée par votre adversaire ne compte jamais contre votre carte Beggar (mendiant) . Par exemple, certains jawa requièrent l'utilisation de la Force par les deux joueurs quand ils se déploient . La portion du coût de déploiement du jawa que votre adversaire du côté obscur doit payer ne compte pas contre la carte Beggar (mendiant) ; cependant, si vous choisissez d'utiliser de la Force du côté obscur pour payer pour votre portion du coût de déploiement , ceci compte contre la carte Beggar (mendiant) .

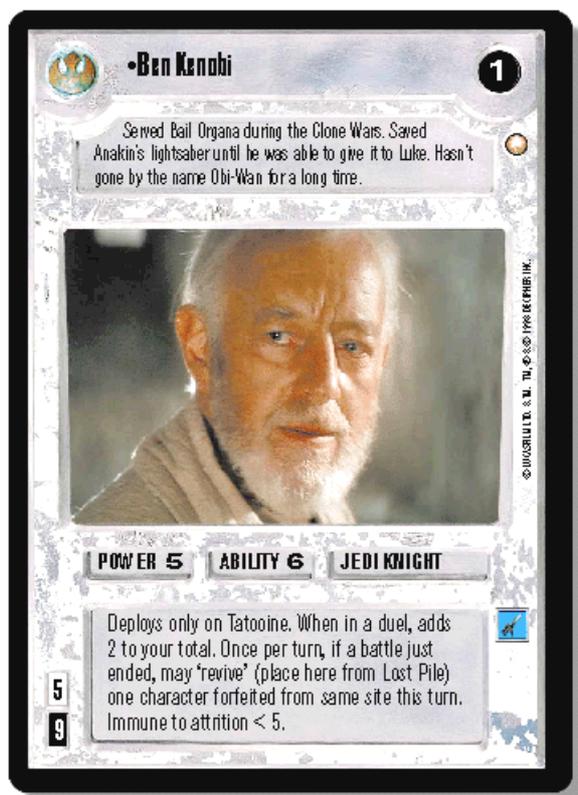
Beginning the game (commencement du jeu)

Voir **starting the game** : commencement du jeu .

Beginning of turn (commencement du tour)

Voir **start of turn** (début du tour) .

Ben Kenobi



Se déploie seulement sur Tatooine . Lorsqu'il est dans un duel, ajoute 2 à votre total . Une fois par tour, si une bataille vient juste d'être terminée, peut "ressusciter" (placez ici depuis la pile de cartes perdues) votre personnage perdu pour payer des points de perte depuis le même site ce tour . Immunisé à l'attrition < 5 .

Beru Lars

Valeur de perte de +2 quand elle est au même site qu'Owen Lars ou à une Hydroponics station (station hydroponique) . Si elle est perdue depuis la table durant le tour de l'adversaire, Luke a un pouvoir de +3 jusqu'à la fin de votre prochain tour .

•Beru Lars 2

Wife of Owen Lars and guardian of Luke Skywalker. Quietly lobbied Owen to allow Luke to attend Academy. Maintains Lars' farm hydroponics labs.



POWER 1 **ABILITY 1**

Forfeit +2 when at same site as Owen Lars or one Hydroponics Station. If lost during the opponent's turn, Luke is power +3 until the end of your next turn.

1
3

•Owen Lars 2

Guardian of Luke Skywalker. Husband of Beru Lars. Brother of Obi-Wan Kenobi. Farmer of moisture. Disapprover of Luke's desire to leave Tatooine.



POWER 1 **ABILITY 3** **FORCE-ATTUNED**

Deploys free at Lars' Moisture Farm. Power +2 if at same site as Beru Lars or one Vaporator. If lost during the opponent's turn, Luke is power +3 until the end of your next turn.

2
4

Hydroponics Station 4

Grows fruits and vegetables. Very efficient water use. Often underground. Feeds moisture farm families, but excess vegetables are often sold at markets.



DEVICE

Use 1 Force to deploy on any exterior Tatooine site. Cannot be moved. When activating Force, the first card may be drawn directly into your hand. If a Vaporator is on the table, the second card may also be drawn directly into your hand.

•Luke Skywalker 1

Son of Anakin Skywalker. Student of Obi-Wan Kenobi. Honed piloting skills while bullseyeing womp rats in Beggar's Canyon aboard T-16 slyhopper.



POWER 3 **ABILITY 4** **FORCE-SENSITIVE**

You may activate 1 extra Force each turn if Luke is present at any non-Tatooine location. Adds 3 to power of any starship he pilots. On Red 5, also adds 2 to maneuver. Immune to attrition < 3.

3
7

Beru stew



Erratum: le titre de cette interruption a été révisé pour lire, "•Beru stew" (" le ragoût de Beru"); ainsi, cette carte est maintenant unique (•) .

L'activation de la Force est le résultat de cette interruption, pas une condition d'initiation (voir **actions**) . Si un joueur est incapable d'activer 2 points de Force, ce joueur doit activer 1 point de Force si possible .

Besieged (assiégés)



Se déploie sur un vaisseau spatial capturé . Vos personnages présents avec le vaisseau spatial capturé peuvent attaquer les personnages de l'adversaire à bord de ce vaisseau (comme s'ils étaient présent ensemble sur le site). L'effet est annulé si le vaisseau spatial s'échappe ou est volé .

Cet effet permet à vos personnages sur un destroyer stellaire , sur le site Death star :docking bay 327 ,ou sur le site Star destroyer : launch bay , d'attaquer les personnages de votre adversaire piégés à bord d'un vaisseau spatial capturé ici. Ceci fonctionne comme une bataille à un site .

Si le côté lumineux a un groupe de personnages sur l'aire d'arrimage ou l'aire de lancement et un autre groupe piégé sur le vaisseau spatial , ces deux groupes ne peuvent pas se combiner quand Besieged est jouée . Vous pouvez initier une bataille contre l'un ou l'autre groupe , mais pas les deux au même tour . Les personnages à bord du vaisseau spatial ne peuvent pas initier de bataille et ne participent à aucune bataille autre que celles que vous initiez contre eux en utilisant la carte Besieged .

Si les personnages piégés sont éliminés (ce qui pourrait prendre plusieurs tours) , vous volez le vaisseau spatial . Un pilote permanent est de façon conceptuelle remplacé par un pilote permanent du côté obscur . Toute cargaison devient une propriété volée , utilisable par le côté obscur .

Si à un moment , vous n'avez pas de personnage du côté obscur présent avec un vaisseau spatial visé par la carte Besieged , ce vaisseau s'échappe vers le côté lumineux du système ou du secteur approprié (ou à la pile utilisée, si le joueur du côté lumineux le désire ainsi). Un pilote permanent sur votre destroyer stellaire n'est pas suffisant pour empêcher le vaisseau spatial capturé de s'évader .

Sans tenir compte de quel côté contrôle le vaisseau spatial, la carte Besieged reste sur le vaisseau spatial (et ainsi n'est pas disponible pour être récupérée de la pile perdue) jusqu'à ce que ce vaisseau spatial ne soit plus sur la table .

Voir **captured starships** ; voir **tractor beaming** .

Bespin: Cloud City (Bespin: la cité des nuages)



Cette localisation est un secteur des nuages .

Bespin location deployment (déploiement d'une localisation de Bespin)
 Voir Cloud city .

Bespin motors void spider THX 1138 (araignée du vide de l'entreprise Bespin motors THX 1138)



*Peut ajouter 3 passagers . Un pilote permanent fournit une habileté de 1 . Peut se déplacer en réaction . * Vitesse terrestre = 3 OU Jusqu'à 3 personnages peuvent se déplacer par navette vers ou à partir du même site gratuitement .
(La version à bords blancs de ce véhicule qui écrit " 1 conducteur et deux passagers" a été mal imprimée .)*

Biggs Darklighter

Ajoute 2 à tout ce qu'il pilote . Quand il pilote Red 3, ajoute aussi 1 à la manœuvre et tire une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement .

Biker Scouts (les éclaireurs à moto)



Les impériaux spécialisés connus comme Biker Scouts (éclaireurs à moto) sont considérés comme étant des troopers (soldats), des scouts (éclaireurs) et des stormtroopers (soldats d'assaut) en plus d'être des éclaireurs à moto pour les buts des cartes qui font référence à l'une quelconque de ces caractéristiques.

Biker scout trooper (soldat éclaireur à moto)

Voir biker scouts (éclaireurs à moto) .

Bionic hand (main bionique)



Quand cet équipement est utilisé avec l'arme d'un personnage et que plus d'une carte est tirée pour la destinée d'une arme, le personnage ajoute 1 à la destinée *totale* de l'arme .

Black Squadron TIE (TIE de l'escadron Noir)



Se déploie à -2 à la carte Death Star (l'étoile de la mort) ou à la même localisation que Vader. Un pilote permanent à bord fournit une habileté de 2 et ajoute 2 à la puissance . Ajoute 1 à ses tirages de destinée d'arme .

Blast the door, kid! (tire sur la porte, garçon !)

Si une bataille vient juste d'être initiée à un site intérieur, utilisez un point de Force pour exclure de cette bataille tous les personnages d'une habileté > 2 et tous les leaders (des deux côtés) .

Les personnages d'une habileté > 2 ou les leaders introduits dans la bataille *après* que cette carte d' interruption ait été jouée sont aussi immédiatement exclus de la bataille

Blasted droid (droïde attaqué au blaster)



Durant votre phase de contrôle, tirez (gratuitement) avec l'un de vos blasters porté par un trooper (soldat) ou avec l'une de vos armes automatisées . Toutes les cibles "touchées" sont immédiatement perdues .

Voir **weapons – firing outside of the battle phase** (armes – tir en dehors de la phase de bataille) .

Blaster

Utilisez un point de Force pour déployer sur votre guerrier . Peut viser un personnage, une créature ou un véhicule en utilisant un point de Force . Tirez une destinée . La cible est touchée si la destinée > la valeur de défense .

Blaster proficiency (compétence en blaster)



La première fonction de cette interruption est d'ajouter 3 à la destinée d'arme totale , pas à chaque tirage de destinée .

Blaster rack (ratelier à blasters)



Se déploie sur votre côté de la table . A tout moment, vous pouvez transférer une des armes de vos personnages depuis n'importe quel site jusqu'au râtelier à blasters . Durant votre phase de déploiement, l'arme peut être transférée à votre personnage sur la table pour une dépense de Force égale au coût de déploiement de l'arme .

Vous pouvez placer des armes dans le râtelier à blasters à n'importe quel moment entre d'autres actions . Ainsi, vous ne pouvez pas placer des cartes dans le râtelier comme une réponse à un personnage quittant la table .

Une carte Blaster rack (râtelier à blasters) et les cartes à l'intérieur sont toutes sur la table .

Ceci signifie, par exemple, qu'une arme unique (●) dans le râtelier à blasters ne peut pas être dupliquée ailleurs sur la table .

Blaster Rack (V) : râtelier à blasters (V)

Vous pouvez déployer une arme par tour pour chaque exemplaire de cet effet sur la table .

Blaster rifle (fusil à blaster)

Utilisez 2 points de Force pour déployer sur votre guerrier . Peut viser un personnage, une créature ou un véhicule eu utilisant 2 points de Force . Tirez une destinée . La cible est touchée si la destinée + 1 > la valeur de défense .

Blaster scope (lunette à blaster)

Se déploie sur votre blaster impérial ou un fusil à blaster . La lunette permet à cette arme de viser sur un site adjacent .

Une lunette à blaster peut se déployer sur un blaster impérial, un fusil à blaster ou toute arme qui a l'une ou l'autre de ces deux caractéristiques, y compris la carte Assault rifle (fusil d'assaut) et la carte Light repeating blaster rifle (fusil à blaster léger à répétition) (voir **characteristics : caractéristiques**) .





Elle peut aussi se déployer sur la carte 4-LOM's concussion rifle (le fusil à concussion de 4-LOM), comme indiqué sur la légende de l'arme et son texte de jeu .



Voir long-range weapons (armes à longue portée) .

Blizzard 1

Vous pouvez ajouter deux pilotes et huit passagers . Immunisé à l'attrition < 4 . La vitesse terrestre ne peut être augmentée . Quand vous utilisez un canon AT-AT pour la carte Target the main generator (visez le générateur principal), ajoutez 1 au total .

Blizzard 2

Vous pouvez ajouter un pilote et huit passagers . Immunisé à l'attrition < 4 . La vitesse terrestre ne peut être augmentée . Un pilote permanent fournit une habileté de 2 .

Blizzard scout 1 (éclaireur blizzard 1)

Vous pouvez ajouter un pilote ou un passager . Peut se déplacer en réaction . Puissance de + 1 à tout site de Hoth . Un pilote permanent fournit une habileté de 1 .

Blizzard walker (marcheur blizzard)

Vous pouvez ajouter deux pilotes et huit passagers . Immunisé à l'attrition < 4 . La vitesse terrestre ne peut être augmentée .

Blown away - Blockade Flagship (annihilé - le vaisseau amiral de blocus)

La carte de chasseur stellaire Bravo Fighter (chasseur Bravo) détaille comment annihilier le vaisseau amiral de blocus Neimodian .

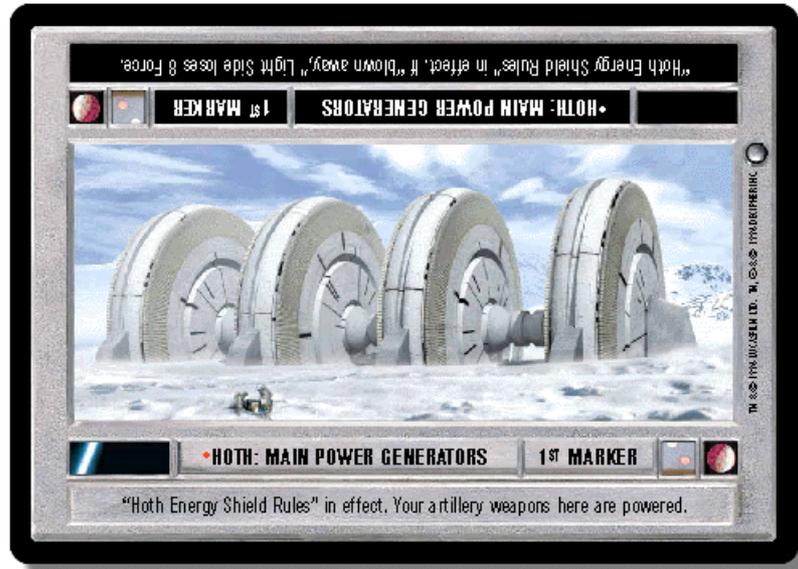
S'il est annihilé le vaisseau amiral de blocus et toutes les localisations de ce vaisseau amiral sur la table sont placées hors jeu (et ne peuvent pas être redéployées dans cette partie) .

Toutes les cartes sur le vaisseau amiral (ou à un site du vaisseau amiral) sont placées dans la pile de cartes perdues de leur propriétaire .

Blown away – Endor : bunker

Voir deactivate the shield generator (désactivez le générateur du bouclier) .

Blown away – Hoth : main power generators (annihilé – Hoth : les générateurs d'énergie principaux)



Quand le site Hoth : main power generators (Hoth : les générateurs d'énergie principaux) est "annihilé",

- . les générateurs d'énergie sont détruits (tournés à l'envers) ;
- . le bouclier d'énergie de Hoth est désactivé; et
- . toutes les cartes à ce site sont perdues .

Tourner le site à l'envers l'identifie comme un site extérieur de Hoth sans nom, représentant le 1^{er} marqueur . Bien que des cartes peuvent encore se déployer, et se déplacer là, le site n'a pas de texte de jeu ni non plus d'icône de Force . La carte de site ne peut être déployée de nouveau (ou convertie) .

Vous perdez 8 points de Force seulement quand le site est "annihilé" par la carte Target the main generator (visez le générateur principal), pas quand elle est perdue d'une autre façon (telle que quand la localisation du système planétaire de Hoth est "annihilée" par la carte "Commence primary ignition : commencez l'allumage principal") .



Blown away – Imperial Holotable (annihilé – holotable impériale)



Dans le site Imperial Holotable (holotable impériale) est "annihilé" :

- L'holotable est détruite (elle est retournée à l'envers)
- Toutes les cartes à ce site sont perdues

Tourner le site à l'envers l'identifie comme une holotable endommagée. Aucune carte d'une sorte quelconque ne peut exister à un holosite endommagé. Il peut être "réparé" en déployant un autre exemplaire (ou convertissant en utilisant la carte Dejarik holotable).

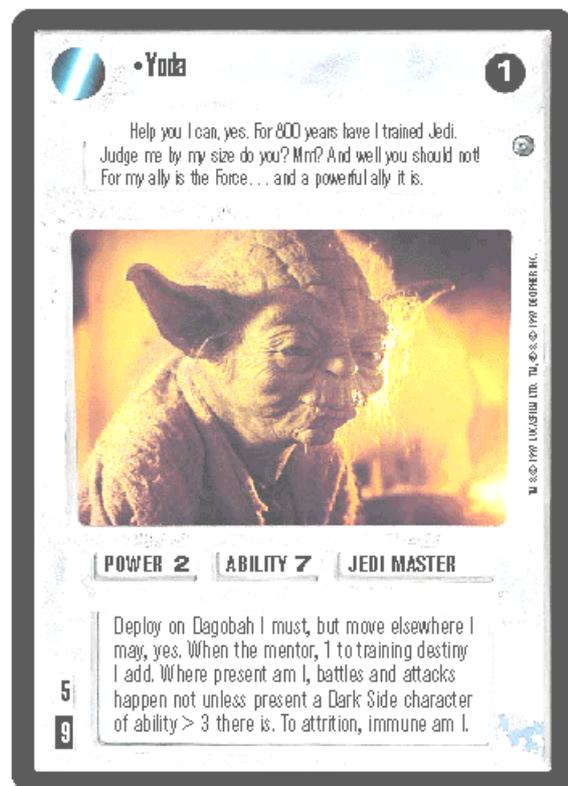


Blown away systems (systèmes annihilés)

Quand un système est annihilé,

- . la planète visée ou l'étoile de la mort est détruite (la carte est tournée à l'envers) et
- . les localisations qui appartiennent à cette planète ou à l'étoile de la mort (c'est à dire les sites connexes et les secteurs des nuages) , et toutes les cartes à de telles localisations, sont perdues .

Si le système que vous avez annihilé était une base rebelle ou l'étoile de la mort, votre adversaire perd un total de points de Force égal à deux fois le total des icônes de Force qui étaient aux localisations détruites (en incluant les modifications par les cartes telles que Presence of the Force : présence de la Force, Sleen et Yoda).

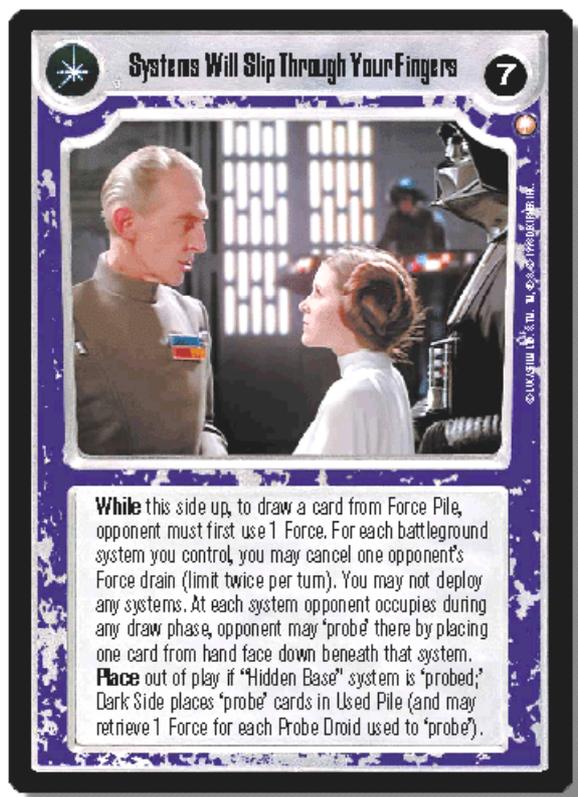


La destruction de la planète ou de l'étoile de la mort n'affecte pas les secteurs d'astéroïdes connexes ni les vaisseaux spatiaux ou les systèmes mobiles en orbite.

Le fait de retourner la carte de système à l'envers l'identifie comme un système non dénommé où les cartes peuvent encore se déployer, se battre et se déplacer. Sa seule autre caractéristique restant utilisable est son nombre de parsecs. Le système ne peut être à

nouveau déployé (ou converti) . Aucun site ni secteur des nuages ne peut être déployé au système innominé (bien que des secteurs d'astéroïdes et leurs sites connexes puissent se déployer là , si le système était auparavant un système planétaire) .

Quand la carte d'objectif **Hidden base / Systems will slip through your fingers (base cachée / les systèmes glisseront entre vos doigts)** est à l'endroit sur la table , tout système annihilé est considéré avoir été sondé . Toute carte sonde sous un système quand il est annihilé reste là .



Bluff rules (règles de bluff)

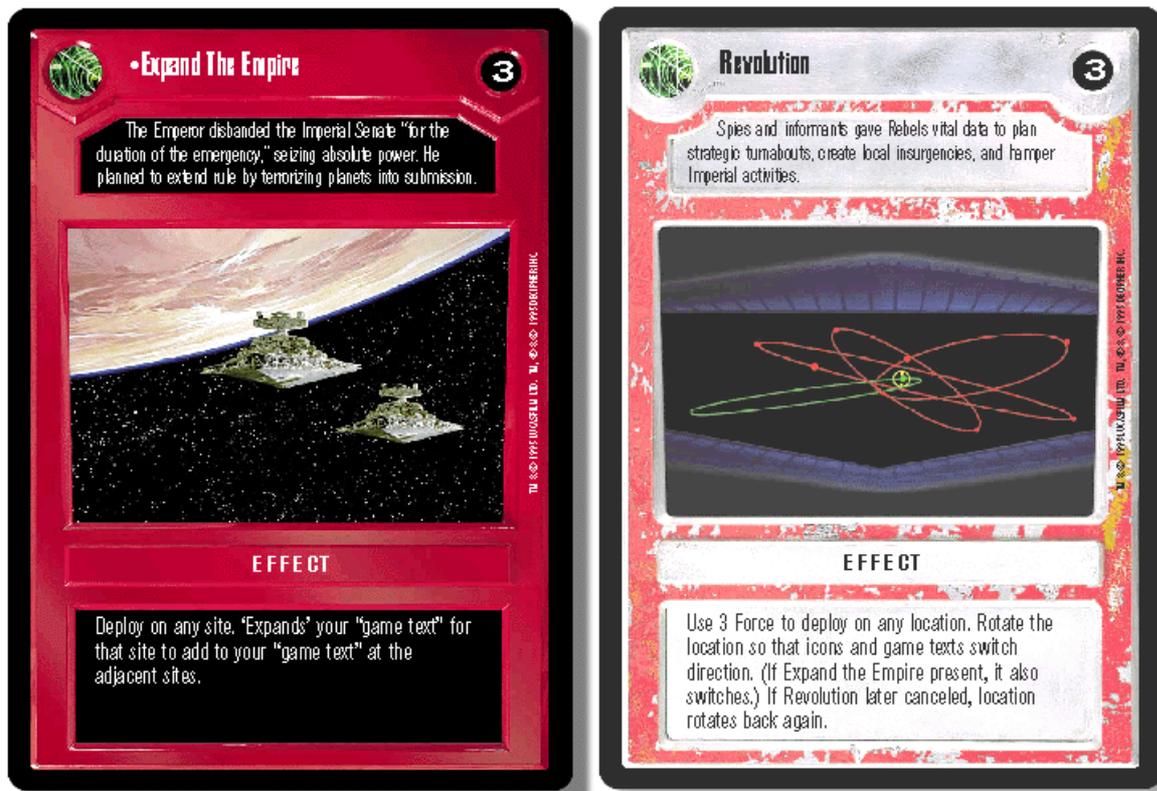
Si vous jouez le côté obscur, une fois durant chacun de vos tours (durant n'importe quelle phase) vous pouvez placer une carte de votre main à l'envers sur votre côté du site Tatooine : bluffs site (Tatooine: site des bluffs) .



Cette carte est appelée " carte de bluff" et n'est pas considérée comme étant en jeu . Chaque carte de bluff vous permet d'ajouter cumulativement 1 à vos drainages de Force sur vos sites de Bluffs .

Votre adversaire peut choisir à tout moment de retourner une de vos cartes bluff.

- . Si c'est un personnage, il se déploie immédiatement aux sites Bluffs gratuitement (mais doit obéir aux restrictions normales d'unicité et de déploiement, ou est sinon perdu) .
 - . Si elle n'est pas un personnage, elle est perdue et vous perdez 2 points de Force en plus .
- Les règles de bluff fonctionnent comme suit quand les cartes Expand the empire (agrandir l'empire) ou Revolution sont jouées :
- . La carte Expand the empire (agrandir l'empire) vous permet de placer des cartes bluff à des sites adjacents au site Tatooine: bluffs site, créant des drainages de Force renforcés et/ou un déploiement gratuit à ces sites aussi . Si la carte Expand the empire (agrandir l'empire) est annulée, toutes les cartes bluff aux sites adjacents sont perdues .



. La carte Revolution ne permet pas au joueur du côté lumineux de placer des cartes bluff .

Bog-wing (l'aile du marais)

La férocité = la destinée -1. Habitat : sites extérieurs sur Dagobah. Attaque un personnage en le saisissant et en l'emportant aussi loin que possible (jusqu'à deux sites au loin).

Bombing run battle (bataille de mission de bombardement)

Une Bombing run battle (bataille de mission de bombardement) est une bataille à la même localisation que l'effet mobile du côté obscur Bombing run (mission de bombardement) , où au moins un TIE/In est en train de participer .



BoShek

Ajoute 3 à tout ce qu'il pilote . Peut effectuer une carte Kessel run (vol sur Kessel) à la place d'un contrebandier . Immunisé à l'attrition < 3 .



Boba Fett (Cloud City) : Boba Fett (la cité des nuages)



Ajoute 3 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Quand il pilote le Slave 1 (Esclave 1), ajoute aussi 2 à la manœuvre et peut tirer une destinée de bataille s'il n'est pas capable de faire autrement. Lorsqu'il escorte un captif, ce captif a une valeur de perte de +5. Il peut "voler" (vitesse terrestre = 3). Immunisé à l'attrition < 3.

Lorsqu'il transfère un captif à une prison, Fett modifie la valeur en points de perte de ce captif pour les buts de la résolution de tous les effets de la carte Bounty (la prime).

Boba Fett (Special Edition) : Boba Fett (Edition spéciale)

Ajoute 2 à la puissance et 1 à la manœuvre de tout ce qu'il pilote. Peut se déployer à -1 comme une réaction au même site qu'un gangster ou un contrebandier. Lorsqu'il tire avec des armes, tous les personnages "touchés" ont une valeur de perte de 0. Il peut "voler" (vitesse terrestre de 3). Immunisé à l'attrition < 3.

Boba Fett's Blaster Rifle (Le fusil blaster de Boba Fett)

Utilisez un point de Force pour le déployer sur Boba Fett ou 3 sur votre autre chasseur de prime. Peut se déployer comme en réaction. Peut viser un personnage, une créature, ou un véhicule en utilisant deux points de force. Tirez une destinée, ajoutez 1 s'il vise un véhicule. La cible est touchée si la destinée totale est > à la valeur de défense. Il peut tirer à répétition pour un point de Force à chaque fois.

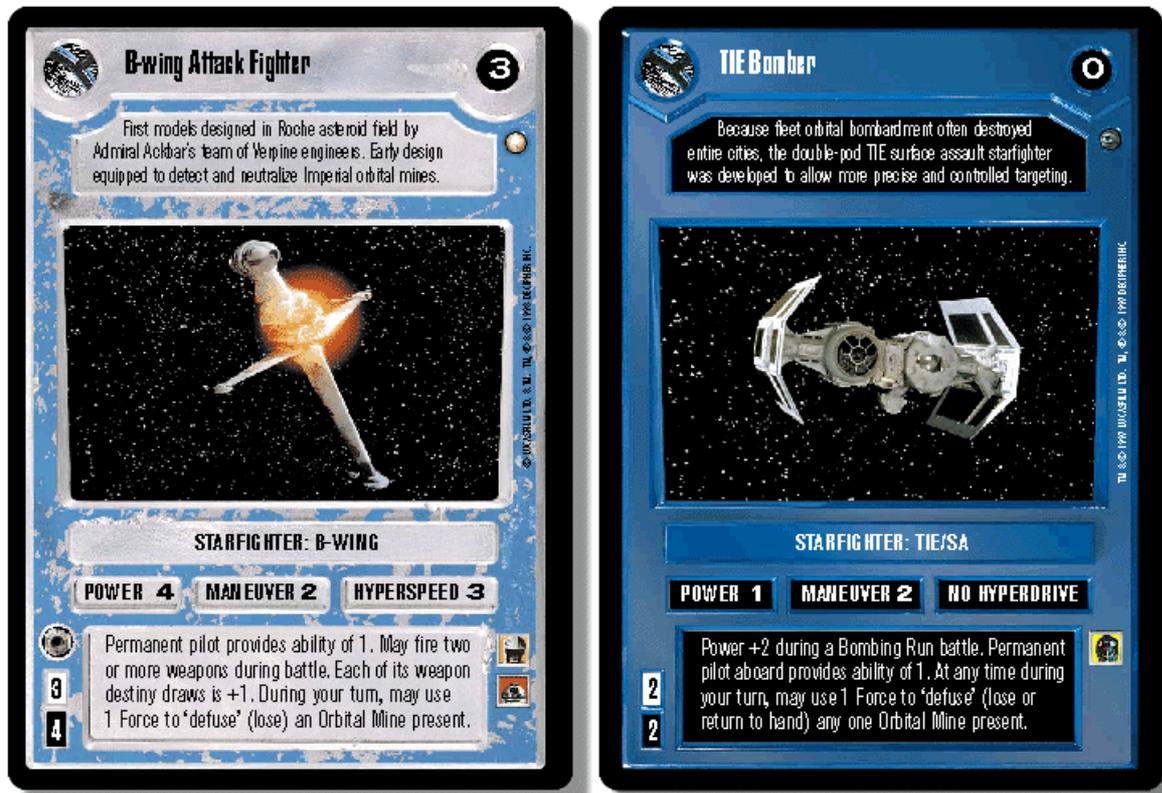
Quand vous utilisez l'arme de ce personnage, pour **fire repeatedly (tirer à répétition)**, vous devez utiliser deux points de Force pour le premier tir et un point de Force pour chaque tir additionnel .

Boldface type (caractères d'impression en gras)

Style de caractère utilisé dans la légende des cartes pour souligner certaines **characteristics** (**caractéristiques**) qui sont appropriées au jeu.

Bomber (bombardier)

Tous les vaisseaux spatiaux de la classe B-wing (aile-B) ou TIE/sa sont considérés comme étant des " bombardiers " pour le texte de jeu qui se réfère à cette caractéristique.



Bombing Run (mission de bombardement)

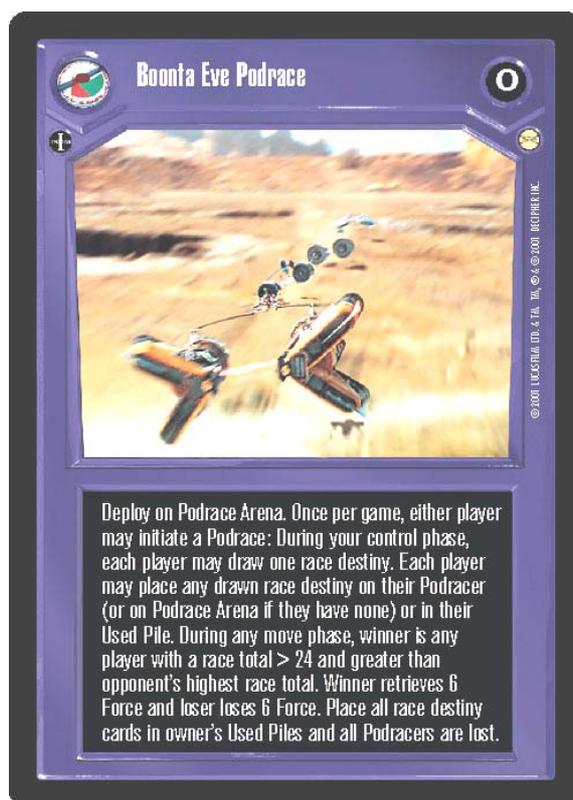


Cet effet mobile définit "une zone cible" et permet à vos bombardiers pilotés de se déplacer et de se battre là. De tels bombardiers ne sont pas considérés comme ayant atterri mais plutôt comme volant de façon conceptuelle dans l'atmosphère (à peu de chose près comme un snowspeeder). Leurs pilotes permanents ont une présence sur le site et ainsi peuvent bloquer les drainages de Force de l'adversaire et participer à une bataille même s'ils ne portent pas de bombe à protons.

S'il n'est pas possible pour le bombardier de retourner au système à la fin de votre phase de bataille (par exemple, le bombardier est maintenant considéré comme non piloté), alors le TIE bomber (bombardier TIE) est perdu.

Voir **movement – regular – bombing run : mouvement – régulier – missions de bombardement**, **Proton bombs : Bombes à protons**, **bombing run battles : batailles de mission de bombardement**.

Boonta Eve Podrace (course de modules de la veille de la Boonta)



Bien que vous soyez libre d'utiliser l'exemplaire de votre adversaire de cette carte pour initier une course de modules (même si les deux sont en jeu), vous devez spécifiquement le faire remarquer au moment où vous initier la course de modules. Si vous ne le faites pas, vous êtes considéré comme en train d'utiliser votre propre exemplaire.

Le gagnant d'une course de modules est déterminé automatiquement quand l'un ou l'autre joueur a un total de course > 24 à un moment quelconque durant toute phase de déplacement. Voir **podracer – race destiny and race total (module de course – destinée de course et total de la course de modules de course)** .

Boosted TIE Cannon (canon de TIE renforcé)

Utilisez un point de Force pour déployer sur votre TIE Advanced X 1 (TIE avancé X 1) Peut viser un vaisseau spatial en utilisant un point de Force. Tirez une destinée. Soustrayez 1 si vous visez un vaisseau spatial capital. Ajoutez 1 si vous visez un chasseur stellaire. La cible est touchée si la destinée totale est $>$ à la valeur de défense.

Bossk

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Quand il pilote le vaisseau spatial Hound's Tooth (la dent du chien), tirez une destinée de bataille s'il n'est pas capable de faire autrement. Ajoute 1 à l'attrition contre l'adversaire dans les batailles au même site. Peut réduire la valeur de perte de Chewie's à 0 lorsqu'il est présent.

Cet alien ajoute 1 à l'attrition de 0 (par exemple une localisation tirée pour une destinée de bataille), mais ne peut pas ajouter 1 lorsqu'il n'y a pas d'attrition (c'est à dire pas de tirage de destinée de bataille).

Bossk's Mortar Gun (le canon mortier de Bossk's)



Cette arme affecte seulement les personnages, les créatures, les armes, les équipements, les vaisseaux spatiaux et les véhicules. À l'inverse de la plupart des armes, le canon mortier vise après le tirage de destinée de l'arme, mais ceci doit néanmoins être considéré comme " visant avec une arme ". Ainsi, par exemple, il n'a pas le droit de choisir un espion Undercover (clandestin) quand on fait feu avec durant une bataille .

Bounty (la prime)



Cet effet vous permet de récupérer de la Force seulement s'il le chasseur de prime qui remet le captif à une prison est le même chasseur de prime que celui qui s'est emparé du personnage quand il a été capturé.

Bounty hunter (chasseur de primes)

Bounty hunter (chasseur de primes) est une **characteristic** (**caractéristique**) applicable seulement à des cartes de personnage .

Bowcaster (arbalète)

Utilisez X points de Force pour déployer sur votre guerrier où X est égal à 7 - la puissance du guerrier. X ne peut pas être en dessous de 1. Peut viser un personnage ou une créature en utilisant X points de Force. Tirez une destinée.

Ajoutez 1 si vous visez un personnage, 2 si vous visez une créature.

La cible est touchée si la destinée totale > à la valeur de défense.

Brainiac

Si vous êtes gêné sur la façon d'utiliser le nombre de destinée de cet alien, réfléchissez aux mots de Brainiac lui même : "on ne peut pas faire moins que ce qui est requis, ni plus que ce qui est permis."



Brainiac compte comme une carte de votre main lorsque l'on calcule Y pour déterminer son propre coût de déploiement. Il peut fournir une capacité de nav computer (ordinateur de navigation) sur un vaisseau spatial comme passager, mais Brainiac n'est pas un astromech et ainsi ne peut occuper une capacité d'astromech.

La destinée de Brainiac et sa puissance ne devraient pas être arrondies. Par exemple, si Brainiac est tiré pour une destinée de bataille et qu'un joueur doit satisfaire une attrition de pi, ce joueur doit perdre au moins pi en points de valeur de perte.

Les nombres imaginaires (qui ont un nombre négatif à l'intérieur de la racine carrée), aboutissent à une puissance minimale de 1. Aussi les joueurs doivent utiliser la racine positive (ainsi la racine carrée de 4 est 2 et non pas -2).

Bravo Fighter (chasseur Bravo)



Quand il a atterri, cette carte garde en mémoire tout le texte de jeu qui s'applique tant qu'il est atterri sur un site .

But may move elsewhere (mais peut se déplacer ailleurs)

Les cartes avec des restrictions de déplacement telles que " se déploie seulement sur Hoth", se voient généralement permettre de se déplacer ailleurs à moins que cela ne soit spécifié autrement; ainsi cette phrase redondante n'est plus utilisée sur les cartes.