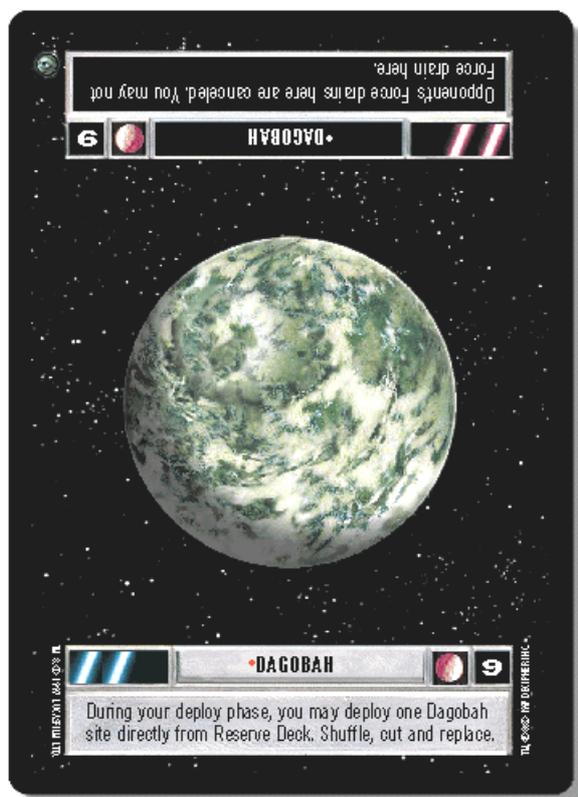


Dack Ralter

Ajoute 1 au tirage de destinée des armes de tout véhicule ou vaisseau où il est à bord en tant que passager (ajoute 3 s'il est à bord de Rogue 1 ou avec Luke).

La phrase "avec Luke" sur ce personnage signifie chaque fois que Dack a une présence à la même localisation que Luke.

Dagobah



La population clairsemée et l'extrême éloignement de la planète Dagobah rendent le déploiement à ce système et son paysage marécageux inhabituellement difficile. L'atmosphère épaisse rend les navettes et l'utilisation de cartes de transport impossible, ainsi un déploiement spécial et des restrictions de mouvement s'appliquent à tous les sites de Dagobah.

Les personnages, les véhicules et les vaisseaux spatiaux ne peuvent pas se déployer à Dagobah à moins que cela soit spécifiquement permis par leur texte de jeu (par exemple Yoda et Son Of Skywalker: fils de Skywalker) ou une autre carte (par exemple Encampment, c'est à dire campement et Dagobah: bog clearing, c'est à dire Dagobah: la clairière du marécage).



Les équipements et les armes ne peuvent pas se déployer directement à Dagobah mais peuvent se déployer sur des personnages, des véhicules et des vaisseaux spatiaux déjà présents à Dagobah, si c'est possible.

Les effets utinnis ne peuvent pas se déployer ou viser une carte à Dagobah à moins que cela soit spécifiquement permis par leur texte de jeu.

Les règles de navette et les cartes de transport (par exemple Nabrun Leids et Elis Helrot) ne peuvent pas être utilisées pour se déplacer vers ou à partir de Dagobah.



Les créatures et tous les types d'effet exceptés les effets Utinnis peuvent se déployer directement au site de Dagobah mais ils doivent obéir aux restrictions de déploiement appropriées. Les cartes d'interruption se jouent normalement à Dagobah.

"Ainsi comment puis-je obtenir mes personnages et mes véhicules à Dagobah ? "

Normalement, vous utiliserez une carte qui le permet telle que la carte *You Will Go To The Dagobah System* (tu iras au système Dagobah) ou vous déploierez vos personnages et vos véhicules ailleurs et ensuite vous les déplacerez au système Dagobah à bord d'un vaisseau spatial qui peut atterrir au site Dagobah.



Dagobah (système du côté obscur)



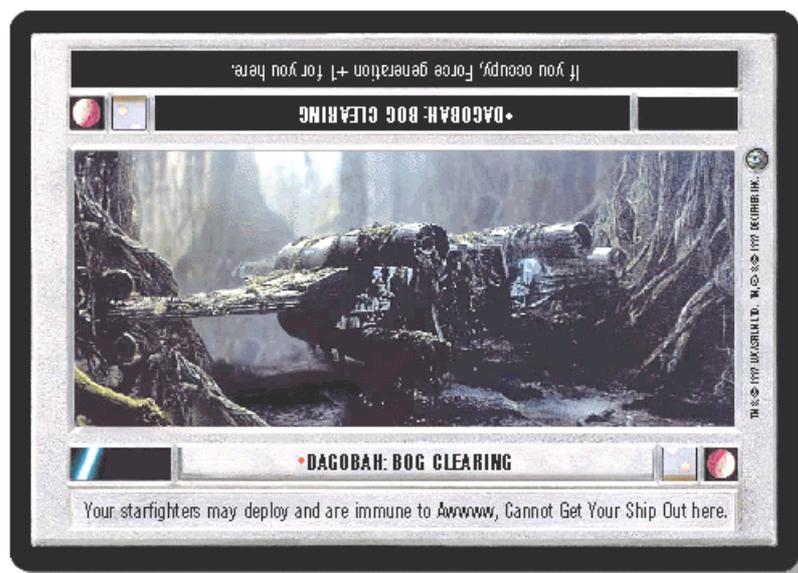
Texte du côté obscur : Si vous occupez, l'adversaire ne peut effectuer de drainage de Force aux sites connexes .

Texte du côté lumineux : Aucun joueur ne peut effectuer de drainage de Force ici .

Dagobah (light side system) : Dagobah (système du côté lumineux)

Texte du côté obscur : aucun joueur ne peut drainer de la Force ici .

Dagobah : Bog Clearing (Dagobah : la clairière du marais)

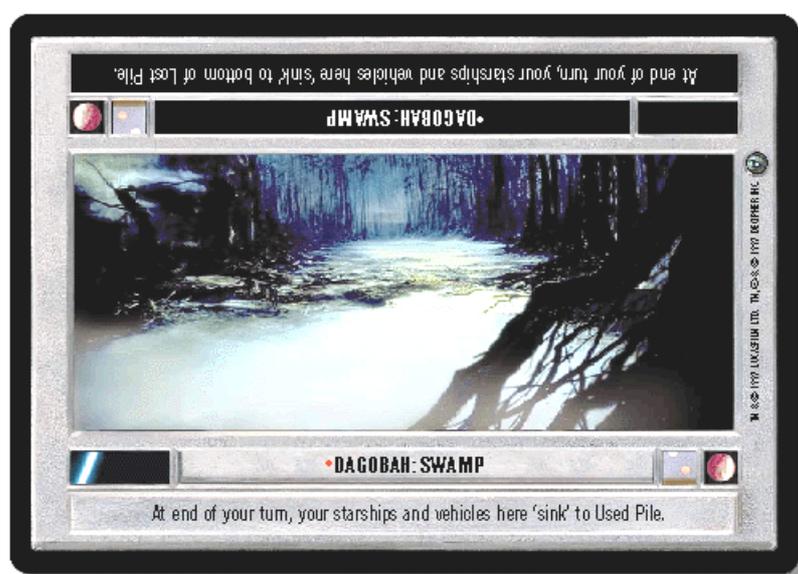


Tous les chasseurs stellaires du côté lumineux peuvent se déployer à ce site, même ceux avec un pilote permanent.

Dagobah location deployment : déploiement d'une localisation de Dagobah)

Voir locations (localisations) .

Dagobah : Swamp (Dagobah : marécage)



Le texte de jeu du côté lumineux permet seulement aux vaisseaux spatiaux de couler vers la

pile de cartes utilisées. Toutes les cartes à bord visant ou déployées sur ce vaisseau sont placées sur la pile de cartes perdues (à moins que cela soit spécifié autrement).

Voir **leaves table (quitte la table)** .

Damage segment (segment des dommages)

Voir **battle – damage segment (bataille – segment des dommages)** .

Dannik Jerriko

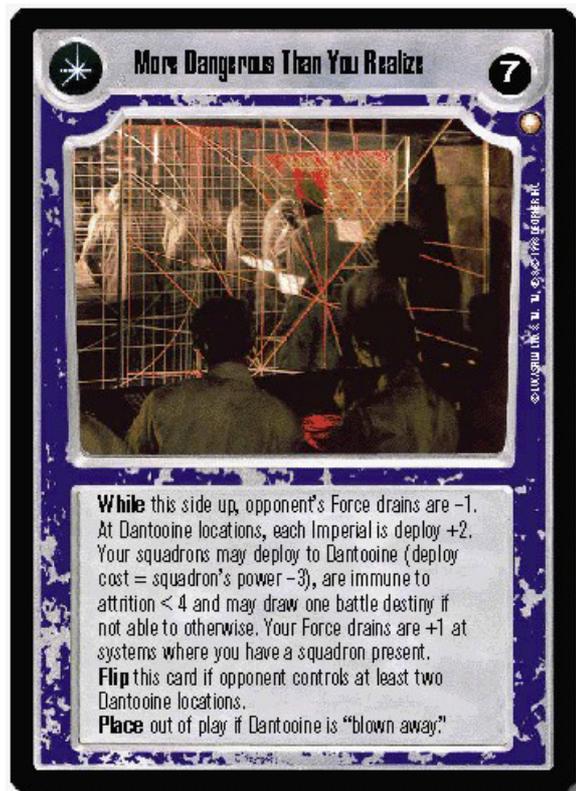
Une fois par bataille, il peut utiliser un point de force pour « manger la soupe » (placer hors jeu) un personnage de l'adversaire non droïde qui vient juste d'être perdu (lost ou forfeited) au même site. La puissance est de 1+ l'habileté de toutes les victimes dont la soupe fut mangée .

Dantooine (Dark Side) : Dantooine (côté obscur)



Le texte de jeu de cette localisation de système du côté obscur est sujet aux règles de réaction. (des réactions peuvent être faites seulement en réponse à une bataille ou à un drainage de Force que l'adversaire initie).

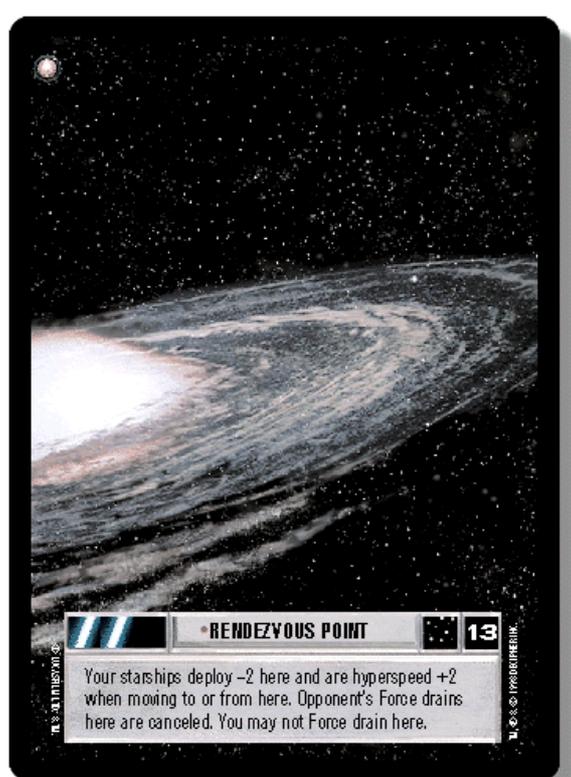
Dantooine Base Operations (opérations sur la base de Dantooine))/More dangerous than you realize (plus dangereux que vous ne le croyez)



La référence à **Squadron (escadron)** sur cette carte d'objectif se réfère seulement à la classe de vaisseau spatial : escadron. Elle n'inclut pas les vaisseaux spatiaux tels que le Red Squadron X-wing (Aile-X de l'Escadron Rouge) et Gold Squadron Y-wing (Aile-Y de l'Escadron Or) etc...



Cette carte établit un coût de déploiement pour les escadrons égal à leur puissance actuelle. La puissance de l'escadron peut être modifiée (par exemple par la carte S-Foils), mais parce que le coût de déploiement est égal à cette puissance, le coût ne peut pas être modifié (par exemple par les cartes (Haven, Rendezvous point)).



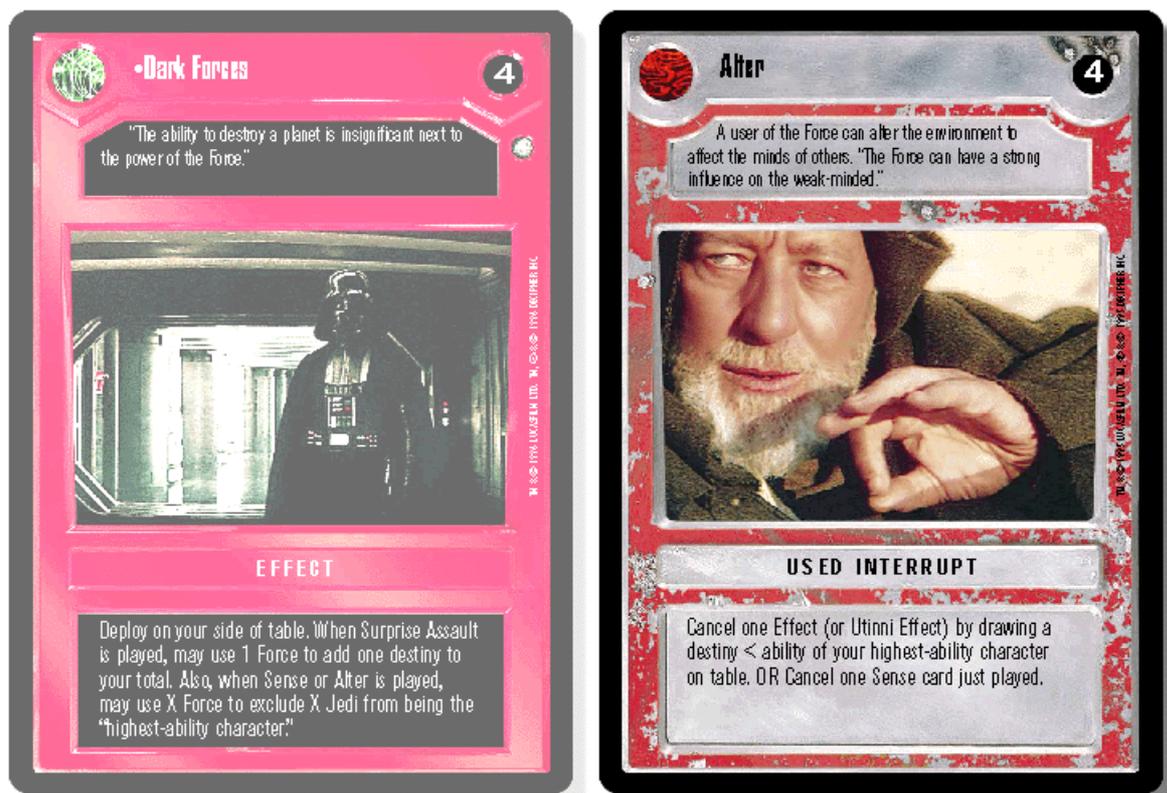
Danz Borin



Ajoute 3 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Ajoute 1 au tirage de destinée des armes de tout véhicule ou vaisseau spatial où il est à bord en tant que passager.

(La version à bord blanc de ce personnage sur laquelle on lit "à bord de tout vaisseau spatial qu'il pilote" était mal imprimée). Les armes qui se déploient sur les chasseurs de primes peuvent se déployer sur cet alien, bien qu'il ne soit pas un guerrier.

Dark Forces (Les Forces obscures)



Quand cet effet est déployé, et que la carte Alter est jouée comme une réponse pour l'annuler, la carte Dark Forces n'a pas eu encore son résultat et ainsi n'affectera pas cette carte Alter.(voir actions)

Dark hours (les heures obscures)



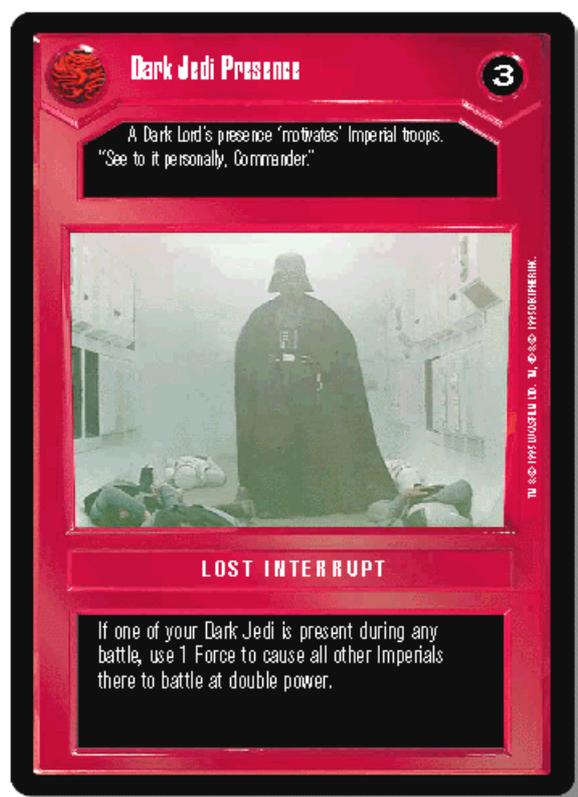
Cet effet vise tous les personnages non droïdes (des deux joueurs) à un site. Un personnage " en train de dormir " ne peut pas se déplacer, conduire, ou piloter.

La personne qui joue cette carte décide dans quel ordre viser les personnages disponibles. Lorsqu'il vise un personnage, si le joueur qui a joué cette carte n'a pas de carte qui lui reste dans sa pile de réserve, alors l'adversaire peut choisir ce qui arrive à ce personnage : soit le rendre " endormi " ou le laisser " éveillé ". Un personnage " endormi " ne peut pas se déplacer, conduire ou piloter.

Dark Jedi Lightsaber (sabre laser d'un Jedi obscur)

Utilisez X points de Force pour déployer sur votre guerrier où $X = 7 - \text{l'habileté de ce guerrier}$. Vous pouvez ajouter 1 au drainage de Force là où elle est présente. Vous pouvez viser un personnage ou une créature en utilisant X point de Force. Tirez 2 destinées. La cible est touchée si la destinée totale > la valeur de défense

Dark jedi presence (présence d'un jedi obscur)



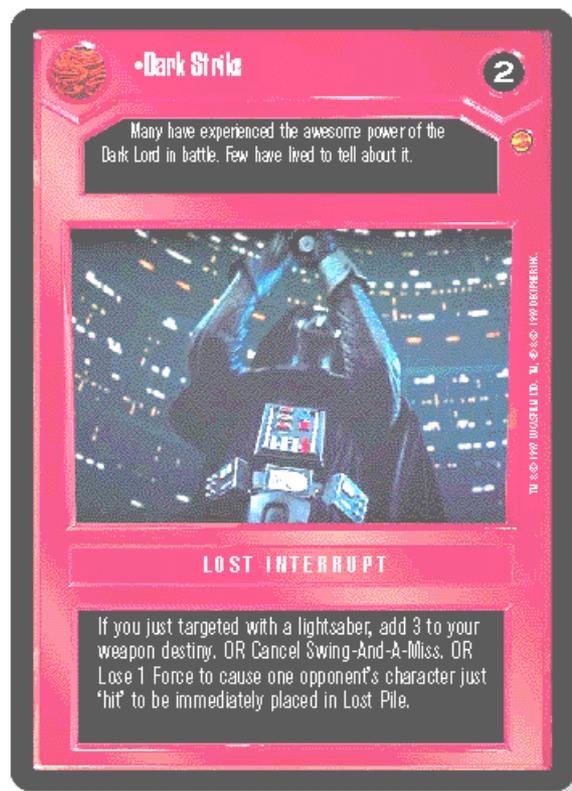
Parce que cette interruption nécessite qu'un jedi obscur soit présent ,elle ne peut pas être utilisée durant une bataille à un système ou un secteur .

Darklighter Spin (le tounoiement de Darklighter)



Lorsque vous visez un nombre de manœuvre d'un chasseur stellaire avec cette carte d'interruption, utilisez toutes les modifications applicables à ce nombre.
Voir **modifiers (modificateurs)**, **automatic modifier (modificateur automatique)**.

Dark Strike (frappe obscure)



Cette carte d'interruption ajoute 3 à la destinée *totale* de l'arme pour un sabre laser, pas 3 pour chaque tirage de destinée.

Darth Maul



Le perdant d'un duel initié par le texte de jeu de Maul est le personnage avec la destinée totale la plus basse . En cas de match nul, il n'y a ni gagnant ni perdant .

Darth Sidious



Les cartes Darth Sidious, Senator Palpatine (Sénateur Palpatine) et Emperor Palpatine

(Empereur Palpatine) sont trois personnes distinctes. Elles ne sont pas reliées l'une à l'autre pour un but quelconque du jeu. Le texte de jeu se référera à ces trois personnes comme Sidious, Palpatine et l'empereur respectivement.

Darth Vader



Lorsqu'il est dans une bataille, ajoute 1 à vos tirages de destinée de bataille. Ajoute 3 à la puissance de tout ce qu'il pilote (ou 4 à la puissance et 3 à la manœuvre s'il s'agit du TIE personnel de Vader). Immunisé à l'attrition < 5.

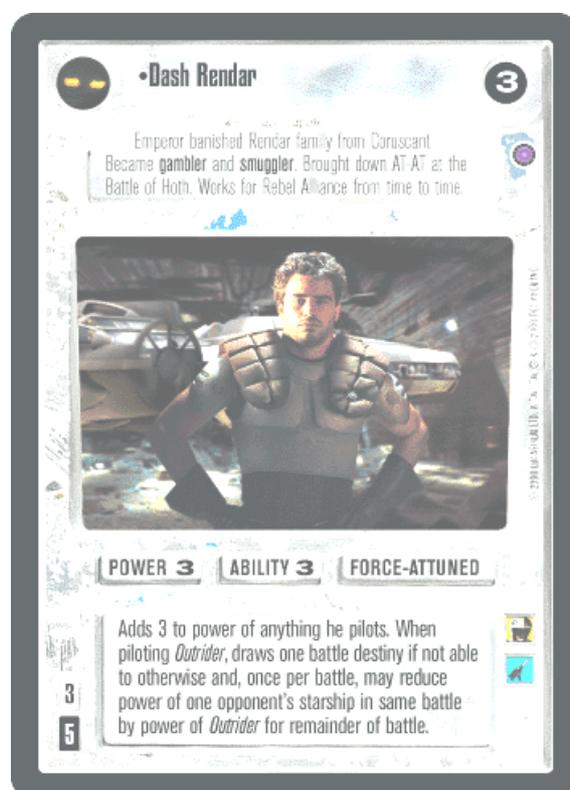
Cet ajout à la destinée de la bataille de cet impérial est un **automatic modifier (modificateur automatique)**.

Darth Vader's Lightsaber (le sabre laser de Darth Vader)



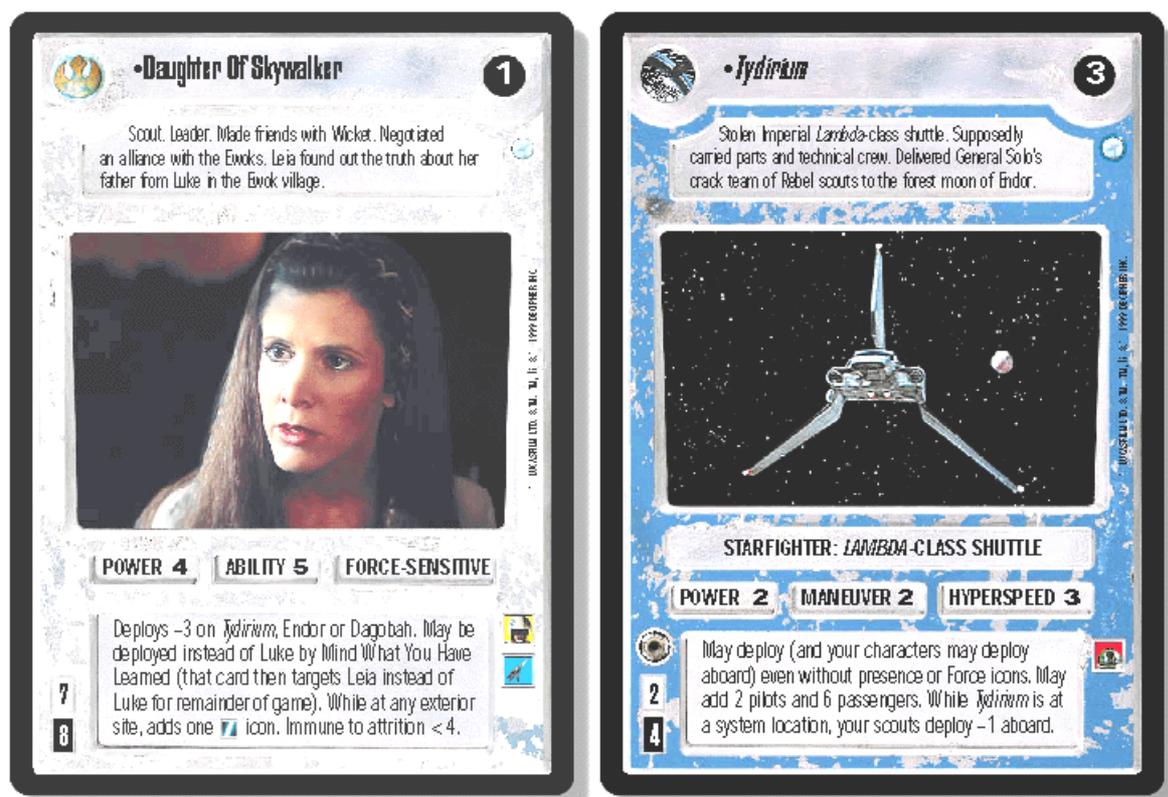
Ce sabre laser doit être " lancé " avant que toute destinée de duel soit tirée .

Dash Rendar

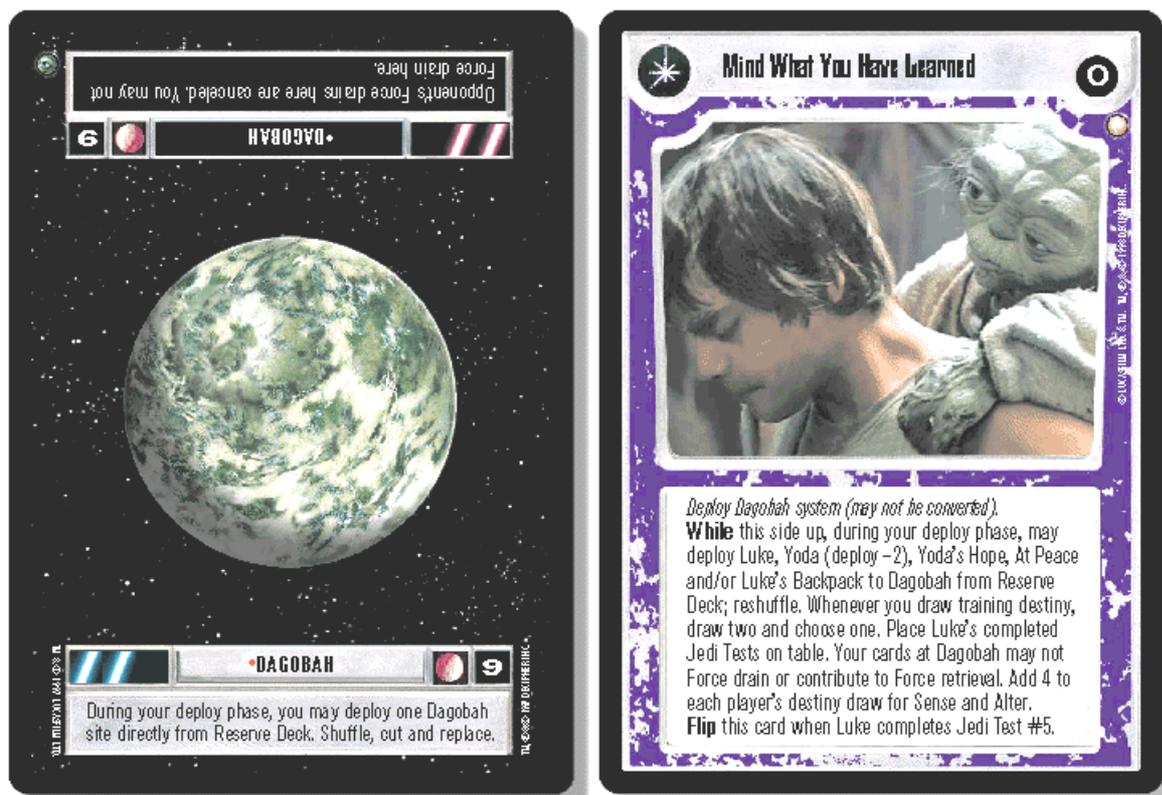


Cette carte de personnage a la caractéristique de Corellien .

Daughter of Skywalker (fille de Skywalker)



Le texte de jeu de la carte Daughter of Skywalker "se déploie à -3 sur Tydirium, Endor ou Dagobah" lui permet d'ignorer les restrictions de déploiement sur Dagobah. Ce rebelle se voit permis de se déployer sur **Dagobah** .

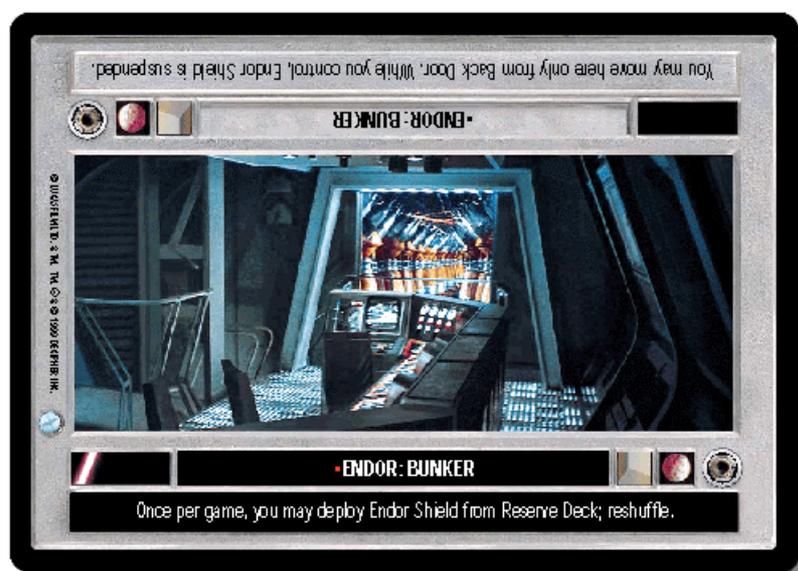


Pour être visée comme Luke par la carte **Mind What You Have Learned (souviens-toi de ce que tu as appris)**, la carte Daughter of Skywalker doit être déployée au lieu de Luke par cet objectif. Enfin, elle doit être déployée depuis le pile de carte de réserve en utilisant le texte de jeu de la carte **Mind What You Have Learned (souviens-toi de ce que tu as appris)**.

Deactivate the shield generator (Désamorcer le générateur du bouclier)



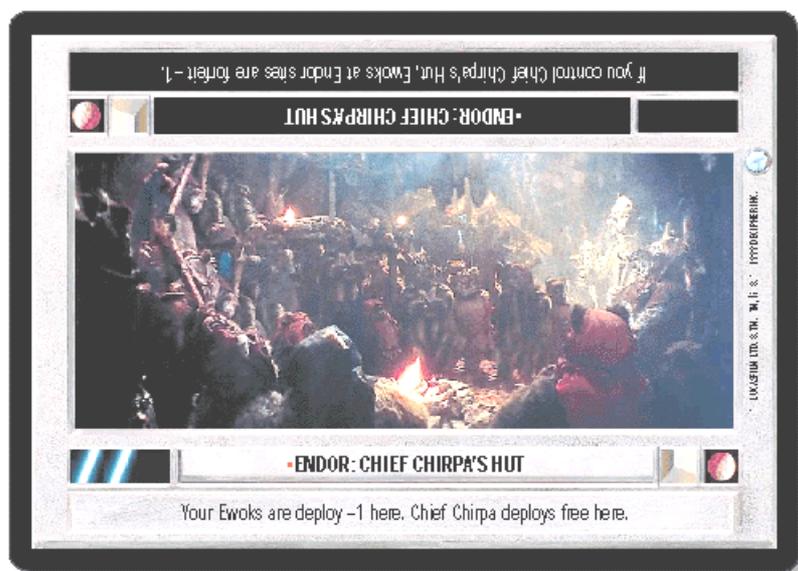
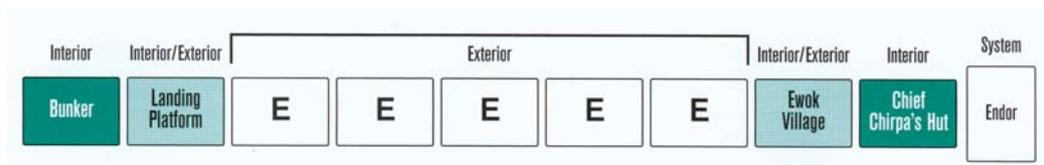
Lorsqu'il est annihilé, retournez le site Endor : Bunker (et le site Endor : Landing platform , Endor : la plateforme d'atterrissage s'il était sur la table à ce moment) à l'envers .





Toutes les cartes à ces localisations sont perdues . Ces localisations retournées à l'envers sont considérées comme des sites d'Endor extérieurs sans dénomination avec aucune autre caractéristique restante utilisable . Si elles sont annihilées, les cartes de sites ne peuvent pas être à nouveau déployées ou converties, mais d'autres cartes peuvent encore se déployer (notez pourtant qu'il n'y pas d'icône de Force sur l'un ou l'autre côté) et se déplacer vers ou à travers la localisation normalement .

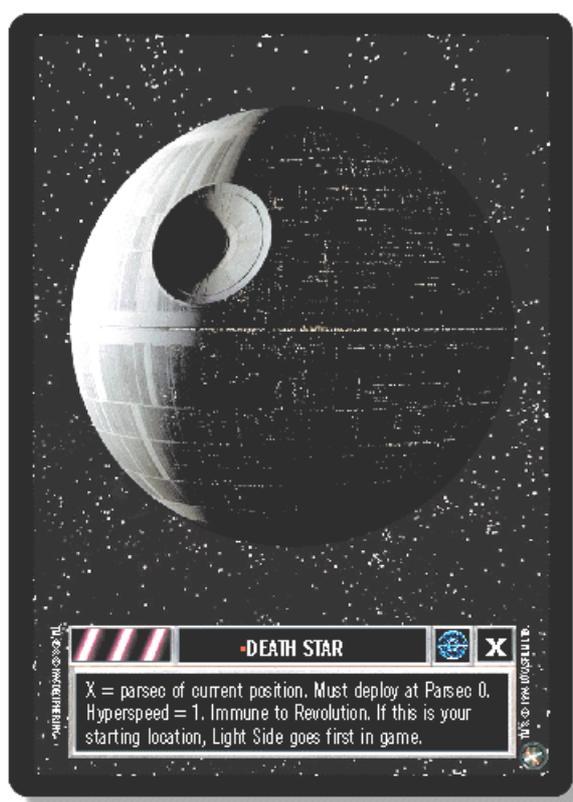
Notez que si le site Landing platform (Plate-forme d'atterrissage) n'était pas sur la table quand le bunker était annihilé, il n'est pas considéré comme détruit et peut encore être déployé à l'extrémité de la rangée des sites extérieurs (à l'extrémité opposée au site Chief Chirpa's hut : la cabane du chef Chirpa) .



Death Squadron (escadron de la mort)

Se déploie sur n'importe quel système. Ajoute X à la puissance totale de vos vaisseaux spatiaux à ce système, où X = le nombre de vos vaisseaux spatiaux présents. Vos troopers (soldats) et vos véhicules de combat peuvent se déplacer par navette aux sites connexes gratuitement.

Death Star (Dark Side) : L'étoile de la mort (côté obscur)



Quand ce système mobile est déployé, son nombre de parsecs initial (indiqué par X sur la carte) est de 0. En utilisant son hypervitesse de 1, vous pouvez déplacer le système de l'étoile de la mort, une fois chaque tour comme *un déplacement régulier*. L'étoile de la mort peut se déplacer d'un nombre de parsecs même s'il n'y a pas de système sur la table avec ce nombre de parsecs.

A chaque nombre de parsecs, l'étoile de la mort est soit dans l'espace profond, soit en orbite autour d'un système planétaire (sur la table) qui a le même nombre de parsecs. A chaque fois que le système de l'étoile de la mort est déplacé, le joueur du côté obscur, doit spécifier s'il est dans l'espace profond, ou en orbite autour d'une planète particulière. Par exemple, si le système de l'étoile de la mort se déplace au parsec 2, et que à la fois Alderaan et Kiffex sont sur la table, le joueur du côté obscur doit spécifier si le système de l'étoile de la mort est en orbite autour d'Alderaan, autour de Kiffex ou est dans l'espace profond.



Déplacer l'étoile de la mort depuis l'espace profond pour se mettre en orbite autour d'un système au même parsec est un *déplacement régulier* et requiert un point de Force. Même si elle est en orbite autour d'une autre localisation d'un système, l'étoile de la mort est elle-même une localisation de système séparée. Souvenez-vous que les cartes peuvent seulement être présentes à une localisation à un moment donné, si bien que les vaisseaux spatiaux à l'étoile de la mort n'ont pas de présence au système autour duquel elle tourne.

Les vaisseaux spatiaux du côté lumineux, du côté obscur, se déploient vers et contrôlent le système de l'étoile de la mort comme normalement (bien qu'il n'y ait pas de texte de jeu du côté lumineux), quoique les restrictions normales de déploiement doivent être néanmoins respectées. Si l'étoile de la mort est en orbite autour d'une planète, les vaisseaux spatiaux au système planétaire peuvent se déplacer au système de l'étoile de la mort et vice versa pour un usage normal de la Force (même sans hypervitesse). Quand le système de l'étoile de la mort se déplace, toutes les cartes qui y sont (vaisseaux spatiaux, pilotes, effets, etc...) sont considérées comme se déplaçant avec lui automatiquement.

Le déplacement par navette vers et à partir d'un vaisseau spatial au système de l'étoile de la mort peut seulement se faire via la carte Docking Bay 327 (aire de mise à quai 327). Le système de l'étoile de la mort n'est pas à un vaisseau spatial et ne peut pas être visé en tant que tel.

Death Star and Death Star II (l'étoile de la mort et l'étoile de la mort II)



Les deux étoiles de la mort vues dans le film Un nouvel espoir et le film le retour du Jedi sont complètement séparés l'une de l'autre en terme de jeu ; chacune à son propre site, son propre superlaser et ses propres cartes d'émulation. Ainsi dans le texte de jeu, le terme étoile de la mort se réfère seulement à la première étoile de la mort et le terme " étoile de la mort II " se réfère seulement à la seconde (par exemple les cartes Put All Sections On Alert : mettez toutes les sections en alerte, et Set Your Course For Alderaan : mettez le cap sur Alderaan, qui se réfèrent à toute carte avec " étoile de mort " dans son titre, fonctionne seulement avec la première étoile de la mort).



Bien que les cartes Death Star (l'étoile de la mort) et Death Star II (l'étoile de la mort II) puissent être sur la table au même moment, chaque joueur peut déployer des localisations seulement depuis l'une d'elles. En d'autre terme une fois que vous déployez une localisation de l'étoile de la mort, vous ne pouvez pas déployer une localisation de l'étoile de la mort II dans ce jeu et vice versa.

Death Star II location deployment (déploiement d'une localisation de l'étoile de la mort II)

Les localisations de secteur dépeignant l'intérieur de la seconde étoile de la mort sont connexes au système de l'étoile de la mort II. La disposition de ces secteurs et des sites connexes de l'étoile de la mort II sont dépeintes ci-dessous.

[I] [I/E] [S] [Coolant Shaft : le puit caloporteur] [Capacitors : les condensateurs] [Reactor Core : le noyau du réacteur]

I = Interior sites : sites intérieurs I/E = Interior/exterior sites (sites intérieurs et extérieurs), S = system (système).



Death Star II sectors (les secteurs de l'étoile de la mort II)

Aucun joueur ne peut se déployer, se battre ou initier de drainage de Force à un secteur de l'étoile de la mort II.

Voir **Death Star II location deployment (déploiement d'une localisation de l'étoile de la mort II)** pour les dispositions de ces secteurs.

Le déplacement entre ces secteurs est décrit dans le paragraphe **movement - regular - Death Star II sectors (mouvement - régulier - secteurs de l'étoile de la mort II)** et **movement - unlimited - escaping the Death Star II (mouvement - illimité -évasion de l'étoile de la mort II)**.

Death star assault squadron (escadron d'assaut de l'étoile de la mort)

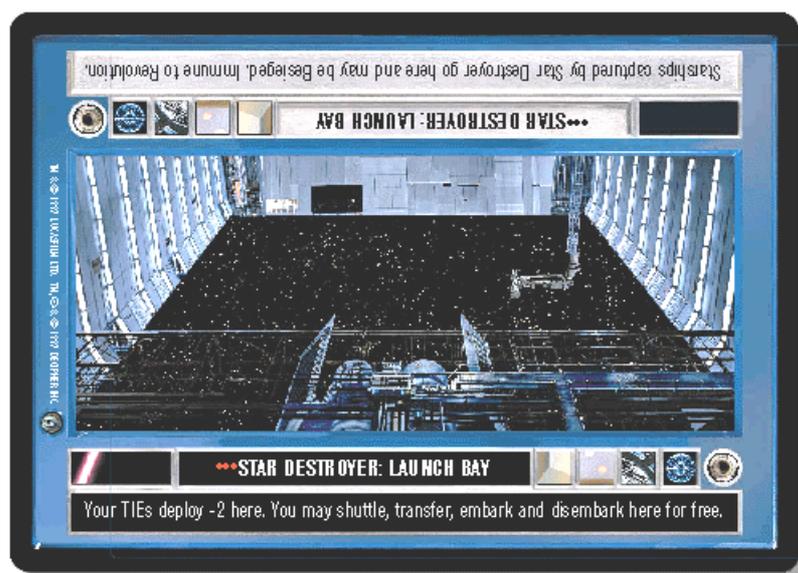


Cet escadron inclut les personnages de Dark Vador, DS 61-2, DS 61-3, le Vader's custom TIE (le TIE habituel de Vador), Black 2, Black 3, mais il ne peut pas remplacer ou être remplacé par l'une des cartes des ces personnages ou de ces vaisseaux spatiaux.





Le personnage de Vador incorporé n'est pas un dark jedi (jedi obscur) (voir **pilote permanent**) . L'escadron de l'étoile de la mort se déploie à -6 à Star destroyer : launch bay (aire de lancement d'un star destroyer) .



La carte utilise les règles de persona (de personnages) aussi bien que les règles de **Squadron (escadron)**. Quand ces règles entrent en conflit, les règles de personnages ont la priorité. Ainsi, l'escadron de l'étoile de la mort peut être pris dans la main depuis la table pour 4 points de Force avec la carte Hunt Down And Destroy The Jedi comme cette carte peut viser normalement tout personnage de • Vader.



Voir aussi personas (personnages) et Squadrons (escadrons).

Death Star : Detention Block Control Room (Light Side) , L'étoile de la Mort : salle de contrôle du bloc de détention (côté lumineux)



Texte du côté lumineux : si vous contrôlez, drainage de Force de +1 ici et tous les personnages emprisonnés sur l'étoile de la mort sont libérés .

Death Star : Docking Control Room 327 (l'étoile de mort : salle de contrôle de la mise à quai 327)



Errata : ce site a été révisé pour avoir des icônes de liens Scomp des deux côtés.

Notez que depuis que les actions de déploiement sont limitées à la phase de déploiement de son propriétaire (voir **deploy** : **déploiement**), vous pouvez seulement déployer au maximum une aire de mise à quai durant chacune de vos phases de déploiement en utilisant le texte du côté obscur de ce site (voir **one** : **un**) .

Death Star : Level 6 Core Shaft Corridor (l'étoile de la mort : le corridor du puits du noyau central de niveau 6).



Si le côté lumineux contrôle ce site, Luke et Obi-Wan ont *chacun* un pouvoir de +2.

Death Star location deployment (déploiement d'une localisation de l'étoile de la mort)
Voir **locations (localisations)** .

Death Star Sentry (V) : Sentinelle de l'étoile de la mort (V)

Cet effet crée un nouveau coup séparé qui doit être payé avant de payer le coût de déploiement de la carte en train d'être déployée .

Ce coût n'est pas modifié par tout ce qui modifie le coût de déploiement de cette carte et donc doit être payé même si la carte se déploie gratuitement .

Death Star Tractor Beam (le rayon tracteur de l'étoile de la mort)

Utilisez 2 points de Force pour déployer sur la carte Docking Bay 327 (l'aire de mise à quai 327). A la fin d'une bataille au système de l'étoile de la mort, vous pouvez viser un vaisseau spatial de l'adversaire présent (excepté un croiseur Mon Calamari) en utilisant deux points de Force. Tirez deux destinées. La cible est capturée si la destinée totale > à la valeur de défense

Voir **tractor beam (rayon tracteur)** .

Debris zone (zone de débris)



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

Defel



Chaque Defel sur la table peut obliger à la perte de 1 point de Force seulement par tour.

Defense value (valeur de défense)

Un terme collectif qui se réfère à des attributs variés utilisés quand des cartes sont visées par des armes . La valeur de défense d'un personnage est son habileté, sa manœuvre ou son blindage, celle qui est la plus haute . (Les droïdes non blindés sans manœuvre ont une valeur de défense de zéro .)

La valeur de défense d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial est son blindage ou sa manœuvre . La valeur de défense d'une créature est indiquée par un terme qui est spécifique à cette créature, telle que écailles, ramper, hurlement vicieux, etc ...

Occasionnellement, une arme sera capable de viser d'autres sortes de cartes (telles qu'un seeker : sonde chercheuse, ou une arme d'artillerie) . Dans ce cas, la carte d'arme fournira elle même une valeur de défense qui sera utilisée .

Defensive Fire (V) – Clarification : Feu défensif (V) – Clarification



Si l'adversaire vient juste d'initier une bataille, vous pouvez immédiatement tirer avec une arme qui n'est pas un sabre laser, qui n'est pas permanente dans cette bataille une fois (gratuitement), en ajoutant 2 à chacun de ses tirages de destinée. Cette arme peut tirer à nouveau dans cette bataille.

Defensive Shields (boucliers défensifs)

Un certain nombre de cartes virtuelles ont une icône de boucliers défensifs. Lorsqu'on utilise ces cartes, leur type de cartes n'est plus du type effet mais s'est modifié en bouclier défensif. Ils ne peuvent pas être joués comme des effets et ne peuvent pas être visés comme des effets. L'icône d'effet dans le coin en haut et à gauche est ignorée et ces cartes ne peuvent pas être visées par la carte Alter (altération) .



Dejarik battle (bataille de Déjariks)

Ce terme se réfère à une bataille à un holosite.

Dejarik hologameboard (Tableau d'holojeu déjarik)

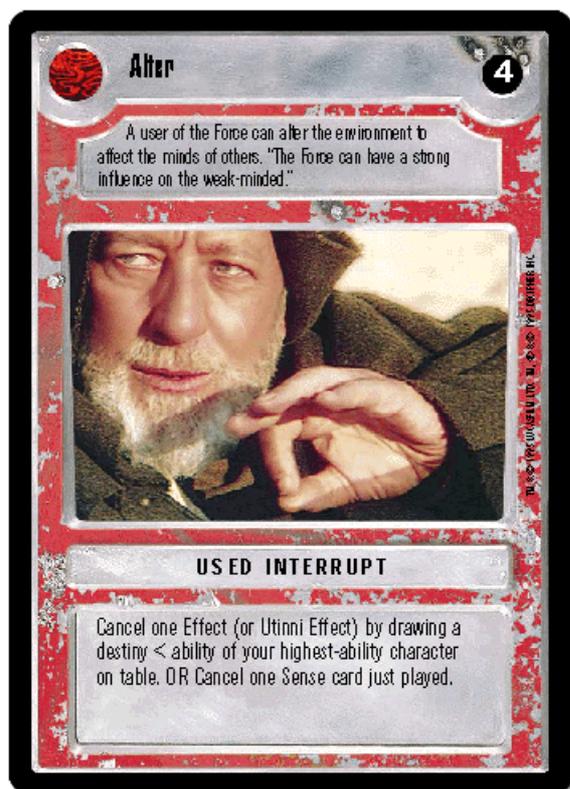
Voir **Dejarik rules** (règles déjarik) .

Dejarik rules (règles des Déjariks)

Les "Déjariks" sont des petites pièces de jeu holographiques représentant des formes de vie de différentes planètes de la galaxie. Les Déjariks et hologrammes peuvent se battre l'un contre l'autre à un holosite (carte Dejarik Hologameboard : plateau d'holojeu Déjarik ou carte Impérial Holotable : Holotable impériale).



Un holosite est placé tout seul sur la table et n'est jamais adjacent à un autre site. Les holosites permettent aux Déjariks et aux hologrammes de se déployer et de se battre là comme s'ils étaient des personnages. Les Déjariks et les hologrammes à un holosite ne sont pas considérés comme étant des personnages, des interruptions et des effets, ils sont simplement des Déjariks et des hologrammes (par exemple la carte Alter ne peut pas annuler la carte Molator à l'holosite).



Cependant, toute carte qui spécifiquement nomme une carte d'hologramme peut affecter cette carte (par exemple la carte Grimtaash annule spécifiquement la carte Molator).



Les véhicules, les personnages, les effets spatiaux, les effets Utinni, etc... ne peuvent pas être déployés ou être déplacés à un holosite. Seules les cartes de Déjariks et d'hologrammes peuvent exister à un holosite .

Quand vous déployez une carte de Déjarik ou d'hologramme à un holosite, utilisez son nombre de destinée comme ses nombres de déploiement, de valeur de perte, de puissance et d'habileté. Tant qu' elle est à l'holosite, le texte de jeu normal de la carte est inactif. Les Déjariks et les hologrammes doivent obéir aux restrictions d'unicité sans tenir compte de là où ils sont sur la table du jeu de cartes Starwars CCG.

Les batailles aux holosites sont similaires aux batailles à d'autres sites (en incluant les tirages de destinée et l'attrition si vous avez 4 ou plus d'habileté présente.) Si vous contrôlez l'holosite, vous pouvez drainer de la Force et vous pouvez aussi faire retourner un nombre quelconque de vos cartes de Déjarik ou d'hologrammes de là vers votre main à tout moment entre d'autres **actions**, excepté durant une bataille.

Un Déjarik déployé sur l'holotable, compte comme un déploiement d'une carte (pas un personnage!) avec une habileté. Ainsi, il suspendra les effets de **Scum And Villainy (le rebut et la bassesse)**, satisfera aux exigences de la carte **Ability, Ability, Ability (habileté, habileté, habileté)** etc...



Un holosite n'est jamais considéré comme un **battleground (terrain de bataille)** .

Demotion (rétrogradation)



Utilisez 2 points de Force pour déployer sur tout impérial excepté Vader, l'Empereur ou un stormtrooper (soldat d'assaut) . Cet impérial a une puissance de -2 et son texte de jeu est annulé .

Dengar

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Pouvoir de +1 pour chaque personnage de l'adversaire présent. Peut réduire la valeur de perte de Han à 0 quand il est présent.

Dengar's Blaster Carbine (la carabine blaster de Dengar)

Utilisez un point de Force pour déployer sur Dengar, 3 sur votre autre 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 +1 > à la valeur de défense. Si elle est touchée par Dengar, la valeur de perte de la cible = 0.

Dengar's Modified Riot Gun (le fusil d'émeute modifié de Dengar)

Utilisez 2 points de Force pour déployer sur Dengar ou 5 sur votre autre chasseur de prime. Peut viser un personnage non droïde en utilisant 3 points de Force. Tirez une destinée. Le personnage est immédiatement capturé si la destinée +3 > à sa valeur de défense.

Dengar with Blaster Carbine (Dengar avec sa carabine blaster)



Ajoute 2 à la puissance de ce qu'il pilote . Son arme permanente est la •Dengar's Blaster Carbine : la carabine blaster de Dengar (Peut viser un personnage, une créature ou un véhicule gratuitement ; tirez une destinée ; la cible est touchée, et sa valeur de perte = 0, si la destinée +1 > à sa valeur de défense; peut faire feu deux fois par bataille) .

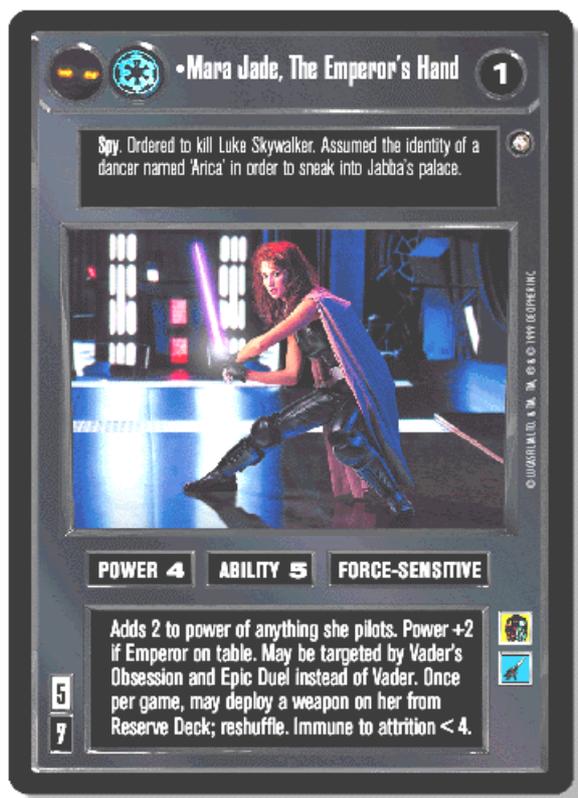
Deploy (déployer)

Mettre en jeu une carte tel qu'un personnage, un vaisseau spatial, un site, un effet etc... en le plaçant sur la table, habituellement durant votre phase de déploiement. La plupart des cartes dans le jeu se déploient bien que les cartes d'interruption (et certains événements épiques) se jouent plutôt qu'elles se déploient.

Les **actions** qui permettent à une carte (ou à des cartes) d'être déployées peuvent seulement être initiées durant la **deploy phase (phase de déploiement)** de son propriétaire , à moins que l'action ne cite une phase spécifique durant laquelle elle peut être jouée, ou ne spécifie une action pour laquelle le déploiement peut être considéré comme une réponse valide .

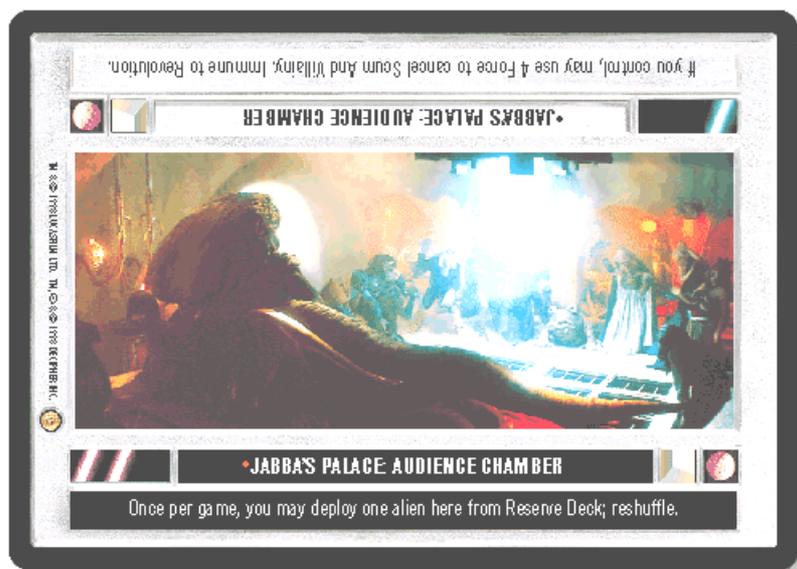
Les cartes qui contiennent des conditions ou des modificateurs au déploiement ne précisent pas nécessairement quand la carte peut être déployée . Par exemple, " Se déploie à -1 au même site que ..." ajoute une condition (" le même site que ") et un modificateur (" -1 ") au déploiement mais n'ajoute pas un moment spécifique et en tant que tel est limitée à la phase de déploiement de son propriétaire . De façon similaire, " une fois par partie " détaille comment l'action peut être effectuée, mais ne spécifie pas le moment précis pour cette action, et peut donc seulement être initiée dans la phase de déploiement de son propriétaire .

Ainsi, par exemple, Mara Jade peut seulement déployer une arme sur elle depuis sa pile de cartes de réserve durant la phase de déploiement de son propriétaire .



De façon similaire, les carte We'll find Han (nous trouverons Han) et Jabba's palace : audience chamber (côté obscur) peuvent être utilisées durant la phase de déploiement de son propriétaire .





Cependant, la carte Bargaining table (table de marchandage) dit que " Si l'effet est annulé ... peut immédiatement se déployer " ce qui correspond à un moment précis spécifique de déploiement (quand l'effet est annulé) et à ce titre peut être jouée en dehors de la phase de déploiement .



Deploy cost (coût de déploiement)

Le montant de Force nécessaire pour déployer une carte .

Si une carte qui se déploie n'a pas une case de coût de déploiement , ne cite pas un coût de déploiement dans son texte de jeu et ne se voit pas affliger d'un coût par d'autres fonctions du jeu, cette carte est gratuite pour se déployer . (Elle peut avoir d'autres prérequis, cependant.)

Pour savoir si le coût de déploiement d'un Jawa est affecté par des modificateurs, voir **Jawas** .

Deploy from Reserve Deck (déploiement depuis la pile de cartes de réserve)

Le texte de jeu qui vous permet de déployer une carte (ou des cartes) depuis votre pile de cartes de réserve ne peut pas être initié s'il n'y a pas de cartes dans votre pile de cartes de réserve. Voir aussi **take (prendre)**, **hand-empty (main vide)**, **peeking at cards (jeter un coup d'oeil furtivement sur des cartes)**.

Deploy phase (phase de déploiement)

Troisième phase de chaque tour, pendant laquelle vous pouvez déployer des cartes depuis votre main sur la table .

Vous pouvez déployer des personnages, des véhicules et des vaisseaux spatiaux où vous avez une présence ou une icône de Force sur votre côté d'une localisation . (Les espions peuvent se déployer même là où il n'y a pas d'icône de Force ni de présence .)

Les armes, les équipements, les effets, les créatures et les cartes similaires peuvent être déployées aux endroits appropriés, avec ou sans présence ou sans icône de force .

Le déploiement d'une carte nécessite habituellement la dépense de Force . Ceci est réalisé en déplaçant le nombre approprié de cartes de Force à l'envers , une par une , depuis le haut de votre pile de Force jusqu'en haut de votre pile de cartes utilisées . Placez alors la carte ou les cartes que vous êtes en train de déployer sur la table . Si une carte ne spécifie pas de coût de déploiement, vous pouvez alors la déployer gratuitement .

Deploying cards on vehicles and starships (déploiement des cartes sur les véhicules et sur les vaisseaux spatiaux)

Vous pouvez déployer des cartes directement à bord de véhicules et de vaisseaux spatiaux à toute localisation où vous avez une présence ou des icônes de Force. Les personnages peuvent être déployés directement à bord de véhicules ou de vaisseaux spatiaux avec une capacité en personnage suffisante. Les véhicules et les chasseurs stellaires peuvent être déployés directement à bord de vaisseaux spatiaux capitaux avec une capacité suffisante.

Les armes, les équipements, les effets et les cartes similaires peuvent être déployés partout où c'est approprié avec ou sans présence ou icônes de Force.

Deployment restrictions (restrictions au déploiement)

En résumé, ce qui suit énumère les restrictions au déploiement basées sur les règles (qui sont aussi couvertes dans d'autres sections du glossaire) et énoncent ce comment elles interagissent avec le texte de cartes.

[1] Vous ne pouvez pas déployer des personnages de véhicules ou des vaisseaux spatiaux là où vous n'avez pas de présence et là où vous n'avez pas d'icône(s) de Force sur votre côté d'une localisation, à moins que :

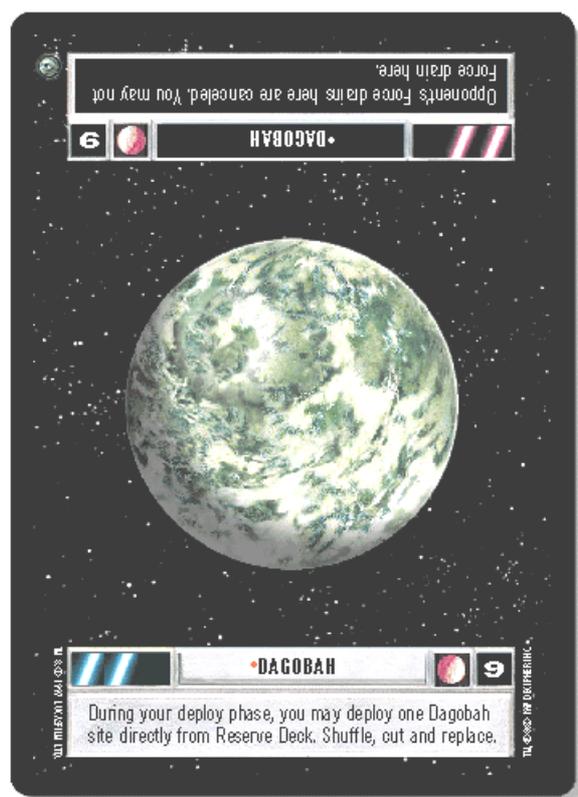
- vous n'avez un espion Undercover (clandestin)



- vous ne soyez en train de déployer un espion (ou en train de déployer un pilote espion simultanément avec un chasseur stellaire).
- vous ne soyez en train de déployer une carte qui peut " se déployer même sans présence " et / ou " même sans icône de Force " (suivant le texte opportun)

[2] Les personnes, les véhicules, les vaisseaux spatiaux, les armes, les équipements et les effets Utinni ne peuvent pas se déployer aux localisations de Dagobah à moins que :

- il ne soit spécifiquement permis à la carte de se déployer du fait du texte de jeu sur la localisation de Dagobah elle même. Par exemple, la carte Dagobah : Bog Clearing (Dagobah : la clairière du marais)



- qu'il ne soit spécifiquement permis à la carte de " se déployer sur Dagobah " ou de se déployer " sans tenir compte des restrictions de déploiement de la localisation ".
- l'arme ou l'équipement ne soit en train de se déployer sur une carte déjà sur Dagobah.

[3] Les personnages, les véhicules et les vaisseaux spatiaux du côté obscur ne peuvent pas se déployer à un site de Hoth où les règles du bouclier d'énergie de Hoth sont en effet à moins que :

- il ne soit spécifiquement permis à la carte de " se déployer à un site protégé par un bouclier ".

[4] Aucun joueur ne peut se déployer à un secteur de l'étoile de la mort II.

Deploys like a starfighter (se déploie comme un chasseur stellaire).

Les cartes qui "se déploient comme un chasseur stellaire " doivent suivre toutes les règles et le texte de jeu qui s'appliquent au déploiement de chasseurs stellaires . Par exemple, le *Bright hope* (*espoir brillant*) peut se déployer dans les nuages, mais sera seulement capable de se déployer à -1 sur la carte Dantooine du côté lumineux (il n'a pas la possibilité d'utiliser la réduction de déploiement pour un vaisseau spatial capital à cette localisation) .



Derek "Hobie" Klivian

Pouvoir de +2 quand il est au même site que Biggs. Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote (3 si un destroyer stellaire est à la même localisation). Quand il pilote Rogue 4, ajoute aussi 2 à la manoeuvre.

Descent Into The Dark (Descente dans l'obscurité)



Errata: durant votre tour, si l'un ou l'autre joueur vient juste de placer une carte dans la pile de cartes utilisées, déployer cette carte Descent into the dark (Descente dans l'obscurité) sur la table . Toutes les piles de cartes utilisées sont immédiatement recirculées . Quand l'un ou l'autre joueur place une ou plusieurs cartes dans une pile de cartes utilisées, l'effet immédiat est annulé .

Cet effet immédiat organise la survenue de la recirculation comme **automatic action (une action automatique)** chaque fois que des cartes sont placées dans n'importe quelle pile de cartes utilisées.

Desilijic Tattoo (V)



La troisième phrase de cet effet est conçue pour s'appliquer quand le chasseur de prime utilise une arme non permanente pour toucher un personnage, pas quand la cible est une arme non permanente.

Desperate Counter (contre désespéré)



Les deux cartes Combat Response (réaction au combat) et Impérial Arrest Order (ordre d'arrestation impériale) peuvent être déployées à la même phase de déploiement en utilisant cette carte, bien que chaque déploiement soit une action séparée.



Voir actions .

Desperate times (des temps désespérés)



L'icône de l'épisode 1 sur cette carte est incorrecte et devrait être considérée comme barrée. Cette carte n'est pas légale pour les tournois en environnement restreint de l'épisode 1.

Destiny draw (tirage de destinée)

Représente l'élément de destin ou de chance concerné dans les actions .Bien que parfois les tirages de destinée ont des dénominations spéciales telles que destinée de bataille, destinée d'arme, destinée d'astéroïde et destinée d'entraînement, tous les tirages de destinée sont accomplis de la même manière .

Pour tirer une destinée :

- vous révélez la carte du haut de votre pile de réserve .Le nombre de destinée sur le coin en haut et à droite de cette carte est la valeur du tirage de cette destinée (les cartes de localisation ont une destinée de zéro) . Si une carte a plus qu'un nombre de destinée, le joueur qui la tire à titre de destinée , choisit quel nombre utiliser.
- Appliquez tous les modificateurs automatiques au tirage de destinée (par exemple Darth Vader: Dark Vador, rogue gunner: le canonnier pirate) .



La valeur finale d'un tirage de destinée ne peut pas tomber en dessous de 0 .

- L'adversaire a le premier l'opportunité de répondre à ce tirage de destinée en jouant une quelconque réponse valide (un texte tel que " si votre adversaire vient juste de tirer une destinée... ") . Vous avez alors la prochaine opportunité pour jouer une réponse valide conformément aux règles d'action normales (voir **actions**) .

- Placez la carte à l'envers sur votre pile de cartes utilisées.

Si on vous demande de tirer deux destinées ou plus, répétez les étapes ci -dessus pour chaque tirage de destinée.

Ajoutez toutes les valeurs de destinée ensemble pour déterminer la destinée totale . Notez que certains modificateurs s'ajoutent seulement ou se soustraient seulement à la destinée totale (pas les tirages de destinée eux mêmes) . Ils sont appliqués maintenant .

La valeur finale de la destinée totale peut pas tomber en dessous de 0 .

Tous les tirages de destinée sont obligatoires , excepté la **battle destiny** (destinée de bataille) et les tirages de destinée permis par le texte de jeu qui dit " peut tirer une destinée " (par exemple 8D8, Yarkora, lieutenant Pol Treidum) .



(Bien sûr, il pourrait être optionnel d'initier une action qui requiert un tirage de destinée , mais une fois que cette action est initiée, le tirage de destinée lui même devient obligatoire.) S'il n'est pas possible d'effectuer un tirage de destinée , (par exemple parce que votre pile de

réserve est vide), ce tirage de destinée échoue (il est résolu au profit de l'adversaire,signifiant souvent que l'action qui a requis le tirage de destinée n'a pas de résultat) .

Durant votre tour, quand un ou plusieurs tirages de destinée sont faits par les deux joueurs (tels qu'une destinée de bataille), vous effectuez tous vos tirages de destinée, un par un, avant votre adversaire .

" Ajouter une destinée " signifie qu'une carte de destinée additionnelle est tirée et ajoutée à la destinée totale . " Ajouter un à la destinée " signifie que +1 est ajouté à la destinée totale .

Destiny draw -adding to (tirage de destinée-ajout)

A moins que cela soit spécifiquement noté autrement, le texte de jeu qui ajoute à un tirage de destinée, doit être déclaré avant que le tirage de destinée soit fait.

Devaronian

Pouvoir +2 à Mos Eisley, tout site mobile ou toute aire de mise à quai. Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il joue au Sabacc, il peut utiliser des cartes clones pour "cloner" son propre nombre de destinée.

Devices (équipements)



Type de carte qui représente un article qui peut généralement être porté ou utilisé par des personnages, des vaisseaux spatiaux ou des véhicules.

Les équipement sont déployés, portés et transférés à peu de choses près comme des armes. (voir **weapons : deploying and carrying, armes, déploiement et port**; voir **weapons - transferring : armes -transfert**).

Cependant, les équipements sont *utilisés* plutôt que *mis à feu*.

DFS Squadron Starfighter (chasseur stellaire de l'escadron DFS)

Se déploie à -1 à Naboo ou au même système que votre vaisseau de bataille.



Tant qu'il est au même système que votre vaisseau de bataille, il peut déployer la carte Droid starfighter laser cannons à bord depuis la pile de carte de réserve. Remélanger les cartes.



Diamond symbol (symbole de diamant)

Voir **unique and restricted cards** (cartes uniques et utilisées en nombre réduit)

Direct Hit (coup direct)

Cette carte d'interruption fonctionne avec toute arme qui peut viser un véhicule de combat, y compris une carte Vehicles mine (mine véhicule).

Disarmed (désarmé)

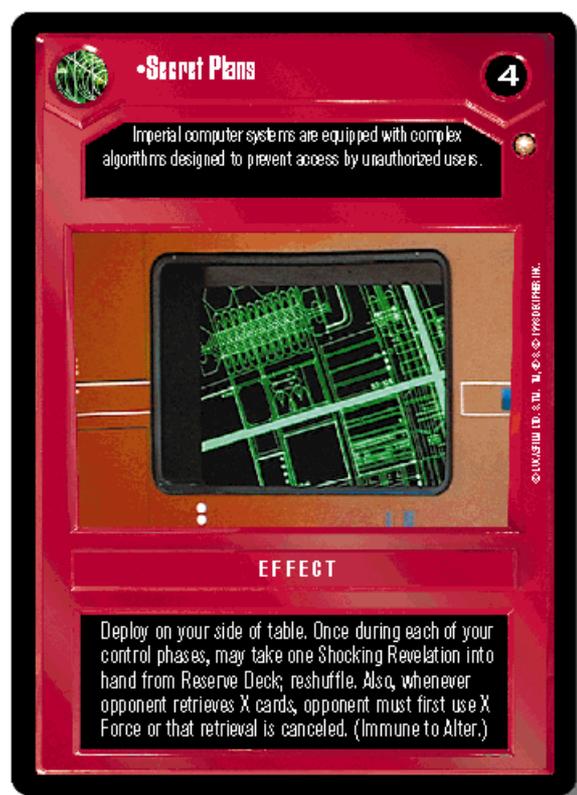


Si les deux joueurs ont un personnage avec une arme présente au même site, déployez la carte sur le personnage de l'adversaire. durant toute phase de contrôle. Le personnage perd toutes ses armes, a un pouvoir de -1 et ne peut plus porter d'arme. (Immuniée à la carte Alter). Cet effet oblige le personnage visé à perdre toutes ses armes en train d'être portées (y compris celles représentées par une icônes d'armes permanentes d'un personnage).

Disembarking (débarquement)

Voir **movement – unlimited - disembarking (mouvement – illimité - embarquement) .**

Do They Have Code Clearance (ont-ils l'autorisation codée ?)



La réduction que cet effet applique à la récupération de Force est un modificateur automatique, et en tant que tel s'applique avant que toute autre comparaison ou action ne soit effectuée. Ceci signifie que la valeur de X sur la carte Secret Plans (plans secrets) est réduite par le nombre de cartes empilées sur cet effet.

Notez qu'une carte permettant la récupération de cartes est empilée sur cet effet après que la récupération soit réalisée.

Une carte qui "récupère" une carte spécifique par son nom est néanmoins une récupération et peut être réduite. Par exemple, la carte Baragwin dit "une fois par tour, si la carte du haut de votre pile de cartes perdues est une arme, un équipement ou un véhicule de transport, vous pouvez utiliser un point de Force pour la récupérer".

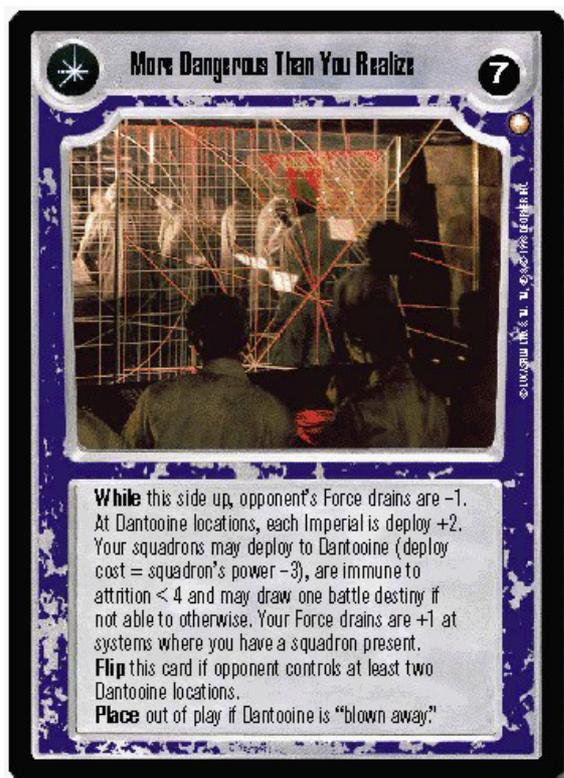


S'il y a au moins une carte d'interruption ou un Effet Utinni empilé sur la carte Do They Have A Code Clearance ? (Ont-ils une autorisation codée ?), cela réduira la récupération de la carte Baragwin, de une carte à 0 carte .

Docking and repair facilities (installations de stockage et de réparations)



Lorsque vous retirez un escadron pour lequel un coût de déploiement a été défini (par exemple par les cartes More dangerous than you realize (plus dangereux que vous ne le croyez), They're on Dantooine (ils sont sur Dantooine), utilisez ce coût de déploiement pour déterminer le coût de l'action.



Docking bay transit (transit par les aires d'arrimage)

Voir movement – regular – docking bay transit (mouvement – régulier - transit par les aires d'arrimage) .

Dodge (esquive)

Des versions de cette carte d'interruption ont été mal imprimées. Les cartes avec fautes de frappe se jouent de la même façon que les exemplaires corrects qui se terminent "...déplace ce personnage au loin comme une réaction (gratuitement)" .

**Don't Get Cocky (ne devient pas suffisant)**

Si Luke et Han sont dans une bataille ensemble, vous pouvez ajouter deux destinées de bataille. OU si l'adversaire vient juste d'initier à une bataille, à un système ou à un secteur, choisissez 1 TIE / In présent pour qu'il soit perdu.

Don't Tread On me (ne marche pas sur moi)



Si votre localisation de départ (ou une localisation que vous avez déployée avec un objectif) était un terrain de bataille quand elle était déployée, mais est convertie en un site non-terrain de bataille, vous pouvez néanmoins jouer cette carte d'interruption.

Don't Underestimate Our Chances (ne sous estimez pas nos chances)

Cette carte d'interruption ne triple pas l'attrition (*voir battle : bataille*).



Dot (●) symbol : symbole : (●)

Voir **unique and restricted cards** (cartes uniques et de déploiement restreint en nombre)

Double Agent (agent double)

Si les deux joueurs ont un espion au même site, tirez une destinée. Ajoutez 2 si l'espion de l'adversaire est Undercover (clandestin). L'espion de l'adversaire est perdu si la destinée > 2. OU les Tonnika Sisters (les soeurs Tonnika) de l'adversaire présentes à un site passent de votre côté.

Double Back (se tourner brusquement)

Cette carte d'interruption n'exige pas que vous annonciez à l'avance quel personnage vous êtes en train de prendre ou de récupérer. Mais une fois que vous faites votre choix, vous devez le révéler à votre adversaire. Voir **Taking cards from a deck or pile** (prendre des cartes depuis une pile de cartes).



Double Laser Cannon (canon laser double)

Utilisez 4 points de Force pour déployer sur la carte Jabba's Sail Barge (la Barge à voile de Jabba) ou sur votre carte Sandcrawler (le rampeur des sables); cette carte qui possède le double laser cannon a une puissance de +3 et est immunisé à une attrition <5. Votre guerrier présent, s'il est à bord, peut viser un véhicule en utilisant deux points de Force. Tirez une destinée. La cible est touchée si la destinée +2 est > à la valeur de défense.

Dr Evazan

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Le docteur qui- n'est- pas- si -bon, peut "opérer" sur tout autre personnage présent qui venait juste d'être touché, ou juste d'être désarmé; le "patient" est perdu .

Dragonsnake (serpent dragon)



S'il n'y a pas de site adjacent pour l'y relocaliser, le droïde est perdu .

Draw destiny (tirer une destinée)

L'action de révéler la carte du haut de votre pile de carte de réserve et d'utiliser le nombre de destinée dans une variété de façons comme décrit par les règles ou le texte de jeu. Ensuite, la carte est placée sur le haut de votre pile de cartes utilisées. (voir **destiny draw : tirer une destinée**).

Draw phase (phase de tirage)

Sixième phase et phase finale de votre tour. Si vous avez des cartes restantes dans votre pile de Force, vous pouvez tirer un nombre quelconque d'elles dans votre main, une par une. Il n'y a pas de limite à la taille de votre main (vous pouvez aussi vouloir laisser des cartes dans votre pile de Force; celles-ci peuvent être dépensées pour faire des choses telle qu'une réaction et jouer les cartes d'interruption durant le tour de votre adversaire). Quand vous en avez fini, recirculez votre pile de cartes utilisées sous votre pile de cartes de réserve. Annoncez ensuite à votre adversaire, "la Force est avec toi!" pour finir votre tour.

Drawing cards (le fait de tirer des cartes)

Le fait de tirer chaque carte durant votre phase de tirage de carte est une action séparée.

Draw one battle destiny if not able to otherwise (tirez une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement)

Voir **battle destiny - draw one battle destiny if not able to otherwise (tirage de destinée - tirez une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement)** .

Dreadnaught Class Heavy Cruiser (croiseur lourd de la classe cuirassé)

On peut ajouter 3 pilotes, 6 passagers et 4 TIEs. A une capacité de mise à quai de vaisseaux. Des pilotes permanents fournissent une habileté totale de 2. La carte Turbolaser Battery (batterie turbo laser) peut se déployer à bord. Vos TIEs présents ont chacun une puissance de +1.

Dresselian Commando (commando Dresselian)

Un Dresselian ajoute une destinée à la puissance **totale** seulement, pas à sa propre puissance personnelle.



Driver (conducteur)

Tout personnage non droïde (ou véhicule droïde) peut conduire un véhicule de transport . Si plus d'un personnage est à bord d'un véhicule de transport, vous devez le désigner lequel est en train de conduire. (Vous pouvez le faire ainsi à tout moment durant votre phase de déploiement ou votre phase de mouvement) . Un pilote qui sert de conducteur n'est pas en train de " piloter " et ainsi n'ajoute pas un bonus de puissance au véhicule. Tous les véhicules de transport, excepté les Lift tubes (tubes ascenseurs), doivent être conduits pour se déplacer, utiliser sa puissance, sa manœuvre, sa vitesse terrestre, pour utiliser les armes du véhicule et ses équipements, et pour utiliser le texte de jeu qui ne concerne pas le déploiement ou la capacité .

Droïd (droïde)



Type de carte de personnage indiqué par l'icône de droïde (Voir la page intérieure de couverture du glossaire) . Les droïdes n'ont pas d'habileté; ainsi ils ne créent pas de présence. Quand une comparaison ou une action requiert une valeur numérique pour l'habileté d'un

droïde, elle est considérée comme un zéro non modifiable . Les droïdes sans blindage ou sans manœuvre ont une valeur de défense de zéro .

Voir aussi **highest - ability - character (la plus haute – habileté - personnage)**, **defense value (valeur de défense)**, **Ability, Ability, Ability (habileté, habileté, habileté)** .

Droid Detector (détecteur de droïdes)



Se déploie à tout site intérieur. Ne peut pas être déplacé. Les droïdes ne peuvent pas se déployer au même site . Après le tour où cet équipement est déployé, tous les droïdes présents sont perdus à la fin de n'importe quel tour .

Droïd merchant (marchand de droïdes)



Errata : le texte de jeu original est remplacé par le texte de jeu suivant :

"Les spaceport speeders peuvent être joués sur le même site . Une fois par jeu, vous pouvez faire l'une des choses suivantes : activer un point de Force quand vous déployez un droïde OU récupérer un point de Force quand vous déployez un astromech vers un chasseur stellaire "

Droid Shutdown (droïde mis en arrêt)



Annulez un essai effectué par l'adversaire de viser votre droïde pour qu'il soit volé, "touché", perdu ou capturé. Le droïde est protégé de tels essais pour le reste du tour.

Cette carte d'interruption protège seulement un personnage droïde, pas une **permanent nav computer icon (icône d'ordinateur de navigation permanent)**.

DS- 61-2

Ajoute 3 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il pilote Black 2 (Noir 2), ajoute aussi 1 à la manœuvre et peut tirer une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement.

DS 61-3

Ajoute 3 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il pilote Black 3 (Noir 3), ajoute aussi 1 à la manœuvre et peut tirer une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement.

DS 61-4

Ajoute 3 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il pilote Black 4 (Noir 4), vous pouvez aussi tirer une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement. Il peut utiliser un point de Force pour prendre une carte Lone Pilot (pilote isolé) dans sa main depuis la pile de carte de réserve ; remélangez les cartes.

Dual Laser Cannon (Canon laser Double)

Utilisez deux points de Force pour le déployer sur votre T-47. Peut viser un personnage, une créature ou un véhicule en utilisant un point de Force.

Tirez une destinée. Soustrayez 1 s'il vise un personnage ou une créature. Ajoutez 2 s'il vise un véhicule. La cible est touchée si la destinée totale > à la valeur de défense.

During battle (pendant une bataille)

La proposition "pendant une bataille" est équivalente à "**when participating in battle**" (lorsqu'on participe à une bataille)

Dutch



Ajoute 2 à la puissance de toute ce qu'il pilote. Quand il pilote Gold 1 (Or 1), ajoute aussi 1 à la manœuvre et tire une destinée de bataille s'il en est pas capable autrement. Ajoute 1 à la valeur de perte de chaque autre pilote de l'escadron Or (Gold squadron) à la même localisation.

Ce personnage est un leader (**voir characteristics : caractéristiques**).

E Chu Ta

Lorsque vous utilisez la seconde fonction de cette carte d'interruption, si votre adversaire réagit en apportant une habileté ou un espion à la bataille, ceci n'annule pas la bataille.

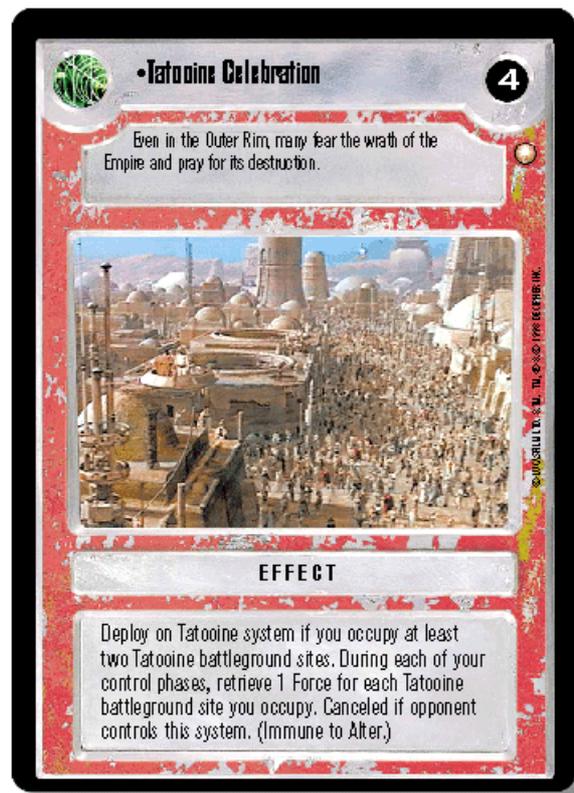


E-web Blaster (Blaster E-web)

Se déploie sur n'importe quel site. Peut être déplacé avec 2 guerriers pour un point de Force additionnel. Votre guerrier présent peut viser un chasseur stellaire (utilisez 5 comme valeur de défense), un personnage, une créature ou un véhicule en utilisant 2 points de Force. Tirez une destinée. La cible est touchée si la destinée +1 > la valeur de défense.

Each (chaque)

Chaque fois qu'un texte de jeu vous permet d'utiliser, de perdre, de récupérer de la Force "for each" : "pour chacune" (ou "every" : "chaque") d'une certaine carte, d'une certaine caractéristique, cette action est réalisée comme une seule action pour le montant de Force calculé de façon globale. Par exemple, si vous occupez 3 sites de terrain de bataille de Tatooine, alors que la carte Tatooine celebration (célébration à Tatooine) vous permettra d'initier une action pour récupérer 3 points de Force durant votre phase de contrôle (et non pas 3 actions de récupération d'un point de Force chacune).



Echo Base Garrison (garnison de la base Echo)



Voir maintenance droid (droïde de maintenance).

Echo Base Trooper (soldat de la base Echo)

Les Echo Base Troopers : soldats de la base Echo (et les Echo Base Trooper Officers : officiers de soldats de la base Echo) sont des Rebels Troopers : soldats rebelles (voir **characteristics : caractéristiques**).



Echo Trooper Backpack (sac à dos d'un soldat de la base Echo)

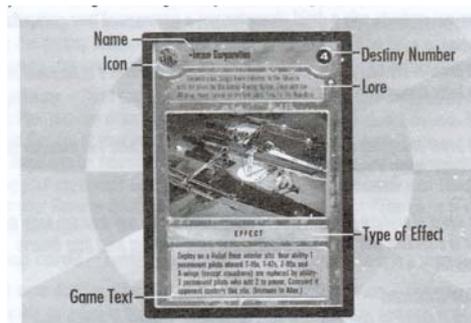
Se déploie sur votre Trooper (soldat). Peut utiliser un nombre quelconque d'armes et d'équipements. Le Trooper (soldat) est immunisé à une attrition < 3 quand il est à un site de la planète.

Cet équipement ne permet pas à un personnage d'utiliser des armes que le personnage ne peut pas normalement utiliser. Il n'annule pas aussi d'autres restrictions (telles que celles pour les armes d'artillerie) .

Effect (effet)



Type de carte , comme indiqué par l'icône dans le coin en haut et à gauche de leur carte (voir à l'intérieur de la couverture du livret de règles ou du glossaire pour une liste d'icônes) qui généralement ont un impact durable sur certains aspects ou cartes du jeu .



Name : nom

Icon : icône

Destiny number : nombre de destinée

Lore : légende

Type of effect : type d'effet

Game text : texte de jeu

Il y a 6 sortes, ou sous-types différents, d'effets: les effets, les effets immédiats, les effets mobiles, les effets Utinni, les effets politiques, et les effets de départ .

Une carte qui vise le mot " effets " ou un effet vise seulement le premier sous- type d'effets, (pas le type de carte effet), pas les trois autres, à moins qu'elle ne mentionne spécifiquement l'une ou plus des autres.

Un texte de jeu qui vise ou annule un " effet d'un type quelconque " (" effect of any kind ") peut viser tout sous-type d'effet .

Effect -Immediate Effects (effet - effets immédiats)

Les effets immédiats sont identifiés par leur icône d'effets sur le coin en haut et à gauche de leur carte et le mot clé " immédiat effect " (" effet immédiat ") dans leur case de description (juste en dessous de l'image) .

Les effets immédiats sont habituellement déployés en réponse à une autre action, ce qui pourrait signifier toute phase. Là où ils se déploient est spécifié dans leur texte de jeu.

Effect - Mobile Effects (effet - effets mobiles)

Les effets mobiles sont identifiés par leur icône d'effet sur le coin en haut et à gauche de leur carte et le mot clé " mobile effect " (" effet mobile ") dans leur case de description (juste en dessous de l'image) .

Les effets mobiles sont déployés durant votre phase de déploiement comme des cartes d'effet normales, mais ont une fonction de déplacement incorporée . Où ils se déploient et comment ils se déplacent est spécifié dans leur texte de jeu .

Effect - Normal Effects (effets - effets normaux)

Les effets "normaux" sont identifiés par leur icône d'effet dans le coin en haut et à gauche de leur carte, et le mot clé unique "effet" dans leur case de description (juste en dessous de l'image) .

Ces effets sont déployés durant votre phase de déploiement. Là où ils se déploient est spécifié dans leur texte de jeu .

Effect - Political effects (effets - effets politiques)

Un effet politique est déployé comme un effet normal et peut être annulé par tout texte de jeu qui annulerait des effets politiques ou qui annulerait " un effet d'une quelconque sorte " . Les

cartes placées sur un effet politique (comme décrit dans leur texte de jeu) ne sont pas sur la table.

Effect – Starting effect (effet – effet de départ)

Les effets de départ Fear Is My Ally (la peur est mon allié) et An Unusual Amount Of Fear (un montant inhabituel de peur) fournissent aux joueurs une possibilité de commencer leur partie avec " une réserve de cartes " de boucliers défensifs .



Ceci fournit une défense supplémentaire appréciable contre les stratégies plus agressives de l'adversaire en sacrifiant seulement " un créneau d'une carte " de votre jeu régulier de 60 cartes.

Comme cela est établi dans leur texte de jeu, les effets de départ se déploient avant que toute localisation de départ ou avant que des objectifs soient révélés. Ils ne peuvent pas être déployés à un autre quelconque moment, mais s'ils sont trouvés dans une pile de cartes ou une main, ils peuvent être utilisés normalement comme n'importe quelle autre carte ou unité de Force.

Les cartes placées sous votre effet de départ doivent être de la même allégeance que le jeu que vous êtes en train de jouer, et ne comptent pas à l'encontre de votre " limite de jeu ", c'est à dire qu'elles sont considérées comme des cartes supplémentaires autorisées au-delà des 60 cartes normales d'un jeu standard. L'effet de départ compte lui-même comme une carte de votre jeu, et donc est pris en compte à l'encontre de votre limite de jeu.

Pour le jeu en tournoi, lorsque vous offrez votre jeu mélangé à l'adversaire pour le compter et le couper, fournissez à votre adversaire deux piles : une pile sera votre effet de départ (à l'endroit) au-dessus des cartes (à l'envers) qui iront sous lui. L'autre pile est le reste de votre jeu (à l'envers) . Votre adversaire peut alors vérifier que vous n'avez pas plus que 10 cartes sous votre effet de départ (votre adversaire verra votre effet de départ, mais verra seulement le dos des cartes sous cet effet de départ), et que votre jeu contient exactement 59 cartes

(l'effet de départ est la 60ème) . Une fois comptées les cartes sous votre effet de départ peuvent seulement être retirées de là en utilisant le texte de cet effet de départ. Les cartes sous votre effet de départ ne sont pas sur la table et peuvent être seulement manipulées en suivant les instructions de l'effet de départ . Vous pouvez regarder les cartes sous votre effet de départ à tout moment, les replaçant dans n'importe quel ordre tant que l'effet de départ est toujours retourné à l'endroit sur le haut de cette pile. Votre adversaire n'est pas autorisé à regarder une quelconque des cartes sous votre effet de départ.

Effect - Utinni Effects (effet - effets Utinni)

Les effets Utinni sont identifiés par leur icône d'effet dans le coin en haut et à gauche de leur carte et le mot clé " Utinni effects " (" effets Utinni ") dans leur case de description.(juste en dessous de l'image).

Les effets Utinni sont déployés durant votre phase de déploiement comme toute carte d'effet normale mais ils se déploient sur une localisation et habituellement exigent que vous choisissiez une carte spécifique sur la table que l'effet Utinni est en train de viser. Ils ont un texte qui généralement oblige un personnage, un véhicule ou un vaisseau spatial visé à se déplacer vers une localisation spécifique (habituellement celle où l'effet Utinni est déployé) afin d'annuler une condition négative ou initier une condition positive. Là ils se déploient et comment ils agissent est spécifié dans leur texte de jeu.

Si la cible d'un effet utinni est perdue, l'effet utinni est aussi perdu.

Effective Repairs (réparations efficaces)



UTILISEE : annule la carte Limited Resources (ressources limitées). *PERDUE* : utiliser trois points de Force pour récupérer dans votre main un effet d'une quelconque sorte.

EG-4 (Eegee-Four)



Quand ce droïde est tiré comme une destinée de bataille, il double la puissance totale mais pas l'attrition *présente* à la localisation de la bataille avant d'ajouter tous les autres tirages de destinée de bataille.

EG-6 (Eegee -Six)

Ce droïde travaille tout à fait comme **EG-4**, ajoutant 1 à la puissance de chacun de vos droïdes présents.

Egregious Pilot Error (erreur énorme du pilote)

Durant la phase de contrôle de votre adversaire, si l'adversaire a 2 ou plus de vaisseaux spatiaux capitaux à un système ou un secteur ensemble, tirez une destinée. Si la destinée $-1 <$ au nombre de ces vaisseaux spatiaux, ils ne peuvent pas se déplacer ou participer à une bataille jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Eject! Eject! (éjectez-vous! éjectez-vous!)

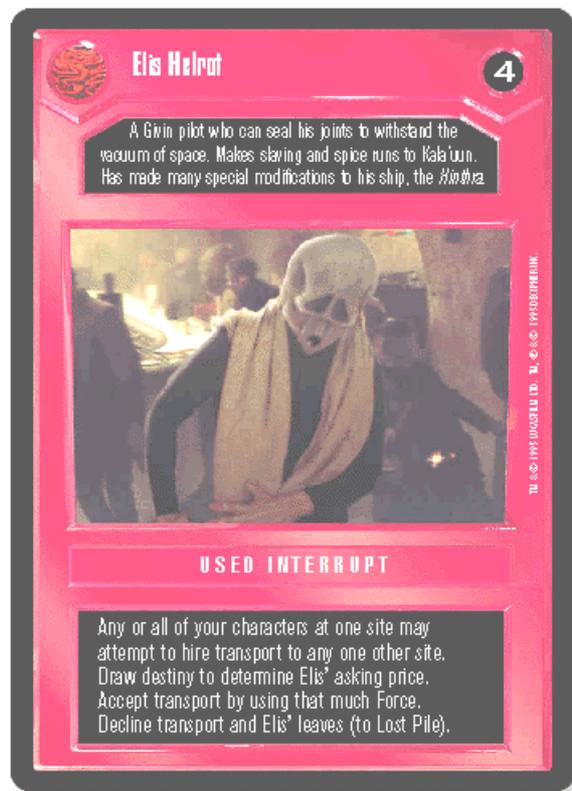
Voir l'équivalent du côté obscur **Come With Me (venez avec moi)** .

Electrobinoculars (jumelle électrique)



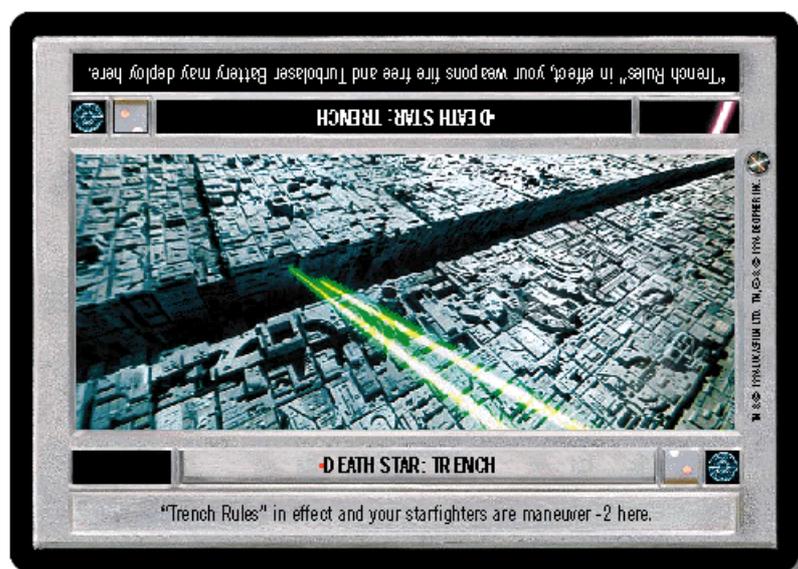
Errata : utilisez 1 point de Force pour déployer sur n'importe quel guerrier. A tout moment, vous pouvez regarder la carte du haut de votre pile de réserve en utilisant 2 points de Force. Vous pouvez choisir de déplacer cette carte jusqu'en haut de votre pile de Force. Cet équipement vise la carte du haut de votre pile de carte de réserve et ainsi peut être utilisé seulement quand il y a au moins une carte dans votre pile de carte de réserve.

Elis Helrot



A tout moment (excepté durant une bataille), visez un ou tous vos personnages à un site pour les "transporter" (relocaliser) à n'importe quel autre site. Tirez une destinée. Utilisez ce chiffre comme montant de Force à utiliser pour « transporter », ou placer l'interruption dans la pile perdue.

Cette interruption peut relocaliser seulement les personnages du côté obscur, et donc, ne peut pas relocaliser les captifs, ou leurs escortes. Le transport peut être effectué à n'importe quel site où les personnages pourraient se déplacer en utilisant un mouvement normal. (Ceci inclut les sites mobiles intérieurs, mais pas les sites spéciaux tels que la tranchée de l'étoile de la mort, un holosite, un site de Dagobah, ou un site protégé par le bouclier d'énergie de Hoth.)



Les actions suivantes appartiennent au début de cette interruption :

- .le ciblage des personnages destinés à être déplacés
- .le ciblage du site où les amener
- .le tirage de la destinée
- .le paiement du coût de déplacement («en utilisant la Force requise pour transporter les personnages visés .

Ellorrs Madak

Se déploie sur votre personnage non pilote (excepté les droïdes) pour donner à ce personnage une capacité de pilote (P). 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 à la carte Alter).

Embarking (embarquement)

Voir mouvement – unlimited – embarking (mouvement – illimité – embarquement), capacity (capacité) .

Vos personnages "embarquent "sur et "débarquent" de vos véhicules et de vos chasseurs stellaires. De façon similaire, vos véhicules et vos chasseurs stellaires embarquent sur et débarquent de vaisseaux spatiaux capitaux avec une capacité de chasseur stellaire.

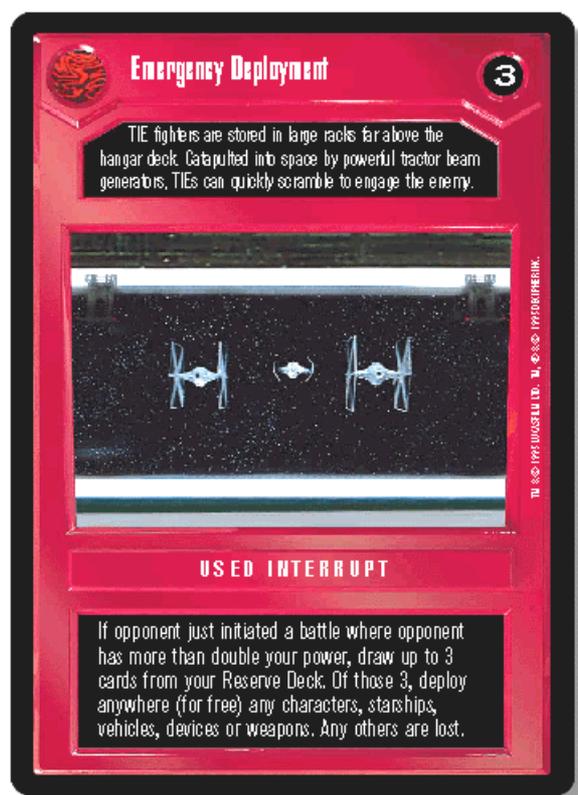
L'embarquement et le débarquement est un *déplacement illimité* gratuit, peut survenir durant votre phase de déplacement ou au début, ou à la fin d'une réaction.

Quand un chasseur stellaire ou un véhicule est à bord d'un vaisseau spatial capital, il est considéré comme étant dans l'aire de chargement et n'est pas présent à la localisation du système. Ses occupants peuvent débarquer au vaisseau spatial capital (si la capacité le permet) et vice-versa. Les personnages à bord du chasseur stellaire ou du véhicule ne comptent pas à l'encontre de la capacité du vaisseau spatial capital et ne peuvent pas piloter (ou renforcer autrement), le vaisseau spatial capital.

Lorsqu'il est à bord d'un autre vaisseau spatial, un chasseur stellaire est considéré comme ayant atterri. Un personnage pilote (ou un pilote permanent) à bord de ce chasseur stellaire, est considéré comme étant en train de piloter le chasseur stellaire uniquement pour le but de débarquer ce chasseur stellaire du vaisseau spatial capital.

Un véhicule en train d'être retenu dans "l'aire de chargement" d'un vaisseau spatial ne peut pas utiliser une partie quelconque de son texte de jeu excepté le texte concernant sa capacité, l'identité et l'habileté de son pilote permanent (s'il y en a un). Les personnages à bord de ce véhicule ne sont pas considérés comme étant en train de piloter ou conduire ce véhicule.

Emergency deployment (déploiement en urgence)



Bien que cette carte vous permette de vous déployer "partout", elle ne vous donne pas la permission d'ignorer les exigences telles que la présence, les icônes de force et les restrictions spécifiques à la localisation. Par exemple, le bouclier d'énergie de Hoth empêchera encore le déploiement du côté obscur à la plupart des sites de Hoth .

Emperor Palpatine (Empereur Palpatine)



Parce que la restriction au déploiement de la carte **Emperor Palpatine** (**Empereur Palpatine**) utilise le mot " never " (" jamais "), cette restriction ne peut pas être contournée par des cartes telles que Quarren et Cane Adiss .



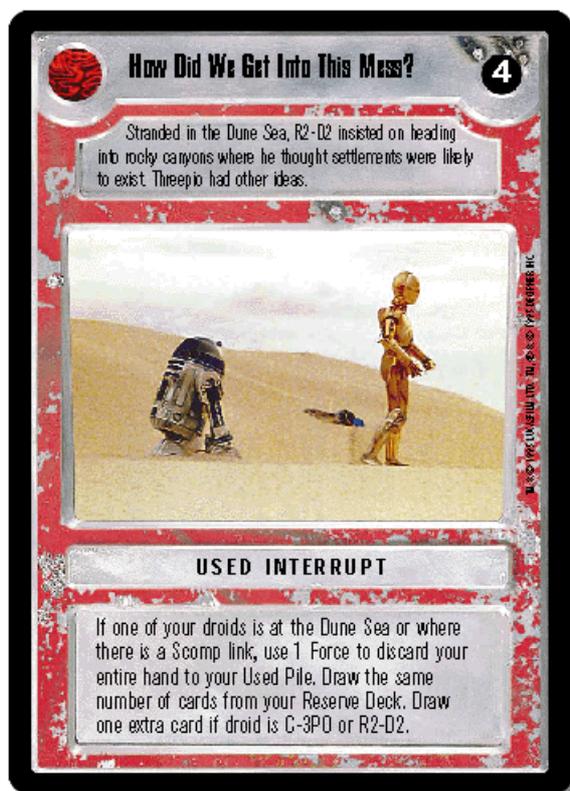
Les cartes Darth Sidious, Sénator Palpatine (Sénateur Palpatine) et Emperor Palpatine (Empereur Palpatine) sont trois personnes distinctes. Elles ne sont pas reliées l'une à l'autre pour un but quelconque du jeu. Le texte de jeu se référera à ces trois personnes comme Sidious, Palpatine et l'empereur respectivement.

Voir **Jedi Master (Maître Jedi)**, **characters with dual icons (personnages avec deux icônes)**.

Empty deck or pile (deck ou pile vides)

Quand un deck (deck de réserve) ou une pile (pile de cartes utilisées, pile de Force ou pile de cartes perdues) est vide, vous ne pouvez pas :

- initier une action quelconque qui déploie, qui prend, qui échange ou qui vole une carte (ou des cartes) depuis ce deck ou cette pile ; ou
- initier toute action qui recherche, qui jette un coup d'œil furtif, qui lance un coup d'œil, qui examine, qui révèle, qui choisit ou qui regarde une carte (ou des cartes) dans ce deck ou cette pile; ou
- initier toute action qui tire une carte (ou des cartes) depuis ce deck ou cette pile (ceci ne s'applique pas *aux tirages de destinée*. Par exemple vous ne pouvez pas jouer la carte How Did We Get into This Mess si votre jeu de réserve est vide.



- jouer la carte Omni Box ou la carte The Bith Shuffle (le mélange Bith) pour mélanger ce jeu ou cette pile.



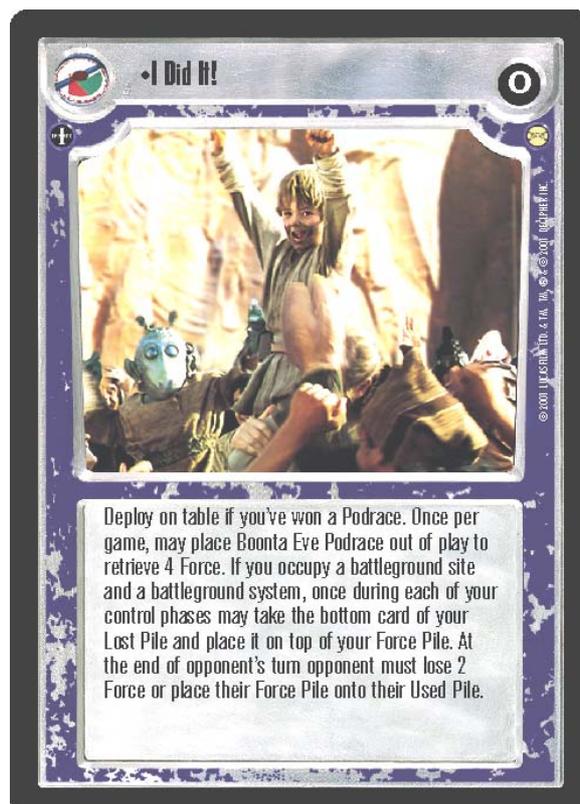
- utiliser toute action de jeu qui dit : " si vous êtes sur le point de tirer " quand votre jeu de réserve est vide. Voir **about to draw (sur le point de tirer)**.

Une quelconque de ces actions (même si elle requiert des cartes multiples) peut être initiée tant qu'il y a au moins une carte dans le deck (ou les decks) ou la pile (ou les piles) visés . S'il y a une quantité de carte insuffisante dans le deck ou la pile, terminez simplement ce qui est possible et ensuite terminez l'action.

Un jeu de réserve vide n'arrête *pas* votre tirage de destinée. Ce tirage de destinée simplement échoue (il est résolu en faveur de l'adversaire, souvent signifiant que l'action qui requierait le tirage de destinée n'a pas de résultat) . Voir aussi **weapon – destiny (arme – destinée)** .

Une pile de Force vide n'empêche pas un joueur d'initier une action qui récupère de la Force (ou qui récupère une carte ou des cartes)

Une pile de Force vide n'empêche pas un joueur de déplacer cette pile telle qu'en la placant sur une pile de cartes utilisées vide ou non vide, avec la carte I did it ! (je l'ai fait !) .



Empty hand (main vide)

Le texte de jeu qui scrute, lance un coup d'œil sur, révèle ou regarde autrement la main d'un joueur (ou une carte ou des cartes dans sa main) ne peut pas être initié si le joueur visé n'a pas de carte dans sa main.

Enclosed (fermé)

Enclosed (fermé) est une caractéristique de tous les vaisseaux spatiaux et de certains véhicules. Les véhicules fermés sont identifiés en tant que tels dans la légende de leurs cartes. Les personnages à bord d'un véhicule fermé ou d'un vaisseau spatial sont protégés de l'environnement et ainsi ne sont pas présents à la localisation, les empêchant d'utiliser leur puissance personnelle, de tirer avec leurs armes de personnages, ou d'être visés par des armes. Sur un véhicule fermé ou un vaisseau spatial, tous les personnages peuvent utiliser leur habilité, leur valeur de perte et leur texte de jeu (quand c'est approprié), mais seuls les pilotes et le conducteur, pas les passagers, peuvent appliquer leur habilité vis à vis du tirage d'une destinée de bataille.

Voir **open vehicles (véhicules ouverts)**, **landed starfighter (chasseur stellaire atterri)**.

Enclosed vehicles (véhicules fermés)

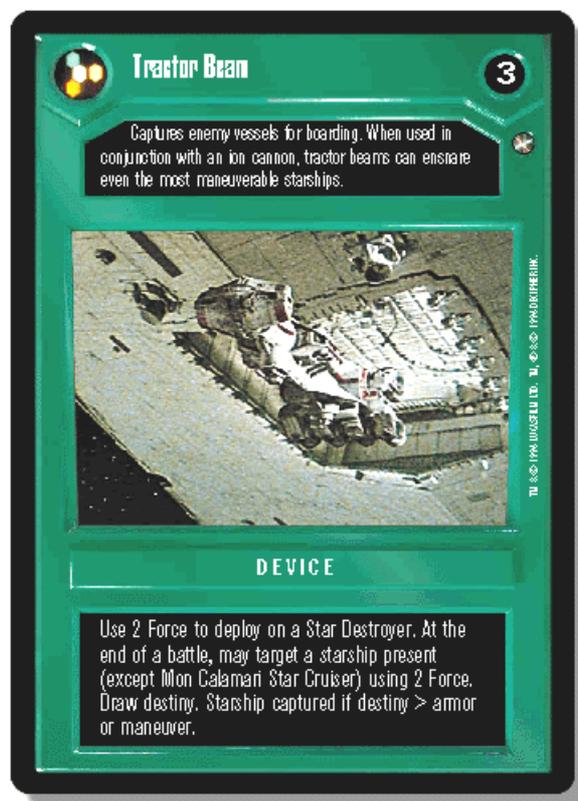
Les véhicules "fermés" sont identifiés comme tels dans la légende de leur carte. Les personnages à bord d'un véhicule fermé fonctionnent comme s'ils étaient à bord d'un vaisseau spatial (parce que les vaisseaux spatiaux sont aussi fermés).

Ils sont protégés de l'environnement et ainsi ne sont pas présents à la localisation, ceci les empêchant d'utiliser leur puissance personnelle, de tirer leur arme de personnage ou d'être visé par des armes. Sur un véhicule fermé ou un vaisseau spatial, tous les personnages peuvent utiliser leur habilité, leur valeur de perte et leur texte de jeu (quand c'est approprié), mais seuls les pilotes et les conducteurs -pas les passagers- peuvent appliquer leur habilité envers le tirage d'une **battle destiny (destinée de bataille)**.

Voir **open vehicles (véhicules ouverts)**.

End of a battle (fin d'une bataille)

Toute action qui survient à la " fin d'une bataille ", (par exemple la carte Tractor Beam : le rayon tracteur) survient après que toutes les actions du segment de dommages sont terminées par les deux joueurs.



Les cartes sont néanmoins considérées comme étant " dans une bataille " , et tous les modificateurs qui persistent pour " le restant de la bataille " sont encore en effet.

End of turn (fin du tour)

" La fin du tour " survient après que les deux joueurs aient recirculé leur pile de cartes utilisées (après la phase de tirage, pas après la recirculation due à un quelconque texte de jeu ou une carte) .

Toutes les actions obligatoires sont maintenant initiées et elles se résolvent de façon normale comme les actions automatiques. Toutes les actions optionnelles à la fin du tour peuvent alors être initiées, (le joueur dont c'était le tour obtient la première chance d'initier une action optionnelle " de fin de tour " et les joueurs alors suivent chacun leur tour) . Seules les actions de fin de tour (ou les réponses valides) peuvent être jouées à ce moment - aucune autre action n'est légale. Une fois que les joueurs n'ont plus d'action de fin de tour à jouer ou à résoudre, ce tour se termine .

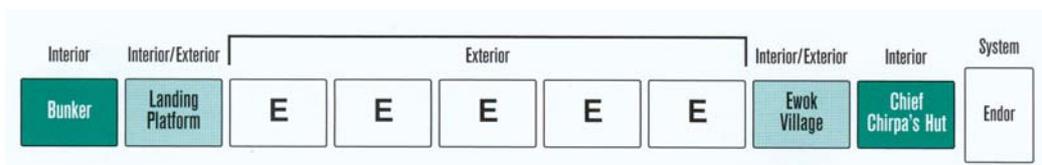
Par exemple, le fait de perdre de la Force à cause de la carte Visage Of The Emperor (visage de l'empereur) doit survenir avant qu'un joueur puisse réaliser une action comme celle d'utiliser deux points de Force pour retirer des cartes de leurs effets politiques comme montré sur la carte My Lord, is That Legal ? I Will Make It Legal (Mon seigneur, est-ce légal ? Je le rendrai légal) .



Voir aussi **Start of turn** (début du tour).

Endor location deployment rules (règles de déploiement d'une localisation d'Endor)

La lune forestière d'Endor est occupée à la fois par les indigènes Ewoks et une garnison impériale. La disposition des sites de Endor est montrée dans le diagramme ci dessous. Notez que la carte Back Door (la porte de derrière) peut être placée partout dans le groupe des sites extérieurs (elle n'a pas à être placée à côté du Bunker).





Endor Operations (opérations sur Endor) / Imperial outpost (Avant poste impérial)
 Voir Force drain may not be modified or canceled by opponent (drainages de Force qui ne peuvent pas être modifiés ou annulés par l'adversaire) .

End This Destructive Conflict (terminons ce conflit destructeur)

Utilisée : durant une bataille à un site, au lieu de tirer avec l'arme d'un personnage, oblige un personnage de l'adversaire présent à avoir une puissance de -4 jusqu' à la fin de ce tour.

Perdue : durant une bataille à un site, utilisez 3 points de Force pour annuler une destinée de bataille qui vient juste d'être tirée.

Enhanced TIE Laser Cannon (canon laser de TIE renforcé)

Utilisez un point de Force pour déployer sur votre TIE. Peut viser un vaisseau spatial en utilisant un point de Force. Tirez une destinée. Soustrayez 2 si vous visez un vaisseau spatial capital. La cible est touchée si la destinée > la valeur de défense .

Enter The Bureaucrat (introduisez le bureaucrate)

Voir Vergence in The Force (une vergence dans la Force) .

Epic duel (duel épique)



Quand cet événement épique est sur la table,chaque fois que vous initiez Vader's obsession (l'obsession de Vador) ou The circle is now complete (le cercle est maintenant achevé), vous devez déclarer si vous utilisez le texte de jeu de cette interruption ou le texte de jeu du duel épique .



Si vous utilisez le texte de jeu du duel épique, ne tenez pas compte de tout le texte de jeu sur l'interruption autre que le nom du personnage visé. D'une façon comme de l'autre, votre adversaire a l'opportunité d'annuler votre interruption (par exemple, en utilisant Sense :sentir ou Run,Luke,Run (cours,Luc, cours)).



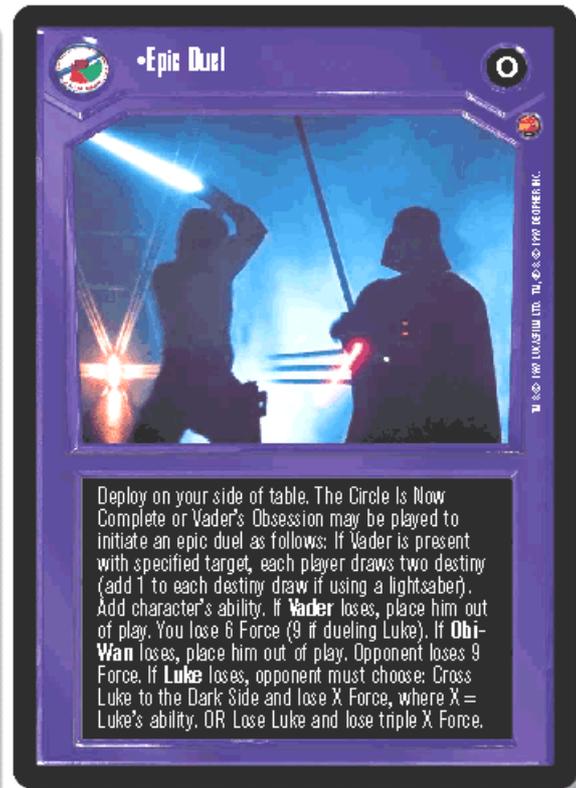
Vader's obsession crée un duel épique seulement contre Luke ; The circle is now complete crée seulement un duel épique contre Obi-Wan.

Epic events (événements épiques)



Un type de cartes qui représente un événement majeur de l'intrigue (la destruction d'une base rebelle, le tournant crucial de Luke Skywalker, etc ...) . Les événements épiques sont identifiés par l'icône dans le coin en haut et à gauche (voir la couverture intérieure du glossaire ou du livret de règles pour une liste d'icônes) et ils ont un texte sur seulement un côté de la carte. Les cartes avec la même icône mais un texte sur les deux côtés de la carte sont des cartes d'objectif. Voir **objective** (**objectif**) .

Ces cartes se jouent et se déploient de différentes façons ,comme décrit dans leur texte de jeu : Attack Run (mission d'attaque) et Epic Duel (duel épique) se déploient sur la table (comme des effets) et ainsi peuvent être utilisés plus d'une fois, alors que Commence primary ignition (commencez l'allumage principal) et Target the main generator (visez le générateur principal), comme des interruptions, sont placées dans la pile utilisée ou la pile perdue après utilisation, suivant leur résultat .



Escorting (escorte)

Voir captives – escorting (captifs – escorte) .

Escape Pod (capsule d'évasion)



Cette carte d'interruption ne sauve pas les équipements ou les armes de vaisseau spatial actuellement déployés sur le vaisseau spatial (ou sur un véhicule ou un chasseur stellaire à bord de ce vaisseau spatial).

Escorting (escorte)

Quand votre chasseur de primes ou votre guerrier met en état d'arrestation un captif, le chasseur de primes ou le guerrier devient l'escorte de ce captif . Chaque personnage peut escorter seulement un captif à la fois . A moins que cela ne soit spécifiquement permis par une carte, une escorte ne peut pas donner son captif à un autre chasseur de primes ou un autre guerrier.

Un captif se déplace automatiquement avec son escorte (sans utilisation additionnelle de la Force) chaque fois que l'escorte utilise la vitesse terrestre, le transport par navette, transit par les aires de mise à quai, l'embarquement, le débarquement, les transferts entre vaisseaux spatiaux munis de quai ou utilise le texte de mouvement spécial d'une localisation de site (par exemple, Cloud city : upper plaza corridor, la cité des nuages : le corridor supérieur de la place) . Le captif occupe une capacité de passager à bord des véhicules et des vaisseaux spatiaux (sans tenir compte si l'escorte est un passager ou un pilote) .

Voir captive – prisoner transfers (captifs – transferts de prisonniers) .

Si une escorte est perdue ou autrement retirée du jeu, le captif escorté est libéré et s'échappe vers la pile de cartes utilisée du joueur du côté lumineux . (Cependant, si cela survient à un site, le joueur du côté lumineux peut choisir au lieu , de laisser le personnage libéré à ce site, retournant au côté lumineux de la table.) Mais si les deux personnages sont perdus ensemble, (par exemple, parce qu'ils étaient à bord d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule qui était perdu), le captif est placé dans la pile de cartes perdues du joueur du côté lumineux .

EV-9D9

Voir may Force drain (peut drainer de la Force) .

Evacuate ? (évacuer ?)



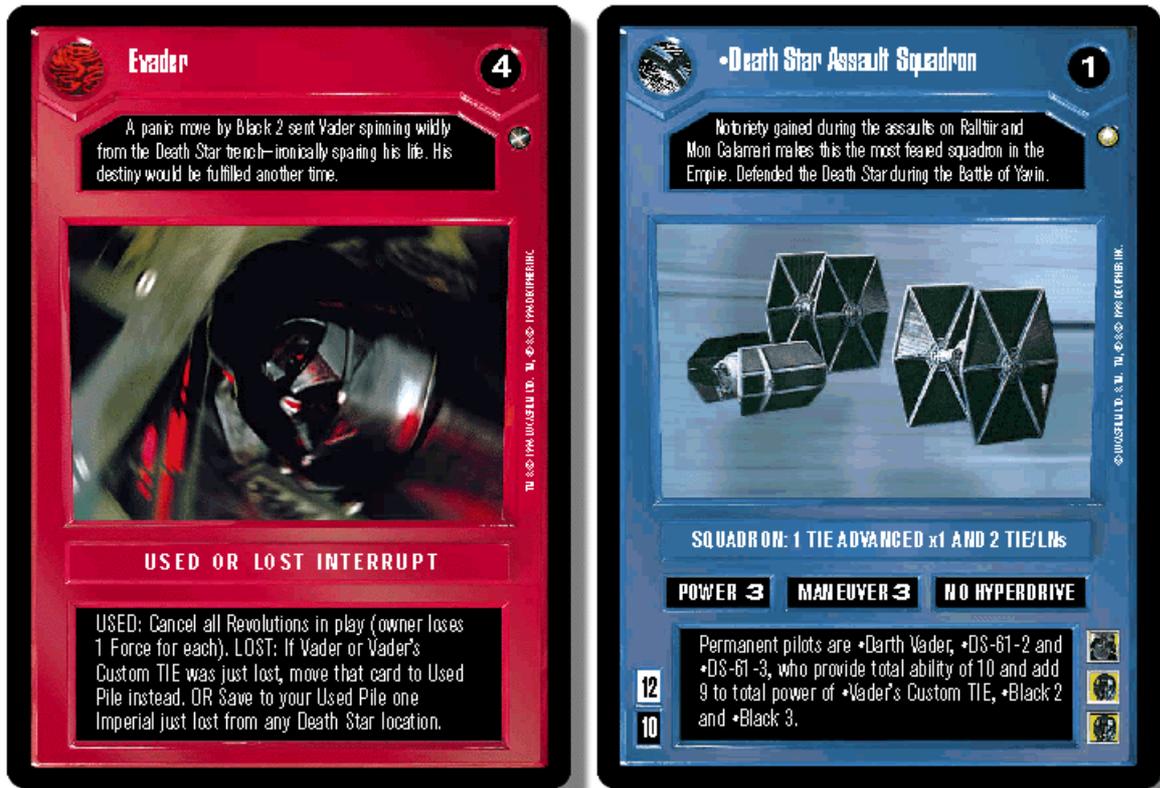
Cette carte d'interruption ne sauve pas les équipements ou les armes de vaisseau spatial actuellement déployés sur le vaisseau spatial (ou sur un véhicule ou sur un chasseur stellaire à bord de ce vaisseau spatial).

Les cartes sauvées ne peuvent pas être relocalisées à l'une de vos cartes de vaisseau spatial capital à moins que ce vaisseau spatial ait une capacité suffisante pour les contenir et qu'il leur soit permis d'exister là. (Les cartes sauvées ne peuvent pas être relocalisées à des sites de vaisseau spatial). Les personnages de votre adversaire ne peuvent pas être relocalisés à l'une de vos cartes de vaisseau spatial capital à moins que cela soit spécifié autrement (par exemple un captif étant escorté).

Evacuation Control (contrôle d'évacuation)

Se déploie sur votre salle de guerre. Une fois durant chacune de vos phases de déplacement, votre canon à Ion défenseur de planète, à la même planète, peut tirer. Aussi, chacun de vos transports moyens à la même planète a une hypervitesse de +2, est immunisé à l'attrition <3 et peut se déplacer gratuitement.

Evader (échapper à)



UTILISEE : annule toutes les cartes Révolutions en jeu (le propriétaire perd un point de Force pour chacune)

PERDUE : Si Vader ou le TIE personnel de Vader vient juste d'être perdu, relocalisez cette carte dans votre pile de cartes utilisées. Ou relocalisez à la pile de cartes utilisées, un impérial qui vient juste d'être perdu depuis n'importe quelle localisation de l'étoile de la mort. Cette interruption peut relocaliser la carte Death Star Assault Squadron : escadron d'assaut de l'étoile de la mort (parce qu'elle relocalise la personne de •Vader) .



Voir **Death Star Assault Squadron** (l'escadron d'assaut de l'étoile de la mort) et **personas** (personnes) .

Even number (nombre pair)

Pour les buts du jeu, zéro est défini comme un nombre pair .

Examining cards (examiner des cartes)

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

Excluded from battle (exclu d'une bataille)

L'exclusion d'une carte d'une bataille retire une carte de la participation à la bataille actuelle en cours . Seule une carte actuellement en train de participer à une bataille est une cible adéquate pour une action d'exclusion . A moins que cela ne soit établi autrement, cette exclusion ne durera que jusqu'à la fin de la bataille actuelle .

Les cartes qui sont exclues ne peuvent pas

- ajouter une puissance personnelle ou appliquer une habileté en ce qui concerne le tirage d'une destinée de bataille
- faire feu ou être visées par des armes (voir **weapons – swinging or firing** : armes – en train de frapper ou de faire feu)
- être comptabilisées en valeur de points de perte
- être visées par une action quelconque qui requiert que cette carte soit " dans une bataille "
- modifier ou annuler une destinée de bataille comme partie d'une condition " **avec** " (voir **with : avec**)

Voir **participating in battle** (en train de participer à une bataille) .

Expand the empire (étendre l'empire)



Cette carte d'effet "étend " le texte de jeu aux sites adjacents, mais il n'étend pas les titres de carte, les nombres marqueurs, etc... Ainsi, par exemple, elle ne permet pas le docking bay transit (transit par les aires de mise à quai) vers ou à partir d'un site non docking bay (non-aire d'arrimage) .

Si la carte Expand the empire amène un site à avoir deux exemplaires d'un même modificateur, ceci ne viole pas la règle d'accumulation . Par exemple, si un site a " Drainage de Force de +1 " dans son texte de jeu et ajoute un autre exemplaire du même texte de jeu ("étendu " depuis un site adjacent), alors les drainages de Force sont de +2 à ce site .

Si un texte de jeu de localisation étendu à une localisation adjacente entre en contradiction avec le texte de jeu de la localisation existante, alors le texte de jeu existant a la priorité .

Explosive charge (charge explosive)



Si la charge explosive explose et retire toute présence en train de participer à une bataille de l'un ou l'autre côté de la bataille, cette bataille prendra fin . C'est une exception aux règles normales de retrait d'une présence (voir **battle – summary : bataille – sommaire**) parce que la bataille se termine durant le segment de puissance .

Exposure (exposition) - clarification

Utilisez X points de force durant votre phase de contrôle où X est égal au nombre total de personnages présents ou portés disparus à des sites de marqueurs extérieurs sous "les conditions de nuit". Ces personnages sont perdus.

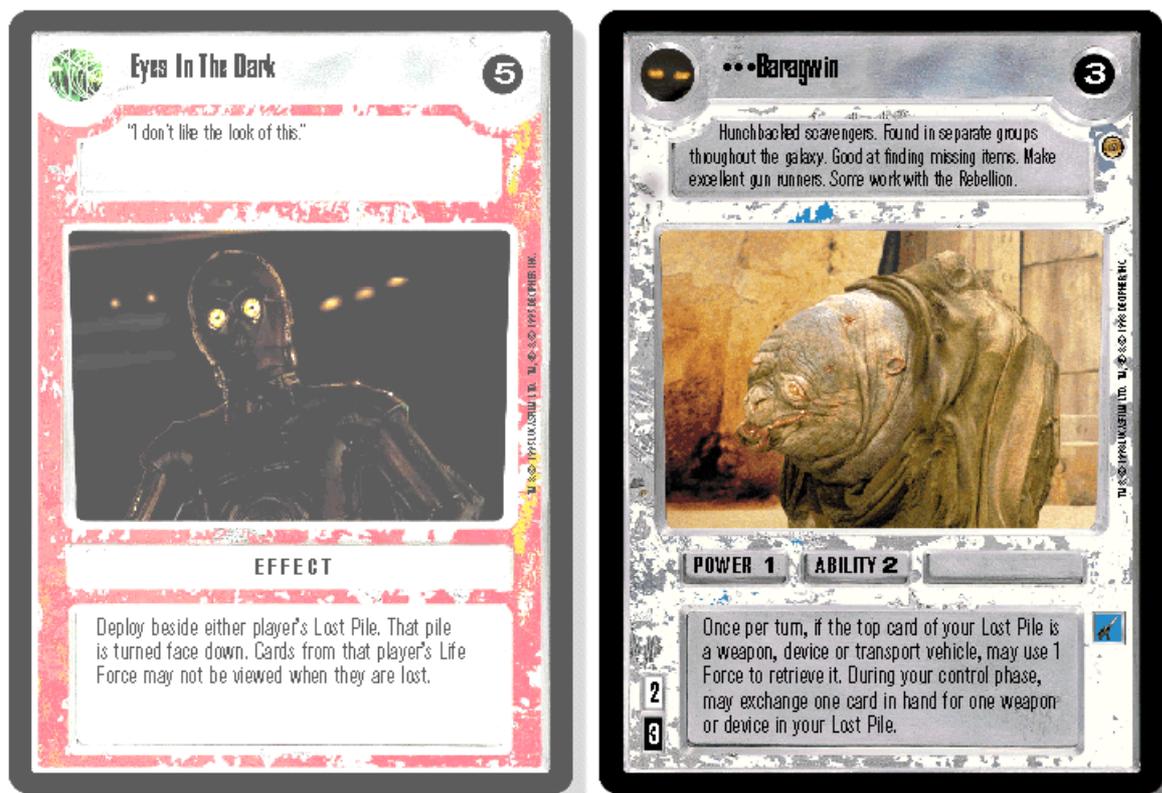


Exterior site (site extérieur)



Une localisation de site qui est de façon conceptuelle en dehors (ou partiellement en dehors) ; identifiée par une icône extérieure .

Eyes in the dark (Des yeux dans l'obscurité)



Cet effet aboutit à ce que les cartes perdues depuis La Force Vitale soient cachées durant le processus de leur relocalisation à la pile de cartes perdues concernée . Cependant, les cartes perdues depuis la main (ou depuis la table) devraient être montrées aux deux joueurs avant d'être placées à l'envers sur cette pile de cartes perdues . Eyes in the dark n'affecte pas la prise ou la récupération de cartes depuis la pile de cartes perdues en aucune façon (par exemple, chaque fois que vous souhaitez récupérer une carte en utilisant le texte de jeu d'un Baragwin , vous pouvez regarder la carte du haut pour voir si elle est appropriée) .

Face down (à l'envers)

Les cartes déployées à l'envers à un endroit quelconque (excepté les cartes d'insertion dans la pile de cartes de réserve d'un joueur) ne sont pas considérées comme étant sur la table. Ceci inclut : les cartes tenues par Joh Yowza, Hem Dazon ou Stone Piles (les piles de pierre);



les cartes placées aux sites Tatooine Bluffs (les bluff de Tatooine);



et l'indicateur de la base cachée où les cartes sondes placées sous des systèmes. Cependant, un droïde binaire M-HYD retourné, (placé à l'envers et considéré hors jeu), peut encore être visé afin de le remettre à l'endroit.

