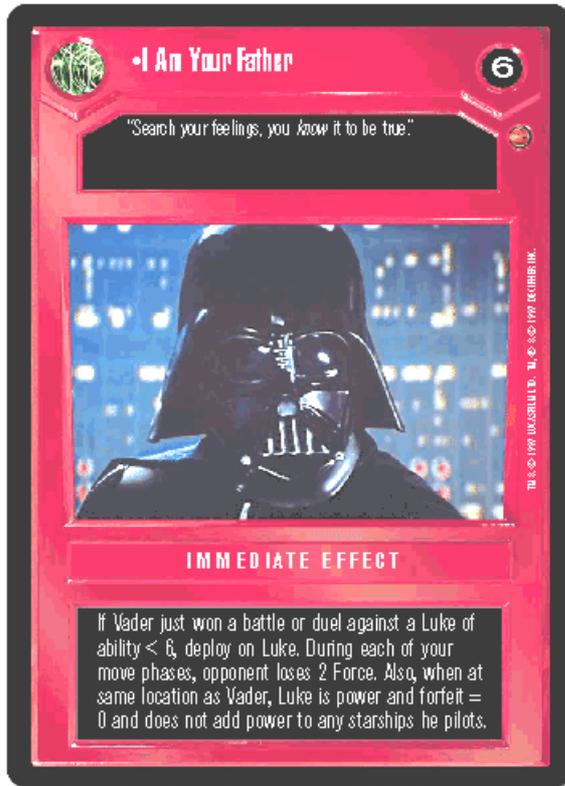
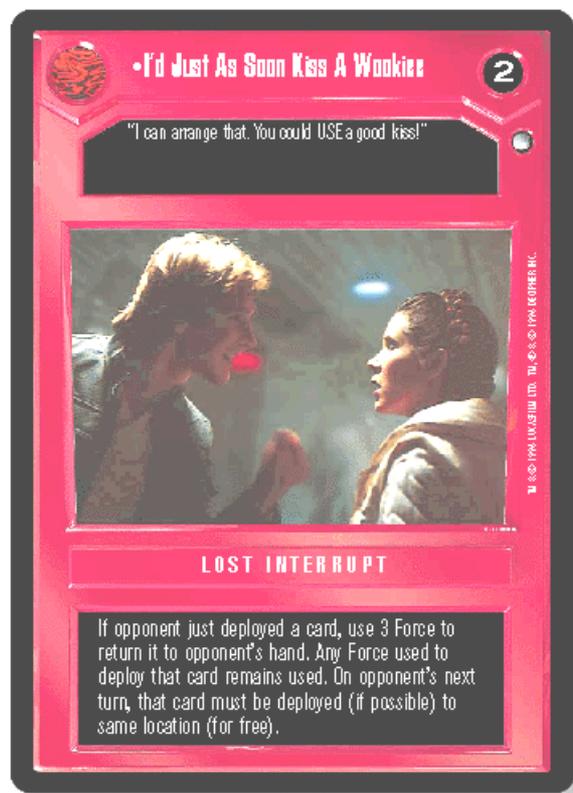


I am your father (je suis ton père)



Cette carte ne peut pas viser un Luke capturé, même si ce Luke vient juste de se battre en duel (tel qu'avec la carte Bring him before me / Take your father's place : Amenez le devant moi / Prends la place de ton père) .

I'd Just As Soon Kiss A Wookiee (j'aime autant embrasser un Wookiee)



Errata : Utilisez 3 points de Force pour placer un personnage, un vaisseau spatial, un véhicule, une arme, ou un équipement que l'adversaire vient juste de déployer dans la main de l'adversaire. Au prochain tour de l'adversaire, cette carte (ou une carte du même type) peut se déployer gratuitement .

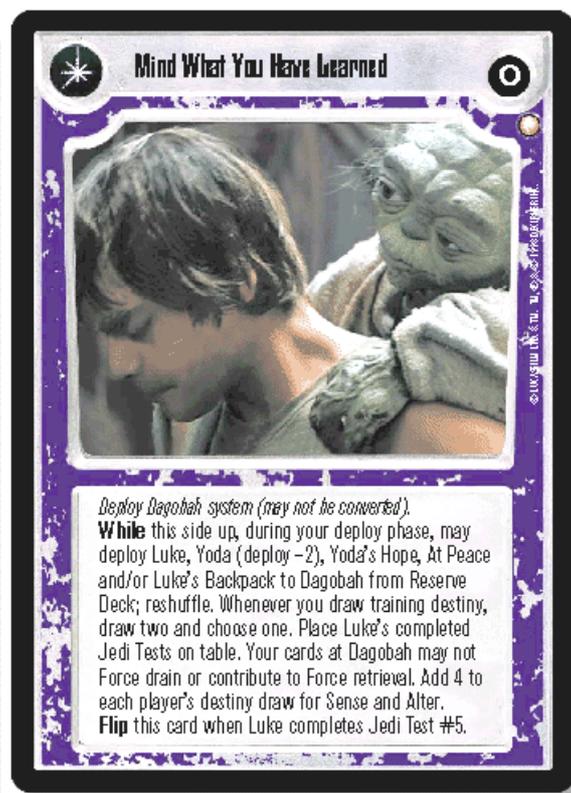
Peu importe d'où la carte visée est en train d'être déployée (depuis la main, la pile de cartes de réserve, la carte Bargaining table : table de négociation, etc ...), cette carte est " lancée en rebondissant " vers la main de son propriétaire.



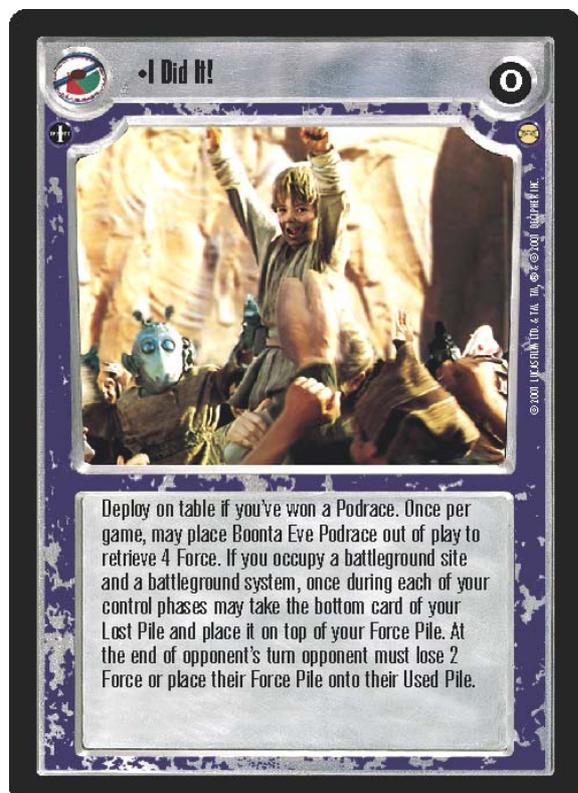
Si la carte cible est un vaisseau spatial déployé simultanément avec un pilote (ou vice versa), ou un apprenti en train d'être déployé simultanément avec le Jedi Test # 1, les deux cartes sont renvoyées dans la main de leur propriétaire .

La carte qui est " lancée en rebondissant " vers la main de son propriétaire est considérée comme ayant été déployée (immédiatement avant d'avoir été " lancée en rebondissant ") pour tous les déclenchements ou les actions automatiques dépendant de cet événement .

Par exemple, un objectif peut être retourné quand le personnage est déployé s'il dépend d'un contrôle ou d'une occupation . De façon similaire, si la carte Daughter of Skywalker est en train d'être déployée depuis la pile de cartes de réserve (en utilisant la carte Mind what you have learned : Souviens toi de ce que tu as appris), Leia sera visée par cet objectif pour le reste de la partie , même si elle est ultérieurement " lancée en rebondissant " .



I did it ! (je l'ai fait !)



Une pile de Force vide n'empêche pas un joueur de " placer " cette pile sur la pile de cartes utilisées (vide ou non vide) .

Le joueur du côté lumineux peut seulement placer sa carte Boonta Eve Podrace (la course de modules de la veille de la Boonta) qui est sur la table, hors jeu, mais pas l'exemplaire de son adversaire.

I Feel The Conflict (je sens le conflit)



Les deux joueurs ont le droit de voir toute carte qui est perdue depuis la main avant qu'elle ne soit placée sur cet effet .

I Find Your Lack Of Faith Disturbing (je trouve votre manque de confiance décevant)
 Voir l'équivalent du côté lumineux : **Affect Mind (modification de l'esprit)** .

I Had No Choice (je n'avais pas le choix)



Se déploie sur un joueur de l'adversaire . Annule le texte de jeu de l'adversaire . Si une bataille venait juste d'être initiée, vous pouvez utiliser X points de Force pour exclure le joueur de cette bataille, où X = l'habileté du joueur .

I Have A Bad Feeling About This (j'ai un mauvais pressentiment à ce sujet)



La première fonction de cette interruption peut re-viser seulement *une* des cibles d'une carte d'interruption ou d'un effet Utinni. Par exemple la carte Elis Helrot spécifie deux cibles : un groupe de personnages et un site de destination.

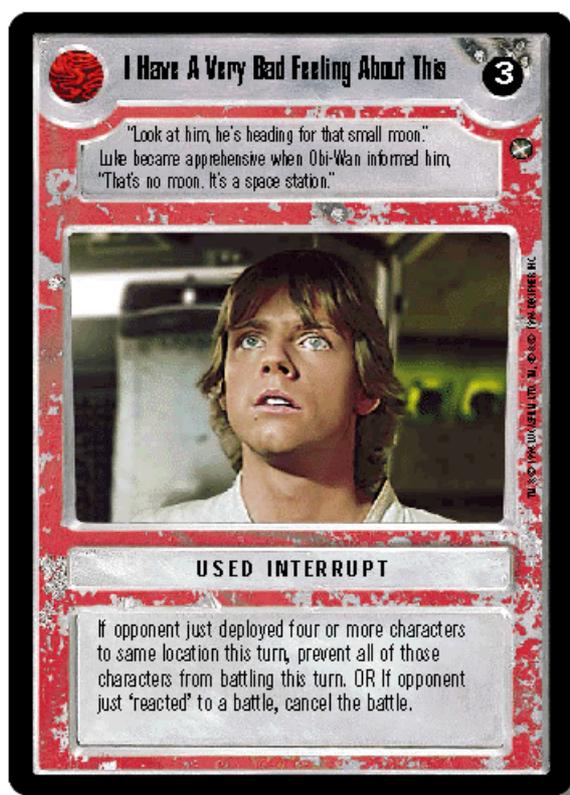


Ainsi, vous pouvez sélectionner soit une destination différente du même côté de la Force que l'original, ou un groupe différent de personnages du côté obscur ensemble à un site quelconque (qui peut ne pas inclure un quelconque de ces personnages visés originellement) mais pas les deux.

Une cible ou une localisation "appropriée" est une cible qui remplit les exigences de cible de déploiement de la carte révisée ou relocalisée.

La seconde fonction de cette interruption ne localise pas les effets Utinni, les effets mobiles ou les effets immédiats.

I Have A Very Bad Feeling About This (j'ai un très mauvais pressentiment à ce sujet)



La première fonction de cette carte d'interruption peut être jouée après que votre adversaire déploie un 4ème personnage, un 5ème personnage, etc... (**voir actions-"just" : actions - "vient de faire"**)

Quand la seconde fonction de cette carte d'interruption annule une bataille, elle n'annule pas les réactions à cette bataille, même si c'est une réponse à une telle réaction.

I Thought They Smelled Bad On The Outside (je pensais qu'ils sentaient mauvais de l'extérieur)

Sacrifiez (perdez) votre véhicule créature pour protéger un personnage présent des cartes Exposure (exposition), Ice Storm (tempête de glace), Frostbite (gelure) et Gravel Storm (tempête de gravier) pour le reste du tour. (Deux personnages peuvent être protégés si l'on sacrifie un Ronto.) OU doublez la puissance de Tzizwt jusqu'à ce qu'il se déplace.

I've got a problem here (j'ai un problème ici)

Utilisez un point de Force pour viser un chasseur stellaire de l'adversaire avec une manœuvre à un système ou un secteur où une bataille vient juste de se terminer . Tirez une destinée . Le

chasseur stellaire est perdu si la destinée > la manœuvre .

Ice Storm (tempête de glace)



Cet effet mobile se déploie au marqueur le plus extérieur, même si le marqueur le plus extérieur est la carte Wampa Cave (la caverne du Wampa). Cependant, les personnages à l'intérieur de la caverne (un site non extérieur) sont protégés de la carte Ice Storm (tempête de glace) .

If within range (si c'est à votre portée)

Ce terme était utilisé sur des cartes assez vieilles qui se déplaçaient en " réaction ", mais qui est maintenant redondant. Ceci se réfère à (et permet seulement) un mouvement utilisant une vitesse terrestre ou une hypervitesse (celui qui est applicable). Il n'est pas applicable au transit par les aires de mise à quai, le transport par navette etc... Voir **movement (mouvement)** .

IG -2000

Peut ajouter un pilote (il doit être un contrebandier ou un chasseur de prime) et deux passagers. Manoeuvre de +3 et immunisé à une attrition < 3 si IG-88 le pilote. La carte Ion Cannon (canon à ions) peut se déployer à bord.

IG-88



Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Peut "assassiner" tout personnage au même site touché par IG-88 (la victime est immédiatement perdue).

Peut utiliser deux armes différentes. Peut initier une bataille et être attaqué. Immunisé à la carte Restraining Bolt (boulon d'entrave) et à l'achat.

Bien que ce droïde puisse porter et utiliser deux armes, il compte seulement comme un guerrier. Voir **may initiate battle and be battled (peut initier une bataille et être attaqué)**.

IG-88 in IG-2000 (IG-88 dans IG-2000)



Voir may initiate battle (peut initier une bataille).

IG-88's Neural Inhibitor (Inhibiteur Neural d'IG-88)



Cette arme peut être déployée et utilisée par n'importe quel chasseur de primes, y compris Danz Borin.

IG -88's Pulse Cannon (le canon à pulsations d'IG-88).

Utilisez un point de Force pour déployer sur IG-88, 4 sur votre autre guerrier. Ajoute 2 à la puissance. Peut viser X personnages ou créatures en utilisant X points de Force. Tirez la destinée pour chacun. Si la destinée = 0, le personnage a une puissance de -1 et une valeur de perte de -1 jusqu'à la fin du tour. Si la destinée -1 > la valeur de défense, la cible est touchée.

IG-88 with riot gun (IG-88 avec le canon à émeute)



S'il est volé par le côté lumineux (avec la carte Jawa ion cannon :le canon à ions jawa par exemple), le canon à émeute ne peut pas être utilisé par le côté lumineux pour faire feu (parce que le côté lumineux ne peut pas utiliser la portion qui permet de capturer quelque chose d'une carte quelconque) . Voir **capturing characters (capture des personnages)**, **may initiate battles (peut initier une bataille)** .

I'm Here To Rescue You (je suis ici pour vous sauver)

Si vous avez un espion présent au site Detention Block Corridor (le corridor du bloc de détention), visez un captif là. Tirez une destinée. Si la destinée plus l'habileté de l'espion > l'habileté du captif, la cible est libérée. Sinon, l'espion est capturé. OU annule la carte Spice Mines Of Kessel : les mines d'épices de Kessel (libérant le captif visé).

I'm On The Leader (je suis sur le chef)

Visez un chasseur stellaire de l'adversaire faisant une Attack Run (mission d'attaque). Tirez une destinée. Ajoutez un pour chacun de vos chasseurs TIEs dans le site Death Star : Trench (l'étoile de la mort : la tranchée). Si la destinée totale > la manoeuvre, le chasseur stellaire

est perdu. OU ajoutez 1 au tirage de destinée de l'arme de tout chasseur stellaire pour le reste de ce tour.

Immediate effect (effet immédiat)

Une sorte d'effet qui se joue dans n'importe quelle phase du tour de l'un ou l'autre joueur (comme une interruption), mais reste sur la table (comme un effet). Les effets immédiats ne sont pas vulnérables à la carte Alter (modifier) (voir **Effects : effets**) .



Immune (immunisée)

Une carte qui est immunisée à une action n'est pas une cible valide pour cette action . Si une carte est rendue immunisée à une autre carte déjà en train de la viser (ou déployée sur elle), l'autre carte est annulée .

Immune to attrition (immunisé à l'attrition)

Certains personnages, véhicules et vaisseaux spatiaux sont protégés de niveaux variables d'attrition, comme inscrit sur leur carte . Quand vous perdez des cartes pour satisfaire à l'attrition, vous n'êtes pas obligé de perdre une carte qui a cette immunité (à moins que l'attrition totale soit plus grande que le niveau d'immunité de la carte).

Par exemple, supposez que votre Dark Vador (« immunisé à une attrition<5 »), et un stormtrooper (valeur de perte =2) soient dans une bataille et que l'attrition contre vous soit de 4.



Vous n'êtes pas obligé de perdre Vader à cause de son immunité à l'attrition < 5 , mais vous devez néanmoins satisfaire à l'attrition autant que possible ; ainsi, vous devez perdre le stormtrooper. (parce que vous avez perdu toutes les cartes qui étaient vulnérables à l'attrition, vous pouvez ignorer l'attrition restante)

De l'autre côté, si l'attrition contre vous est supérieure à 5, votre Vader n'est plus protégé. Dans ce cas, il devrait être perdu, même si vous perdez d'abord votre stormtrooper, parce que vous n'avez pas assez d'autre carte disponible pour satisfaire toute l'attrition contre vous. (vous ne pouvez perdre le stormtrooper et alors comparer l'immunité de Vader à l'attrition restante non satisfaite, parce que l'immunité est seulement applicable contre l'attrition totale).

Un véhicule fermé ou un vaisseau spatial avec une immunité contre l'attrition protège lui-même et toutes les cartes à bord. L'immunité n'est pas cumulative ; ainsi, si une carte se voit garantir l'immunité contre l'attrition depuis plus d'une source, elle bénéficie seulement de l'immunité la plus haute. Toute carte qui est immunisée contre l'attrition peut néanmoins être volontairement perdue pour satisfaire à l'attrition ou aux dommages de bataille.

Immune to attrition – gaining and losing (immunisé à l'attrition – obtention et perte)

Chaque fois qu'une action ou un texte de jeu qui accorde une immunité à l'attrition est en conflit avec une action ou un texte de jeu qui retire une immunité à l'attrition, les actions qui retirent l'immunité ont la préséance et, l'action ou le texte de jeu accordant l'immunité sont ignorés.

Par exemple le joueur du côté lumineux a retourné l'objectif Rescue The Princess : sauvez la princesse. (Le titre Sometimes I Amaze Even Myself : parfois je m'étonne même moi-même est à l'endroit), obligeant tous les impériaux à perdre leur immunité à l'attrition. Ainsi un Stormtrooper (soldat d'assaut) seul au site de la carte du côté obscur Yavin 4 : jungle n'a pas d'immunité.



Dans une bataille à cet endroit, le côté obscur joue la carte Trooper Assault (assaut de soldats) qui fournira une bonus de puissance au Stormtrooper (soldat d'assaut) mais qui ne fournira pas à ce soldat une quelconque immunité à l'attrition.



Si le retrait d'une immunité à l'attrition est le coût de l'initiation de l'action (par exemple la première fonction de la carte **Courage of A Skywalker** (**courage d'un Skywalker**) ou **Focused Attack** (**attaque focalisée**) alors cette action ne peut pas viser une carte sans immunité à l'attrition (ou une carte dont l'immunité à l'attrition a été retirée) .



Immune to Control (immunisé à la carte Control)

Cette affirmation se réfère à la carte d'interruption intitulée "Control" (contrôle), pas à d'autres utilisations du mot "contrôle" tel que la phase de contrôle ou le contrôle d'un site.



Imperial (impérial)



Type de personnage du côté obscur autre qu'un alien ou un droïde.

Imperial Barrier (barrière impériale)

Voir **Cannot move (ne peut pas se déplacer)**.

Imperial Blaster (Blaster impérial)

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

Imperial decree (décret impérial)



La dernière partie de cet effet est révisée (pour des raisons de cohérence) pour lire :
"...et tous les bonus de drainage de Force de l'adversaire sont annulés . "
 Voir **Force drain bonus (bonus de drainage de Force)** .

Imperial Gunner (cannonier impérial)

Ajoute 1 au tirage de destinée de l'arme de tout véhicule ou vaisseau où il est à bord en tant que passager.

Imperial Helmsman (timonier impérial)

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il pilote une carte Star Destroyer (Destroyer stellaire), tire aussi une destinée de bataille s' il en est pas capable autrement.

Imperial holotable (Holotable impériale)



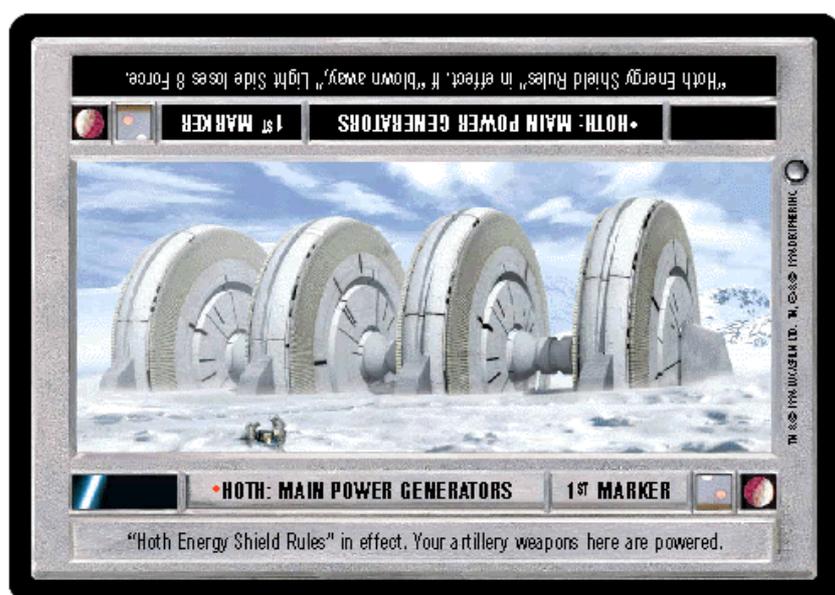
Voir **dejarik rules** (**règles déjarik**) .

Imperial justice (Justice impériale)

Au moment de son déploiement, le joueur déployant cet effet du côté obscur doit choisir si la fonction avant ou après le " OR " (" OU ") est en train d'être utilisée . Cette fonction est alors la seule qui opère jusqu'à ce que cette carte quitte le jeu .

Imperial occupation/Imperial control (V) (occupation impériale/contrôle impérial)

Cet objectif fournit une exception spécifique à la règle selon laquelle votre jeu doit contenir 60 cartes toutes du même côté de la Force. Lorsque vous jouez cet objectif, votre jeu doit contenir 59 cartes du côté obscur (y compris l'objectif) et la carte de localisation du côté lumineux, Hoth : Main Power Generators (Hoth : les générateurs d'énergie principale) .



Quand vous déployez la carte Hoth : Main Power Generators, vous devez néanmoins orienter la carte de telle façon que l'icône de sabre laser bleu soit en face du joueur du côté lumineux.

Imperial Pilot (pilote impérial)



Puissance = 0.

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote.

2 ou plus d'exemplaires de cet impérial non unique n'ajoutent *pas* cumulativement plus que 2 à la puissance du même vaisseau spatial qu'il pilote. (Voir **cumulative : cumulatif**)

Imperial Reinforcements (renforts impériaux)



Si l'adversaire a un total de personnages et de vaisseaux spatiaux plus important que vous, utilisez 1 point de Force pour tirer une destinée . Récupérez ce nombre de Stormtroopers (soldats d'assaut) et/ou de TIE/Ins .

La proposition chasseurs TIEs sur cette carte d'interruption comprend la carte de TIE fighter : Chasseur TIE aussi bien que les autres chasseurs TIEs (TIE/ Ins) tels que les cartes Black 2 (Noir 2), Black 3 (Noir 3), etc...



Imperial Squad leader (chef d'escadron impérial)



Ajoute 1 à la valeur de perte de vos autres troopers (soldats) au même site. Lorsqu'il se déplace avec un "escadron" exactement 3 autres troopers (soldats), tous les 4 se déplacent

pour un point de Force. Les cartes Impérial trooper guards (les gardes militaires impériaux) au même site peuvent se déplacer.

Ce personnage suspend la restriction "ne peut pas se déplacer" de tous les Imperial trooper guards : gardes militaires impériaux présents, leur permettant de se déplacer normalement. Le chef d'escadron impérial est un sandtrooper (soldat des sables) et un leader (voir **characteristics : caractéristiques**).



Imperial Starship (vaisseau spatial impérial)

Un vaisseau spatial du côté obscur sans icône de vaisseau spatial indépendant.

Imperial trooper guard (garde militaire impérial)

Puissance =0.

Puissance de +4 lorsqu'il se défend à une bataille. Ne peut pas se déplacer.

Voir **cannot move (ne peut pas se déplacer)**.

In a battle together (dans une bataille ensemble)

2 ou plus de personnages sont "in a battle together" ("dans une bataille ensemble") s'ils sont en train de participer à la même bataille (voir **participating in battle : en train de participer à une bataille**).

In battle (en bataille)

Cette phrase est équivalent à **participating in battle (en train de participer à une bataille)**.

In battle with (en bataille avec)

Cette phrase a la même signification en terme de jeu que "in a battle together" : "dans une bataille ensemble" .

Incom engineer (ingénieur Incom)
 Voir maintenance droid (droïde de maintenance) .

Inconsequential losses (pertes sans conséquence)



Le texte de jeu " peut comptabiliser en valeur de perte une de ses armes " signifie qu'un personnage, un vaisseau spatial ou un véhicule peut seulement comptabiliser en valeur de perte une arme déployée sur ce personnage, ce vaisseau spatial ou ce véhicule. Ainsi un personnage ne peut pas utiliser cet effet pour comptabiliser en valeur de perte une arme d'artillerie à la même localisation, un vaisseau spatial ne peut pas comptabiliser en valeur de perte une carte Orbital Mine (mine orbitale) au même système et ainsi de suite.

Le texte de jeu qui permet à vos armes comptabilisées en valeur de perte d'aller à votre pile de cartes utilisées s'applique à toute arme que vous comptabilisez en valeur de perte (y compris les armes d'artillerie qui ont déjà une valeur de perte) .

Independent starships (vaisseaux spatiaux indépendants)



Un vaisseau spatial indépendant est une propriété privée et ainsi n'est ni un rebelle, ni un impérial. Les cartes qui se réfèrent spécifiquement à des vaisseaux spatiaux "rebelles" ou "impériaux" (telles que la carte Tallon Roll: le tonneau de Tallon) ne s'applique pas aux vaisseaux spatiaux indépendants.



Ineffective Maneuver (V) – Clarification : Manœuvre inefficace (V) – Clarification

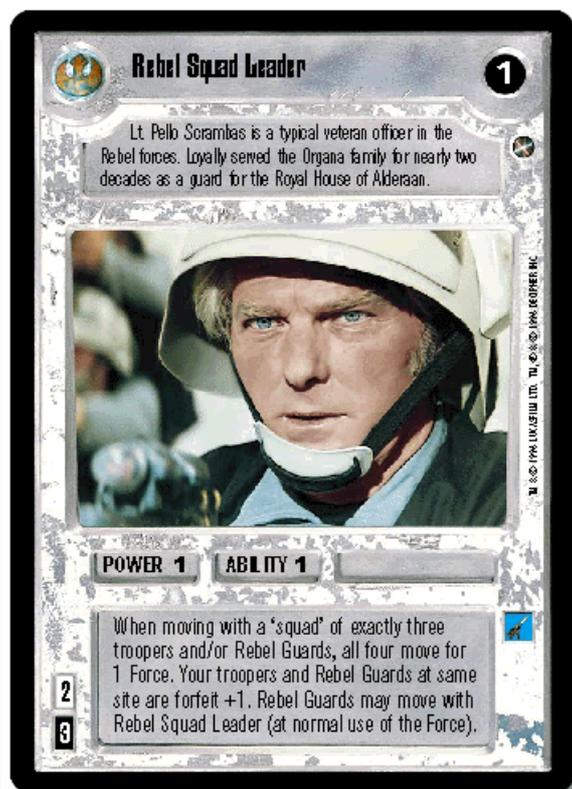


Avant que toutes les cartes de départ ne soient révélées, déployez sur votre table avec jusqu'à 5 cartes depuis votre deck qui sont à l'envers sous elle. Les cartes sous elle ne comptent pas à l'encontre de votre limite de deck. Trois fois par parties vous pouvez perdre 2 points de Force pour jouer un bouclier défensif depuis ici, comme si c'était depuis votre main. Les armes permanentes ne causent pas une valeur de perte = 0, les personnages touchés par des armes permanentes ont une valeur de perte égale à la valeur de perte imprimée moins 3.

Infantry Mine (mine pour infanterie)

Se déploie au même site extérieur que votre droïde mineur. "Explose" si un personnage se déploie ou se déplace (sans utiliser un véhicule ou un chasseur stellaire) vers ou à travers le même site. Tirez une destinée. Le personnage est perdu si la destinée +2 > l'habileté. La mine pour infanterie est aussi perdue.

Si 2 ou plus de personnages déclenchent de façon simultanée cette arme automatisée (par exemple en se déplaçant en groupe via une carte telle que Rebel squad leader : chef d'escadron rebelle), le joueur qui a déployé ou enterré la mine pour infanterie peut choisir quel personnage viser.



Informant (informateur)

Si une bataille vient juste d'être initiée au même site que votre espion Undercover (clandestin), vos personnages aux sites adjacents peuvent se déployer là en réaction (gratuitement). OU annulez la carte Sabotage .

Inner Strength (Force intérieure)

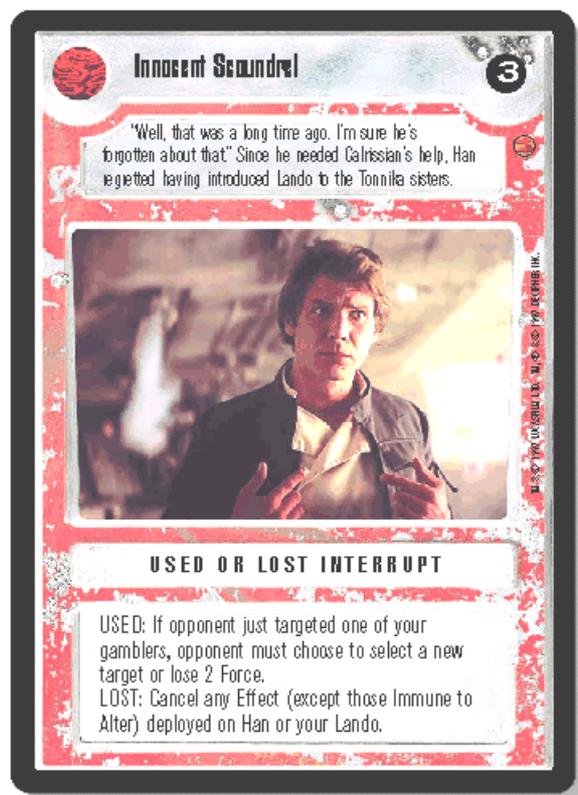


Les cartes que vous pouvez placer sous votre carte de Jedi doivent venir de votre main. L'évènement épique permet aux cartes de combat d'être utilisées pour remplacer un tirage d'une seule destinée, d'un combat au sabre laser ou d'un duel . Les tirages de destinée additionnels de combat au sabre laser ou de duel peuvent néanmoins être tirés normalement (ou substitués avec une autre carte de combat, au choix du joueur).

Innermost marker (marqueur le plus intérieur)

Un terme utilisé pour indiquer le site marqueur de Hoth le plus bas en nombre qui est actuellement sur la table .

Innocent scoundrel (vaurien innocent)

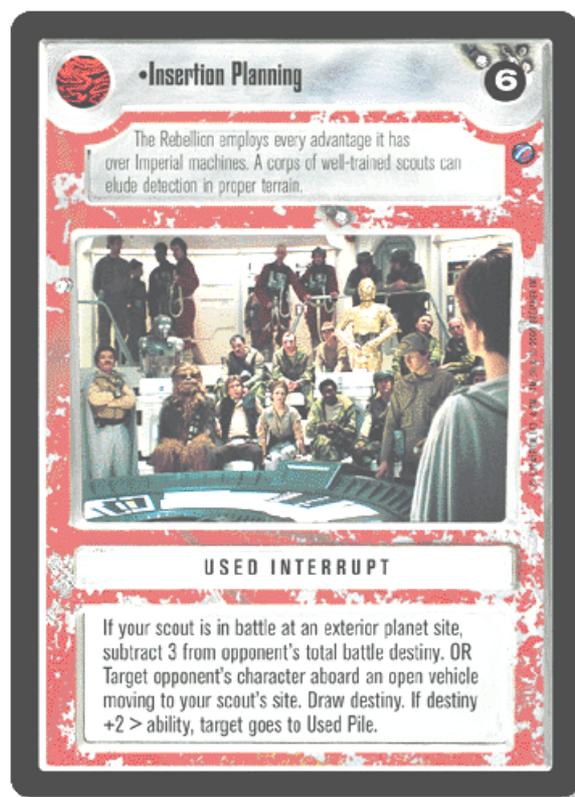


UTILISEE : si votre joueur venait juste d'être visé par une arme, l'adversaire doit choisir entre sélectionner une nouvelle cible ou perdre 2 points de Force .

PERDUE : annule tout effet (excepté ceux immunisés à la carte Alter) déployé sur Han ou votre Lando .

Errata : La carte est maintenant unique .

Insertion planning (préparation d'insertion)



Cette carte peut viser un véhicule ouvert se déplaçant " à travers " le site de votre éclaireur . Si le conducteur est retiré de ce véhicule, alors son déplacement sera interrompu à ce site .

Insert (insérer)

Terme utilisé pour l'action de glisser une carte à l'envers dans la pile de réserve de l'adversaire (ou à l'endroit dans la vôtre) , puis rebattre les cartes .(voir "**insert cards** ")

"Insert" cards (cartes d'insertion)

Une carte d'insertion est toute carte qui vous charge de l'insérer dans une pile de réserve . Pour être une cible valide à une carte d'insertion, une pile de réserve doit contenir un minimum de deux cartes (sinon il n'y a rien à insérer entre)

Quand vous insérez une carte dans la pile de réserve de l'adversaire, vous devez l'insérer à l'envers .(Les cartes qui s'insèrent dans votre pile de réserve telles que Access denied : accès refusé et Restricted access : accès restreint , spécifient qu'elles sont insérées à l'endroit)



La pile de réserve est battue et coupée (répétez le mélange et la coupe autant que nécessaire jusqu'à ce qu'aucune carte d'insertion n'apparaisse en haut de la pile), ensuite replacée. Les cartes d'insertion ne sont pas considérées comme une partie de la pile de réserve de l'adversaire (mais au lieu considérées comme étant sur la table). Si la pile de cartes est battue, les cartes d'insertion sont battues avec elles.

Chaque fois que l'une des cartes de votre adversaire arrive en haut de votre pile de réserve, vous devez la révéler si bien que les deux joueurs peuvent voir si c'est une carte d'insertion. Si ce n'est pas le cas, retournez la en haut de votre pile de réserve.

Si c'est une carte d'insertion, résolvez la immédiatement comme une **automatic action (action automatique)**. Cependant, si une des cartes de votre adversaire – ou l'une de vos propres cartes d'insertion – arrive en haut du paquet quand vous êtes en train de mélanger les cartes pour une quelconque raison, mélangez simplement à nouveau.

Les cartes d'insertion ne peuvent être jamais être activées, perdues pour satisfaire des dommages de Force, utilisées comme un tirage de destinée, etc ...

Lorsqu'une carte d'insertion de l'adversaire est dans votre deck de réserve, vous devez déclarer à votre adversaire combien de Force vous avez l'intention d'activer chaque fois qu'une action vous permet d'activer un montant variable de Force. Vous devez ensuite activer exactement ce montant sans tenir compte des autres actions.

Si toutes les cartes d'insertion de l'adversaire dans votre deck de réserve sont révélées durant votre action d'activation, vous avez le choix d'activer alors plus que le montant que vous avez déclaré jusqu'au maximum qui vous est permis par cette action d'activation.

Insignificant Rebellion



Les deux joueurs ont le droit de voir toute carte qui est perdue depuis la main avant qu'elle ne soit sur cet effet .

Instead of drawing (au lieu de tirer une carte)

Voir **about to draw** (sur le point de tirer) .

Instead of firing (au lieu de tirer)

Certaines cartes vous permettent d'utiliser un modificateur sûr ou une action certaine " au lieu de tirer " une arme. Par exemple les cartes End This Destructive Conflict (terminons ce conflit destructeur), Higher Ground (terrain supérieur), Coordinated Attack (attaque coordonnée) Precise hit (coup précis) .

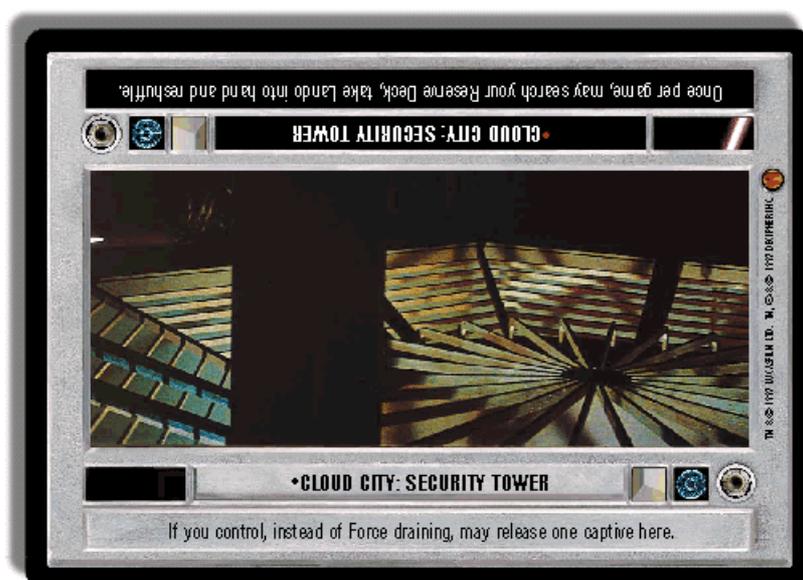


Ces cartes ne peuvent pas être jouées à moins que vous soyez capable de tirer une arme. Vous devez choisir votre arme dans cette bataille " à la place de laquelle " vous jouez votre carte et cette arme ne peut pas être utilisée pour le restant de cette bataille (à moins qu'il ne lui soit permis spécifiquement de " tirer deux fois "). Même une arme à répétition (voir **fire**

repeatedly : tirer à répétition) se voit empêchée de tirer à nouveau à moins qu'elle ne puisse tirer deux fois (parce que les armes à répétition tirent des coups multiples dans une seule action " de tir ") .

Instead of Force draining (au lieu de drainer de la Force)

Certaines cartes vous permettent de réaliser une action certaine " au lieu de drainer de la Force ". Par exemple les cartes Corporal Prescott (Caporal Prescott) ou Cloud City : Security chamber (la cité des nuages : la chambre de sécurité) (carte du côté lumineux) .



Ces textes ne peuvent pas être utilisés à moins que vous soyez capable de drainer de la Force. C'est à dire que vous contrôliez la localisation et que le drainage de Force là soit une action légale à cette phase. Utiliser un tel texte signifie que vous ne pouvez pas drainer de la Force à cette localisation pendant ce tour.

Interior Sites (site intérieur)

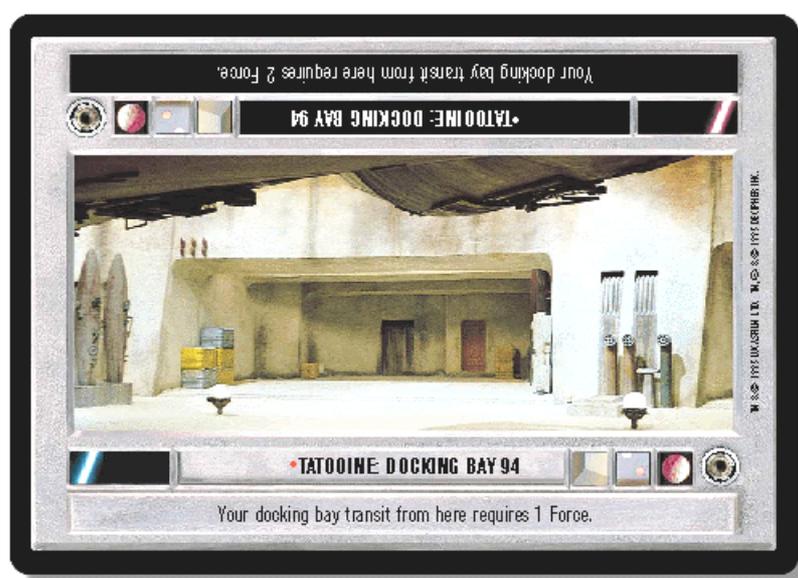


Une localisation de site qui est de façon conceptuelle à "l'intérieur" (ou partiellement à l'intérieur) identifiée par une icône intérieure.

Aux sites qui sont seulement intérieurs c'est à dire ceux sans une icône extérieure,

- . Les personnages et les véhicules ne peuvent pas se déplacer en navette; et
- . Les véhicules ne peuvent pas se déployer ou se déplacer à moins que cela soit spécifiquement permis sur la carte.

Par exemple un véhicule peut se déplacer vers la carte Docking Bay 94 (aire de mise à quai 94), mais ne peut pas entrer dans la Cantina.





Si les occupants du véhicule veulent aller dans la Cantina, ils doivent débarquer et se déplacer à l'intérieur, laissant leur véhicule à un site extérieur près de celle-ci.

Interrupt (interruption)



Name : nom

Icon : icône

Game text : texte de jeu

Destiny Number : nombre de destinée

Lore : légende

Type of Interrupt : type d'interruption

Type de cartes, comme indiqué 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) jouée durant le tour de n'importe quel joueur qui généralement a un impact temporaire sur le jeu et qui est ensuite écartée .

Une carte d'interruption peut se jouer à tout moment entre d'autres actions, ou comme une réponse à une action que la carte d'interruption annule ou modifie spécifiquement. Les conditions exactes requises sont énumérées dans le texte de jeu de la carte d'interruption. Si aucune condition n'est établie, alors jouer cette carte d'interruption chaque fois qu'une action de niveau supérieur est possible pour ce joueur (par exemple pas d'autre action qui sont en train de se résoudre), est légal. Pour en jouer une, dite " interruption! " et sortez la carte.

Les cartes d'interruption se jouent, ont leur résultat et ensuite vont à la pile de cartes utilisées ou la pile de cartes perdues; elles ne sont pas considérées comme étant " sur la table " pendant qu'elles sont en train d'être exécutées. Les cartes d'interruption se jouent, elles ne peuvent pas se déployer.

Les sous types suivants de cartes d'interruption existent et peuvent même exister sur la même carte d'interruption (ceci sera noté dans leur texte de jeu et leur case de description) : utilisée, perdue et de départ . Si une carte d'interruption à des fonctions multiples, le propriétaire qui la joue, choisit quelle fonction est en train d'être utilisée au moment où la carte d'interruption est jouée.

Une dépense de Force est souvent demandée. Pour la jouer durant le tour de votre adversaire, vous aurez besoin d'avoir laissé le nombre nécessaire de cartes de Force dans votre pile de Force.

Après utilisation, les cartes d'interruption Used interrupt (utilisées) vont à l'envers sur le haut de la pile de cartes utilisées pour recirculer.

Interrupt - lost (cartes d'interruption - perdues)

Ce type de cartes d'interruption est indiqué par l'icône d'interruption dans le coin en haut et à gauche de la carte, et le mot " lost " (perdue) dans sa case de description (juste en dessous de son image).

Les cartes d'interruption perdues (ou les cartes d'interruption avec une fonction perdue) sont jouées avec les règles d'interruption standards. Une fois qu'elles sont résolues, elles sont placées dans la pile de cartes perdues de leur propriétaire.

Interrupt - starting (cartes d'interruption - départ)

Ce type de cartes d'interruption est indiqué par l'icône de cartes d'interruption sur le coin en haut et à gauche de la carte et le mot " starting " (départ) dans sa case de description (juste en dessous de son image).

Les cartes d'interruption de départ (ou les cartes d'interruption avec une fonction de départ) sont jouées après que les localisations de départ des deux joueurs (ou les cartes d'objectif et les cartes de départ de l'objectif) aient été déployées et avant que les piles de cartes de réserve aient été mélangées pour tirer les mains d'ouverture, chaque joueur peut jouer une carte d'interruption de départ. Voir **starting the game (débiter la partie)** .

Les deux joueurs révèlent leur carte d'interruption de départ simultanément. Si les deux joueurs choisissent d'utiliser une carte d'interruption de départ, le joueur qui joue le premier dans la partie doit résoudre sa carte d'interruption de départ d'abord, ensuite l'adversaire doit résoudre sa carte d'interruption de départ. Le joueur jouant en second ainsi a l'opportunité de voir les cartes que son opposant a choisies avant de chercher les siennes.

Pour les buts de résolution des cartes d'interruption de départ au début de la partie, la pile de cartes de réserve est considérée comme étant toutes les cartes de votre jeu, en excluant votre carte de d'interruption de départ choisie, et les cartes déjà déployées ou jouées.

Où la carte d'interruption de départ est placée après sa résolution est établi sur la carte d'interruption en question.

Interrupts - targeting (interruption – visée)

L'initiation d'une action (telle que le jeu d'une carte d'interruption) a 3 exigences :

(1) remplir les conditions, (2) choisir des cibles, (3) payez les coûts afférents.

Si toutes les exigences pour jouer une carte d'interruption ne sont pas remplies, cette carte d'interruption ne peut pas être jouée. Les cibles incluent, par exemple :

- un groupe de personnages et une destination pour la carte Nabrun Leids;



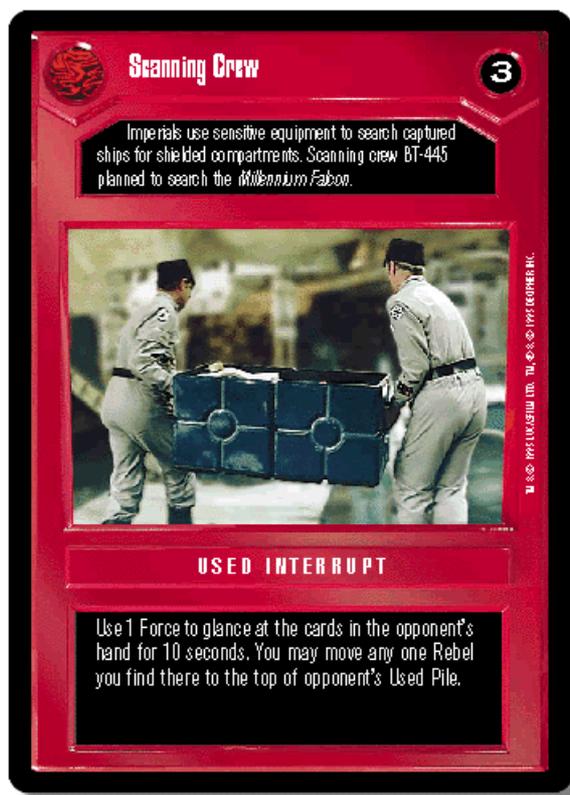
- un chasseur stellaire pour la carte Dark Maneuvers : Manoeuvres obscures (ou la carte A Few Maneuvers : Quelques manoeuvres);



- une carte Révolution en jeu pour la carte Evader (utilisée);



- une carte ou des cartes dans la main de l'adversaire pour la carte Scanning Crew (Equipe de détection)



et

- une localisation avec un lien scomp pour la carte Shocking Revelation : Révélation choquante (ou Shocking Information : Information choquante).



Aussi, une interruption qui annule une autre interruption, peut aussi être placée en réponse.

Par exemple, la carte *Those Rebels Won't Escape Us* : Ces rebelles ne nous échapperont pas (utilisée) ne peut pas être jouée, à moins qu'une carte *Nabrun Leids* vienne juste d'être jouée.



Les cartes d'interruption telles que celles-ci ne peuvent pas être jouées si une cible spécifiée dans leur texte de jeu comme un pré-requis n'est pas en jeu.

Voir **empty deck or pile** (**deck ou pile vides**), **empty hand** (**main vide**).

Interrupt - Used (carte d'interruption - utilisée)

Ce type de carte d'interruption est indiqué par l'icône d'interruption sur le coin en haut et à gauche de la carte et le mot " used " (" utilisée ") dans sa case de description (juste en dessous de son image).

Les cartes d'interruption utilisées (ou des cartes d'interruption avec une fonction utilisée) sont jouées en tenant compte des règles standards des cartes d'interruption. Une fois résolues, elles sont placées dans la pile de cartes utilisées de leur propriétaire et de cette façon la chance s'offre souvent de les jouer plus d'une fois. Il devait être noté que si elle est annulée, une carte d'interruption utilisée est néanmoins placée dans la pile de cartes perdues de son propriétaire, pas dans la pile de cartes utilisées.

Involved in the same battle (concerné dans la même bataille)

La proposition "Involved in the same battle" ("concerné dans la même bataille") est équivalente à la proposition "participating in battle together" ("en train de participer à une bataille ensemble") (voir **participating in battle : en train de participer à une bataille**).

Ion Cannon (canon à ions)



Utilisez deux points de Force pour déployer sur votre destroyer stellaire. Peut viser un vaisseau spatial en utilisant un point de Force. Tirez une destinée. Si la destinée + 2 > la valeur de défense, toutes les armes du vaisseau spatial déployées sur la cible sont perdues. Le blindage ou la manoeuvre = 0 et l'hypervitesse = 0.

Tout référence a un "canon à ions" s'applique à n'importe quelle arme avec cette caractéristique, telle que le canon à ions SW-4 et le canon à ions défenseur de planète.



Voir capitalization (mise en majuscule); voir ion weapons (armes à ions).

Ion weapons (armes à ions)

Une arme à ions endommage de façon conceptuelle les systèmes de circuits électroniques et les systèmes mécaniques des vaisseaux spatiaux et les droïdes, mais n'aboutit pas à ce que la cible soit "touchée". Les résultats d'une arme à ions sont immédiats. La plupart des armes à ions sont des *canons* à ions qui peuvent réduire à 0 la puissance, le blindage, la manoeuvre et/ou l'hypervitesse (**voir unmodifiable values : valeurs non modifiables**).

Cette réduction est permanente à moins qu'elle ne soit réparée par une carte qui soit spécifiquement capable de le faire (par exemple R5-D4, R5-A2, la carte Fire Extinguisher : extincteur d'incendie).



La proposition "toutes les armes à bord de la cible sont perdues", se réfère seulement aux armes que le vaisseau spatial visé peut utiliser (c'est à dire les armes de vaisseau spatial déployées sur le vaisseau spatial, pas les armes déployées sur d'autres cartes à l'intérieur du vaisseau spatial).

It Can Wait (cela peut attendre)



Errata : Utilisez 3 points de Force pour placer un personnage, un vaisseau spatial, un véhicule, une arme, ou un équipement qui vient juste d'être déployé dans la main de votre adversaire. Au prochain tour de l'adversaire, cette carte (ou une carte du même titre) peut se déployer gratuitement .

Voir l'équivalent du côté obscur, **I'd just As Soon Kiss A Wookiee : j'aime autant embrasser un Wookiee .**

It is The Future You See (c'est le futur que tu vois)



Le texte de jeu qui requiert que " vous mélangiez et que vous tiriez une destinée ", tel que la carte Anakin Skywalker, peut néanmoins voir ce tirage de destinée substitué par la carte sur le Jedi Test # 5 (bien que deviez néanmoins mélanger votre pile de cartes de réserve) .

IT-O (Eyete-Oh)



Dans de rares cas, en tant que joueur du côté lumineux, vous pouvez être capable de prendre (par exemple en le gagnant, en le volant ou en l'achetant) ce droïde depuis le côté obscur, avec ou sans un équipement Hypo. Quand cela survient, vous ne pouvez pas utiliser une partie quelconque du texte du jeu de IT-O ou du Hypo qui requiert la présence de captifs (parce que le côté lumineux ne peut pas avoir de captifs).

It's Worse (c'est pire)



Quand cette interruption augmente la perte de Force de votre adversaire, ceci est simplement un modificateur; il ne crée pas une nouvelle circonstance séparée de perte de Force. Par exemple, si vous drainez votre adversaire de 2 points de Force, que votre adversaire joue la carte *It Could Be Worse* (cela pourrait être pire), et que vous répondez avec la carte *It's Worse* et que vous utilisiez 5 points de Force, vous êtes maintenant en train de réaliser un drainage de Force unique pour 7 points de Force.

Quand cette interruption augmente la perte de Force de votre adversaire, ceci est simplement un modificateur; il ne crée pas une nouvelle circonstance séparée de perte de Force. *It Could Be Worse* est jouée durant l'étape de *résultat* d'une action de perte de Force, et donc la chance pour des réponses optionnelles à cette action de perte de Force est déjà passée .

Par exemple : le joueur du côté obscur draine de 2 points de Force . Le joueur du côté lumineux n'a pas de réponse au drainage de Force (ni non plus le joueur du côté obscur) et le drainage de Force a maintenant son résultat . Le joueur du côté lumineux joue maintenant la carte *It could be worse* (Cela pourrait être pire) et utilise 2 points de Force . Le joueur du côté obscur répond à la carte *It could be worse* (Cela pourrait être pire) en jouant la carte *It's worse* (C'est pire) et en utilisant 5 points de Force . Aucun joueur n'a de réponse à la carte *It's worse* (C'est pire) (le joueur du côté lumineux n'a pas de carte *Sense* : Sensation dans sa main) et ainsi elle a son résultat . La perte drainage de Force est maintenant de 7 points de force et le joueur du côté lumineux ne peut pas jouer sa carte *Control* (contrôle) parce que l'étape de réponse optionnelle au drainage de Force est déjà terminée.



I've Got A Bad Feeling About This (j'ai eu un pressentiment à ce sujet)

Si vous venez juste d'initier une bataille à une localisation où vous aviez moins de puissance que votre adversaire, doublez les dommages de votre adversaire, si vous gagnez la bataille (si Han est présent à la localisation de la bataille, triplez les dommages de bataille de l'adversaire).

I've Got A Problem Here (j'ai eu un problème ici)

Utilisez un point de Force pour viser un chasseur stellaire de l'adversaire au système ou au secteur où une bataille vient juste de se terminer. Tirez une destinée. Le chasseur stellaire est perdu si la destinée > la manoeuvre.

I've Lost Artoo ! (j'ai perdu Artoo !)



Utilisez un point de Force pour viser un nav computer (ordinateur de navigation) ou un astromech d'un vaisseau spatial. Tirez une destinée. Si la destinée >1, le nav computer (l'ordinateur de navigation), ou l'astromech est perdu. Si l'icône d'ordinateur de navigation du vaisseau spatial est perdue, placez l'effet sur le vaisseau spatial (vous pouvez ajouter un astromech); sinon, l'effet est perdu.

Si cet effet est annulé plus tard, et qu'un ordinateur de navigation permanent a été de façon conceptuelle retiré par cet effet, l'ordinateur de navigation permanent est restauré et la capacité en astromech retourne à la normale .

Jabba Desilijic Tiure



Ce personnage est un **Hutt**.

Jabba the hutt (Jabba le hutt)



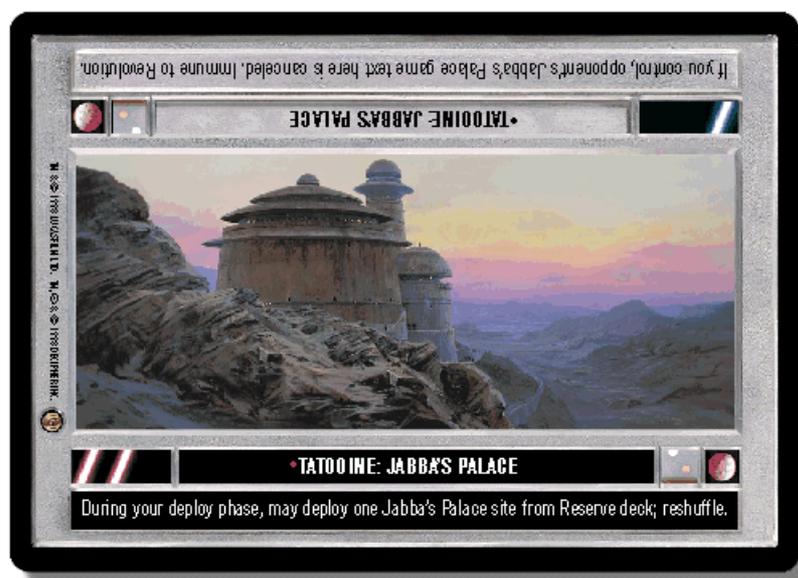
La proposition "pour se déplacer requiert +1 point de Force " sur cet alien s'applique seulement si Jabba est en train d'utiliser sa propre vitesse terrestre .

La phrase "pour bouger nécessite + 2 points de Force" sur cet alien s'applique seulement quand Jabba utilise sa propre vitesse terrestre .

Jabba's Palace location deployment (déploiement d'une localisation du palais de Jabba)
 Voir **Tatooine location deployment (déploiement d'une localisation de Tatooine)** .

Jabba's palace locations (localisations du palais de Jabba)

Toutes les localisations du palais de Jabba (y compris la localisation Tatooine : Jabba's Palace, Tatooine : le palais de Jabba) sont considérées comme étant des localisations de Tatooine en plus du statut de localisations du palais de Jabba.



Jabba's Sail Barge (la barge à voiles de Jabba)

Se déploie seulement sur Tatooine; vous pouvez immédiatement déployer la carte Passenger Deck (le pont pour passagers) depuis votre pile de cartes de réserve et remélangez. Vous pouvez ajouter un conducteur et 7 passagers. Vos aliens se déploient pour -1 à bord .

Jawas

A moins que vous ne soyez en train de les déployer à votre propre Jawa camp : campement de Jawas, quand vous déployez un Jawa non unique , vous devez utiliser 1 point de Force et votre adversaire doit utiliser un point de Force (chaque joueur utilise 2 points de Force ou plus quand Dathcha ou Het Nkik sont déployés).





L'utilisation de la Force par votre adversaire est obligatoire. Si les 2 joueurs n'ont pas suffisamment de Force disponible, le Jawa ne peut être déployé.

Tout modificateur au coût de déploiement d'un tel Jawa affecte les 2 joueurs. Si le texte de jeu d'un Jawa est annulé, l'astérisque (*) dans sa case de déploiement devient indéfini et est traité comme un "zéro non modifiable" (voir **undefined values : valeurs non définies**).

Jawa Blaster (le blaster de Jawa)

Se déploie sur votre Jawa. Peut viser un personnage ou une créature gratuitement. Tirez une destinée. Si la destinée $-1 >$ la valeur de défense, la cible est touchée. Si la destinée $= 0$, le blaster Jawa "explose" (l'arme et le personnage qui font feu avec sont perdus).

Jawa Ion Gun (Le canon à ions Jawa)

Utilisez un point de Force pour déployer sur votre Jawa, 3 sur votre guerrier. Peut viser un personnage en utilisant un point de Force. Tirez une destinée. Le droïde visé est volé si la destinée $+1$ est $>$ sa valeur de perte. Un personnage non droïde visé est exclu d'une bataille si la destinée $=$ sa valeur de défense.

Voir **Ion weapons (armes à ions)**.

Jedi

Un personnage est un jedi si le mot "jedi" apparaît sur la case sensibilité à la Force ou si l'habileté de ce personnage a été élevée à 6 via le jedi training (entraînement jedi). (voir **characteristics : caractéristiques**.)

Jedi Knight (chevalier Jedi)

Niveau de sensibilité à la Force qui indique une capacité avancée pour la Force, représentée dans le jeu par un niveau d'habileté de 6.

Jedi Lightsaber (sabre laser de Jedi)

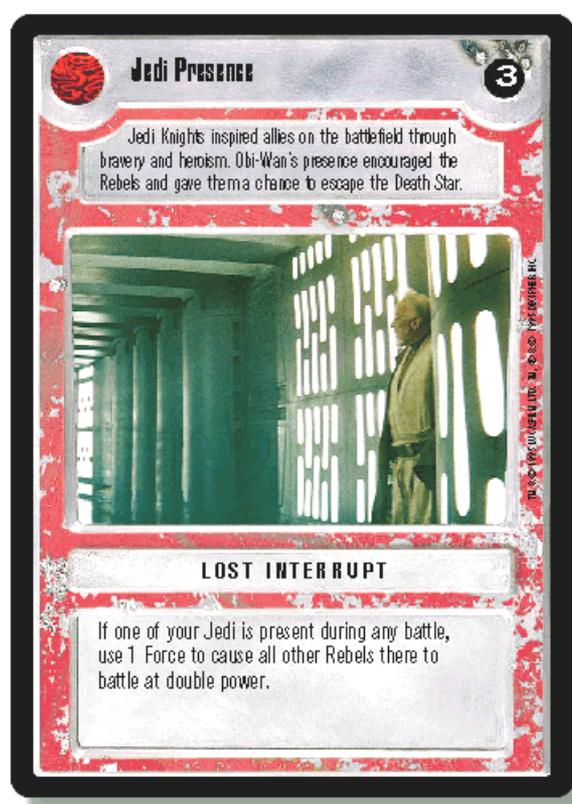
Utilisez X points de Force pour déployer sur votre guerrier où $X = 7 - \text{l'habileté du guerrier}$. Peut ajouter 1 au drainage de Force là où il est présent. Peut viser un personnage ou une créature en utilisant X points de Force. Tirez 2 destinées. La cible est touchée si la destinée totale > la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

Jedi Master (maître Jedi)



Niveau de sensibilité de la Force qui indique une maîtrise de l'habileté Jedi (représentée dans le jeu par un niveau d'habileté de 7).

Jedi Presence (présence d'un Jedi)

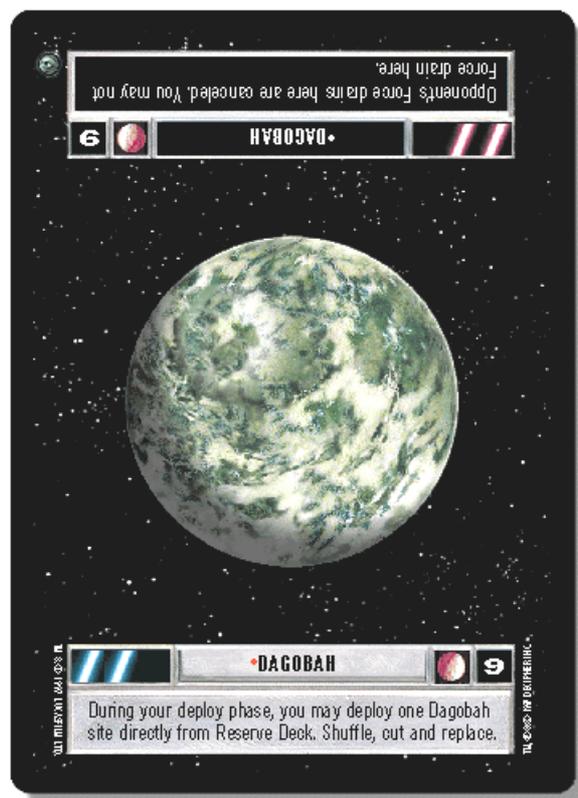


Le Jedi visé n'est pas obligé d'être un rebelle. Parce que cette interruption exige qu'un Jedi soit *présent*, cette carte ne peut être utilisée durant une bataille de vaisseaux spatiaux.

Jedi tests (tests Jedi)



Une carte qui permet d'entraîner vos personnages sur les voies de la Force à Dagobah.



Le côté lumineux peut former des personnages non droïdes à l'usage de la Force en utilisant les cartes Jedi test . Réussir les Jedi tests vous donne de nouvelles capacités qui peuvent avoir des conséquences à long terme, et aussi augmenter l'habileté de votre personnage. Essayer les Jedi tests implique d'amener un apprenti à un mentor sur Dagobah et de tirer une destinée d'entraînement .

Chaque carte Jedi test décrit comment commencer , essayer et réussir le test .Les règles suivantes s'appliquent aux Jedi tests :

.Pour chaque site de Dagobah sur la table, vous pouvez ajouter 1 à chaque tirage de destinée.

.Chaque fois qu'un apprenti réussit un Jedi test numéroté plus haut que l'habileté de ce personnage, le nombre d'habileté augmente pour égaler le nombre du Jedi test .Par exemple, réussir le test #4 augmente l'habileté de l'apprenti à 4 .

.Un mentor peut entraîner seulement un apprenti à la fois .

.Un apprenti peut changer de mentor entre les Jedi tests , si nécessaire .

.Un apprenti peut ne pas essayer un test qui est déjà placé sur cet apprenti .

.Une fois qu'un personnage devient un apprenti, le héros (**persona**) de ce personnage reste un apprenti jusqu'à devenir un Jedi (ce qui sera possible avec le Jedi test #6 – tu dois affronter Vador – à venir dans l'extension Death star II).

.Un personnage ne peut pas être apprenti et mentor en même temps.

Si un personnage est remplacé par une version différente du même héros , tout le bénéfice qu'il ou elle a gagné de l'entraînement Jedi s'applique à la nouvelle version du personnage .Ceci est aussi vrai si ce personnage se transforme à ou bascule vers l'autre côté de la Force .

Un apprenti peut-être visé par seulement une carte Jedi test (test Jedi) non réussi à la fois.

Jedi training (entraînement jedi)

Voir **jedi tests** .

Jek Porkins

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il pilote Red 6 (Rouge 6), ajoute aussi 1 à la manoeuvre, et tire une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement.

Jeroen Webb

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il est en bataille avec un chef rebelle, soustrayez 1 de la destinée de bataille totale de l'adversaire.

Parce que ce rebelle est à la fois un espion et un pilote, vous pouvez le déployer de façon simultanée avec un chasseur stellaire (s'il n'a pas de pilote permanent) là où vous n'avez pas de présence ou d'icône de Force.

Jodo Kast



Quand cet alien "bloque" une carte à tirer comme destinée, ce tirage de destinée n'est pas annulé. Une fois que Joh "a bloqué" une carte, cette carte n'est pas sur la table et il ne peut pas en bloquer une autre. Voire **face down (à l'envers)**.

Juri Juice (jus de juri)



Cet effet utinni ne peut pas être annulé par un déplacement à un site de Jabba's Sail Barge (la barge à voile de Jabba) .

"Just " actions (actions qui viennent de se réaliser)

Voir actions -"just" (actions-"qui viennent d'être réalisées")

Just deployed (Vient juste d'être déployée)

Une carte " vient juste d'être déployée" après que l'action de déploiement ait eu son résultat (et que la carte est ainsi sur la table). Une action qui vise une carte "qui vient juste d'être déployée" n'est pas une réponse; c'est une nouvelle action qui suit le déploiement.

Just lost (vient juste d'être perdu)

Des actions dépendent de la condition " Just lost " : " vient juste d'être perdue " (une réponse valide à une carte en train d'être perdue) . Une carte qui vient juste d'être "Just lost " (" vient juste d'être perdue ") est déjà dans la pile de cartes perdues et à ce titre toutes les cartes à bord, déployées sur ou visant cette carte qui vient juste d'être perdue ont déjà été placées dans la pile de cartes perdues. Ainsi, quand une action relocalise une carte " qui vient juste d'être perdue " à un endroit autre que la pile de cartes perdues, seule cette carte est relocalisée, (les autres cartes qui étaient connectées à cette carte avant de devenir perdue ne sont pas relocalisées à moins que cela ne soit établi spécifiquement)

Par exemple, si Luke est en train de porter la carte Luke's backpack (le sac à dos de Luke) et armé avec la carte Anakin's lightsaber (le sabre laser d'Anakin), est perdu depuis la table, il peut être relocalisé depuis la pile de cartes perdues, vers la carte Bacta tank (la réserve à Bacta), mais ses armes et ses équipements restent perdus.



Les exceptions à cette règle sont les cartes All Wrapped Up (tout est emballé) et We Have a prisoner (nous avons un prisonnier). Reférez-vous à leur entrée individuelle.



Just played (vient juste d'être jouée)

Une carte " vient juste d'être jouée" après que l'action ait été initiée, mais avant qu'elle n'ait eu son résultat.

Ainsi, une action qui vise une carte "qui vient juste d'être jouée" est une *réponse* au jeu de la carte.

"Just" responses (réponse à une action qui vient d'être réalisée)

Voir actions-"just" : (action pouvant être initiée après qu'une autre action vienne juste d'être réalisée).