

## R2-D2 ( Artoo-Detoo )



Ce droïde a un nombre de destinées variable, soit 2, soit 5 qui est choisi par le joueur contrôlant cette carte chaque fois que cela est nécessaire (y compris comme un tirage de destinées).

## R2-Q2 (Artoo-Kyotoo)

*Lorsqu'il est à bord d'un quelconque chasseur stellaire, ajoute 1 à la puissance, la manoeuvre et l'hypervitesse. Quand il est à un Scmp link durant votre phase de tirage de cartes, peut utiliser un point de Force pour jeter un coup d'oeil sur les 3 cartes du haut de votre pile de carte de réserve.*

## R-3PO (Ar-Threepio)



Ce droïde ne tombe pas sous le terme abrégé de "droïde d'unité-R" parce qu'il n'est pas un droïde Astromech ou un droïde véhicule (voir **R-unit droids : droïdes d'unité -R**).

### **R3-T6 ( Arthree- Teesix )**

*Lorsqu'il est à bord d'un vaisseau spatial capital, ajoute 1 à la puissance et 2 à l'hypervitesse, et ce vaisseau spatial est immunisé à l'attrition < 4 . Lorsqu'il est au site Death star: central core ( L'étoile de la mort: le noyau central ), l'hypervitesse du système de l'étoile de la mort = 2 .*

### **R4-E1 (Arfour-Eeone)**

*Lorsqu'il est à bord d'un véhicule non créature, ajoute 1 à la puissance, la manoeuvre et la vitesse terrestre. Peut conduire des véhicules de transport.*

### **R4-M9 (Arfour-Emmine)**

*Lorsqu'il est à bord d'un véhicule non créature, ajoute 1 à la puissance, la manoeuvre et la vitesse terrestre. Peut conduire des véhicules de transport.*

### **R5-A2 (Arfive-Aytoo)**

*Lorsqu'il est à bord d'un quelconque vaisseau spatial, ajoute 1 à la puissance et à la manoeuvre. Durant votre phase de contrôle, s'il est à bord de votre vaisseau spatial endommagé par un canon à ions, restaure le blindage/la manoeuvre et l'hypervitesse.*

### **R5-D4 (Arfive-Defour)**

*Lorsqu'il est à bord d'un quelconque vaisseau spatial, ajoute 1 à la puissance et à la manoeuvre. Durant votre phase de contrôle, s'il est à bord de votre vaisseau spatial endommagé par un canon à ions, restaure le blindage/ la manoeuvre et l'hypervitesse.*

## RA-7 (Aray-Seven)



*Peut transférer des armes de personnages (gratuitement) vers ou depuis vos autres personnages présents. Peut porter jusqu'à 4 telles armes à la fois. Ce droïde ne tombe pas sous le terme abrégé de droïde d'unité -R parce qu'il n'est pas un droïde Astromech ou un droïde véhicule (voir **R-unit droids : droïdes d'unité -R**).*

### Rayc Ryjerd

*Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote (ou 4 s'il est entraîné par Rycar Ryjerd). Tout chasseur stellaire que Rayc pilote est immunisé à la carte Tallon Roll (le tonneau de Tallon) et n'est pas perdu si un secteur d'astéroïdes est tiré comme destinée d'astéroïdes.*



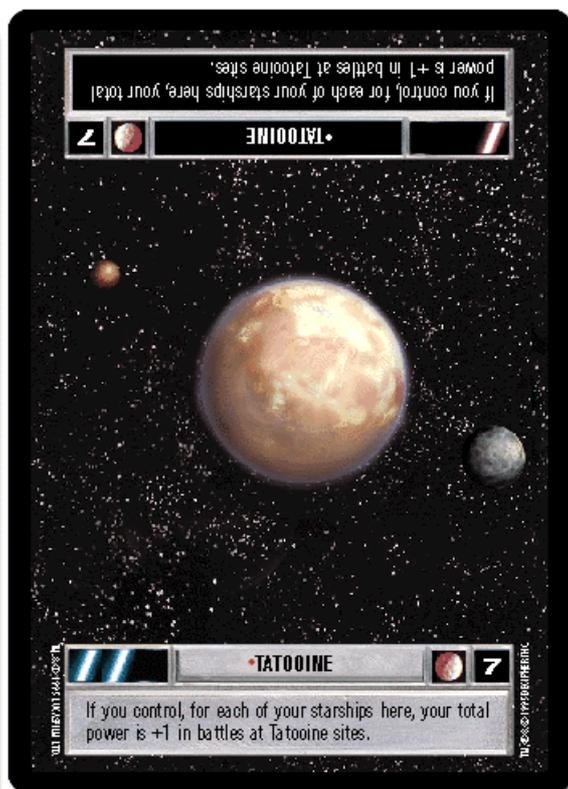
### Reaches (atteint)

Une cible " atteint " un effet utinni qui est déployé sur une localisation quand :

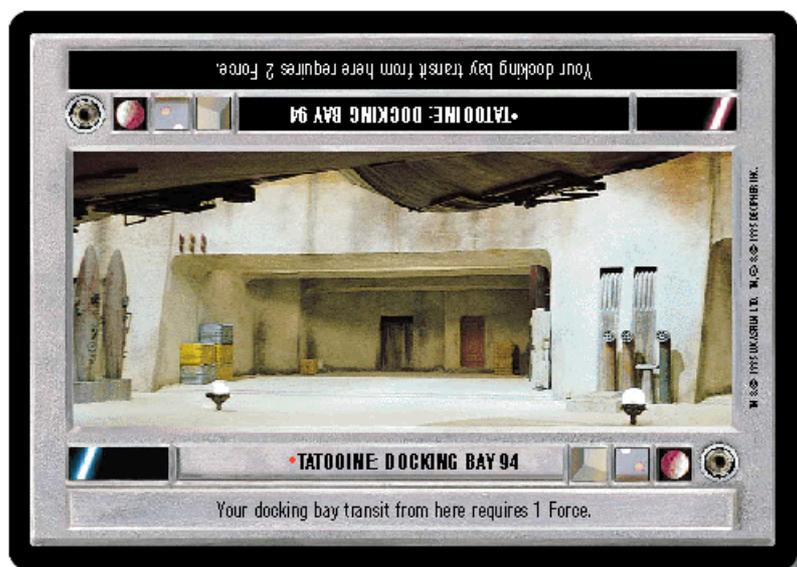
- la cible est présente à la localisation ; ou
- la cible est dans un créneau de capacité d'un pilote, d'un passager ou d'un astromech, d'un vaisseau spatial qui est présent à cette localisation ; ou

- la cible est dans un créneau de capacité de pilotes, de conducteurs ou de passagers d'un véhicule qui est présent à cette localisation.

Par exemple la carte Our Most Desperate Hour ( notre heure la plus désespérée ) est déployée sur le système planétaire d'Alderaan visant la carte Leia sur le système planétaire Tatooine.



Leia se déplace depuis la carte Docking Bay 94 ( aire de mise à quai 94 ) vers la carte Home One : Docking Bay, celui de la patrie : aire de mise à quai ( le vaisseau spatial Home One : celui de la patrie est présent au système planétaire d'Alderaan ).





Leia n'a pas encore " atteint " l'effet utinni comme elle n'est pas dans le créneau de capacités d'un pilote ou d'un passager. Pour déclencher l'effet utinni elle aurait besoin d'utiliser son prochain tour avec un déplacement régulier pour se déplacer depuis l'aire de mise à quai jusqu'au " pont " de la carte Home One ( celui de la patrie ).  
**( Voir mouvement - regular - starship and vehicle sites : mouvement - régulier -sites de vaisseau spatial et de véhicule ) .**

### React (réaction )

C'est une forme spéciale de déploiement ou de mouvement (accordée par les cartes qui disent 'react' (réaction) qui peut survenir durant le tour de votre adversaire . Une réaction survient juste après que votre adversaire initie une bataille ou un drainage de Force, et vous permet de déployer ou de déplacer une ou plusieurs cartes jusqu'à la localisation de la bataille ou du drainage de Force (à un usage normal de la Force ) .

Pour déployer comme une réaction, une carte doit observer toutes les règles de déploiement . Pour se déplacer comme une réaction, une carte doit respecter toutes les règles de déplacement et doit être à portée de la localisation de la bataille ou du drainage de Force . Si c'est un vaisseau spatial ou un véhicule non-créature, il doit avoir un pilote ou un conducteur à bord (et un nav computer :ordinateur de navigation s'il se déploie à travers l'hyperespace ) . La carte qui réagit peut utiliser sa vitesse terrestre ou son hypervitesse; peut atterrir ou décoller ; et peut embarquer sur ou débarquer d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial. D'autres cartes peuvent embarquer sur ou débarquer d'une carte qui réagit juste avant qu'elle ne parte ou qu'elle n'arrive . (l'embarquement et le débarquement sont possibles même si la carte qui réagit est déjà sur la localisation de bataille ou sur la localisation de drainage . )

Chaque carte qui se déploie ou se déplace est une réaction séparée, sans tenir compte de quelle leur a permis de réagir . Des cartes telles que CZ-3 ne sont pas conçues pour impliquer que tous les mouvements ou tous les déploiements sont une seule grosse réaction . Ainsi,

chaque carte Sense de l'adversaire peut annuler seulement le déploiement ou le mouvement d'une seule carte .



Réagir à un drainage de Force annule le drainage de Force si vous amenez une présence à la localisation. Réagir en s'éloignant d'une bataille (par exemple en utilisant un tauntaun ) annule la bataille si vous éloignez votre présence de la localisation de la bataille .



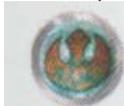
Les cartes concernées par une réaction se voient empêchées de réagir à nouveau durant le même tour, même si la réaction est annulée.

Tout déplacement régulier défini, permis à un secteur (secteur) est considéré comme un mouvement pouvant être accordé pour les buts d'une réaction. Voir **asteroid sectors (secteurs d'astéroïdes)** et **cloud sectors (secteur des nuages)**.

### React-cost (réaction-coût)

Tous les coûts en force requis pour se déplacer ou se déployer comme une **react (réaction)** sont considérés comme étant une partie de l'initiation de l'action de réaction.

### Rebel (rebelle)



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

### Rebel barrier (barrière rebelle)



Voir cannot move ( ne peut pas se déplacer ) .

### Rebel base ( base rebelle )

Toute localisation de Yavin 4 ou de Hoth est une localisation de base rebelle . Ceci inclut les secteurs de nuages connexes mais pas les secteurs d'astéroïdes dans le même système . En ce qui concerne la carte Commence primary ignition ( commencez l'allumage principal ) , les secteurs de nuages augmentent les dommages potentiels mais ne diminuent pas les chances de succès .



La planète indiquée par la carte Hidden base ( base cachée ) est de façon conceptuelle inconnue de l'Empire et ainsi n'est pas considérée comme une base rebelle pour les buts du jeu .

### Rebel Commander ( Commandeur rebelle )



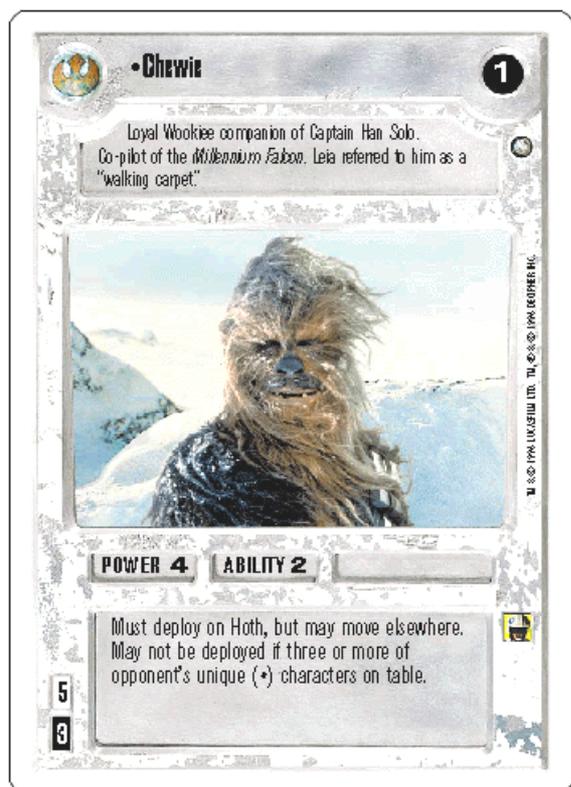
Ce personnage du côté lumineux n'a *pas* la caractéristique de Corellien.

**Rebel flight suit ( tenue de vol rebelle )**



Se déploie sur votre personnage pilote . Lorsqu'il pilote tout chasseur stellaire, véhicule de combat ou véhicule de navette, ce personnage est considéré comme étant le "pilote assorti" ( le pilote ajoute au moins deux à la manœuvre et tire une destinée de bataille s'il n'est pas capable de le faire autrement ) .

La carte Rebel flight suit ( tenue de vol rebelle ) ne permet pas automatiquement à un pilote de rendre un vaisseau spatial immunisé à l'attrition . Par exemple, si Chewie porte la tenue de vol et pilote Red 5 ( Rouge 5 ), il ne rend pas Red 5 immunisé à l'attrition ( parce que Chewie n'est pas Luke ) . Cependant, il est le "pilote assorti" pour les cartes qui utilisent ce terme, et ainsi permet à la carte Astromech translator ( Astromech traducteur ) de rendre le chasseur stellaire immunisé à l'attrition  $< 6$  .





### Rebel guard ( garde rebelle )

POWER = 0

Power +4 quand il se défend dans une bataille . Ne peut pas se déplacer .

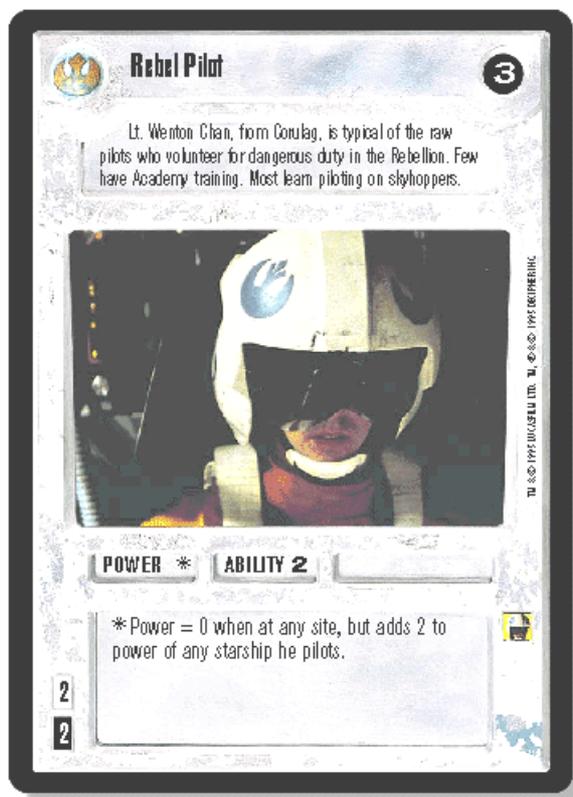


Ce rebelle n'est pas un trooper ( soldat ) . Voir **cannot move ( ne peut pas se déplacer )** .

### **Rebel pilot ( pilote rebelle )**

*POWER = 0*

*Ajoute 2 à tout ce qu'il pilote .*



Deux ou plusieurs exemplaires de ce rebelle n'ajoutent pas cumulativement plus que 2 à la puissance du même vaisseau spatial qu'ils pilotent . ( voir **cumulative : cumulatif** . )

### **Rebel planners ( planificateurs rebelles )**

*Utilisez un point de Force pour déployer sur la carte Massassi war room ( salle de guerre de Massassi ) ou sur toute aire de mise à quai . Ajoute X à la puissance totale de vos vaisseaux spatiaux au système connexe et aux secteurs connexes , où X = le nombre de vos vaisseaux spatiaux présents .*

### **Rebel scout ( éclaireur rebelle )**

*Peut se déplacer en réaction ( gratuitement ) vers une bataille où vous avez un rebelle avec une habileté > 2 ou un leader .*

### **Rebel squad leader ( chef d'escadron rebelle )**

*Ajoute 1 à la valeur de perte de vos autres troopers ( soldats ) et Rebel guards ( gardes rebelles ) au même site . Quand il se déplace avec exactement un escadron de trois autres troopers ( soldats ) et/ou Rebel guards ( gardes rebelles ) , tous les quatre se déplacent pour un point de Force . Les Rebel guards ( gardes rebelles ) au même site peuvent se déplacer .*



Ce personnage suspend la restriction " cannot move" (" ne peut pas se déplacer " ) des cartes "Rebel guards ( gardes rebelles ) , leur permettant de se déplacer normalement lorsqu'il est présent . Un chef d'escadron rebelle est un trooper ( soldat ) et un leader . ( voir **characteristics : caractéristiques .** )

### **Rebel starship (vaisseau spatial rebelle)**

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

### **Rebel Strike Team (équipe de frappe rebelle)**



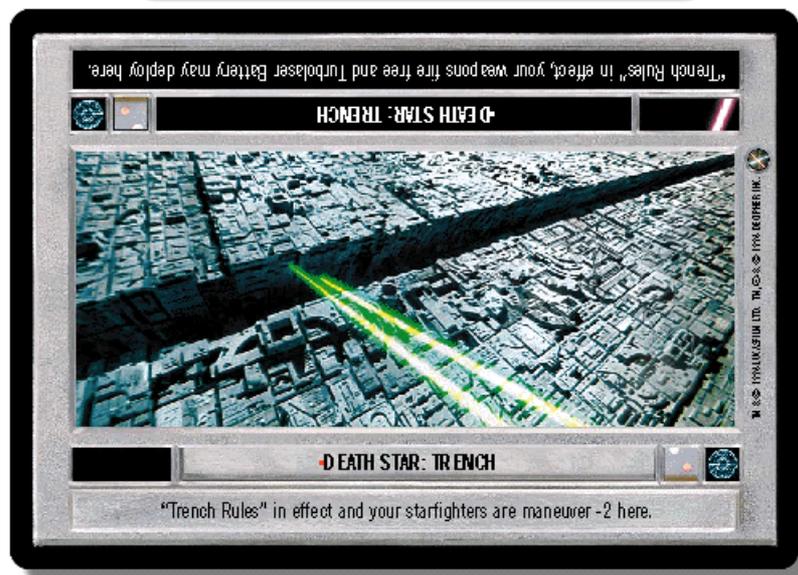
La troisième ligne du côté 0 de cette carte d'objectif est clarifiée pour lire : " Une fois durant chacune de vos phases de déploiement, vous pouvez utiliser 2 points de Force pour prendre une carte Bunker ou Deactivate The Shield Generator ( désactivez le générateur du bouclier ) dans la main depuis la pile de cartes de réserve ; remélangez . "



Voir Force drain may not be modified or canceled by opponent ( Les drainages de Force ne peuvent pas être modifiés ou annulés par l'adversaire ) .

### Rebel Tech (technicien rebelle)

Lorsqu'il est à votre salle de guerre : ajoute cumulativement 1 au total de la carte Attack Run (Mission d'attaque).



*OU une fois durant chacune de vos phases de contrôle peut envoyer ce technicien à votre pile de cartes utilisées et prendre la carte Death Star Trench (L'étoile de la mort : la tranchée) dans la main depuis votre de pile de cartes de réserve; remélangez les cartes.*

### Rebel troopers (soldats rebelles)



Toute référence à "Rebel Trooper(s)" ou "Rebel trooper(s)" inclut la carte intitulée Rebel Trooper aussi bien que tout personnage qui est à la fois un Rebelle et un Trooper (soldat) tel que Echo Base Trooper et Shawn Valdez (voir **capitalization : mise en lettres majuscules et characteristics : caractéristiques**).

### Recirculating ( recirculation )

Déplacement des cartes dans la pile de cartes utilisées, comme un seul groupe, vers le bas de la pile de réserve . La recirculation des deux piles de cartes utilisées à la fin du tour de chaque joueur est obligatoire . Un joueur qui oublie ( et qui n'est pas rappelé à l'ordre par l'adversaire avant que la prochaine action n'ait son résultat ) ne peut pas recirculer jusqu'à la fin de son prochain tour .

### Rectenna



*Utilise un point de Force pour se déployer sur votre vaisseau spatial. Vous pouvez déployer des cartes en réaction à une bataille, au même système ou au même secteur.*

Voir "react" (réactions).

### Red Leader (Leader Rouge)



*Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il pilote Red 1 (Rouge 1) ajoute aussi 1 à la manœuvre et tire une destinée de bataille s'il n'est pas capable de le faire autrement. Ajoute 1 à la valeur de perte de chaque autre pilote du Red Squadron (Escadron Rouge) à la même localisation.*

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

**Red Leader in Red 1 (Leader Rouge dans Rouge 1)**



Ce vaisseau spatial inclut le personnage de Red Leader (Leader Rouge) mais il ne peut remplacer ou être remplacé par la carte de personnage de Red Leader (Leader Rouge). Ce vaisseau spatial n'est pas considéré comme un leader pour le but du jeu parce que *leader* est une caractéristique qui s'applique seulement à des personnages, pas à des vaisseaux spatiaux ou à des pilotes permanents (voir **characteristics : caractéristiques** et **permanent pilot : pilotes permanents**).

### Red Squadron (Escadron Rouge)

Un personnage est un membre de Red Squadron (Escadron Rouge) si c'est indiqué dans le titre, la légende ou le texte de jeu ou s'il pilote un chasseur stellaire du Red Squadron (Escadron Rouge) (un dont le titre commence avec la désignation "Red ": "Rouge" (voir **characteristics : caractéristiques**).

### Red Squadron 1 ( escadron rouge 1 )

Ce vaisseau spatial est une personne ( suivant la terminologie utilisée par le traducteur, on devrait plutôt dire variante personnelle dans ce cas : note du traducteur ) . Voir **personas ( personnes ) – starships and weapons ( vaisseaux spatiaux et armes )** .

### Red Squadron X-wing (Aile X de l'Escadron Rouge)

*Se déploie à -2 à Yavin 4 ou à une même localisation que Red Leader (Leader Rouge). Un pilote permanent fournit une habileté de 2 et ajoute 2 à la puissance. La carte Proton Torpedoes (torpilles à protons) se déploie et tire gratuitement à bord.*

### Redemption (rédemption)



*Peut ajouter 4 pilotes et 4 passagers. A une capacité de mise à quai de vaisseau. Un pilote permanent fournit une habileté de 1. Vos droïdes médicaux et vos "patients" de la carte Bacta Tank (Réserve de Bacta) peuvent se déployer à bord gratuitement.*

Les personnages doivent obéir aux restrictions de déploiement lorsqu'ils se déploient depuis la carte Bacta Tank (La réserve à Bacta) vers la carte *Redemption* (rédemption).

### Regular Move (déplacements réguliers)

Voir **movement** : mouvement.

### Related locations (localisations connexes)

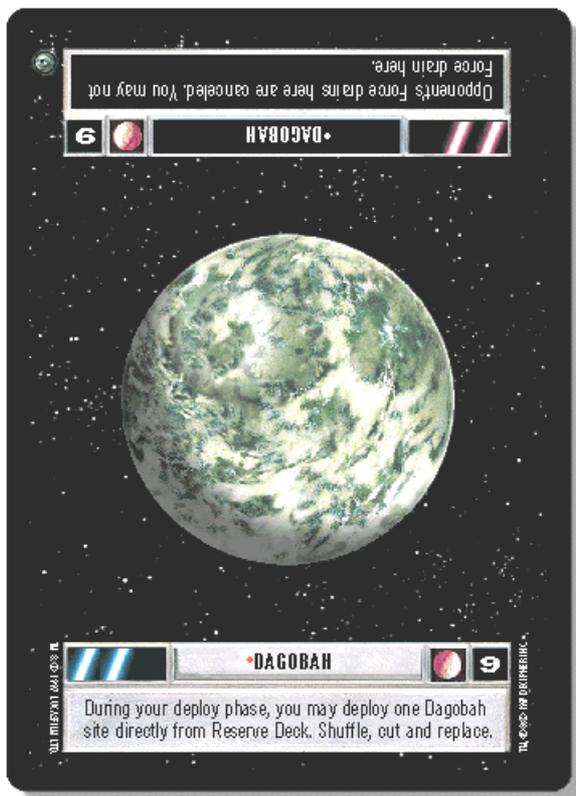
Les sites et les secteurs de nuages qui sont déployés au même système sont :

- . connexes à ce système;
- . connexes l'un à l'autre ;et font
- . partie du système



Les secteurs d'astéroïdes qui sont déployés au même système sont:

- . connexes à ce système
- . connexes l'un à l'autre mais
- . ne font pas partie de ce système ( par exemple un secteur d'astéroïdes au système Dagobah n'est pas une localisation de Dagobah ) et ne sont pas connexes à des sites normaux ou des secteurs de nuages dans ce système .

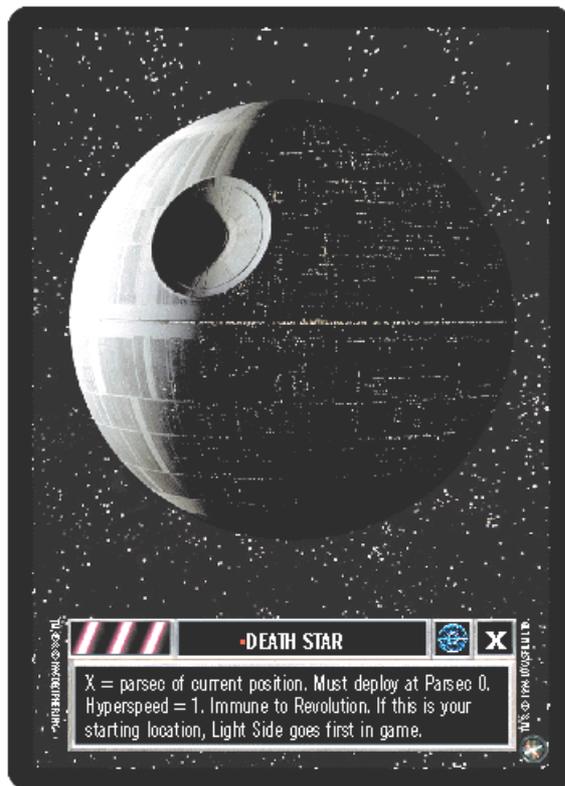


La caverne du Gros ( the big one cave ) est connexe seulement au gros ( the big One ).





L'exception à cette règle est qu'un site de vaisseau spatial ou un site de l'étoile de la mort ou un site de l'étoile de la mort II n'est pas un site connexe au système autour duquel le vaisseau spatial ( ou l'étoile de la mort ) est en orbite et de façon similaire le système n'est pas un système connexe à ce site de vaisseau spatial ( ou à ce site de l'étoile de la mort ) .



Pour un véhicule situé à un site avec son(s) propre(s) site(s) de véhicule, ce ou ces sites de véhicule sont connexes aux sites de la planète où ce véhicule est localisé.

Un site de vaisseau spatial, de l'étoile de la mort, de l'étoile de la mort II ou de véhicule est connexe à ses autres sites de vaisseau spatial, de l'étoile de la mort, de l'étoile de la mort II ou de véhicule.

### Releasing captives ( libération de captifs )

Voir captives – releasing ( captifs – libération ) .

### Relentless Pursuit ( poursuite sans répit )



La première fonction de cette carte d'interruption vous permet de réduire la puissance d'un vaisseau spatial de l'adversaire pour le restant de la bataille seulement .

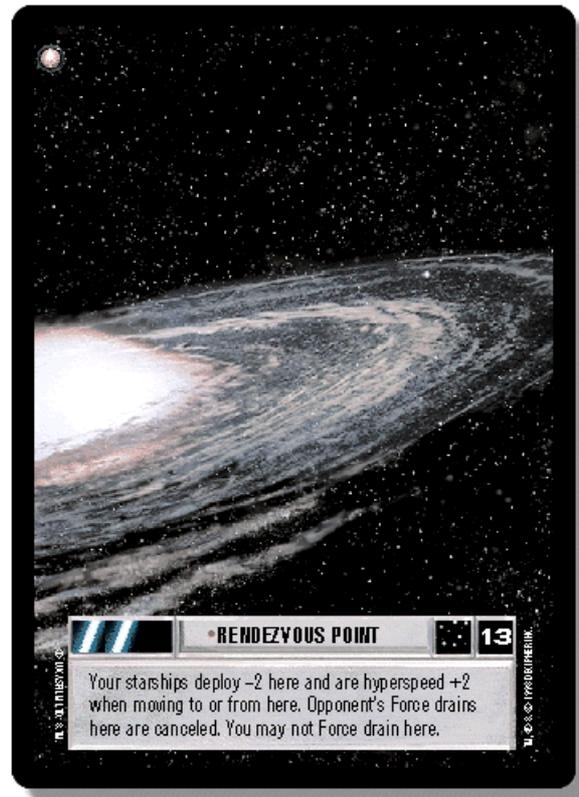
### Relocation ( relocalisation )

La relocalisation est'un déplacement, mais cela n'exige pas que la carte relocalisée soit "à portée" et ne requiert pas non plus une quelconque dépense de Force, à moins que cela soit établi spécifiquement.

### Remote (télécommandé)

*Utilise un point de Force pour se déployer à n'importe quel site. Se déplace comme un personnage à un usage normal de la Force. Une fois durant chacune de vos phases de contrôle, peut : sélectionner un personnage présent qui a une puissance ou une valeur de perte de +1 pour bénéficier d'une puissance ou d'une valeur de perte de +1 pour le reste du tour. OU utilise 2 points de Force pour annuler toute sonde chercheuse présente.*

### Rendezvous Point ( point de rendez-vous )



*Côté lumineux : Vos vaisseaux spatiaux se déploient à - 2 ici et ont une hypervitesse de + 2 quand ils se déplacent vers ici ou depuis ici . Aucun joueur ne peut drainer de la Force ici .*

### Rep Been



Ce personnage est un **Gungan** .

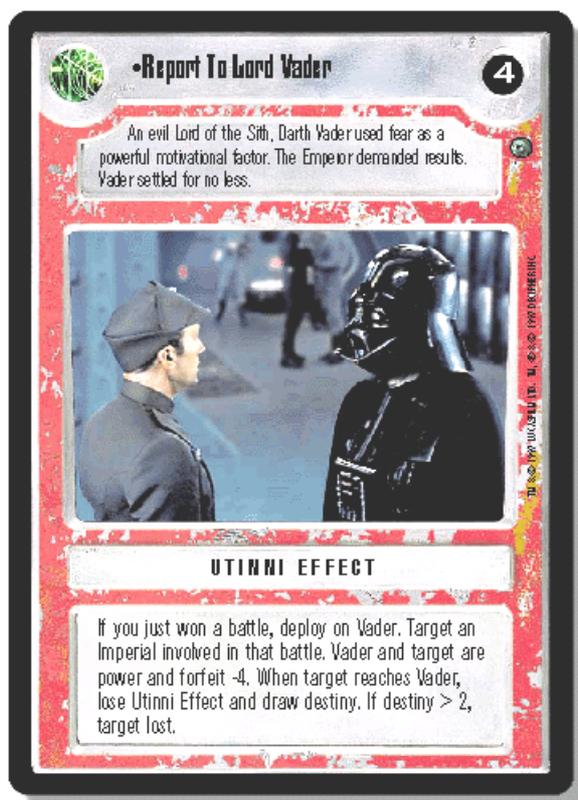
### Replacing cards (remplacement des cartes)

Le remplacement des cartes par des **squadrons (escadrons)** ou par différentes versions d'un personnage (voir **personas : personnages**) survient seulement durant la phase de déploiement.

Le remplacement d'une carte n'est pas la même chose qu'un déploiement. Bien que les restrictions de déploiement doivent être respectées, vous n'avez pas à payer un coût de déploiement normal et les cartes ne peuvent pas être visées par les actions qui visent des cartes "qui viennent juste d'être déployées".

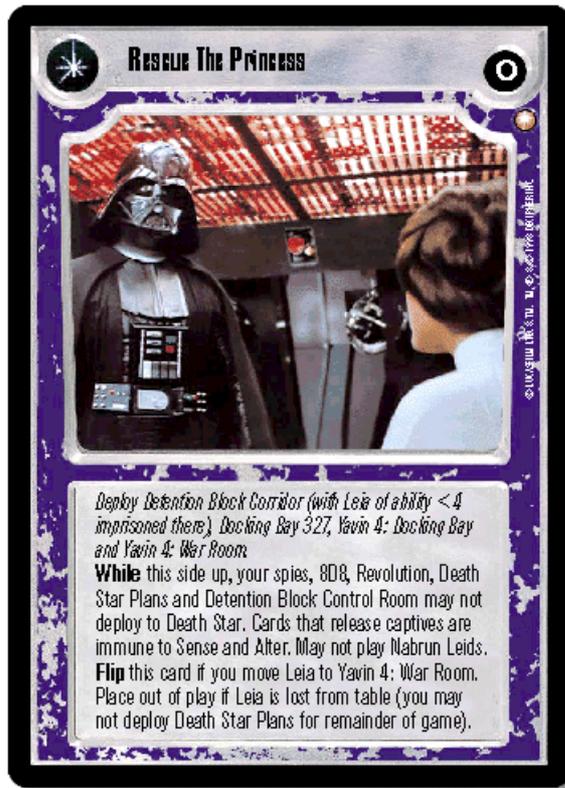
Les cartes capturées et portées disparues ne peuvent pas être remplacées.

### Report To Lord Vader (faire un rapport au seigneur Vader)



La cible "un impérial concerné dans cette bataille" spécifiée sur cette carte ne peut pas être Vader.

**Rescue the princess / Sometimes I amaze even myself ( Secourir la princesse / Parfois même moi je m'étonne**



Les instructions " Placez hors-jeu " et " vous ne pouvez pas déployer la carte *Death Star Plans* pour le restant de la partie " sont tous les deux liées à une seule condition : " si *Leia* est perdue depuis la table " . Ainsi, bien que l'objectif ne soit pas placé hors-jeu si vous êtes en train d'utiliser la carte 2187 et que *Leia* est perdue depuis la table, la carte *Death Star Plans* néanmoins ne peut plus être jouée .



Sur le côté de la destinée 7 de cet objectif, seuls les personnages uniques (•), les véhicules et les vaisseaux spatiaux de l'adversaire *qui viennent juste d'être perdus* sont placés hors jeu . Voir **immunity – gaining and losing** ( **immunité – obtention et perte** ) .

**Res Luk Ra'auf**



Cette interruption doit être jouée sur votre chasseur de prime solitaire pour ajouter à votre destinée de bataille.

### **Reserve Deck (pile de cartes de réserve)**

Votre ressource principale de cartes à travers tout le jeu; voir **Force : Force**

### **Reserve Pilot (pilote de réserve)**

*Ajoute 1 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il pilote Black 2 (Noir 2), Black 3 (Noir 3) ou Black 4 (Noir 4), ajoute aussi 1 à la manœuvre et tire une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement.*

### **Reshuffle (remélangez les cartes)**

Quand il vous est enjoint de remélanger un jeu de cartes ou une pile de cartes, vous devez les mélanger et ensuite permettre à votre adversaire l'opportunité de "couper" (prendre une portion du jeu ou de la pile de cartes depuis le haut et la placer sous le restant). Replacer le jeu ou la pile de cartes à son endroit approprié sur la table. Ce terme est équivalent à la proposition "mélangez, coupez et remplacez les cartes" sur des cartes plus anciennes.

### **Resistance**



Le texte de cette carte vient en action comme une action automatique quand vous perdez votre second point de Force ( et que vous remplissez toutes les exigences de la carte ).

### Responsibility of Command (responsabilité du commandement)



Errata :

*Utilisez deux points de Force pour déployer sur n'importe quelle salle de guerre à une base rebelle. Visez un rebelle avec une valeur de perte > 4 ou un leader de l'adversaire. Celui-ci ne peut initier une bataille ou un drainage de Force à la même localisation que la cible. L'effet Utinni est annulé lorsqu'il est atteint par la cible.*

### **Restraining Bolt (boulon d'entrave)**

Voir **game text-canceled (texte de jeu-annulé) cannot use (ne peut pas utiliser), cannot utilize etc... (ne peut pas utiliser etc...)**.

### **Restricted Access (accès restreint)**

Voir l'équivalent du côté lumineux, **Access Denied (accès refusé)**.

### **Restricted cards (cartes utilisées en nombre restreint)**

Voir **unique and restricted cards (cartes utilisées en nombre unique et restreint)**.

### **Retract The Bridge (rétractez le pont)**



Cette carte d'interruption vous permet de réarranger les sites de l'étoile de la mort dans un ordre quelconque. Cependant, les sites doivent néanmoins se conformer au modèle spécifié dans les règles de déploiement des localisations (c'est à dire la carte Docking Bay 327 : aire de mise à quai 327 doit rester à l'extrémité). Chaque carte Laser Gate (porte Laser) sur l'étoile de la mort peut être relocalisée entre deux quelconques sites intérieurs de l'étoile de la mort.

### **Retrieve (récupérer )**

La récupération d'une carte (ou la récupération d'un point de Force ) est définie comme le fait de prendre la carte du haut de votre pile de cartes perdues et de la placer à l'envers sur votre

pile de cartes utilisées . Pour récupérer de multiples cartes , récupérez simplement de multiples fois (ceci constitue en tout une seule **action** ). Pour récupérer au hasard une carte, mélangez, coupez et remplacez la pile de cartes perdues et ensuite récupérez normalement . Pour récupérer une carte spécifique, recherchez la dans la pile de cartes perdues ; si un exemplaire de la carte est là, vous devez le placer à l'envers sur votre pile de cartes utilisée (ne remélangez pas à moins que vous n'en receviez l'instruction ) . Une carte récupérée est toujours révélée aux deux joueurs , même quand la pile de cartes perdues est à l'envers ( voir **Eyes in the dark** ) .

### **Return to hand ( retourne dans la main )**

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

### **Revolution**



Cet effet oblige les icônes de Force sur la localisation qui a été pivotée de changer de couleur ainsi que de côté . Bien que le texte de jeu change de côté, les mots individuels ne sont pas transposés ( par exemple, vous ne devriez pas substituer "impérial" à la place de "rebelle" ou vice versa) .

### **Rise My Friend ( relevez vous, mon ami )**



La seconde fonction de cette carte d'interruption du côté obscur ne peut pas être jouée pour relocaliser Vader depuis un site de Dagobah . Voir **Dagobah** .

### **Rodian (Rhodian)**

*Ajoute 1 à la puissance de chacun de vos chasseurs de prime et de vos contrebandiers (mais soustrait 1 de la puissance de Greedo) au même site. Ajoute 1 à la puissance de tout ce qu'il pilote.*

### **Rogue 2**

*Peut ajouter 2 pilotes ou passagers. Immunisé à une attrition < 3 si Zev le pilote. Peut ajouter 2 pour un tirage de destinée d'un groupe de recherche si tous les pilotes à bord font partie de ce groupe de recherche.*

### **Rogue Asteroid ( astéroïde solitaire )**



Quand elle est visée par des armes d'un vaisseau spatial, cette carte peut être visée comme si c'était un quelconque vaisseau spatial – chasseur stellaire, escadron ou vaisseau spatial capital . Si un choix existe, le joueur qui tire choisit ce qu'il désire .

### **Rogue Bantha (Bantha Rogue)**

*Peut ajouter 2 "cavaliers" (passagers). Habileté du Bantha = 1/2. Peut se déplacer en réaction. Chaque fois qu'une bataille vient juste d'être initiée au même site, un Tusken Raider présent (de votre choix) est "piétiné" (immédiatement perdu).*

### **Rogue Gunner**

*Ajoute 1 au tirage de destinée d'armes de tout véhicule ou vaisseau spatial où il est à bord en tant que passager.*

### **Rogue Squadron (escadron Rogue)**

Un personnage est un membre de l'escadron Rogue si c'est indiqué dans son titre, dans la légende ou le texte de jeu où s'il pilote un Snowspeeder (fonceur des neiges) de l'escadron Rogue (un dont le titre commence avec la désignation "Rogue"). Tout canonnière à bord d'un snowspeeder (fonceur des neiges) de l'escadron Rogue est un canonnière de l'escadron Rogue (voir **Commander Luke Skywalker**).

### **Romas "Lock" Navander**

*Ajoute 1 à la puissance et à la manoeuvre de tout ce qu'il pilote. L'adversaire ne peut pas réagir vers ou à partir de la même localisation.*

### **R-unit droids (droïdes d'unité-R)**

Les droïdes d'astromech et les droïdes -véhicules dont le nombre de modèle commencent avec la lettre "R" sont considérés collectivement comme utilisant le terme en abrégiation de "R-unit droïd" (droïde d'unité-R).

Par exemple R2-D2 et R4-M9 sont tous les deux des droïdes d'unité-R, alors que R3-PO (un droïde de protocole) et RA-7 (un droïde serviteur) ne le sont pas.





### Rycar's Run (la mission de Rycar)



Cet effet Utinni définit une valeur pour X au moment où l'effet Utinni est initié pas quand il est résolu .