

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-Kyootoo)

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 Scomp 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.



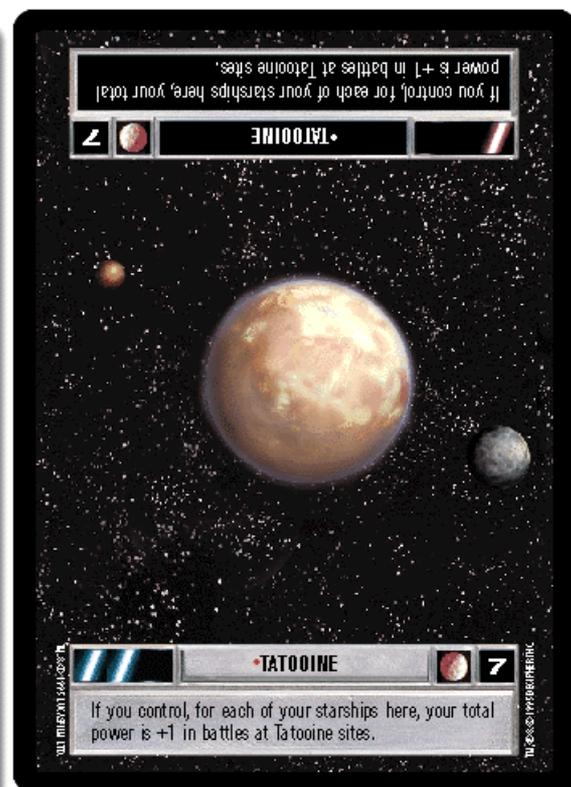
Reaches (atteint)

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

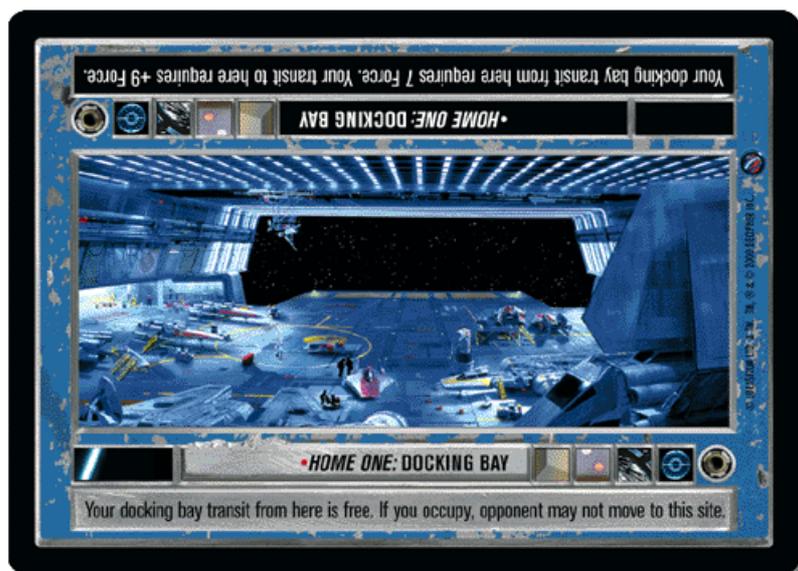
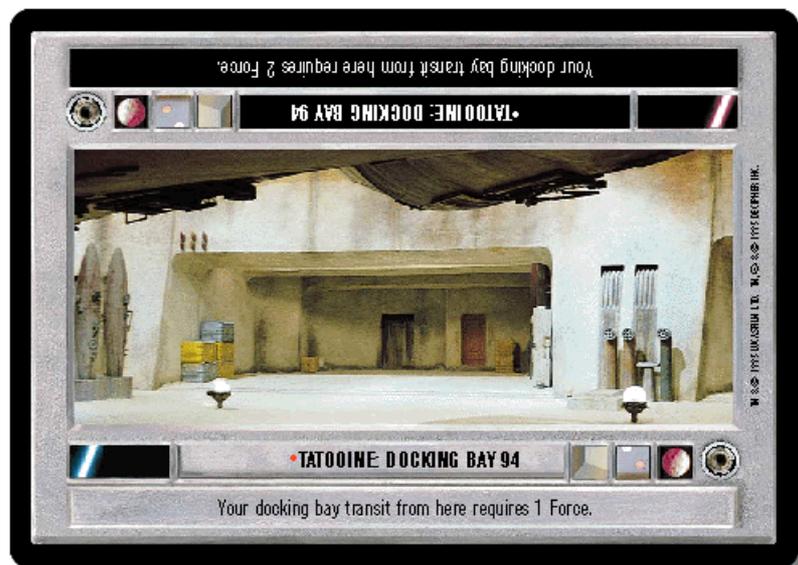
- la cible est présente à la localisation ; ou
- la cible est dans un créneau de capacité d'un pilote, d'un passager ou d'un astromech, d'un vaisseau spatial qui est présent à cette localisation ; ou

- 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)**.