

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)



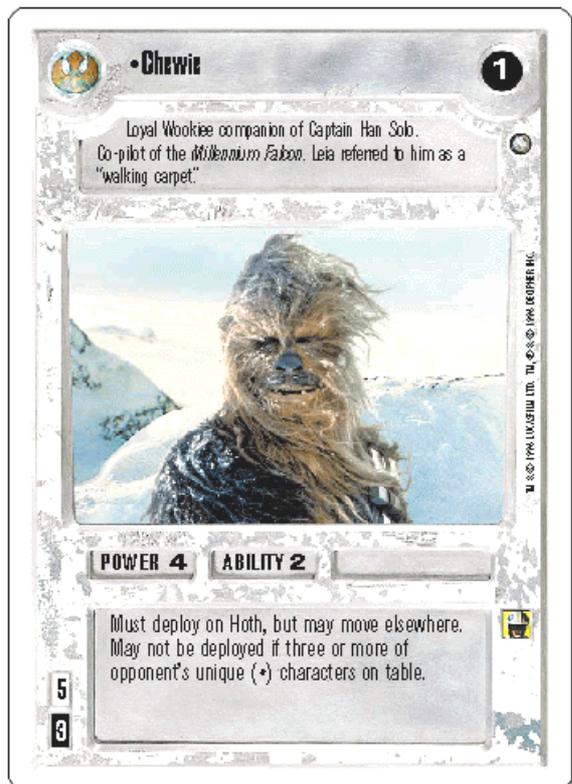
Ce personnage du côté lumineux n'a *pas* la caractéristique de Corellien.

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 .

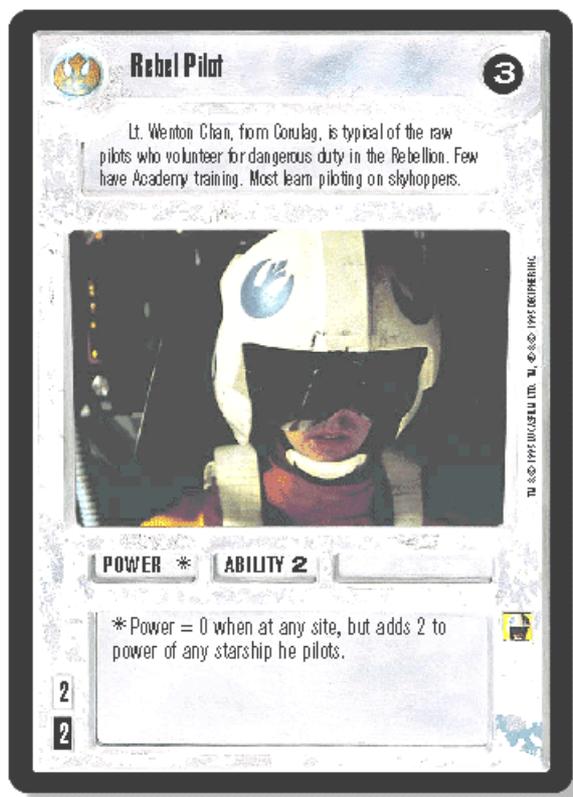


Ce rebelle n'est pas un trooper (soldat) . Voir **cannot move (ne peut pas se déplacer)** .

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)

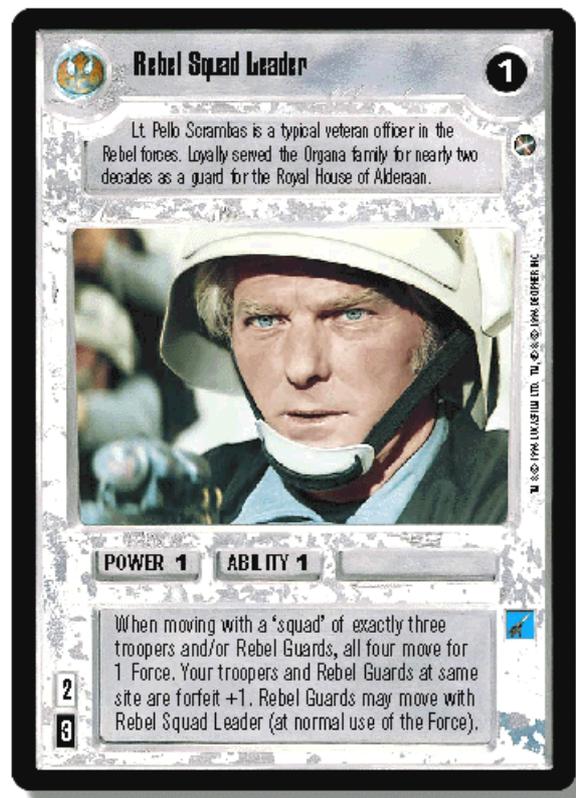
Utilisez un point de Force pour déployer sur la carte Massassi war room (salle de guerre de Massassi) ou sur toute aire de mise à quai . Ajoute X à la puissance totale de vos vaisseaux spatiaux au système connexe et aux secteurs connexes , où X = le nombre de vos vaisseaux spatiaux présents .

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.