

Rebel Strike Team (équipe de frappe rebelle)



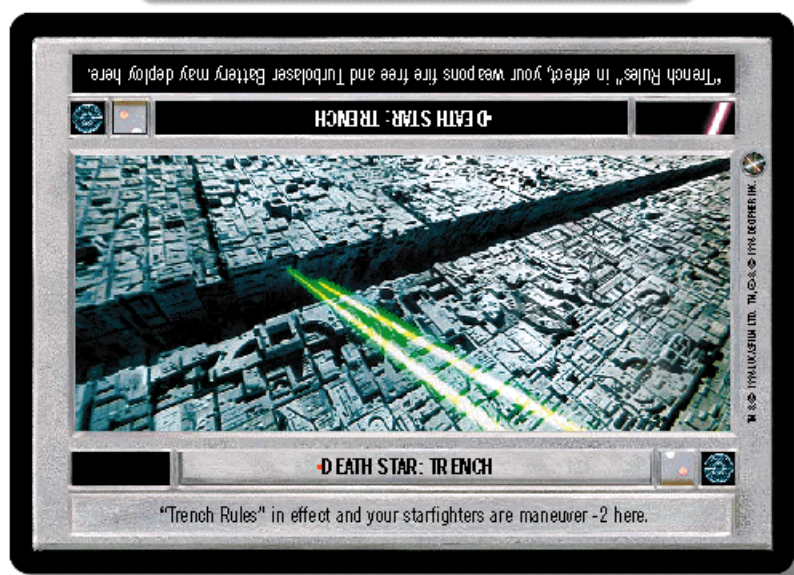
La troisième ligne du côté 0 de cette carte d'objectif est clarifiée pour lire : " Une fois durant chacune de vos phases de déploiement, vous pouvez utiliser 2 points de Force pour prendre une carte Bunker ou Deactivate The Shield Generator (désactivez le générateur du bouclier) dans la main depuis la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