

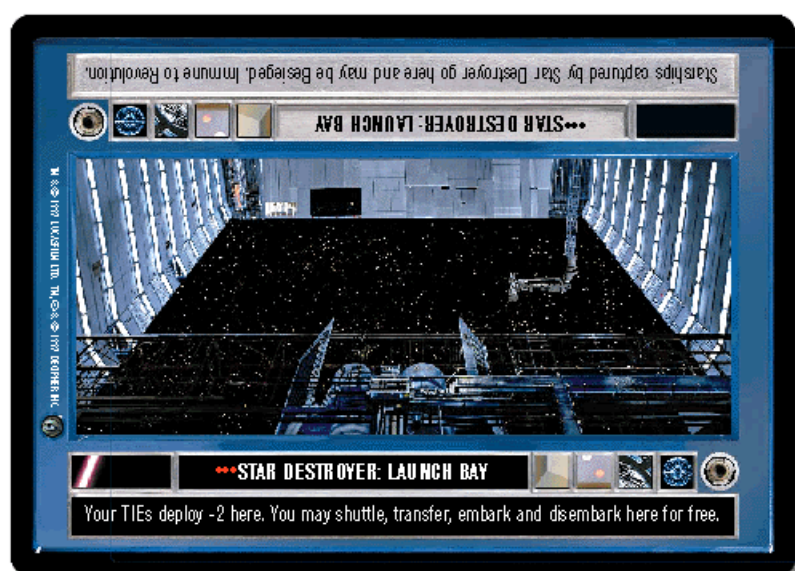
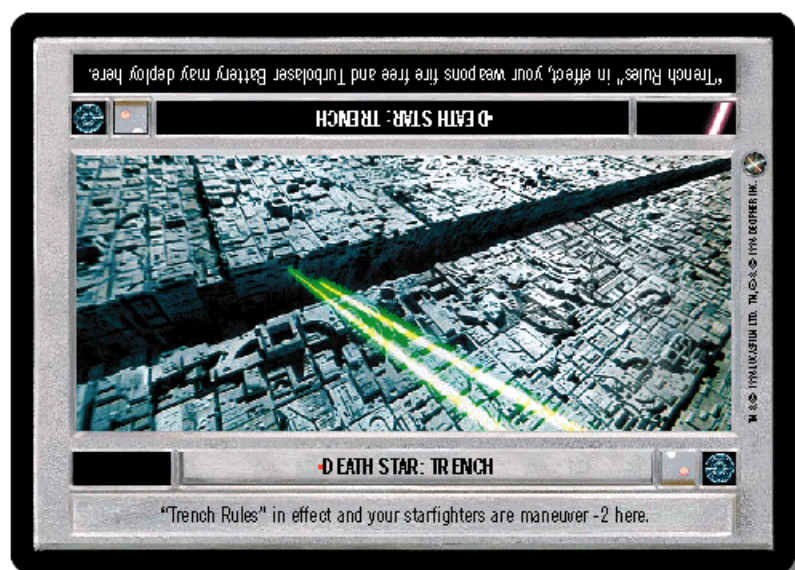
Starting locations (localisations de départ)

Un joueur peut choisir d'utiliser une localisation de départ depuis son jeu au lieu de commencer avec une carte d'objectif (voir **starting the game : débiter la partie**).

Les localisations qui ne peuvent pas être utilisées comme une localisation de départ incluent toute localisation qui ne pourrait pas être déployée à une " table vide ". C'est à dire toute localisation qui exige une autre carte ou une autre localisation pour être sur la table avant qu'elle ne soit déployée. Un joueur peut choisir d'utiliser une localisation de départ depuis son jeu au lieu de commencer avec une carte d'objectif (voir **starting the game : débiter la partie**).

Les localisations qui ne peuvent pas être utilisées comme une localisation de départ incluent toute localisation qui ne pourrait pas être déployée à une " table vide ". C'est à dire toute localisation qui exige une autre carte ou une autre localisation pour être sur la table avant qu'elle soit déployée. Ainsi les cartes Astéroïd Fields (champs d'astéroïdes), Clouds (nuages), Death Star : Trench (l'étoile de la mort : la tranchée), Star Destroyer : Launch Bay (destroyer stellaire : aire de lancement) et les sites génériques (voir **generic sites : sites génériques**) ne peuvent pas être choisis comme une localisation de départ d'un joueur .





Si un joueur choisit une localisation de départ illégale au début de la partie, ce joueur commence le jeu sans une localisation de départ .

Si les deux joueurs utilisent une localisation de départ, alors il est possible que les deux puissent choisir la même localisation unique. Si ceci arrive, ils les mettent de côté temporairement et choisissent à nouveau en suivant la même procédure. Si un joueur (ou les deux) n'a pas d'autre localisation à choisir, ce(s) joueur(s) doit (doivent) commencer la partie sans une localisation initiale . Une fois que deux localisations de départ acceptables ont été choisies toutes les localisations mises de côté sont rajoutées dans les piles de cartes .

Starting the game (débuter la partie)

Le début de la partie consiste en deux étapes :

- 1ere étape : jouer les cartes de départ.

Il y a 3 types de cartes de départ :

* les effets de départ : chaque joueur peut choisir un effet de départ depuis sa pile de carte en jeu.

* une starting location (localisation de départ) ou une objective card (carte d'objectif)

Chaque joueur doit choisir, soit une starting location (site de départ), soit une objective card (carte d'objectif) .

Un joueur qui a une carte d'objectif dans sa pile de cartes doit débiter avec elle et ne peut pas en avoir plus qu'une.

* carte d'interruption de départ : chaque joueur peut choisir une interruption de départ depuis sa pile de cartes.

Bien que ces cartes (accompagnées d'une ou de toutes les cartes qu'elles permettent ou qu'elles exigent) peuvent légalement être révélées dans un ordre quelconque, l'un ou l'autre joueur peut insister pour que les 2 joueurs adhèrent à la séquence suivante :

1. les 2 joueurs simultanément révèlent leur effet de départ s'ils en ont. Chaque joueur résout son effet de départ maintenant.

2. les 2 joueurs simultanément révèlent leur localisation de départ / leur objectif de départ.

Résolvez les localisations de départ et les objectifs comme suit :

- si un joueur choisit une localisation de départ et que son adversaire choisit un objectif, déployez la localisation de départ d'abord, suivie par l'objectif et les autres cartes qu'il requiert ou permet (gratuitement).

- si les 2 joueurs choisissent un objectif, le joueur qui débute le premier dans la partie (d'habitude le joueur du côté obscur) déploie sa ou ses cartes d'abord (gratuitement), suivi par son adversaire.

- si les 2 joueurs choisissent une localisation de départ différente, déployez les simultanément.

- si les 2 joueurs sélectionnent la même localisation de départ, chaque joueur met son choix de côté et choisit une nouvelle. Les 2 joueurs révèlent leur second choix simultanément et répètent ce processus jusqu'à ce qu'ils choisissent des localisations différentes. A ce moment déployez les 2 localisations et remélangez les choix qui ont échoué de nouveau dans la pile de carte de réserve.

Si un objectif requiert ou permet au joueur de déployer une localisation qui est déjà sur la table, ce joueur convertit simplement la copie qui est sur la table.

3. les 2 joueurs simultanément révèlent leur carte d'interruption de départ s'ils en ont. Le joueur qui débitera le premier dans la partie résout sa carte d'interruption de départ (s'il en a une) suivi par son adversaire.

Si vous avez l'intention d'insister sur l'ordre ci-dessus il est recommandé que vous en avisiez votre adversaire avant qu'il commence à déployer ses cartes. Si cependant votre adversaire a déjà commencé à déployer ses cartes de départ, il devrait simplement les ramasser et procéder de nouveau en suivant la séquence ci-dessus. Il ne peut pas changer cependant une quelconque de ses sélections.

Aussi sans tenir compte de l'ordre dans lequel les cartes de départ sont révélées, résolvez toutes les cartes de départ comme décrit ci-dessus.

- 2^e étape : mélangez et tirez votre main de départ.

Les cartes restantes doivent être mélangées et votre adversaire peut brièvement les mélanger ou les couper comme il l'exige. Les cartes restantes sont placées à l'envers devant chaque joueur pour former la pile de carte de réserve de ce joueur. Chaque joueur alors tire 8 cartes qui constituent sa main de départ.

Par défaut le joueur du côté obscur débute le premier tour de la partie, bien que certaines cartes puissent permettre au joueur du côté lumineux de jouer le premier.

Stay sharp (reste rapide)



Voir **weapons – firing outside of the battle phase** (armes – tir en dehors de la phase de bataille) .

Stealing (vol)

Une carte est volée quand un personnage est capable de prendre la carte depuis l'autre joueur et de l'utiliser comme la sienne. L'adversaire ne peut pas s'approprier une de vos cartes à moins qu'une carte ou une règle permette à celle-ci d'être volée (ou qu'il l'ait " gagnée " dans le cas d'un sabacc). Par exemple un chasseur stellaire atterri vide ne peut pas être volé en ayant simplement un pilote de l'adversaire qui monte dedans.

Les cartes volées qui sont placées dans la Force vitale de leur nouveau propriétaire peuvent être activées, utilisées, perdues, déployées comme si c'était la carte de ce joueur. Chaque fois qu'une des cartes de votre adversaire vient en haut de votre pile de cartes de réserve, vous devez la révéler si bien que les deux joueurs peuvent voir si c'est une carte " d'insertion ". Si cela n'en est pas une, alors retournez la vers le haut de votre pile de cartes de réserve.

A la fin de la partie, les cartes volées comptent pour le total de la Force vitale de leur propriétaire. Ceci est différent d'une carte que votre adversaire insère dans votre pile de réserve, qui n'est pas considérée comme volée (et qui encore une carte de votre adversaire).

Voir insert cards (cartes d'insertion) .

Les cartes volées sont retournées à leur propriétaire légitime à la fin de la partie.

Stealing vehicles and starships (le vol des véhicules et des vaisseaux spatiaux)

Même quand une carte permet le vol, un vaisseau spatial ou un véhicule de l'adversaire ne peut pas être volé si l'adversaire a des personnages à bord (mais un pilote permanent ou un astromech permanent n'est pas suffisant pour empêcher le vol) .

Quand vous volez un véhicule ou un vaisseau spatial, tout chargement à bord est également volé (pourvu qu'il n'y ait pas de personnage à bord de ce chargement) . Si le véhicule ou un vaisseau spatial a un pilote permanent "générique", il est remplacé de façon conceptuelle par

un pilote permanent du côté opposé de la Force . Cependant , s'il a un pilote permanent unique ou un astromech permanent unique, ce pilote permanent ou cet astromech permanent est perdu à la place . Une capacité individuelle de pilote (" peut ajouter un pilote" ou "peut ajouter un astromech ") est créée pour chaque pilote permanent unique perdu ou chaque astromech permanent unique perdu . Si la carte est retournée à son propriétaire originel, le texte de jeu originel est restauré à moins que cette personne unique ne soit en jeu, auquel cas, le créneau de capacité de ce vaisseau spatial restera vide .

Stealing weapons and devices (le vol des armes et des équipements)

Un personnage qui a la capacité de voler une arme ou un équipement peut le faire seulement si cette arme ou cet équipement dit qu'il peut être déployé sur (ou déplacé par) des personnages . Par exemple, un personnage peut voler un sabre laser ,un blaster E-web ou un canon blaster à répétition léger, mais ne peut voler des torpilles à protons, une Laser gate (porte laser), une station hydroponique ou le canon à ions défenseur de planète.

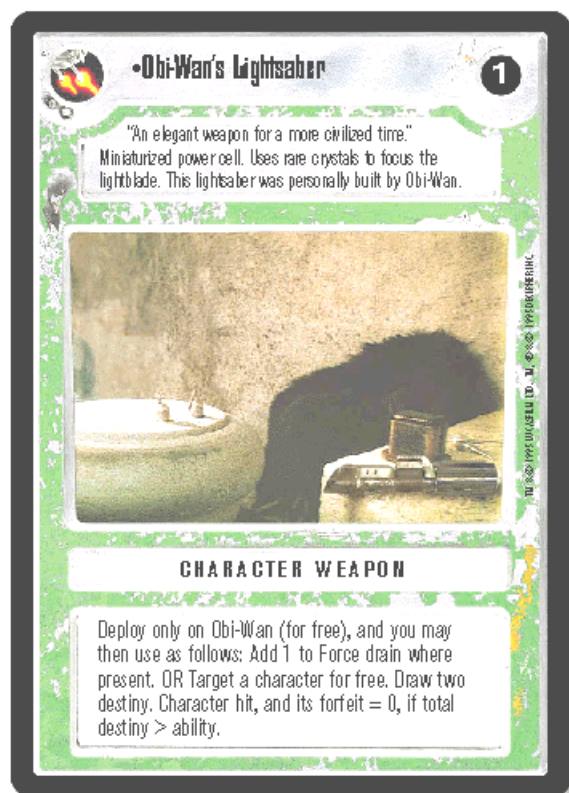




Le voleur n'a pas à être véritablement capable d'utiliser l'arme ou l'équipement, seulement de le porter .

Les cartes avec des restrictions de déploiement (par exemple la carte Obi wan's lightsaber : le sabre laser d'Obi wan) peuvent être volées et portées par tout personnage capable de les voler

et de les porter, mais peuvent être transférées vers et utilisées par seulement les personnages qui souscrivent aux restrictions de déploiement .



Voir weapons - transferring (armes – transfert)

Stormtrooper



Le terme *Stormtrooper* (soldat d'assaut) inclut les *Stormtroopers* (soldats d'assaut) réguliers aussi bien que les troupes spéciales désignées *Sandtroopers* (soldats des sables) et les *Snowtroopers* (les soldats des neiges).



Tous les *Stormtroopers* (*soldats d'assaut*) sont affectés par tout ce qui affecte les troopers (soldats). (voir **characteristics : caractéristiques**).

Stormtroopers Backpack (sac à dos d'un soldat d'assaut)

Voir l'équivalent du côté lumineux, **Echo Trooper Backpack (sac à dos d'un soldat de la base Echo)**.

Stunning leader (étourdissement d'un leader)



Si une bataille vient juste d'être initiée à un site intérieur, utilisez un point de Force pour exclure de cette bataille tous les personnages qui ont une habileté > 2 et tous les leaders (des deux côtés).

Les personnages d'une habileté > 2 ou les leaders introduits dans la bataille *après que* cette interruption ait été jouée sont aussi immédiatement exclus de la bataille .

Subtracting

(voir **negative numbers : nombres négatifs**).

Sudden Impact (V) – Clarification : Impact soudain (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.

Sundown (coucher du soleil)

Voir l'équivalent du côté lumineux, **Nightfall (tombée de la nuit)**.

Superficial Damage (dommages superficiels)

Voir l'équivalent du côté obscur **Inconsequential losses (pertes sans conséquence)**.

Superlaser

Se déploie sur le système de l'étoile de la mort à parsec 0. Peut viser un vaisseau spatial capital au système de l'étoile de la mort, ou à un système autour duquel elle est en orbite, en utilisant 4 points de Force. Tirez deux destinées. La cible est touchée si la destinée totale > la valeur de défense.

Voir **long-range weapons (armes à longue portée)**.

Suppressive fire (tir d'interdiction)



Voir **weapons – firing outside of the battle phase** (**armes – tir en dehors de la phase de bataille**) .

Surface Defense (défense en surface)

Voir l'équivalent du côté lumineux. **Don't Tread On Me (Ne marche pas sur moi)**.

Surface Defense Cannon (canon de défense de surface)

Utilisez un point de Force pour déployer sur votre chasseur stellaire, gratuitement sur le Falcon (le faucon). Peut viser un personnage, une créature au même site en utilisant un point de Force. Tirez une destinée. La cible est touchée si la destinée +1 > la valeur de défense.

Surprise

Voir l'équivalent du côté lumineux. **I Have a bad feeling about this (j'ai un pressentiment à ce sujet)** .

Surprise Assault (assaut surprise)

Voir l'équivalent du côté obscur, **Counter Assault (contrer un assaut)** .

Suspended - effects (effets - suspendus)

Un effet qui a été suspendu est considéré comme étant sur la table pour seulement un but d'unicité. En tant que tel, il n'est pas considéré comme étant sur la table pour un but quelconque excepté pour l'unicité ou pour vérifier si les conditions de suspension sont encore remplies.

Un effet qui a eu son texte de jeu suspendu est néanmoins considéré comme étant sur la table, et peut-être visé normalement.

Notez que si le texte de jeu suspendu rend la carte immunisée à la carte Alter (altération), cette carte n'est pas immunisée à la carte Alter lorsque le texte de jeu est suspendu.



SW-4 Ion Cannon (canon à ions SW- 4)



Utilisez 1 point de force pour déployer sur votre Y-Wing (Aile Y) ou votre B-Wing

(Aile -B). Peut viser un vaisseau spatial en utilisant 1 point de Force . Tirez une destinée . Si la destinée > la valeur de défense de la cible, toutes les armes du vaisseau spatial déployées sur la cible sont perdues, le blindage ou la manœuvre = 0 et l'hypervitesse = 0 .

Voir Ion weapons (armes à ions) .

Swilla Corey

*Se déploie sur n'importe quel personnage non voleur pour donner à ce personnage la compétence de **voleur (thief)** . Une fois durant chacune de vos phase de contrôle, vous pouvez viser un équipement au même site. Tirez une destinée. Si la destinée < au nombre de destinée de la cible, il est volé. OU déployez sur une arme pour empêcher son vol. (Immunisée à la carte Alter).*

System (système)

Localisation orientée verticalement où les vaisseaux spatiaux et d'autres cartes peuvent se déployer, se battre et se déplacer. Les systèmes utilisent le même gabarit de cartes que les secteurs mais ont aussi un nombre de parsecs. Il y a des systèmes planétaires, spatiaux et mobiles.