

### Vader's lightsaber ( le sabre laser de Vader )

Se déploie sur Vader . Peut ajouter 1 au drainage de Force là où il est présent . Peut viser un personnage ou une créature gratuitement . Tirez une destinée . La cible est touchée, et sa valeur de perte = 0, si la destinée totale > la valeur de défense .

### Vader's obsession (l'obsession de Vador)

Cette interruption initie un duel (pas une bataille), si bien qu'aucune destinée de bataille n'est tirée. Lorsqu'on utilise la carte en conjonction avec Epic duel, Vador n'est pas obligé de se déplacer à un site adjacent .



### Vehicle (véhicule)

Type de carte comme indiqué par l'icône dans le coin en haut et à gauche de la carte (voir à la couverture intérieure du livret de règles ou du glossaire, une liste d'icônes) .

### Vehicle - combat vehicle ( véhicule - véhicule de combat )

Les véhicules de combat représentent la classe de véhicules qui est spécialisée pour la bataille . Les véhicules de combat sont identifiés par leur icône de véhicule dans le coin en haut et à gauche, et le mot clé " combat " dans leur case de description ( juste en dessous de l'image ) .

Un véhicule de combat doit avoir un pilote à bord pour utiliser la plupart de ses fonctions de jeu ( voir **pilot : pilote** ) . Cependant, il peut être transporté par navette ou déplacé entre des vaisseaux spatiaux amarrés sans un pilote à bord .

### Vehicle - combat vehicle - deployment ( véhicule - véhicule de combat – déploiement )

En plus des règles de déploiement normal des véhicules, un véhicule de combat, du sous type Cloud Car (voiture des nuages) peut aussi se déployer à un secteur des nuages où vous avez une présence ou au moins une icône de Force de votre côté de la localisation .



### **Vehicle - creature vehicles ( véhicule - véhicules créatures )**

Les véhicules créatures représentent la classe de véhicules qui sont en fait des animaux domestiques utilisés comme transport de personnes et de biens. Les véhicules créatures sont identifiés par leur icône de véhicule dans le coin en haut et à gauche de leur carte, et le mot clé " créature " dans leur case de description ( juste en dessous de l'image ) .

Les véhicules créatures ont une habileté, et ainsi ne requièrent pas de conducteur ou de pilote. Pour cette raison, un véhicule créature n'est jamais considéré "non piloté". Si un véhicule créature est perdu, tous les personnages à son bord peuvent " sauter " ( débarquer ) au même site et survivre.

### **Vehicle - deployment ( véhicule –déploiement )**

Tous les véhicules peuvent se déployer à un site ou à l'aire d'un chargement d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule si une capacité suffisante existe.

### **Vehicle - leaves table ( véhicules - quitte la table )**

Si un véhicule est perdu ou quitte autrement la table, toutes les cartes à son bord sont perdues. L'exception à cette règle consiste dans les véhicules créatures au moyen duquel tous les passagers peuvent immédiatement débarquer avant que le véhicule créature ne soit perdu.

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

### **Vehicle - shuttle vehicle ( véhicule - véhicule de transport par navette )**

Les véhicules de transport par navette représentent la classe de véhicule spécialisée pour des petits sauts depuis un site planétaire vers un vaisseau spatial capital en orbite autour de cette planète.

Les véhicules de transport par navette sont identifiés par leur icône de véhicule sur le coin en

haut et à gauche de leur carte, et le mot clé " shuttle " ( " transport par navette " ) dans leur case de description ( juste en dessous de l'image ) .

Voir **movement -regular - shuttling ( mouvement - régulier - transport par navette )**

### **Vehicle - shuttle vehicle - deployment ( véhicule - véhicule de transport par navette – déploiement )**

En plus des règles de déploiement normales de véhicules, un véhicule de transport par navette peut aussi se déployer à un secteur de nuages où vous avez une présence ou au moins une icône de Force sur votre côté de la localisation. Si le véhicule de transport par navette n'a pas de pilote permanent, il peut être déployé là simultanément avec un personnage pilote (comme une seule action à un coût normal de la Force) .



### **Vehicle - transport vehicle ( véhicule - véhicule de transport )**

Les véhicules de transport représentent la classe de véhicule utilisée pour le transport au sol, tel que le landspeeder ( le fonceur terrestre ) . Les véhicules de transport sont identifiés par leur icône de véhicule dans le coin en haut et à gauche de leur carte et le mot clé " transport " dans leur case de description ( en dessous de l'image ) .

Un véhicule de transport ( excepté une carte lift tube : le tube ascenseur ) doit avoir un conducteur pour utiliser la plupart de ces fonctions (voir driver : conducteur), mais il peut être transporté par navette ou déplacé entre des vaisseaux spatiaux amarrés sans un conducteur à bord .



### Vehicle - transport vehicle - deployment ( véhicule - véhicule de transport – déploiement )

En plus des règles de déploiement normal de véhicules, un véhicule de transport avec le titre Patrol Craft ( engin de patrouille ) peut aussi se déployer à un secteur de nuages où vous avez une présence ou au moins une icône de Force sur votre côté de la localisation .



Comme le véhicule Patrol Craft ( vaisseau de patrouille ) n'a pas de pilote permanent, il peut être déployé simultanément avec un personnage pilote (comme une seule action à un coût normal de la Force). Ces types d'action de déploiement sont aussi valides en " réaction " (du fait du texte de jeu de la carte Patrol Craft : engin de patrouille) .

### **Vehicule mine ( mine pour véhicule )**

*Se déploie au même site extérieur que votre droïde mineur . "Explose" si un chasseur stellaire ( utilisez 5 comme valeur de défense ) ou un véhicule non-créature se déploie ou se déplace sur ou à travers le même site . Tirez une destinée . La cible est perdue si la destinée + 2 > la valeur de défense . La mine pour véhicule est aussi perdue .*

### **Vehicule sites ( sites de véhicule )**



Un site de véhicule est joué tout seul sur la table, cependant, il est relié à un véhicule particulier ( qui doit être spécifié au moment du déploiement ) et est considéré adjacent au site de planète partout où le véhicule connexe est localisé à un moment donné . Le site de véhicule est néanmoins un site séparé; si le véhicule est fermé, toutes les cartes sur le site de véhicule ne sont pas présentes sur le site de la planète . Pour déplacer le véhicule, il est requis qu'un conducteur soit vraiment à bord de la carte véhicule, et non pas au site intérieur .

Le mouvement entre un site de véhicule et le site extérieur où le véhicule est présent est gratuit pour le propriétaire . L'adversaire, cependant, a un coût de mouvement comme établi sur la carte . Les cartes à un site de véhicule ne comptent pas à l'encontre de la capacité du véhicule .

Les personnages à un site de véhicule sont à bord du véhicule et **présent ( présent )** au site du véhicule ( mais ne sont pas présents au pont du véhicule ou au site voisin ) .

Le joueur contrôlant le véhicule peut déplacer ses cartes depuis le site du véhicule jusqu'à la carte de véhicule connexe ( si la capacité le permet ), ou vice versa . Ce mouvement nécessite un point de Force par carte et est un *déplacement régulier* . Si le véhicule est à bord d'un vaisseau spatial, les personnages du propriétaire peuvent embarquer et débarquer normalement entre le véhicule et le vaisseau spatial .

Si un véhicule quitte la table, son site de véhicule et toutes les cartes qui y sont situées sont perdues .

### **Vehicle weapons ( armes de véhicules )**

Votre véhicule peut tirer avec ses armes si vous avez un pilote permanent ou un personnage quelconque non-droïde à bord . Un droïde avec une icône de guerrier tel que IG-88 ou 4-LOM peut aussi tirer avec des armes de véhicule .

### **Vehicles ( véhicules )**

Type de cartes qui inclut les véhicules de transport, les véhicules créatures, les véhicules de combat et les véhicules navettes . Les personnages utilisent les véhicules pour se déplacer de site en site le long de la surface d'une planète ( ou parmi les sites mobiles connexes ) . Un véhicule non-créature doit avoir un **driver ( conducteur )** ou un **pilot ( pilote )** à bord (comme indiqué par le texte de jeu du véhicule ) pour utiliser sa puissance, sa manœuvre, et pour se déplacer .

Si un véhicule non-créature est perdu ou quitte autrement la table, toutes les cartes à bord de celui ci sont perdues . Si un véhicule créature est perdu, tous les personnages à bord de celui ci peuvent "sauter" –débarquer – au même site et survivre .



name: nom

icon : icône

armor or maneuver : blindage ou manœuvre

power : puissance

deploy cost : coût de déploiement

forfeit number : valeur de perte

destiny number : nombre de destinée

landspeed : vitesse terrestre

additional icons : icônes additionnelles

game text : texte de jeu

### **Vehicles – deployment ( véhicules – déploiement )**

Les véhicules se déploient seulement dans des sites extérieurs où vous avez une présence ou des icônes de Force .

Vous pouvez déployer des personnages directement à bord de vos véhicules à n'importe quelle localisation où vous avez une présence ou des icônes de Force et où le véhicule a une capacité suffisante .

### **Vehicles – movement (véhicules – mouvement )**

Un véhicule qui a un conducteur ou un pilote (suivant ce qui est demandé ), ou tout véhicule créature même sans un conducteur, peut se déplacer d'un site extérieur à un autre site site extérieur connexe pour une dépense d'un point de Force . La vitesse terrestre du véhicule détermine le nombre maximal de sites adjacents qu'il peut traverser . C'est un déplacement régulier pour le véhicule .

Les véhicules non-créatures nécessitent un conducteur ou un pilote pour **embarking ( l'embarquement )** et le débarquement sur les vaisseaux spatiaux atterris, mais pas pour le **shuttling (déplacement en navette )** jusqu'à un vaisseau spatial capital .

Les personnages peuvent utiliser **embarking (l'embarquement )** pour se déplacer à bord de véhicules avec une capacité appropriée .

### **Verification (vérification)**

Chaque fois qu'une carte ou une règle vous permet de prendre une carte depuis un jeu ou une pile de cartes, et qu'il y a un critère pour que vous puissiez prendre cette sorte de carte, vous devez révéler cette carte après qu'elle ait été obtenue. Cependant, lorsqu'il vous est permis de prendre "une carte quelconque", vous n'avez pas à révéler la carte choisie, à moins que vous ne **récupériez (retrieve)** cette carte depuis votre pile de cartes perdues. S'il y a deux ou plus de cartes cibles parmi lesquelles vous puissiez choisir, vous pouvez regarder toutes les candidates possibles avant le choix. Remplacez le jeu ou la pile sans la mélanger, à moins ce soit instruit autrement.

Si vous effectuez une telle recherche et que vous ne trouviez pas une carte appropriée, votre adversaire peut regarder le même jeu ou la même pile (avant de la remélanger au cas où) pour vérifier que la carte que vous aviez cherchée n'était vraiment pas dedans.

En plus (quand la carte ou le type de carte que vous avez recherché n'a pas été trouvé et que votre adversaire l'a vérifié), vous ne pouvez pas utiliser cette carte, ou une carte du même nom pour rechercher ou regarder à travers le même jeu ou la même pile de nouveau ce tour .

### **Vibro-Ax ( hache vibrante )**



Cette arme peut seulement viser des personnages . La destinée tirée par le joueur dont le personnage est en train d'être visé par la Vibro-Ax ( hache vibrante ) n'est pas une destinée d'arme .

### Vine Snake (serpent de vigne)



*Habitat: sites de planète ( excepté Hoth ). Attaque un personnage en s'y attachant . X commence à 0 . A chaque phase de déplacement, tirez une destinée; chaque fois que la destinée > l'habileté, ajoutez 1 à X . Le personnage a une puissance de puissance initiale – X ( mangé si la puissance = 0 ) .*

Quand elles attaquent un personnage, ces créatures s'attachent à lui, extrayant progressivement la vie de leur victime. Les serpents de vigne restent attachés à leur hôte même si l'hôte se déplace en dehors de l'habitat de la créature. Cependant, si un serpent de vigne se détache en dehors de son habitat, il est perdu. Les serpents de vigne attaquent seulement les personnages et ainsi ils ignorent les créatures et les véhicules créatures comme repas potentiels. Les serpents de vigne se défendront s'ils sont attaqués.

Voir **creatures - attaching (créatures - qui s'attachent)**, **creatures – selectives (créatures - sélectives)**.

### Virtual cards ( cartes virtuelles )

Les cartes virtuelles, sans tenir compte de la version, sont considérées comme ayant le même titre que la carte originale pour les buts d'unicité et toute action de jeu qui utilise le titre de la carte. Ainsi si votre adversaire joue la carte Monnok et que vous avez un exemplaire de la carte Luke Skywalker et de la carte Luke Skywalker ( V ) dans votre main, les deux cartes seront perdues .



Aussi, toutes les cartes virtuelles possèdent le même degré de restriction ou d'unicité que la carte originale.

Dans la série virtuelle numéro 2, les symboles suivants sont utilisés :

▼ ce symbole signifie " déployez X depuis la pile de cartes de réserve ; remélangez les cartes ", où X est le nom de la carte qui le suit immédiatement .

▲ ce symbole signifie " prenez X dans la main depuis la pile de cartes de réserve ; remélangez les cartes ", où X est le nom de la carte qui immédiatement le suit .

Dans la série virtuelle numéro 3, trois nouvelles icônes sont introduites :

Ces icônes consistent en les lettres S, A, C, à l'intérieur du symbole 

Ces icônes représentent le texte " Immune to Sense " (immunisé à la carte Sense : sensation)



, "Immune to Alter" (immunisé à la carte Alter ; altération)



, ou "Immune

to Control" (immunisé à la carte Control : contrôle)  respectivement .

Dans la série virtuelle numéro 4, une nouvelle icône a été introduite :

Cette icône  dessinée sur les cartes de la façon suivante est suivie par un nombre, et signifie que le personnage indiqué ajoute le montant à tout ce qu'il ou qu'elle pilote (si ce personnage n'est pas déjà un pilote, l'icône indique que le personnage obtient aussi la capacité de pilote) .

Dans certains cas, le bonus de pilotage n'est pas appliqué à toutes les cartes de façon identique ; dans de tels cas, les types de cartes auxquelles le bonus s'applique seront indiqués en supplément .

### **Vul Tazaene**

*Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Deux fois durant une bataille au même système, peut utiliser deux points de Force pour ajouter à n'importe quelle destinée de 2. S'il est présent avec les soeurs Tonnika, Vul et les soeurs Tonnika sont perdus.*

### **Walker Barrage (tir de barrage d'un marcheur)**

*Si vous avez un AT-AT piloté présent à un site, visez une arme d'artillerie de l'adversaire au même site extérieur ou à un site adjacent extérieur. Tirez une destinée. La cible est perdue si la destinée +1 > la valeur de perte. Aussi, un personnage de l'adversaire au même site que la cible (sélection au hasard) est perdu si la destinée +1 > 6.*

### **Wall of fire (mur de feu)**

*Si vous avez un AT-AT piloté présent à un site, visez un nombre quelconque de troopers (soldats) de l'adversaire présent au même site extérieur ou à un site adjacent. Tirez une destinée. Si la destinée > au nombre de troopers (soldats) visés, ils sont perdus.*

### **Warrant Officer M'Kae (adjudant M'Kae)**

*Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Peut utiliser un point de Force pour prendre un rayon tracteur, la carte Our First Catch Of The Day ( Notre première prise de la journée) ou la carte Besieged (Assiégés) dans la main depuis la pile de cartes de réserve; remélangez les cartes.*

### **Warrior (guerrier)**

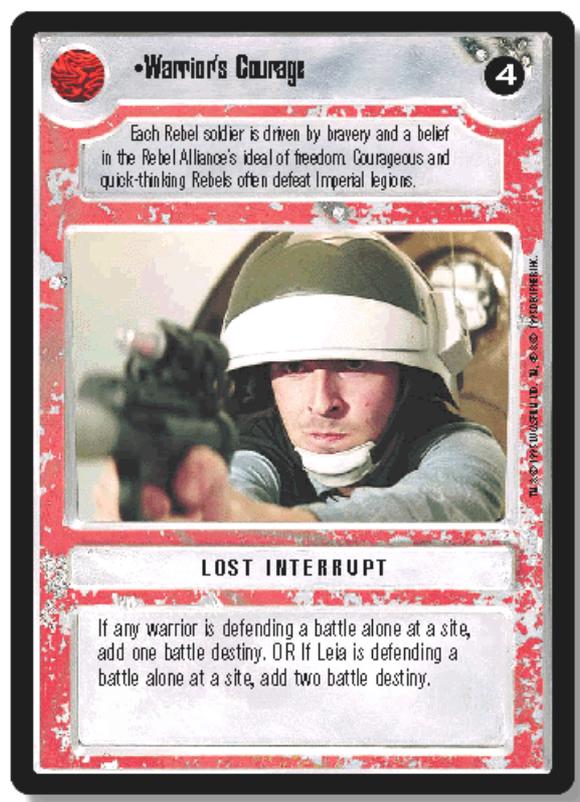


Caractéristique identifiée par une icône de guerrier sur une carte de personnage. Bien que de nombreuses armes de personnages spécifient qu'elles peuvent se déployer seulement sur des guerriers, d'autres armes de personnage se déploient sur des chasseurs de prime, des Jawas etc... et ainsi n'exigent pas un guerrier.

### Warrior icon (icône de guerrier)

Une icône utilisée sur une carte de personnages pour indiquer que le personnage a une compétence de guerrier.

### Warrior's Courage (le courage d'un guerrier)



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