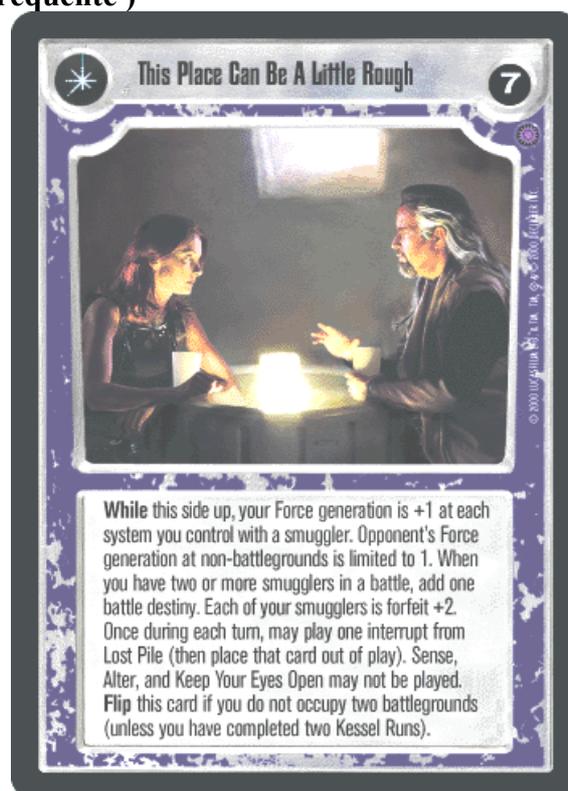


**Watch Your Step / This Place Can Be A Little Rough ( fais attention / cet endroit peut être quelque peu mal fréquenté )**



Quand vous jouez une carte d'interruption depuis la pile de cartes perdues, vous n'avez pas besoin de déclarer quelle carte d'interruption vous êtes en train de jouer, mais vous devez déclarer que vous êtes en train d'utiliser le texte de jeu de l'objectif et que vous êtes en train de l'utiliser en réponse ( si c'est possible ) .

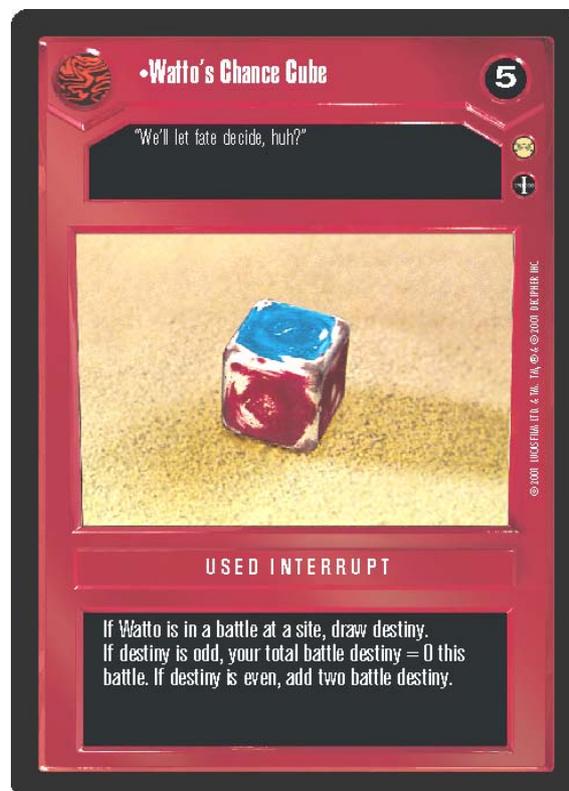
Si une carte d'interruption valide ( c'est à dire une qui peut être légalement jouée dans la " fenêtre " de temps déclarée ) ne peut pas être trouvée dans la pile de cartes perdues ( si une peut être trouvée, elle doit être jouée ), alors l'adversaire peut vérifier suivant la procédure normale . Voir **verification ( vérification )** .

La pile de cartes perdues ne devrait pas être remise en ordre durant une quelconque de ces recherches ou vérifications . Elle n'est pas remélangée .

Une fois qu'elle est résolue ( que ce soit avec succès ou pas ), la carte d'interruption jouée depuis la pile de cartes perdues est mise hors jeu sans tenir compte de où elle était supposée aller . Si elle est " agrippée " ( par exemple par les cartes Tentacle : tentacule ou There'll Be Hell To Pay : ça va chauffer ), la carte d'interruption reste sur la carte qui l'a " agrippée " ( parce que les cartes sur la carte qui a agrippé sont considérées comme hors jeu ) .



### Watto's Chance Cube (le cube de hasard de Watto)



Voir even number (nombre pair).

## We Have A Prisoner (nous avons un prisonnier)



Lorsqu'on capture un personnage qui vient juste d'être décompté comme perte : forfeited ( ou qui vient juste d'être perdu ) en utilisant cette carte d'interruption du côté obscur, ce personnage est capturé après avoir appliqué son décompte en points de perte : forfait value ( si c'est possible, et si ce personnage a été touché par une arme qui a réduit sa valeur en points de perte : forfait, cette valeur en points de perte : forfait est restaurée à sa valeur normale pour ce point précis ) mais avant d'être placé dans la pile de cartes perdues . De cette façon, les cartes déployées sur ce personnage ( par exemple, la carte Bounty : la prime ou une arme ) ne sont pas placées dans la pile de cartes perdues . Ceci est une exception spécifique à la règle **just lost** ( **vient juste d'être perdue** ) . Voir **capturing characters** ( **la capture des personnages** ) .

La première fonction de cette carte d'interruption peut capturer un personnage perdu ou compté en perte de points lors d'une bataille depuis un système ou un secteur, si vous avez une escorte potentielle disponible à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial à cette localisation.

## We'll Handle This / Duel Of The Fates ( nous allons nous occuper de ça / le duel des destins )

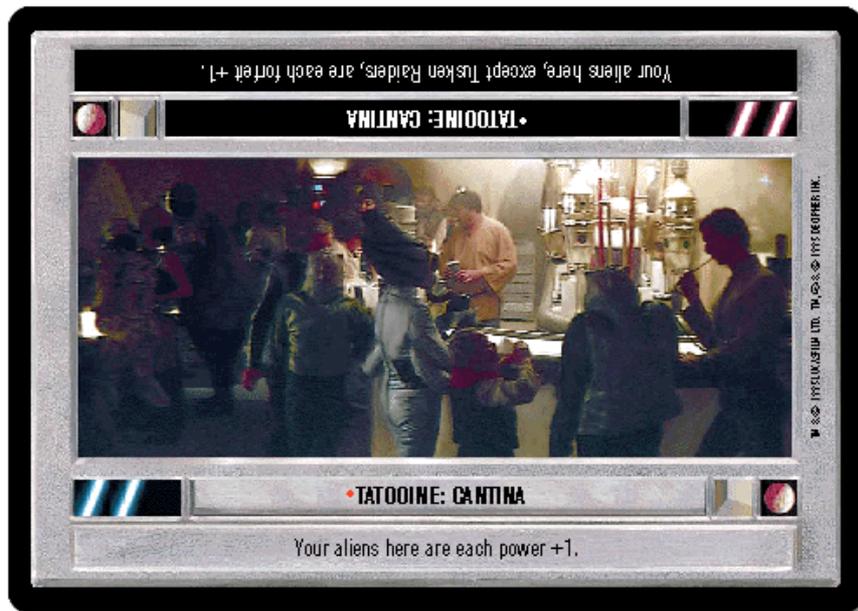


Lorsqu'on perd un combat au sabre laser de 5 points ou plus, la Force perdue doit venir de la pile de cartes de réserve, mais si cela n'est pas possible, peut-être perdue depuis la main, la pile de cartes utilisées ou la pile de Force .

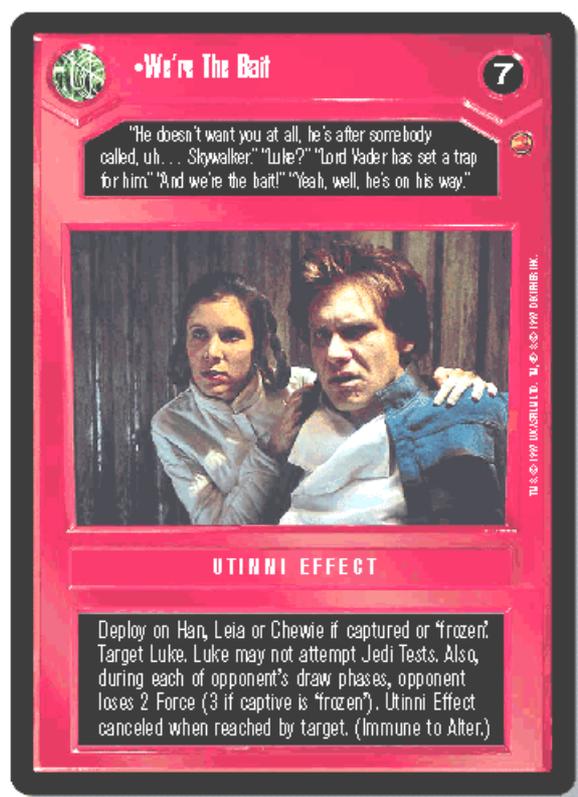
Voir **Let them make the first move / At last we will have revenge ( Laissez les porter le premier coup / Nous aurons à la fin notre revanche )** .

**We're all going to be a lot thinner ( V ) ( nous allons tous devenir un peu plus minces ( V )**

Cette carte d'interruption réinitialise le nombre de base que vous utilisez lorsque vous calculez votre activation pour votre tour. Vous totalisez toutes les icônes de l'adversaire, en y incluant tous les modificateurs qui affectent les icônes de force de l'adversaire ( fournis par l'un ou l'autre joueur ), ensuite vous appliquez tous les modificateurs qui affectent votre génération de force. Par exemple vous n'incluriez pas toutes les icônes "mangées" par un Sleen et vous n'activeriez pas de force à la carte Cantina de votre adversaire si la carte Watch your step ( fais attention là où tu marches ) était en jeu.



We're The Bait (nous somme l'appât)



Cet effet utinni peut viser Luke même s'il est sur Dagobah (comme cela est signifié par la restriction du Jedi Test : le test Jedi) . We're The Bait (nous sommes l'appât) est annulé si le captif ou le personnage gelé sur lequel il est déployé est libéré .

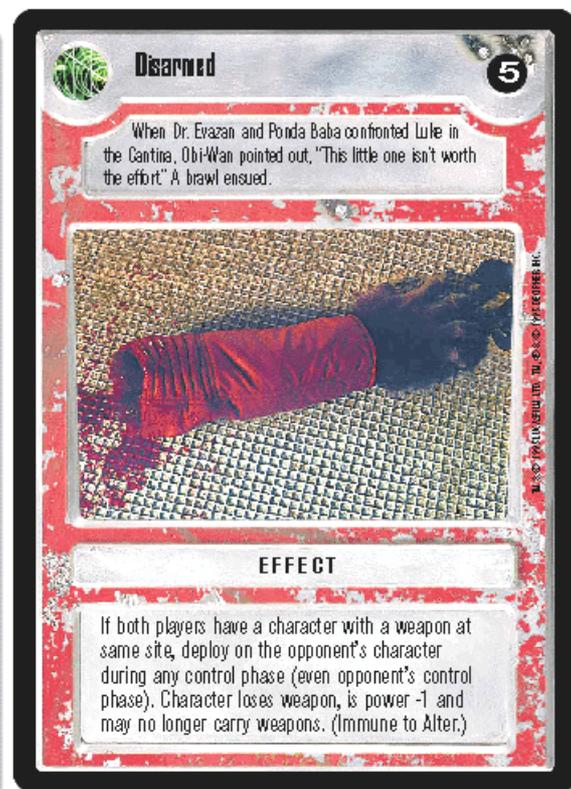
### **Weapon destiny (destinée de l'arme)**

La destinée est tirée lorsqu'on fait feu avec une arme (différente de la destinée de bataille). Tirer une destinée d'armes est obligatoire une fois que vous avez tiré avec cette arme. Si une arme spécifie plus d'un tirage de destinée, vous devez tirer le nombre requis.

### **Weapon levitation (lévitation d'une arme)**



Vous ne pouvez pas initier une carte Weapon levitation ( lévitation d'une arme ) ( fonction perdue ) si le personnage voleur est incapable de " porter " une arme . Par exemple, un B'omarr Monk ( moine B'omarr ), ou un personnage Disarmed ( désarmé ) .



## Weapons (armes)

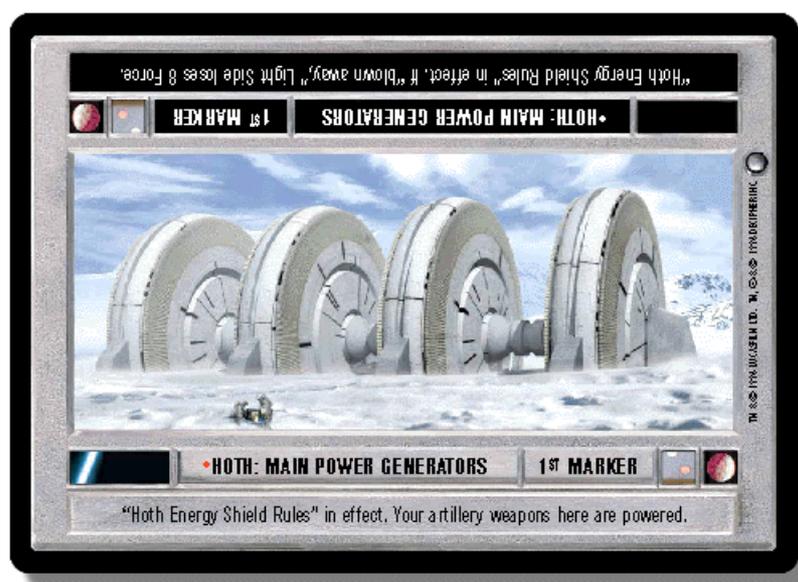


Type de carte comme indiqué par l'icône sur le coin en haut et à gauche de la carte ( voir la couverture intérieure de la règle du jeu ou du glossaire pour une liste d'icônes ). Les cartes d'armes indiquent le matériel utilisé par les personnages, les vaisseaux spatiaux, les véhicules ou même une étoile de la mort durant une bataille afin d'infliger des dommages spécifiques contre des forces de l'adversaire. Vous n'avez pas besoin d'une arme pour initier une bataille, mais elles fournissent des avantages à votre côté si vous en avez ! Les armes sont divisées en sous types distincts qui décrivent où elles se déploient et dans certains cas, comment elles opèrent. Ces sous types sont : les armes d'artillerie, les armes automatisées, les armes de personnages, les armes de l'étoile de la mort, les armes de l'étoile de la mort II, les armes de vaisseau spatial, les armes de véhicule et les armes d'escadrons.



### Weapon - artillery ( arme - artillerie )

Une sorte d'armes qui est déployée sur un site. A l'inverse de la plupart des autres armes, les armes d'artillerie habituellement ont des cases de coûts de déploiement et de comptabilisation en valeur de points de perte. Pour tirer avec votre arme d'artillerie, vous devez avoir votre propre source d'énergie ( un droïde énergétique ou un quelconque générateur à fusion ) présente. Le site Hoth : main power generators ( Hoth : les générateurs d'énergie principale ) dit aussi qu'il peut alimenter en énergie les armes d'artillerie du côté lumineux .



Une arme d'artillerie ne peut pas être déplacée à moins qu'il ne le soit spécifié. Si une arme d'artillerie qui peut être portée est détruite ( telle que par la carte overload : surcharge ) en étant portée, les cartes portant cette arme seront aussi perdues.

### Weapons - automated ( armes - automatisées )

La plupart des armes automatisées spécifient quand elles peuvent être " tirées " ( ou quand elles " explosent " ) dans leur texte de jeu. Si une arme automatisée ne spécifie pas ceci, alors elle peut être tirée durant une bataille comme une quelconque autre arme. Parce qu'elles soient "automatisées " vous n'avez pas besoin d'un personnage présent pour les utiliser.

Les cartes qui vous permettent de tirer avec une arme en dehors de la phase de bataille ( par exemple les cartes Sniper : tireur embusqué, Sorry About The Mess : désolé pour le désordre, Blasted Droid : droïde sur lequel on a tiré ou Suppressive Fire : tir suppressif ) peuvent seulement être utilisées pour " faire feu " avec une arme automatisée qui ne contient pas d'autre moment spécifique pour son action de faire feu.



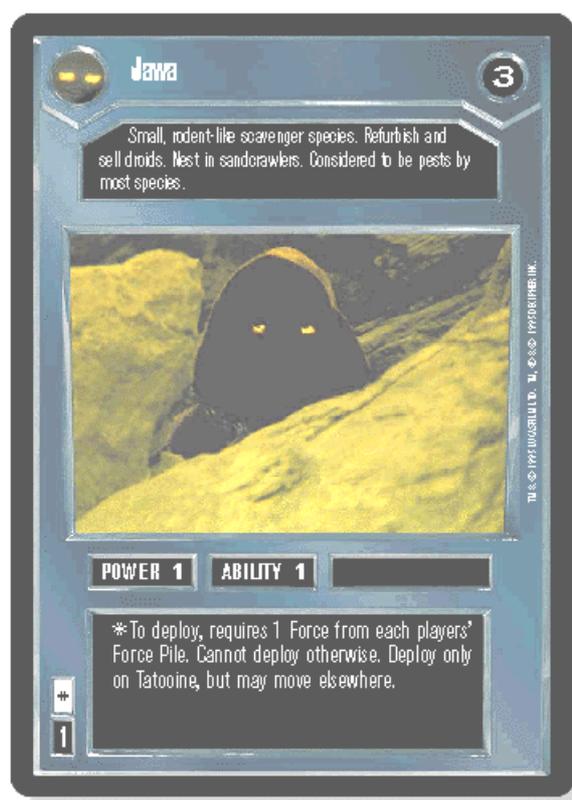


Ainsi vous ne pouvez pas utiliser la carte Sniper ( tireur embusqué ) pour " faire feu " avec un seeker ( sonde chercheuse ), une mine ou une carte Explosive Charge ( charge explosive ) mais elle peut être utilisée pour faire feu avec une carte Laser Projector ( projecteur laser ).



### Weapons-deploying and carrying (armes-déploiement et transport)

Chaque arme et équipement spécifient sur qui ou sur quoi il peut être déployé et quel est le coût du déploiement (s'il y en a). Bien que de nombreuses armes de personnages spécifiques se déploient seulement sur des guerriers, d'autres armes de personnages se déploient sur des chasseurs de prime, des Jawas etc... et ainsi n'exigent pas un guerrier. Vous ne pouvez pas déployer des armes ou des équipements sur les personnages de votre adversaire (à moins que cela soit spécifiquement permis par la carte elle-même).



Vous pouvez déployer autant d'armes et d'équipements que vous le désirez sur votre personnage, votre véhicule ou votre vaisseau spatial et même en double, mais vous êtes restreint sur le nombre d'armes que vous pouvez utiliser dans une bataille.

Voir **weapons - firing or swinging ( using ) : arme - faire feu ou asséner ( utilisation )**.

Certains personnages, tels que Kabe et RA-7, ont un texte de jeu qui leur permet de porter des armes qu'ils ne peuvent utiliser.



Une arme ou un équipement fournissant un modificateur permanent (par exemple, Tatooine Utility Belt : la ceinture d'utilitaires de Tatooine, Hoth Survival Gear : l'équipement de survie de Hoth) ne compte pas comme "utilisant" cette arme ou cet équipement pour les buts des règles de transport.

