

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.

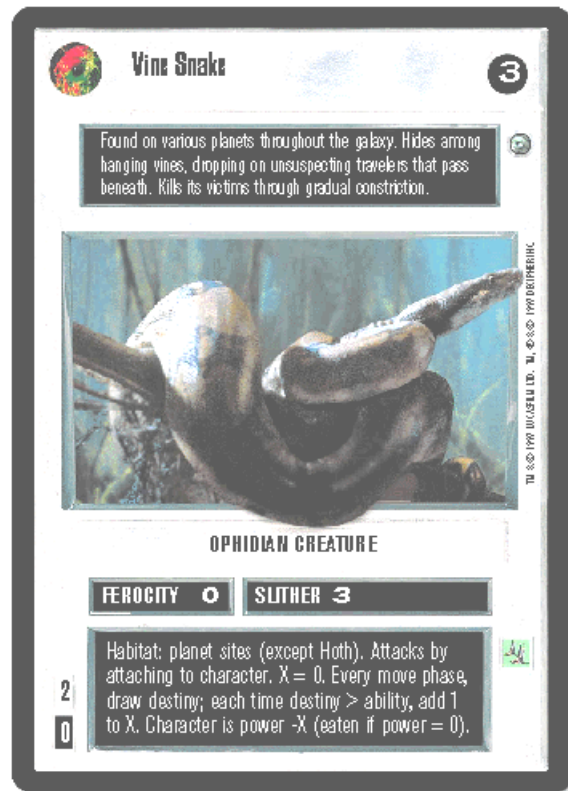
En plus (quand la carte ou le type de carte que vous avez recherché n'a pas été trouvé et que votre adversaire l'a vérifié), vous ne pouvez pas utiliser cette carte, ou une carte du même nom pour rechercher ou regarder à travers le même jeu ou la même pile de nouveau ce tour .

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 .

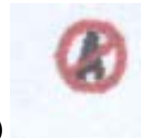
Dans la série virtuelle numéro 3, trois nouvelles icônes sont introduites :

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.

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) .

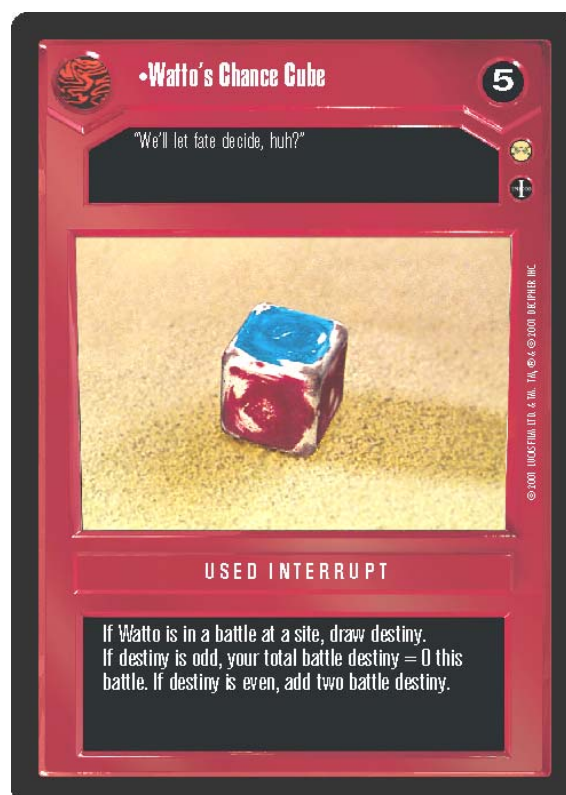
Si une carte d'interruption valide (c'est à dire une qui peut être légalement jouée dans la " fenêtre " de temps déclarée) ne peut pas être trouvée dans la pile de cartes perdues (si une peut être trouvée, elle doit être jouée), alors l'adversaire peut vérifier suivant la procédure normale . Voir **verification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

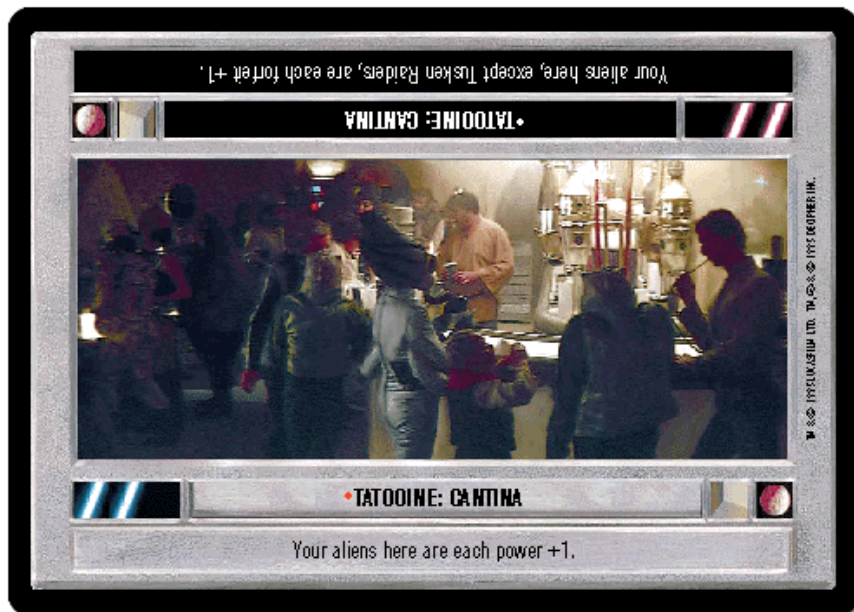


Lorsqu'on perd un combat au sabre laser de 5 points ou plus, la Force perdue doit venir de la pile de cartes de réserve, mais si cela n'est pas possible, peut-être perdue depuis la main, la pile de cartes utilisées ou la pile de Force .

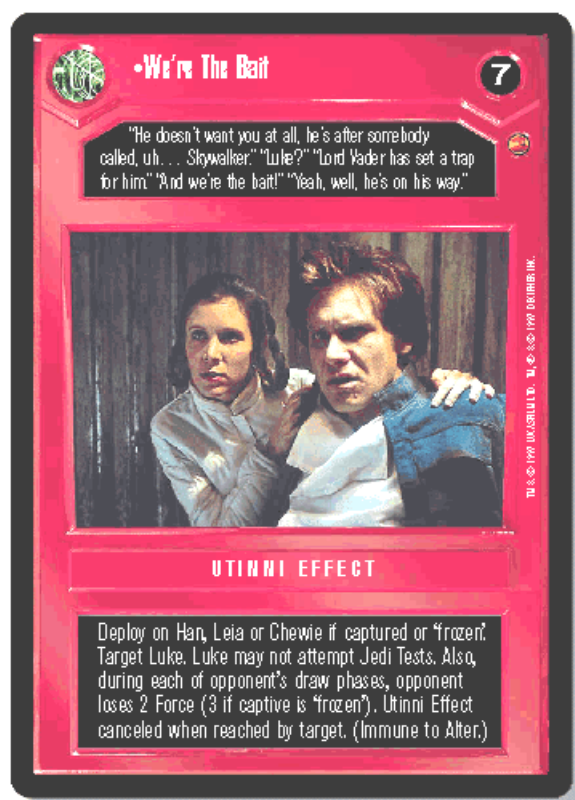
Voir **Let them make the first move / At last we will have revenge (Laissez les porter le premier coup / Nous aurons à la fin notre revanche)** .

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)

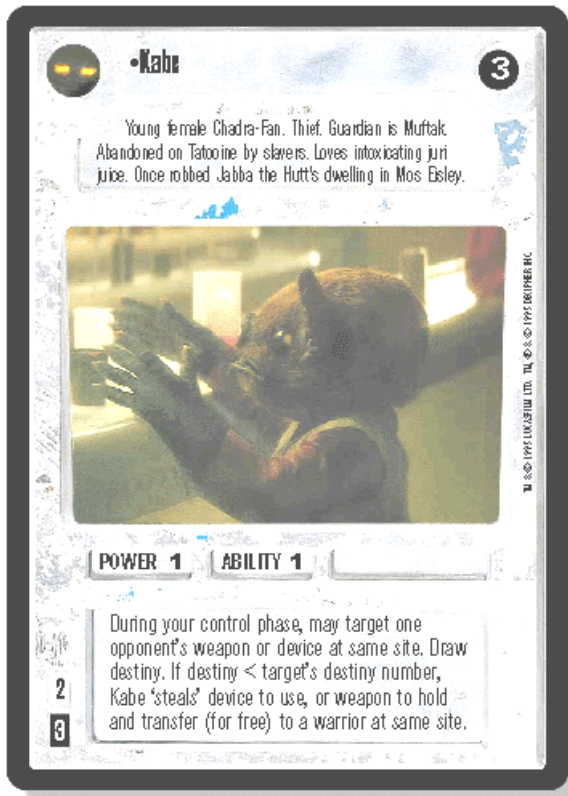
Chaque arme et équipement spécifient sur qui ou sur quoi il peut être déployé et quel est le coût du déploiement (s'il y en a). Bien que de nombreuses armes de personnages spécifiques se déploient seulement sur des guerriers, d'autres armes de personnages se déploient sur des chasseurs de prime, des 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.



Weapons – fire repeatedly (armes – faire feu à répétition)

Une arme qui dit qu'elle peut " tirer à répétition " (par exemple Antipersonnel laser cannon, Boba Fett's blaster rifle, Light repeating blaster rifle) doit effectuer tous ses tirs en une seule séquence, comme une action .



En d'autres termes, vous ne pouvez pas tirer avec cette arme, ensuite tirer avec une arme différente, ensuite revenir à la première arme pour faire usage de sa capacité de tir à répétition. Vous devez achever tous les tirs que vous souhaitez faire avec cette arme avant de transmettre l'opportunité de tirer avec une arme à votre adversaire .

Chaque tir individuel est une action séparée à l'intérieur de la principale action qui est de tirer à répétition .

De telles armes peuvent tirer à répétition avec des cartes telles que Sniper (tireur embusqué) et Blasted droid (droïde attaqué au blaster) .



Si une arme qui tire à répétition a son coût en point de Force pour tirer modifié (par exemple un personnage portant la carte Mercenary Armor : l'armure du mercenaire peut tirer avec des blasters gratuitement), ce modificateur s'appliquera seulement au premier tir effectué dans une séquence de tir à répétition. Tous les tirs ultérieurs se feront à un coût normal.



Weapons-firing (les armes-le tir)

Vous pouvez tirer avec une arme seulement quand vous êtes en train de :

- viser quelque chose qui est en train de participer à une bataille; ou
- viser une créature que vous êtes en train d'attaquer; ou
- utiliser une carte spéciale telle que les cartes Sniper (tireur embusqué) ou Target The Main Generator (Visez le générateur principal).



Normalement, l'arme et la cible doivent être présents ensemble, cependant les **long range weapons (armes à longue portée)** vous permettent de viser quelque chose à une localisation différente. Dans ce cas, à la fois l'arme et la cible doivent être présents à leur localisation respective. Vous ne pouvez pas tirer avec des armes vers vos propres personnages, vos propres véhicules ou vos propres vaisseaux spatiaux même s'ils ont été capturés. Cependant, vous pouvez tirer avec des armes vers des cartes qui ont été une fois les vôtres mais qui sont maintenant utilisées par votre adversaire (des cartes qui sont passées de l'autre côté, qui ont été volées, qui ont été gagnées au Sabacc, etc...)

Les **Automated weapons (armes automatiques)** telles que les sondes chercheuses (seekers) et les mines visent des cibles comme spécifié sur les cartes plutôt que durant une bataille ou une attaque.

Weapons – firing or swinging (using) : armes – faire feu ou frapper (utiliser)

" Faire feu " est un terme général qui s'applique à l'acte de viser avec toutes les armes, y compris les sabres laser, les haches, un bâton gaffi .



A moins que cela ne soit spécifié autrement, chaque personnage, véhicule ou chasseur stellaire peut utiliser seulement une arme et un équipement par tour. Les vaisseaux spatiaux de la classe escadron peuvent utiliser trois armes différentes et trois équipements par tour. Les vaisseaux spatiaux capitaux peuvent utiliser un nombre quelconque d'armes et d'équipements par tour. Toute arme prise de façon individuelle peut seulement être utilisée une fois par bataille et une fois par attaque (à moins qu'elle ne puisse tirer à répétition).

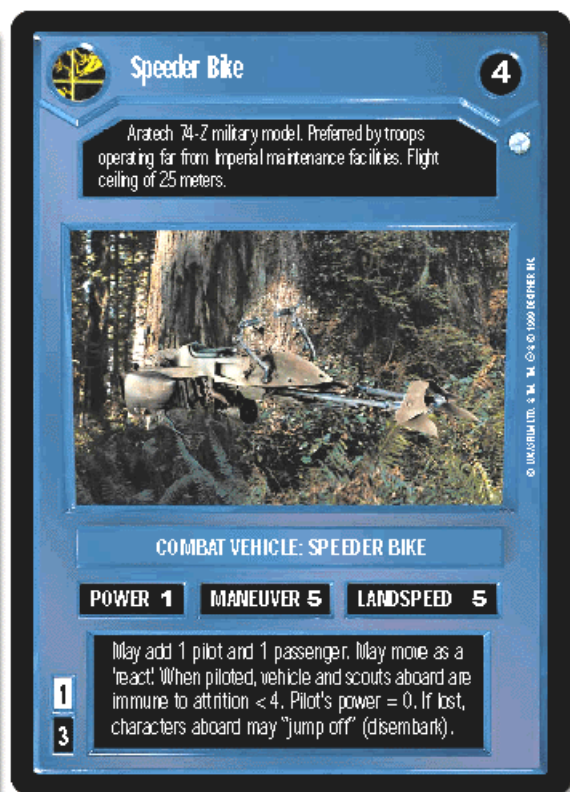
Une arme ou un équipement en train d'être porté par un personnage, un vaisseau spatial ou un véhicule qui ne peut pas normalement avoir cette arme ou cet équipement déployé sur lui-même est sur la table seulement pour début d'unicité, pour les actions qui retirent cette arme du personnage et les actions qui visent les armes ou les équipements volés (si elles étaient en effet volées !) . Par exemple Vader portant une carte volée Obi-Wan Kenobi's lightsaber (le sabre laser d'Obi-Wan Kenobi) est considéré comme étant en train de " porter " une arme volée (le sabre laser) mais il n'est pas " armé " , " en train d'utiliser " ou " avec " une arme.



Vader ne peut pas l'asséner, ne peut pas obtenir un bonus de drainage de Force de ce sabre laser, n'obtient pas un bonus durant un duel épique et ne peut pas recevoir un bonus de puissance au site Cloud City : Lower Corridor (la cité des nuages : corridor inférieur), mais le côté lumineux peut viser ce sabre pour le voler (par exemple avec la carte Weapon Levitation : lévitation d'une arme) et la récupérer.



Bien que les armes de vaisseau spatial, de véhicule et d'artillerie puissent nécessiter un pilote, un conducteur ou un personnage présent ou " à bord " afin qu'elle puisse être tirée, tirer avec une telle arme ne compte pas comme " utiliser une arme " pour ce personnage (bien que cela compte comme une utilisation d'une arme pour le véhicule ou le vaisseau spatial concerné). Ainsi un Biker scout (éclaireur à moto) pilotant un speeder bike (moto fonçeuse) peut tirer avec la carte speed bike canon (canon de moto fonçeuse) et avec son arme de personnage dans la même bataille.



Une arme ou un équipement fournissant un modificateur continu (par exemple la carte Tatooine Utility Belt : la ceinture de service de Tatooine, le texte d'un sabre laser " ajoute à un drainage de Force ") ne compte pas comme " utiliser " cette arme ou cet équipement à l'encontre de la règle " peut utiliser seulement une arme, (un équipement) par tour".



Ainsi Qui-Gon peut ajouter un bonus à un drainage de Force avec la carte Qui-Gon Jinn's Lightsaber (le sabre laser de Qui-Gon Jinn), et encore tirer avec un blaster durant la bataille. De plus, appliquer de tels modificateurs ne compte pas comme tirant ou assénant cette arme .



Le tir des armes survient comme ci-dessous :

(1). Choisissez votre arme pour tirer - votre arme et la carte sur laquelle elle est déployée doivent être en train de participer à une bataille pour commencer l'action de tir. Une arme peut seulement tirer une fois par bataille ou une fois par attaque et souvenez vous que votre personnage, votre véhicule et vos vaisseaux spatiaux non capitaux peuvent utiliser seulement une arme par tour. Tous les coups pour tirer sont payés.

(2). sélectionnez votre cible - vous pouvez seulement viser une carte de l'adversaire qui est en train de participer à la bataille, et qui est présente avec votre arme en train de tirer.

(3). résolvez le tir de l'arme - tirez une destinée (si c'est possible) et appliquez tous les effets de l'arme.

(4) Répétez les phases 1 à 3 si votre arme "peut tirer à répétition". Voir **weapons - fire repeatedly (arme - tir à répétition)** .

Les exceptions à ces règles sont :

- Des armes (telles que les mines) et certains textes de cartes (tels que ceux de sniper : tireur embusqué) permettent à une arme de tirer quand elle n'est pas dans une bataille. Voir **weapons : firing outside of the battle phase (armes - faire feu en dehors d'une phase de bataille)** et **weapons automated (armes - automatisées)**.
- certaines armes (et certaines cartes) vous permettent de viser une carte dans une bataille à une localisation différente (qui n'est pas présente avec l'arme). Dans ce cas, à la fois l'arme et la cible doivent être présentes à leur localisation respective (c'est à dire, aucune ne peut être dans un lieu fermé). L'arme qui fait feu ne doit pas être en train de participer à une bataille, mais la cible doit l'être. Voir **long-range weapons (armes à longue portée)**.

Weapons – firing outside of the battle phase (armes – tir en dehors de la phase de bataille)

Certaines cartes d'interruption (telles que la carte Sniper : tireur embusqué) ou le texte de jeu d'un personnage (tel que la carte Weequay marksman : le tireur d'élite Weequay) vous permettent de tirer avec une arme en dehors d'un phase de bataille .



Quand vous utilisez cette interruption pour tirer avec une arme, les règles ci-dessous s'appliquent :

- . L'exigence habituelle pour la cible de l'arme d'être en train de participer à une bataille ou d'être en train d'attaquer ne s'applique pas .
- . Une arme qui peut viser des personnages peut viser un espion Undercover (clandestin) .



- . Une **long-range weapon (arme à longue portée)** peut utiliser sa portée complète .
- . Une arme qui **fire repeatedly (tire à répétition)** peut le faire ainsi, mais si la carte d'interruption ou le texte de jeu le permet à l'arme de tirer gratuitement, seul le premier tir effectué avec une arme à répétition est gratuit – tous les autres tirs sont à un coût normal de la Force .

La phrase " toutes les cibles touchées sont immédiatement perdues" s'applique seulement aux armes qui " touchent " vraiment les cibles . Les autres armes ont leur résultat normal . Voir **hit (touché)** .

Weapon - firing starship weapons (arme - faire feu avec des armes de vaisseau spatial)

Votre vaisseau spatial 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 vaisseau spatial .

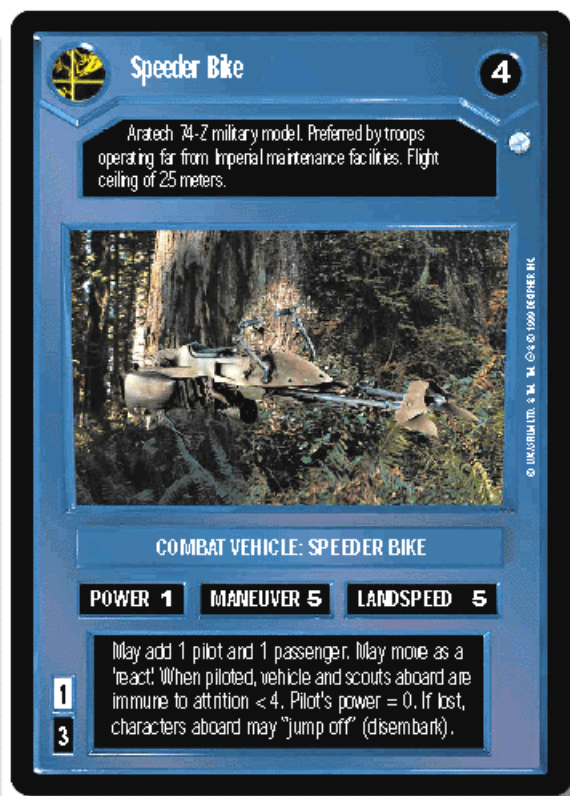


Weapons – firing (using) : armes – faire feu (utilisation)

" Faire feu " est un terme général qui s'applique au fait de viser avec une arme quelconque, incluant les sabres lasers, les haches...

A moins que cela ne soit spécifié autrement, chaque personnage, véhicule ou chasseur stellaire peut utiliser seulement une arme et un équipement par tour. Les vaisseaux spatiaux capitaux peuvent utiliser un nombre quelconque d'armes et d'équipements par tour. Toute arme particulière peut seulement être tirée une fois par bataille et une fois par attaque (voir ci-dessous).

Bien que les armes de vaisseau spatial, de véhicule et d'artillerie puissent requérir un pilote, un conducteur ou un personnage présent ou " à bord " afin d'être tirées, tirer avec une telle arme ne compte pas " comme utiliser une arme " pour ce personnage (bien que cela compte comme utilisation d'une arme pour le véhicule ou le vaisseau spatial concerné). Ainsi un Biker Scout (un éclaireur à moto) pilotant un Speeder Bike (moto rapide) peut faire feu avec la carte Speeder Bike Cannon (le canon de la moto rapide) et son arme de personnage dans la même bataille.



Une arme ou un équipement fournissant un modificateur continu (par exemple la carte Tatooine Utility Belt : la ceinture d'utilitaires de Tatooine, le texte d'un sabre laser " ajoute au drainage de Force " ne compte pas comme " utiliser cette arme ou cette équipement.



Les armes font feu :

- seulement durant une bataille (ou quand vous être en train d'attaquer une créature),
- seulement sur une cible qui est présente au même endroit que l'arme.
- seulement sur les cartes de votre adversaire
- pas plus d'une fois par bataille ou attaque.

Les exceptions à cette règle sont :

- certaines cartes vous permettent de tirer avec une arme quand vous n'êtes pas dans une bataille. Voir **weapons - firing outside of the battle phase (armes - en train de faire feu en dehors de la phase de bataille)**
- des armes (et certains textes de jeu) vous permettent de viser quelque chose à une localisation différente (qui n'est pas présent au même endroit que l'arme). Dans ce cas, à la fois l'arme et la cible doivent être présents sur leur localisation respective (c'est à dire ni l'un ni l'autre ne peut être enfermé). Voir **long-range weapons (armes à longue portée)**.
- des armes peuvent tirer plus d'une fois par bataille ou par attaque. Voir **fire repeatedly (tirer à répétition)**
- la plupart des armes automatisées telles que les sondes chercheuses et les mines visent des cartes comme il est spécifié sur ses cartes, plutôt que durant une bataille ou une attaque. Voir **weapons - automated (armes - automatisées)**.

Weapon - firing vehicle weapons (arme - faire feu avec des armes de véhicule)

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



Weapon - hit (arme - touché)

Terme pour une cible qui a été touchée avec succès par une arme quelconque qui spécifie " cible touchée " dans son texte de jeu. La cible est repérée en tournant la carte de côté jusqu'au segment de dommages de la bataille, auquel moment la cible doit être perdue en comptabilisant sa valeur de perte .

Si la bataille se termine avant le segment de dommages, alors toutes les cartes " touchées " sont immédiatement perdues. Toute carte " touchée ", mais ne participant pas à une bataille, (par exemple une arme qui est utilisée par le biais d'une carte d'interruption telle que la carte Sniper : tireur embusqué, ou le personnage qui est exclu) est immédiatement perdue .



Il devrait être noté que tout autre effet d'une arme à part " Hit " : " touché " (par exemple capturé, valeur de perte = 0, perdue) est appliqué immédiatement lors de la résolution du tirage de destinée de l'arme .

Weapon - ion weapons (arme - armes à ions)

Une arme à ions endommage de façon conceptuelle, les circuits électroniques et les systèmes mécaniques des vaisseaux spatiaux et des droïdes, mais il n'aboutit pas au fait qu'une cible soit " touchée ". Les résultats d'une arme à ions sont immédiats.

La plupart des armes à ions sont des canons à ions qui veulent réduire la puissance, le blindage, la manoeuvre et / ou l'hypervitesse à 0 (voir **unmodifiable values : valeurs non modifiables**). Cette réduction est permanente à moins qu'elle ne soit réparée par une carte spécifiquement capable de le faire (par exemple R5-D4, R5-A2, la carte Fire Extinguisher : extincteur d'incendie).



La phrase " toutes les armes à bord de la cible sont perdues " se réfère seulement aux armes que le vaisseau spatial visé peut utiliser (c'est à dire les armes de vaisseau spatial déployées sur le vaisseau spatial, pas les armes déployées sur d'autres cartes à l'intérieur du vaisseau spatial).

Weapon - long -range weapons (arme - armes à longue portée)

Certaines armes (par exemple la carte Assault Rifle : fusil d'assaut) spécifient qu'elles peuvent viser des cartes à des localisations autres que les localisations de l'arme. Votre guerrier, votre véhicule etc... portant une telle arme n'a pas à participer à une bataille, ou une attaque afin de faire feu avec cette arme. Cependant, vous devez être en train de :

- viser quelque chose qui est en train de participer à une bataille; ou
 - viser une créature que vous êtes en train d'attaquer;
 - utiliser une carte spéciale, telle que les cartes Sniper (tireur embusqué), Blasted Droid (droïde attaqué au blaster) ou Target The Main Generator (visez le générateur principal).
- Les armes à longue portée peuvent être utilisées plus d'une fois par tour, bien qu'elles soient néanmoins limitées à une fois par bataille (comme toutes les autres armes).

Weapons- transferring (armes-transfert)

Durant votre phase de déploiement, vous pouvez transférer une arme (ou un équipement) depuis l'un de vos personnages, vos véhicules ou vos vaisseaux spatiaux à une autre telle carte présente en utilisant une Force égale au coût de déploiement de l'arme (ou de l'équipement) . Bien que ceci ne soit pas considéré comme un déploiement, vous devez souscrire à toutes les restrictions de déploiement qui concerne ces armes.

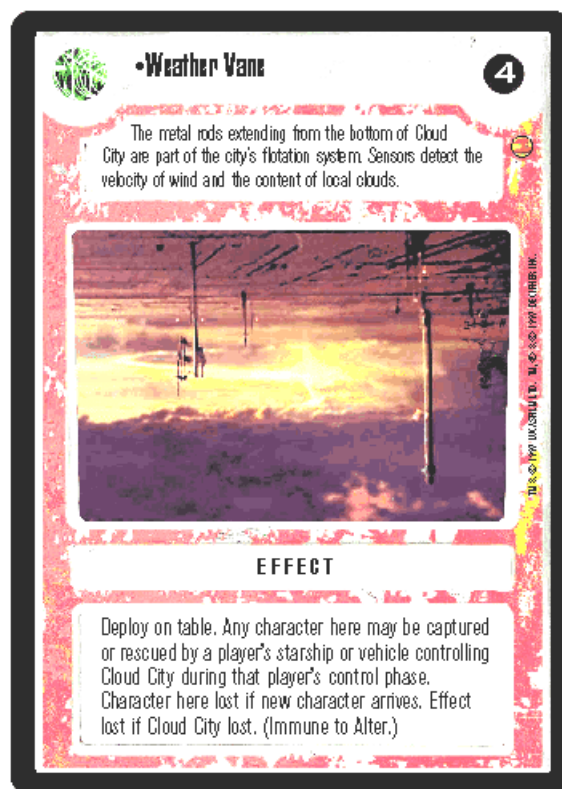
Weapons phase (phase des armes)

Ce terme a été remplacé par le terme **Weapons Segment (segment des armes)**.

Weapons segment

Voir **battle -weapons segment (bataille-segment des armes)** .

Weather Vane (la girouette du temps)



Seul le joueur du côté obscur peut capturer des personnages ici (voir **capturing : capture**). Un personnage porté disparu est sur la table pour les règles, les actions, ou les conditions qui spécifiquement se réfèrent à des cartes sur la carte Weather Vane (la girouette du temps) . En plus, un personnage porté disparu unique (•) ou d'utilisation en nombre restreint (•• , •••) compte néanmoins pour les restrictions spécifiées par les règles d'unicité et de persona (personne) .

Toutes les cartes visant ou déployées sur ce personnage sont traitées comme si ce personnage était porté disparu (voir **missing : porté disparu**) . Si une escorte est sur le point d'être relocalisée vers la carte Weather Vane (la girouette du temps), tous les captifs que ce personnage est en train d'escorter sont libérés .

WED-10 16 'Techie' Droid (WED-10 16 'Droid Techie')



Lorsqu'il est à un site de planète extérieur ou à une aire de mise à quai, une fois par tour, vous pouvez perdre un point de Force pour placer un vaisseau spatial "touché" ou un véhicule "touché" au même site, à un site adjacent, à un système connexe ou à un secteur des nuages connexe dans la pile de cartes utilisées plutôt que dans la pile de cartes perdues.

WED 15-1662 'Treadwell' Droid (Droïde 'Treadwell' WED 15-1662)



Ajoute une immunité pour une attrition < 2 à tous vos véhicules et vos droïdes à la même localisation. Aussi, si le droïde "Treadwell" est à une aire de mise à quai, il ajoute une immunité pour l'attrition <3 à tous vos chasseurs stellaires au système connexe et aux secteurs connexes.

WED-9- M1 'Bantha' Droid (Droïde Bantha WED-9-M1)



Ajoute une immunité pour une attrition < 2 à tous vos véhicules et vos droïdes à la même localisation. Aussi, si le droïde Bantha est à une aire de mise à quai, ajoute une immunité pour une attrition < 3 à tous vos chasseurs stellaires au système connexe et aux secteurs connexes et peut annuler la carte Latéral Damage (Dommages latéraux)

Ce droïde n'est pas un Bantha (véhicule créature) et ne peut pas être visé en tant que tel. Quand il est à une aire de mise à quai, ce droïde annulera la carte Lateral Damage (Dommages latéraux) à tout système (pas seulement le système connexe) .

Wedge Antilles

Ajoute 3 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Quand il pilote Red 2 (Rouge 2), ajoute aussi 2 à la manoeuvre et tire une destinée de bataille s'il n'est pas capable de faire autrement. Peut utiliser un point de Force pour prendre une carte Corellian Slip dans sa main depuis la pile de cartes de réserve. Remélangez les cartes.

Conformément à la société Lucasfilm, le personnage de Wedge Antilles fut joué par deux acteurs différents : le premier par Jack Klaff, et ensuite Denis Lawson. Jack Klaff apparaît sur la carte de Wedge Antilles et Denis Lawson apparaît sur la carte de Commander Wedge Antilles.

Weequay marksman (tireur d'élite weequay)

Se déploie seulement sur Tatooine . Peut tirer avec une arme durant votre phase de contrôle (à un coût double de la Force) . Peut utiliser 2 points de Force pour " assassiner " tout personnage qui vient juste d'être " touché " par un Weequay marksman (tireur d'élite weequay) (la victime est immédiatement perdue) .

Voir hit (touché) .

Well Earned Command (un commandement bien gagné)



Cette carte n'est *pas* considérée comme ayant la **characteristic** (caractéristique) d'hologramme.

We're Doomed (nous sommes condamnés)



Cette carte d'interruption n'est pas une réponse à une drainage de Force.

Wes Janson



Ajoute 1 aux tirages de destinée d'armes de tout véhicule ou vaisseau spatial où il est à bord comme passager (ajoute 3 s'il est à bord de Rogue 3 ou s'il est avec Wedge ou Jek).
 La phrase "avec Wedge ou Jek " sur ce personnage signifie chaque fois que Dack a une présence à la même localisation que Wedge ou Jek.

WHAAAAAAAAAOOOOW!



Cette carte d'interruption relocalise un personnage après qu'il ait été défait mais avant qu'il soit mangé .

What id Thy Bidding, My Master ? (quels sont vos souhaits, mon maître ?)



Se déploie sur l'empereur ou n'importe quel système . Vise un personnage dont la légende utilise le mot " empereur " . La cible ne peut pas utiliser son habileté pour tirer une destinée de bataille et est exclu de la possibilité de pouvoir être le " personnage ayant la plus haute habileté " . L'effet utinni est annulé quand il est atteint par la cible .

What're You Tryin' To Push On Us ? (A Quoi essayez-vous de nous inciter à faire ?)

Voir l'équivalent du côté obscur, **There'll Be Hell To Pay (ça va barder)**.

Winner of battle (gagnant d'une bataille)

Voir **battle-Winner and loser (bataille-gagnant et perdant)**.

Wiorkettle



Cet alien est un mâle. (voir **gender of characters : sexe des personnages**).

Wioslea



Errata :

Durant votre phase de contrôle, vous pouvez utiliser un point de Force pour viser un véhicule de **transport inoccupé** de l'adversaire, ou un droïde présent. Tirez une destinée. Si la destinée > au nombre de destinée de la cible, utilisez une Force égale au coût de déploiement de la cible pour "acheter la cible" (utilisez la comme si elle était volée) .

With (avec)

A moins que cela ne soit spécifiquement noté autrement, tout **battle destiny modifier** : **modificateur de destinée de bataille** (ou battle destiny canceler : annulateur de destinée de bataille) qui dépend du fait que deux ou plusieurs caractères soient "avec" l'un ou l'autre, ne peut pas être initié à moins que tous ces personnages ne soient en train de participer à la bataille.

Wokling (V)



Voir **deploy cost** (**coût de déploiement**).

La fonction "une fois dans la partie" de cet effet ne peut pas être utilisée pour prendre dans la main un effet qui cite tout coût de déploiement dans son texte de jeu (tel que Beggar : le mendiant).

Woof

Se déploie seulement à Tatooine. Puissance de +2 lorsqu'il se défend à une bataille, à un site du palais de Jabba. Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote (3 s'il pilote un vaisseau spatial indépendant ou si Jabba est à bord).

Wuher

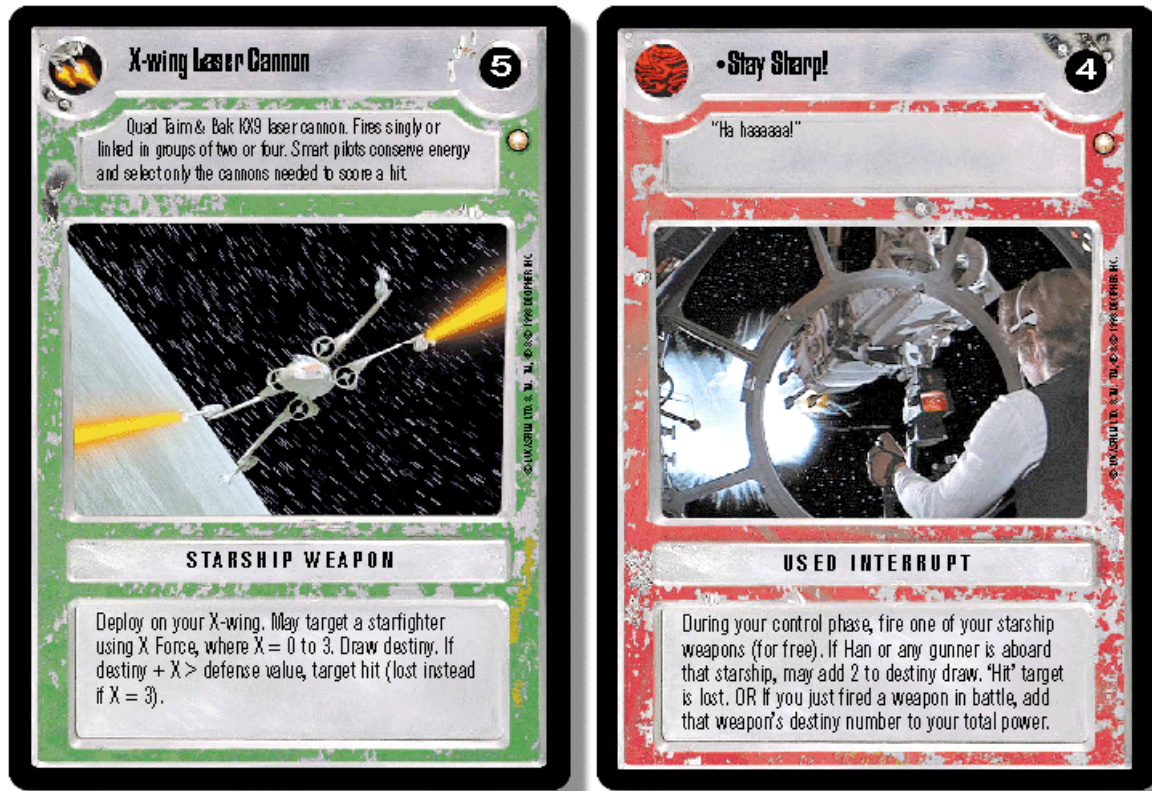


La capacité de cet alien à obliger à ce que des armes et des droïdes soient perdus est une **automatic action (action automatique)**.

Wyron Serper

Une fois durant chacune de vos phases de contrôle, vous pouvez jeter un coup d'oeil sur X cartes sélectionnées au hasard depuis la main de l'adversaire, où X = le nombre des icônes de Force du côté obscur au même site. Aussi, quand vous êtes en train de tirer une destinée, ajoutez 2 à la destinée de toute carte avec le mot "Scan" (détection) dans le titre.

X-wing Laser Cannon (canon laser d'aile X)



Si vous tirez gratuitement avec ce canon laser (par exemple, en utilisant une carte d'interruption telle que Stay Sharp ! (reste rapide !), X est de zéro .

Yade M'rak



Yade peut seulement prendre votre destinée de course qui vient juste d'être tirée (du côté obscur) dans la main, pas celle de votre adversaire.

Yavin 4 location deployment (déploiement à une localisation de Yavin 4)
Voir **location (localisation)**.

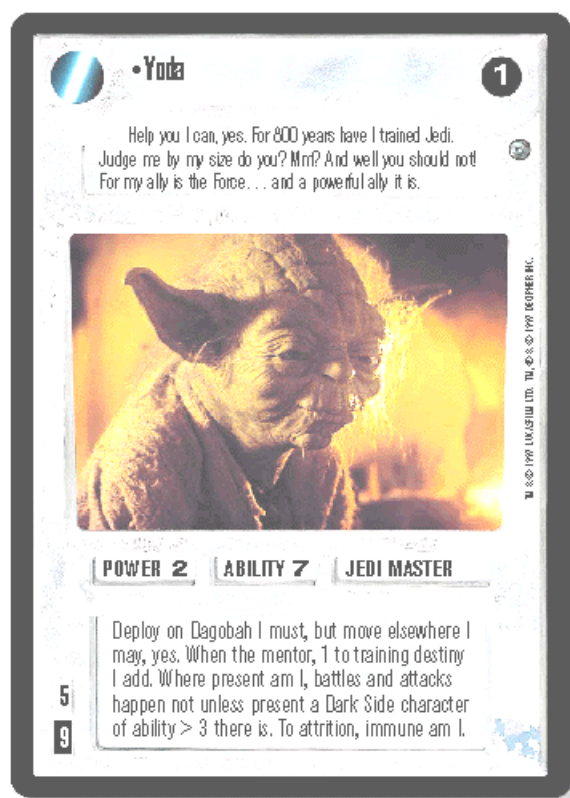
Yavin IV sentry (V) : la sentinelle de Yavin IV
Voir **Death star sentry (V) : Sentinelle de l'étoile de la mort (V)** .

Yerka Mig



Cet effet Utinni n'est pas un personnage et ne peut pas être visé comme un personnage. Yerka Mig se déploie et se déplace comme un personnage mais il ne requiert pas la présence d'icône de Force et ainsi ne compte pas à l'encontre de la capacité d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial. Lorsqu'il est à un système ou une localisation de secteur, Yerka Mig n'affecte pas la puissance de l'adversaire.

Yoda



" Note, tu voudras, sur ma carte , une icône il y a, oui. Maître Jedi, elle signifie, et une icône de Force du côté lumineux, elle inclut. Quand sur la table je suis, un point de Force supplémentaire tu peux activer "

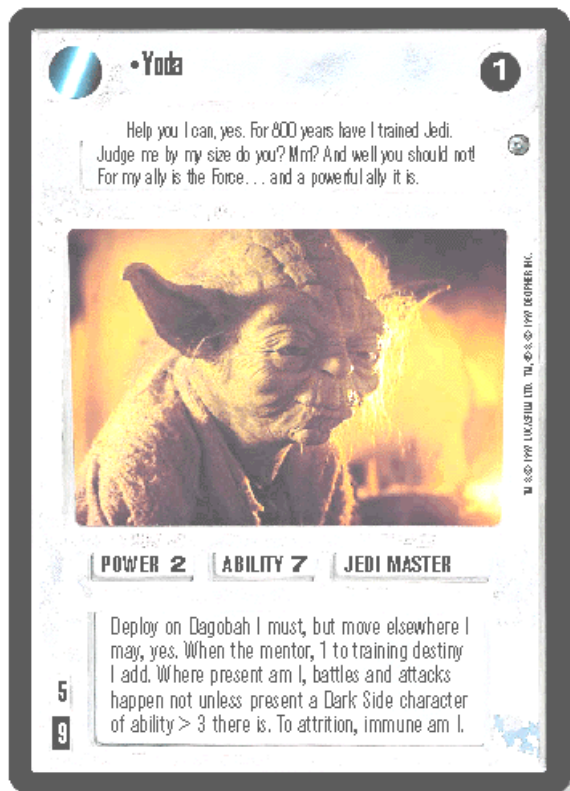
Un personnage du côté obscur d'une habileté > 3 est seulement requis pour initier une bataille (ou une attaque) à la localisation de Yoda . Ainsi, même si ce personnage est exclu plus tard, la bataille continuera (en supposant qu'une autre présence du côté obscur est encore en train d'y participer) .

Voir **Jedi master** (**maître Jedi**) .

Yoda's Gimer Stick



Le texte permettant les batailles sur cette carte remplace seulement (quand la planète Dagobah est placée) le texte de Yoda qui empêche l'initiation de bataille à la localisation de Yoda .



Il ne prime pas sur toute autre règle ou des restrictions d'initiation de bataille basées sur une carte (telles que l'exigence d'une présence ou le texte limitatif sur la carte Duel Of The Fates : le duel des destins) .



Yoda, Senior Council Member (Yoda, membre ancien du conseil)



Yoda peut relocaliser seulement un autre Jedi à chaque phase de déplacement du côté lumineux .

You can either profit by this... / Or be destroyed (Vous pouvez soit tirer avantage de ceci ... / Ou être détruit)



La versio de Han qui est déployée par le joueur du côté lumineux doit néanmoins respecter les restrictions de déploiement de cette carte . Ainsi, les cartes TK-422 et Captain Solo ne sont pas des cartes de départ légales .



Comme Han gelé ne peut pas être déplacé, il ne peut pas être visé par la carte Trap door (la trappe)



ou être transféré comme prisonnier . Voir **movement – unlimited – relocating cards between locations (mouvement – illimité – relocalisation des cartes entre des localisations)**, **movement – unlimited – prisoner transfers (mouvement – illimité – transferts de prisonniers)** .

Si Chall Began est déployé par le joueur du côté obscur en utilisant le texte de départ de cette carte d'objectif, alors ce joueur a le droit de chercher dans sa pile de cartes de réserve et de prendre un alien non-unique dans sa main .

Voir **captives – frozen (captifs – gelés)** .

You May Start Your Landing (vous pouvez commencer votre atterrissage)



" Occupez avec un AT-AT " signifie que vous devez occuper la localisation, et que l'AT-AT doit lui même avoir de la présence (telle qu'un pilote permanent), ou avoir une présence à son bord (telle qu'une carte de personnage) .

You must Confront Vader (tu dois te mesurer à Vader)



Ceci, le sixième et dernier test Jedi, permet à Luke (ou à Leia) de devenir finalement un chevalier Jedi en se mesurant à Vader en duel . A l'inverse des autres tests Jedi, ce dernier ne requiert pas que sa cible soit sur Dagobah . Notez que le tirage de destinée requis pour passer le test est une partie d'un duel, et ainsi n'est pas une " destinée d'entraînement " (elle n'est pas sujette aux modificateurs de destinée d'entraînement) .

You Overestimate Their Chances (vous surestimez leur chances)



Cette carte d'interruption ne triple pas l'attrition (voir **battle : bataille**).

You Want This, Don't You ? (tu veux ça, n'est ce pas ?)



Si la carte de personnage Luke with lightsaber (Luke avec son sabre laser) est sur la table, cette carte annule seulement le texte sur cette carte qui est entre parenthèses .

You will go to the Dagobah system (tu iras au système Dagobah) (V)

Lorsqu'on utilise cette carte pour déplacer un personnage vers un site de Dagobah, ceci est considéré comme un déplacement illimité.

Le texte de jeu actuel :

Durant votre phase de contrôle, déplacez un quelconque de vos personnages à un site de Dagobah OU durant votre phase de déploiement, déployez depuis la pile de réserve un personnage, un vaisseau spatial, un véhicule, une arme ou un équipement à un site de Dagobah (sans tenir compte des restrictions de déploiement de Dagobah). Remélangez la pile de carte de réserve.

Your cards (vos cartes)

Voir **owner (propriétaire)**.

Your destiny (ta destinée)



Quand elle est déployée sur la carte Bring Him Before Me (amenez le devant moi), cette carte d'effet est néanmoins considérée comme étant sur la table . Cette carte reste à l'endroit sur la table et fonctionnera normalement même si la carte Bring Him Before Me (amenez le devant moi) est retournée sur son côté de destinée 7 .



Your Eyes Can Deceive You (vos yeux peuvent vous decevoir) .

Voir l'équivalent du côté lumineux, **Eyes In The Dark (Des yeux dans l'obscurité) .**

Zero

Voir **even number (chiffre pair) .**

Zev Senesca

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il pilote Rogue 2, ajoute aussi 3 à la manoeuvre et peut tirer une destinée de bataille s'il n'est pas capable autrement.

Zuckuss

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Peut se déplacer gratuitement en réaction. Une fois durant chaque bataille, il peut utiliser un point de Force pour obliger un alien d'une habileté < 3 au même site d'avoir une valeur de perte = 0 pour le reste du tour. Immunisé à l'attrition < 3.

Zuckuss ' Snare Rifle (le fusil à pièges de Zuckuss)

Se déploie sur Zuckuss , ou utiliser un point de Force pour le déployer sur un quelconque chasseur de prime. Peut viser un personnage ou une créature en utilisant deux points de Force. Tirez une destinée. Le personnage est capturé si la destinée -1 > la valeur de défense. La créature est perdue si la destinée +1 > la valeur de défense.

Section V : Liste des noms des personnes

La plupart du temps, une référence en abrégé à un personnage, ou à un sujet particulier de Starwars est évidente, utilisant habituellement seulement le prénom ou le nom. Par exemple, toute référence à Vader se réfère de façon évidente à toutes les cartes représentant la personne de Darth Vader. De façon similaire, les cartes Vader's light saber (le sabre laser de Vader) et Darth Vader's Light Saber (le sabre laser de Darth Vader) sont la même arme, et ainsi seulement une peut être sur la table à un moment quelconque . Piett est le nom de personne pour, soit le capitaine Piett , soit l'amiral Piett et, Boba Fett est représenté par les carte Boba Fett, Boba Fett With blaster Rifle (Boba Fett avec son fusil blaster), et Boba Fett in slave I (Boba Fett dans l'esclave I) .

La liste suivante montre les noms standards pour des " personnes " variées de l'univers de Starwars partout où toute carte peut être connue par plus d'un nom. Chaque fois qu'une carte quelconque ou un texte de règle quelconque se réfère au nom standard d'une personne, il se réfère à toute carte qui représente cette personne. Par exemple, une référence à " Lando " affecterait toutes les cartes qui " contiennent " une personne de Lando Calrissian, telle que la carte de personnage du côté obscur ou du côté lumineux Lando Calrissian, LandoWith Blaster Pistol (Lando avec son pistolet blaster), Tamtel Skreej, et Lando in Millennium Falcon (Lando dans le faucon millénaire) .

Amidala (aussi décrite dans son déguisement de servante comme Padmé) .

C-3PO (aussi représenté comme Threepio, See-Threepio etc...)

Chewie (the Wookiee, Chewbacca)

Dofine (the Neimoidan, Daultay Dofine)

Emperor (toutes les cartes représentant l'empereur Palpatine, comme il est dépeint dans les épisodes IV à VI).

Falcon (The Millenium Falcon, aussi le Gold Squadron I à la bataille de Endor)

Gunray (the Neimoidian, Nute Gunray)

Haako (The Neimoidian, Rune Haako)
Han (aussi vu déguisé comme le soldat d'assaut TK-422).
How (The Neimoidian, Tey How)
Lando (vu aussi déguisé dans la cour de Jabba, Tamtel Skreej)
Leia (aussi vue déguisée à la cour de Jabba comme Boushh, et qui se voit citée comme Daughter of Skywalker : la fille de Skywalker).
Luke (que l'on voit aussi cité comme Son of Skywalker : le fils de Skywalker)
Maul (Darth Maul)
Mara Jade (aussi dépeinte comme Arica)
Obi-Wan (inclut tous les Ben Kenobi)
Palpatine (toutes les cartes représentant le Sénateur pour Naboo, comme il est dépeint dans l'épisode I : la menace fantôme).
R2-D2 (qui se voit aussi cité comme Artoo, Artoo-Detoo etc...)
Red 2 : Rouge 2 (le vaisseau spatial de Wedge, aussi appelé Red Squadron 1 : escadron rouge 1)
Skywalker (se réfère à toute version de Luke, Leia, Shmi, ou un " Vader qui est passé au côté lumineux " : Anakin) .

CONTACTER DECIPHER

Décipher fournit de nombreux outils conçus pour vous aider à apprendre plus sur le jeu de cartes à collectionner *Star Wars* et à l'apprécier. Aussi, il y a une communauté entière de joueurs, y compris les détaillants, les volontaires appelés "squadron members" (membres d'un escadron) qui se tiennent prêts à vous aider. Les façons dont vous pouvez obtenir plus d'informations de Decipher incluent les suivantes :

<p>http://www.decipher.com http://www.gamesplayersnetwork.com</p>	<p>site web avec les nouvelles les plus récentes, des échantillons de jeu, des listes de cartes et des images, les calendriers des tournois, les bases de données de joueurs, un tableau d'affichage de discussion interactive, des ventes aux enchères et des tableaux d'affichage de vente, des annonces de nouveaux produits, des informations sur les membres d'escadrons, etc...</p>
<p>rules@swccgpc.com ccgcustomerservice@decipher.com</p>	<p>adresse email pour les questions sur le jeu. adresse email pour les autres questions; vous pouvez aussi appeler ou écrire à decipher Inc., P.O. Box 56, Norfolk, Virginia 23501, (757) 623-3600.</p>
<p>Majordomo@decipher.com :</p>	<p>serveur de liste de discussion email- inclut les mots "Help : aide" ou "lists : listes" dans le corps de votre message email; les listes de discussion peuvent être également souscrites vers ou depuis notre site web.</p>
<p>Emailback@decipher.com</p>	<p>système de réponse par email automatique - inclut le mot "catalogue" dans votre ligne de sujet .</p>
<p>(757) N2D-NEWS (623-6397)</p>	<p>système de réponse par fax automatique- appel depuis un téléphone à touche.</p>

PHASES DE VOTRE TOUR DE JEU

ACTIVATION

Vous pouvez activer la Force depuis votre pile de cartes de réserve vers votre pile de Force .

CONTROLE

Vous pouvez initier un drainage de Force à chaque localisation que vous contrôlez .

DEPLOIEMENT

Vous pouvez déployer des cartes depuis votre main vers la table .

BATAILLE

Vous pouvez initier une bataille à chaque localisation que les deux joueurs occupent .

Segment des armes

Segment de puissance

Segment des dommages

DEPLACEMENT

Vous pouvez déplacer vos cartes de localisation en localisation .

TIRAGE DE CARTES

Vous pouvez tirez des cartes depuis votre pile de Force vers votre main .