Tagge Seeker (sonde chercheuse de Tagge)

Cette arme peut seulement viser un guerrier d'une habilité inférieure à 3 ou un Tagge d'une habilité inférieure à 3.

Take (prendre)
Le texte de jeu qui vous permet de prendre une ou plusieurs cartes depuis un jeu ou une pile de cartes ne peut pas être initié si ce jeu ou cette pile n'a plus de carte.
Voir aussi **deploy from Reserve Deck (déploiement depuis la pile de cartes de réserve), hand-empty (main-vide), peeking at cards (jeter un coup d'oeil furtif sur des cartes)**.

Take the initiative (prendre l'initiative)
Voir l'équivalent du côté obscur **Sneak attack** (**attaque furtive**) .

Takeel

Cette carte d'interruption peut être initiée seulement après que tous les **destiny draws (tirages de destinée)** aient été effectués par les deux joueurs. Ainsi, cette action requiert que les deux joueurs tirent exactement une destinée de bataille chacun.
Pour tous les buts, les deux nombres de destinées s'échangent. Toute action ou modificateur ultérieur qui affecte la destinée d'un joueur (par exemple, la carte Han's Dice : les dés de Han), affecteront le nouveau nombre de ce joueur.

Taking cards from a deck or pile (prendre des cartes depuis un jeu ou une pile de cartes)
De nombreuses cartes vous permettent d'accéder directement à votre pile de cartes, habituellement en prenant une carte dans la main ou en déployant une carte depuis cette pile de cartes directement.
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 quelconque pour quelle sorte de cartes vous pouvez prendre, vous devez révéler cette carte après qu'elle ait été obtenue . De cette façon, votre adversaire peut vérifier que vous avez pris une carte correspondant aux critères spécifiés. Cependant, quand il vous est permis de prendre " any card " (" une carte quelconque "), vous n'avez pas à révéler la carte choisie, à moins que vous ne récupériez cette carte depuis votre pile de cartes perdues .
Si le texte initial fournit plus d'une carte candidate qui peut être prise depuis la même pile de cartes, il vous est permis de déclarer une action en spécifiant uniquement la carte que vous êtes en train d'utiliser pour la rechercher. Vous pouvez alors regarder dans votre pile de cartes avant de choisir laquelle des cartes vous souhaitez prendre .
Une fois que la recherche a été initiée, un joueur doit prendre une carte quand c'est possible. Si votre recherche échoue pour trouver une carte correspondant aux critères donnés, votre adversaire peut vérifier cette pile de cartes afin de prouver qu'aucune carte candidate ne pouvait être prise. Voir **verification (vérification)**.

Après la recherche vous devriez replacer la pile de cartes sans la mélanger, à moins que cela ne soit indiqué autrement.

Tallon roll (le tonneau de Tallon)

Errata :
Visez deux chasseurs stellaires (votre TIE/ln et un quelconque chasseur stellaire rebelle) présents au même système ou au même secteur . Chaque joueur tire une destinée . L'adversaire totalise sa destinée et la puissance de son vaisseau spatial . Vous totalisez votre destinée, la puissance de votre TIE et la manœuvre de votre TIE . Celui qui présente le total le plus bas perd son chasseur stellaire .
Vous pouvez utiliser cette interruption pour viser un chasseur stellaire non piloté; cependant , comme un chasseur stellaire non piloté ne peut pas utiliser sa puissance ou sa manœuvre, elles sont considérées comme étant de zéro .
Si les deux joueurs ont le même total, aucun chasseur stellaire n'est perdu .

Talz

Durant le segment de dommages d'une bataille, vous pouvez perdre en valeur de points cet alien à la place d'un personnage "touché". Cette capacité peut être utilisée même si Talz a été "touché" (la valeur de perte des Talz satisfait à ces deux "tirs au but"). Ni le Talz, ni la cible originelle ne sont affectées par d'autres résultats de l'arme, tels que "valeur de perte = 0" ou "ne peut pas être utilisé pour satisfaire l'attrition".

Tamizander Rey
Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Vos vaisseaux spatiaux peuvent se déplacer du même site extérieur gratuitement. Lorsqu'il est à la carte Echo Docking Bay (la baie d'arrimage de Echo), une fois à chaque tour, peut permettre à un personnage sur Hoth d'être immunisé à la carte The Shield Doors Must Be Closed. (Les portes du bouclier doivent être fermées).

Tamtel Skreej
Se déploie seulement sur Tatooine. Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Une fois dans la partie, la carte Undercover (clandestin) peut se déployer sur Tamtel depuis la pile de cartes de réserve; remélangez les cartes. Lorsqu'il est à un site que vous contrôlez, les rebelles sont immunisés à la carte None Shall Pass (Personne ne passera) à ce site.

Tantive IV
Vaisseau spatial capital : corvette corellienne
Peut être déployé même sans présence ou icône de Force. Peut ajouter 3 pilotes et 4 passagers. A une capacité de mise à quai de vaisseau. Un pilote permanent fournit une habileté de 2.

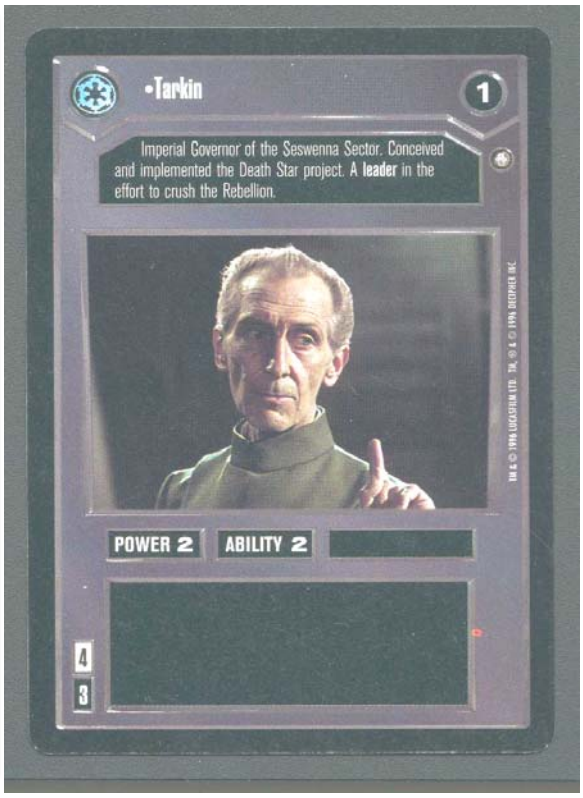
Target (viser)

Acte de sélectionner et d'identifier une chose particulière telle qu'une carte, une pile de cartes, la main, un joueur, une icône, etc... pour un but spécifié par une carte ou une règle. Aussi un synonyme pour la chose qui est visée.
Une carte n'a pas explicitement à utiliser le mot "viser" pour viser quelque chose. Une action qui affecte une cible affecte *seulement* cette cible (par exemple la carte Lateral Damage : dommages latéraux réduit à 0 la valeur de perte d'un vaisseau spatial, mais pas un personnage quelconque à bord).

Targeting Computer (ordinateur de visée)

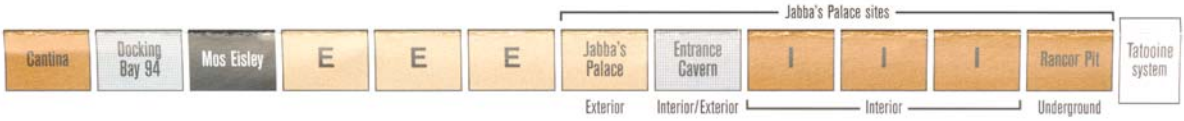
L'utilisation de cet équipement pour tirer avec une arme deux fois requiert une utilisation normale de la Force pour les deux tirs. Lorsque vous tirez de façon séparée, vous pouvez tirer vers la même cible deux fois ou vers deux cibles différentes. Lorsque vous faites feu de façon combinée, ajoutez les deux totaux de destinée ensemble contre une simple cible.

Tarkin Seeker (sonde chercheuse de Tarkin)



Cette arme peut seulement viser un alien d'une habilité inférieure à 3 ou un Tarkin d'une habilité inférieure à 3 (tel que le Tarkin trouvé dans le Jedi Pack : le paquet des Jedi).

Tatooine location deployment (déploiement des localisations de Tatooine)
La disposition des sites de Tatooine est montrée ci dessous.



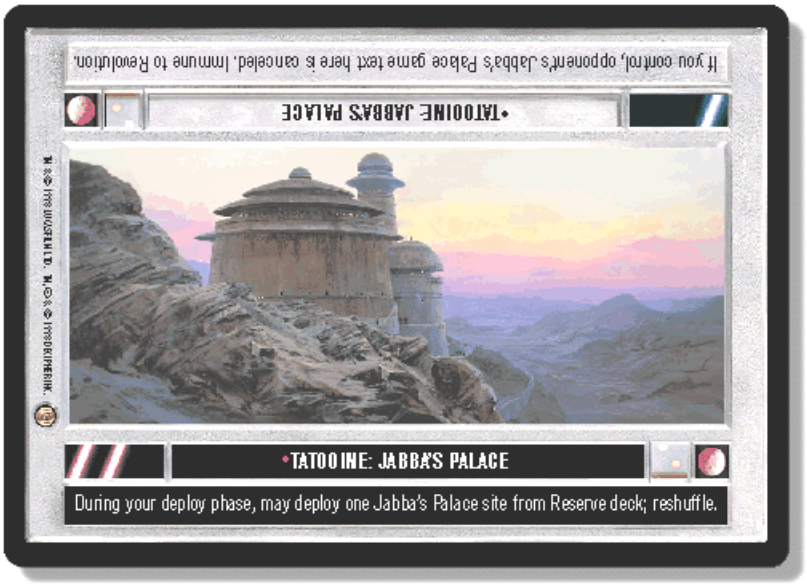
Pour garder ensemble les 3 sites qui représentent le port spatial de Mos Eisley, le site Tatooine : Mos Eisley a une règle de déploiement spéciale. Il ne peut pas être séparé de la carte Cantina ou de la carte Docking Bay 94 (aire de mise à quai 94) par d'autres sites extérieurs.

Tatooine : Desert (Tatooine : le désert)

Le texte de jeu de cette localisation non unique empêche les personnages avec une vitesse terrestre de moins de 2 de s'éloigner; cependant, il n'affecte pas le mouvement des véhicules ou d'autres sortes de mouvements tels que le transport par navette, l'atterrissage et le décollage. Les personnages avec une vitesse terrestre plus grande que 1 (par exemple Kal' falnl C'ndros, Boba Fett) peuvent s'éloigner du désert, mais le personnage moyen a besoin d'une espèce d'assistance (par exemple un véhicule pourrait être déployé pour sauver des personnages piégés dans le désert, et certaines cartes d'interruption augmentent temporairement la vitesse terrestre.)

Tatooine :Jabba's Palace, Tatooine : le palais de Jabba
Cette localisation est considérée comme étant un site du Jabba's Palace (palais de Jabba) .

Tatooine :Jabba's Palace (LS) , Tatooine : le palais de Jabba (côté lumineux)



Le texte de jeu du côté obscur sur cette localisation ne peut pas obliger le joueur du côté obscur à perdre de la Force avant que le 1er tour ait commencé (par exemple, s'il s'est déployé en utilisant la carte d'interruption de départ, Careful Planning : planification prudente).

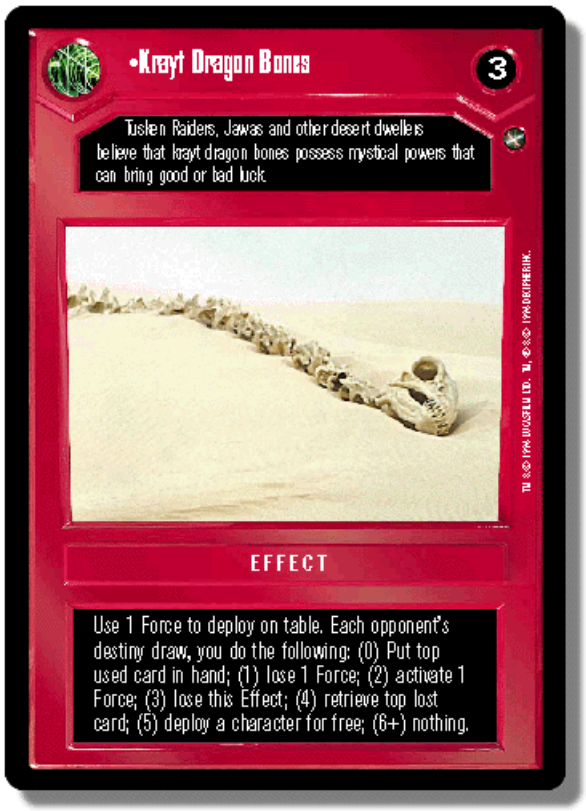
Tatooine : Lars' Moisture Farm (light Side) -Tatooine : la ferme hydroponique de Lar's (côté lumineux)
Beru Lars et Luke se déploient à -1 ici.

Tatooine : Podrace Arena (Tatooine : l'arène de la course de modules)
Toutes les destinées de course empilées sur l'arène ne sont pas considérées comme étant sur la table, et ne sont pas " à cette localisation " . Voir **podracer – race destiny and race total** (**module de course – destinée de course et total de course**) .

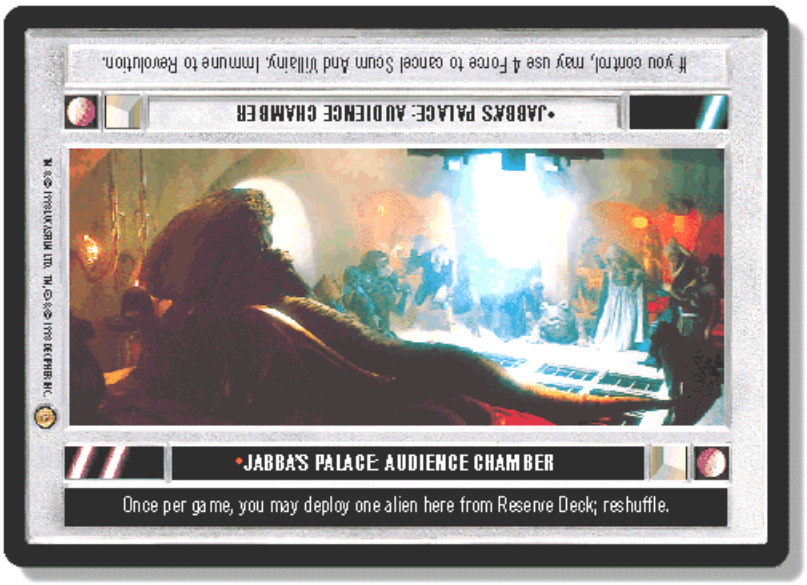
Tauntaun
Peut ajouter 1 "cavalier" (passager). Se déploie seulement sur Hoth. Habileté =1/4. Peut se déployer en réaction depuis une bataille. Peut être "sacrifié" (perdu) pour rendre le cavalier immunisé à la carte Exposure (exposition) ce tour.

Tauntaun Handler (l'éleveur de Tauntauns)
Ajoute 2 à la puissance de n'importe quel véhicule créature qu'il chevauche. Lorsqu'il chevauche un Tauntaun , il tire aussi une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement.

Taym Dren-Garen



Quand il est sur Tatooine, peut annuler tout résultat de la carte Krayt dragon bones (les os du dragon de Krayt) . Lorsqu'il est au site Audience chamber (la chambre d'audience), tous vos Tusken raiders (pillards tusken) ont une puissance = 3 et une valeur de perte de +2 .



Voir **unmodifiable values** (**valeurs non modifiables**) .

Tech Mo'r

Ce personnage n'est pas un joueur. (voir **characteristics : caractéristiques**)

Tedn Dahai

La capacité de cet alien d'empêcher les aliens du côté obscur d'utiliser leur texte de jeu dure "pour le reste du tour" même si Tedn est perdu.