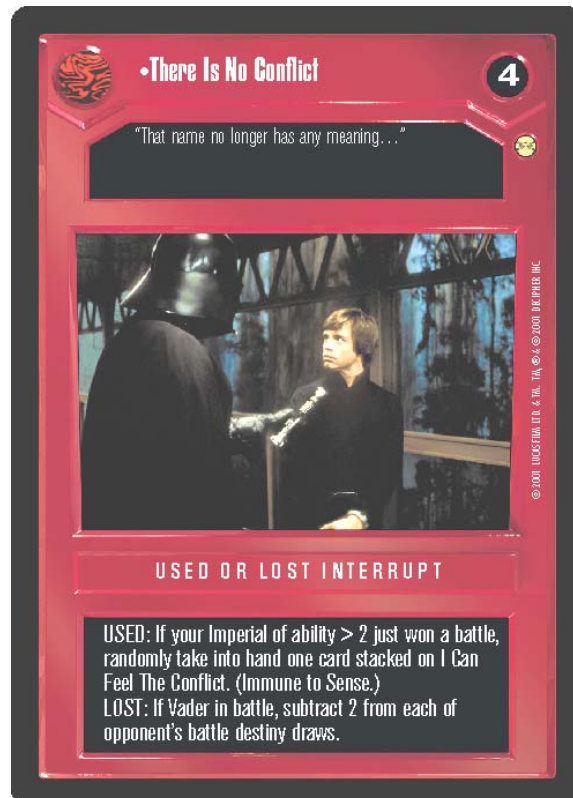


There Is Good In Him / I Can Save Him (Il y a du bon en lui / je peux le sauver)



L'action de capture visant Luke sur le côté de destinée 0 de cette carte d'objectif peut seulement être initiée si Luke peut être arrêté par un impérial . Ceci est une exception aux règles de capture normales . Voir **capturing characters (capture des personnages)** .

There Is No Conflict (il n'y a pas de conflit)



La carte à laquelle il est fait référence dans la fonction utilisée de cette carte d'interruption est prévue comme étant " I feel the conflict " (" je sens le conflit ") .

There'll Be Hell To Pay (ça va chauffer)



Cet effet immédiat, une fois qu'il a eu son résultat, oblige les exemplaires ultérieurs d'une

carte d'interruption avec le même nom (de l'un ou l'autre joueur) d'avoir un coût de Force additionnel .

Si une réponse essaie de relocaliser une carte d'interruption placée sur cette carte (par exemple une carte Sense : sensation, pour annuler la carte d'interruption et l'envoyer vers la pile de carte perdues, la carte A Jedi's resilience : la résistance d'un Jedi pour retourner une carte d'interruption initiant un duel vers la main), elle reste sur l'effet immédiat plutôt qu'être relocalisée .



Les cartes qui stockent une carte d'interruption qui vient juste d'être jouée sur elles, sont appelées " des avaleuses ". Des exemples incluent des effets immédiats comme la carte Grappling Hook et What're You Trying To Push On Us ?, en plus de cartes d'effet comme Allégations Of Corruption (allégations de corruption) .



Une carte d'interruption qui vient juste d'être jouée peut être avalée par seulement une avaleuse quand elle est jouée. Une fois qu'elle est avalée, une autre avaleuse ne peut être jouée pour l'avalier ou avaler des exemplaires ultérieurs de cette carte d'interruption si elles doivent être "stockées".

Si de multiples exemplaires d'une carte d'interruption sont en train d'être affectés par plus d'une avaleuse au même moment (le premier exemplaire est avalé par une carte Tentacle :

tentacule par exemple, qui n'exige pas les copies ultérieures soient stockées), alors les effets sont cumulatifs .



Par exemple, votre adversaire joue la carte Sense (sensation) et vous répondez par la carte Tentacle (tentacule) .



Toutes les cartes du titre Sense (sensation) sont maintenant uniques. Au prochain tour, vous jouez une carte Sense (sensation) et votre adversaire utilise un point de Force pour l'empiler sur la carte A Tragedy Has Occurred (une tragédie est survenue) .



Le prochain tour, votre adversaire joue une carte Sense (sensation) qui est unique, et qui doit être empilée sur la carte A Tragedy has Occurred (une tragédie est survenue) et qui coûte deux points de Force à jouer. Vous ne pouvez pas répondre au jeu de cette carte Sense (sensation) en jouant la carte What're You Tryin' To Push On Us ? (A quoi essayez-vous de nous pousser ?), parce que la carte d'interruption est déjà empilée .



They're on Dantooine (V) (ils sont sur Dantooine (V)

Voir la carte Dantooine base operations (opérations sur la base de Dantooine).

They're still coming through ! (ils passent néanmoins à travers !)



Lorsque cette carte revise la carte Fallen portal (portail tombé), cette carte d'interruption n'a pas besoin de suivre les restrictions de visée originales ; les personnages à l'intérieur des véhicules fermés sont des cibles valides.

They Will Be No Match For You (ils ne feront pas le poids devant toi)



Toute carte du côté obscur qui initie un duel dans lequel Maul participe est considérée comme " Maul initiant un duel ". Ainsi la carte Maul Strikes (Maul frappe) n'annulera pas la carte Hunt Down And Destroy The Jedi (traquez et détruisez les Jedi) tant que cette carte d'effet est en jeu .



This deal is getting worse all the time / Pray I don't alter it any further (Ce contrat s'aggrave à tout moment / Priez que je ne le modifie pas davantage)



Voir **Force drains may not be modified or canceled by opponent** (les drainages de Force ne peuvent pas être modifiés ou annulés par l'adversaire) .

" Jouer All too easy " signifie quand All too easy est initiée . Le joueur du côté lumineux perd de la Force même si All too easy est ultérieurement annulée .

This Is All You Fault (tout ceci est votre faute)

Voir l'équivalent du côté obscur, **Self Destruct Mechanism : mécanisme d'auto-destruction.**

This Is Just Wrong (c'est seulement faux)



Pour déterminer quels personnages sont mâles et lesquels sont du sexe féminin, voir **gender of characters (sexe des personnages)**.

Thok & Thug



Clarification :

Se déploie à - 2 points de Force vers un site de Jabba's Palace (le palais de Jabba) . Si l'adversaire vient juste d'initier une bataille au même site, vous pouvez utiliser X points de Force (limité à 2) pour rajouter deux fois X à votre puissance totale.

Vos leaders (chefs) alien présents ne peuvent pas être visés par des armes.

A la fin de votre tour : ★ utilisez deux points de Force ou ✂ perdez un point de Force ou



Cette carte d'alien est unique et donc ne peut pas être visée par des cartes qui visent des aliens non uniques (telle que la carte Abyssin Ornament : décoration d'un Abyssin) .

Ce personnage est un **Gamorrean (gamorréen)** .

Thul fain

Se déploie gratuitement à votre vaisseau spatial (indépendant). Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il est avec le lieutenant Tanbris dans une bataille à un système, ajoute 2 à chacun de vos tirages de destinée de bataille.

TIE Avenger (TIE vengeur)

Se déploie à -1 au même système que n'importe quel vaisseau spatial capital impérial. Peut ajouter un pilote. Le canon TIE renforcé peut se déployer à bord.

TIE Bomber (TIE bombardier)

En plus de participer à des batailles de vaisseaux spatiaux, les TIE bombers (bombardiers TIE) peuvent être utilisés en conjonction avec les cartes **Proton Bombs (bombes à protons)** et / ou la carte d'effet mobile **Bombing Run (mission de bombardement)** pour bombarder des sites de planètes connexes.



Voir **bombing run battle** (bataille de mission de bombardement) .