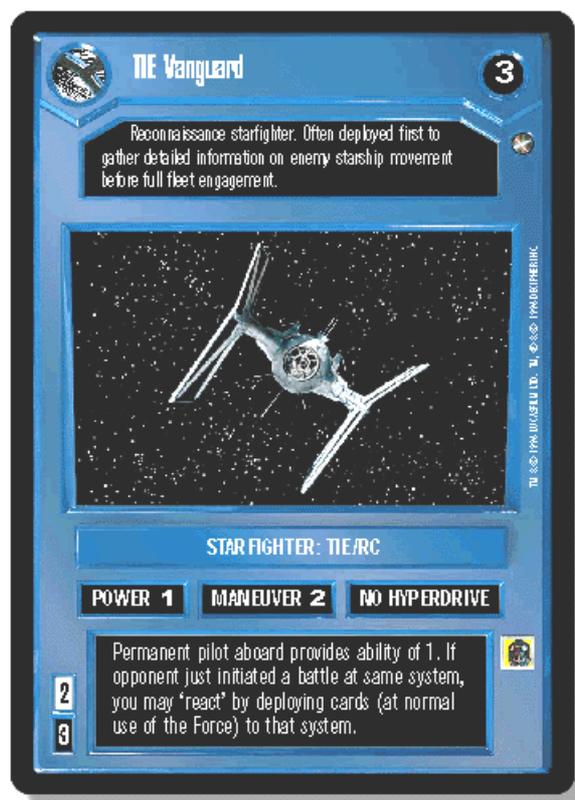


## TIE Vanguard (TIE avant-garde)



*Un pilote permanent fournit une habileté de 1. Vous pouvez déployer des cartes au même système ou au même secteur en tant que réaction.*

Ce vaisseau spatial ne vous permet pas de réagir s'il n'a pas de pilote (par exemple à cause des cartes Come With Me : venez avec moi ou Eject! Eject! : éjecte-toi!, éjecte-toi!)



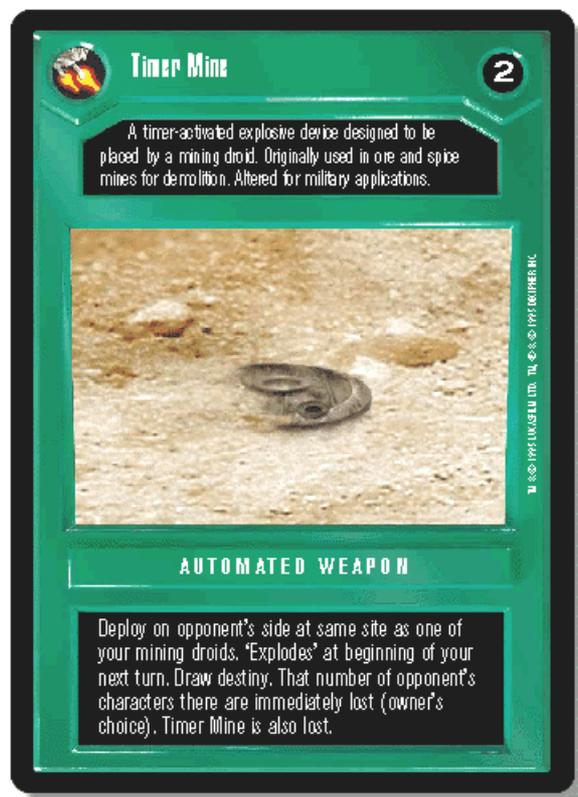
### Tight Squeeze (étroite serrée)



Votre chasseur stellaire ou votre véhicule est "seul" dans une bataille si tous vos personnages et votre habileté participant à cette bataille sont à bord de ce chasseur ou de ce véhicule.

**Tigran Jamiro**

Voir **cannot move** (ne peut pas se déplacer).

**Timer Mine (mine à retardement)**

La proposition "au choix de son propriétaire" sur cette arme automatique se réfère au propriétaire des personnages affectés, pas au propriétaire de la mine à retardement. Comme d'autres mines, votre mine à retardement peut être enterrée (**voir mining droid rules : règles des droïdes mineurs**). Si elle est déclenchée par votre adversaire, elle "explose". Tirez une destinée pour déterminer combien de personnages adversaires présents sont perdus. Cependant, si vous déclenchez votre propre mine à retardement enterrée, elle est simplement écartée. (Votre mine à retardement n'est pas applicable envers vos propres personnages).

**Timing (enchaînement temporel)**

Voir **actions : actions**.

**Tiree**

*Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il pilote Gold 2 (Or 2), ajoute aussi 1 à la manoeuvre et (quand il est au site Death Star : Trench, L'étoile de la mort : la tranchée), ajoute 1 au total de la carte Attack Run (mission d'attaque).*

**Title (titre)**

Le texte de jeu qui recherche un mot "dans le titre" d'une carte ne peut pas être assorti si ce mot est une partie d'un autre mot. Si l'action dépend de plus d'un mot dans le titre de la carte, alors tous les mots recherchés doivent aussi être dans le même ordre et sans autre mot entre eux.

## Tonnika Sister (les soeurs Tonnika)



*Deux fois durant chacune de vos phases de contrôle, vous pouvez utiliser deux points de Force pour tirer deux destinées pour deux chances d'avoir une destinée = 2. En cas de succès, vous pouvez voler ou détruire jusqu'à deux armes ou deux équipements présents. (Visées comme un personnage, mais requièrent une Force double pour utiliser sa vitesse terrestre) .*

Les soeurs Tonnika sont maintenant traitées comme une carte combo et tombent sous le coup de toutes les règles des cartes combos . A ce titre, cette carte compte comme un guerrier, un voleur, un espion , occupe seulement une capacité d'un point, etc... Voir **combo card ( carte combo )** .

Les soeurs Tonnika peuvent détruire toute arme ou tout équipement mais peuvent voler seulement quelque chose qu'elles peuvent porter (telle qu'une arme de personnage).

Les soeurs Tonnika peuvent voler ou détruire jusqu'à deux armes présentes ou jusqu'à deux équipements présents, mais pas un de chaque. (voir **stealing : voler.**)

### Topmost action (action la plus haute)

Les actions sont initiées une par une. Bien que de nombreuses actions peuvent interrompre d'autres actions ou survenir "à l'intérieur" d'autres actions, quand cela arrive, l'action antérieure est suspendue tant que la nouvelle action se déroule. Une bonne façon de visualiser des actions est comme une pile de cartes; la carte qui est en haut est l'action qui est actuellement en train de s'exécuter. Toutes les autres actions en dessous d'elles sont suspendues ou attendent que la ou les actions au dessous d'elles se résolvent avant qu'elles puissent reprendre. En conséquence, la seule action qui s'exécute un moment donné est appelée "l'action la plus haute".

## Toryn Farr

*Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'elle pilote. Lorsqu'elle est à une salle de guerre quelconque, ajoute 1 au tirage de destinée d'armes de votre canon à ions, défenseur de planète sur la même planète.*

### Tractor beam (rayon tracteur)



*Utilisez 2 points de Force pour déployer sur votre destroyer stellaire .A la fin d'une bataille au même système ou secteur, vous pouvez viser un vaisseau spatial de l'adversaire présent (excepté un croiseur stellaire Mon Calamari) en utilisant deux points de Force .Tirez une destinée .La cible est capturée si la destinée > à la valeur de défense .*

Toute référence à un rayon tracteur ( par exemple sur Out of commission : hors service ) s'applique à tout équipement avec cette caractéristique , tel que Death star tractor beam (le rayon tracteur de l'étoile de la mort ).



### Tractor beaming (utilisation du rayon tracteur)

L'utilisation du rayon tracteur vous permet de saisir un vaisseau spatial rebelle et de "le tirer à bord" de votre destroyer stellaire ou de l'étoile de la mort. (voir **captured starships**)

Normalement, vous pouvez utiliser chaque rayon tracteur seulement une fois par bataille, mais en tenant compte de chaque tour, il pourrait capturer et détenir de multiples vaisseaux spatiaux.

### Trade Federation Landing Craft ( vaisseau spatial d'atterrissage de la Fédération Commerciale )

Voir la carte Bravo Fighter ( chasseur Bravo )



### Trampe ( piétiner )



*Si vous avez un AT-AT ou un AT-ST piloté présent à un site, visez un personnage de l'adversaire, un véhicule "écrasé" ou un véhicule non piloté sans blindage présent. Tirez*

*une destinée . Le personnage est perdu si la destinée > l'habileté .Le véhicule est perdu si la destinée < 7 .*

Voir **unpiloted ( non piloté )** .

### **Transferring ( transfert )**

Cette forme de mouvement est renommée comme " se déplacer entre des vaisseaux spatiaux amarrés ". Voir mouvement -unlimited - moving between docked starships ( mouvement - illimité - déplacement entre des vaisseaux spatiaux amarrés ) .

### **Transferring captives ( transfert de captifs )**

Voir **captives - prisoner transfers ( captifs - transferts de prisonniers )** .

### **Transferring weapons and devices (transfert d'armes et d'équipements)**

Voir **weapons-transferring (armes-tranfert)** .

### **Transmission Terminated (transmission terminée).**



Cette carte d'interruption annule toute carte sur la table ou qui vient juste d'être jouée, qui a le mot "hologramme" en caractères gras dans sa légende; il n'annule pas les cartes Déjarik.

### **Transport vehicles (véhicules de transport)**

Un véhicule de transport doit avoir un conducteur pour se déplacer et utiliser sa puissance, sa manoeuvre et sa vitesse terrestre (cependant, il peut être transporté par navette ou transféré sans un conducteur à bord.)

### **Trench rules (règles de la tranchée)**

Le site Death Star : Trench (L'étoile de la mort : la tranchée) est un site mobile, extérieur avec des propriétés spéciales. Il peut se déployer de façon adjacente au système de la Death Star comme montré ci dessous



Les joueurs ne peuvent pas déployer ou déplacer des cartes vers la tranchée, à moins qu'une carte spécifique ne le leur permette. (par exemple les cartes Attack Run : mission d'attaque, Maneuver Check : vérification de manoeuvre et la carte Death Star : Trench elle même).





## Treva Horne



*Durant votre phase de contrôle, il peut " vendre " une carte d'interruption depuis la main . L'adversaire doit utiliser X points de Force où X = la destinée de cette carte ou l'entière pile de Force ( au choix de l'adversaire ) . Vous pouvez placer la carte vendue sur la pile de cartes utilisées de l'adversaire et activer X points de Force.*

## Trooper (soldat)

Le terme Trooper (soldat) inclut tous les stormtroopers : soldats d'assaut (et ainsi tous les sandtroopers : les soldats des sables et les snowtroopers : les soldats des neiges.) Voir **characteristics : caractéristiques**.

### Trooper Davin Felth (soldat Davin Felth)

Ce personnage est considéré comme ayant la **characteristic (caractéristique)** de sandtrooper (soldat des sables).

### Trooper Jerrol Blendin (soldat Jerrol Blendin)



*Se déploie seulement sur Cloud City, mais peut se déplacer ailleurs . Puissance de +2 quand il participe à une bataille que vous initiez . L'adversaire peut utiliser 2 points de Force pour " soudoyer " ( exclure ) Blendin lors d'une bataille .*

Ce personnage est considéré comme ayant la **characteristic (caractéristique)** de cloud city trooper (soldat de la cité des nuages).

### Turbolaser Battery (batterie turbo laser)

*Utilisez 3 points de Force pour déployer sur votre destroyer stellaire ou tout système mobile. Peut viser un vaisseau spatial en utilisant deux points de Force. Tirez deux destinées. Soustrayez deux si vous visiez un vaisseau spatial capital. Sinon, soustrayez 5. La cible est touchée si la destinée totale > la valeur de défense.*

### Turn (le tour)

Six phases consécutives de jeu (activation, contrôle, déploiement, bataille, déplacement et tirage de cartes) exécutées par un joueur.

### Tusken raider



*Se déploie seulement sur Tatooine. \* Power=1, +1/2 pour chaque autre Tusken raider non-unique présent ( dans la limite de trois autres Tusken raiders qui peuvent ajouter une valeur à la puissance ) .*

La proposition " dans la limite de trois autres Tusken raiders " se réfère au nombre maximal de Tusken non-unique qui peuvent ajouter leur puissance à un **Tusken Raider** . Il n'y a pas de limite au nombre de **Tusken Raiders** qui peut être à une localisation .