

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/In 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.

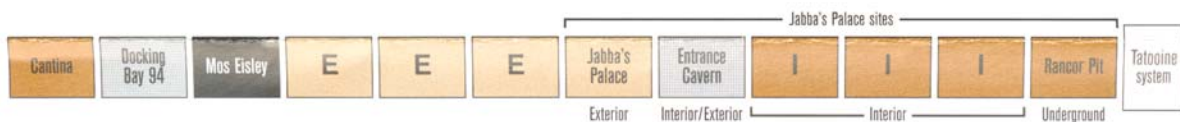
Tarkin Seeker (sonde chercheuse de Tarkin)



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.



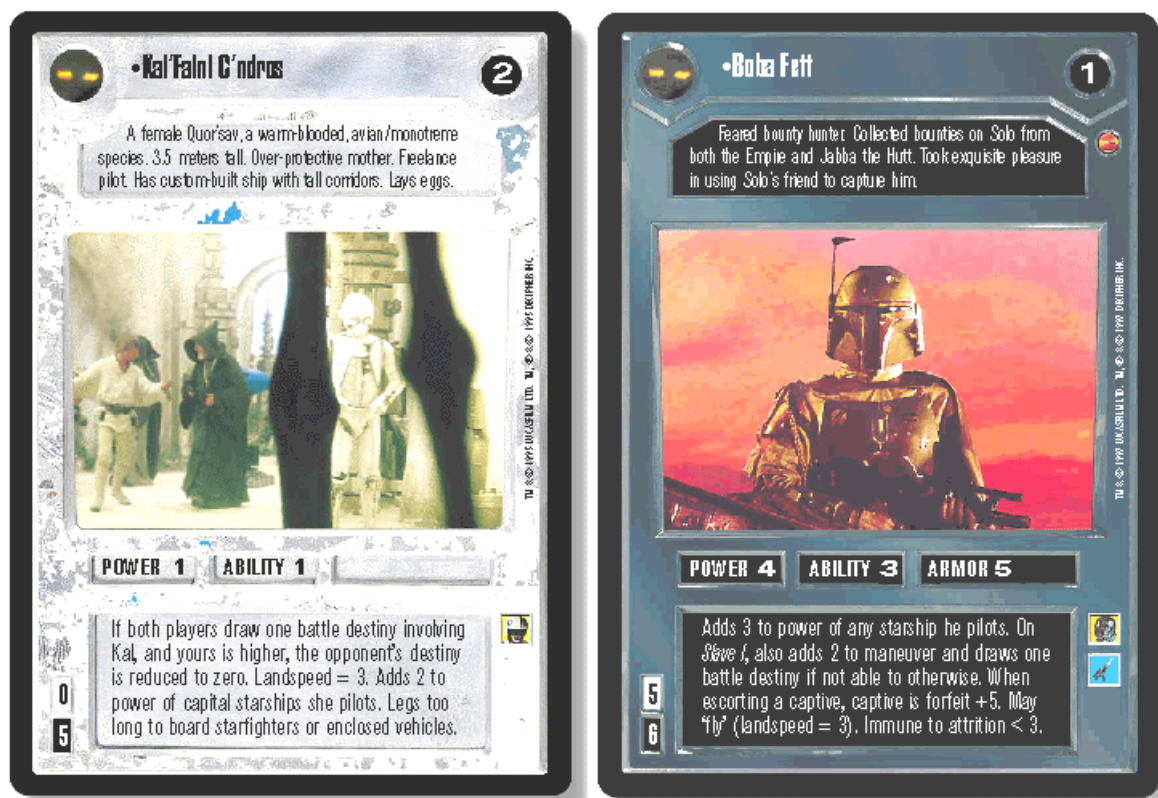
Pour garder ensemble les 3 sites qui représentent le port spatial de Mos Eisley, le site Tatooine : Mos Eisley a une règle de déploiement spéciale. Il ne peut pas être séparé de la carte Cantina ou de la carte Docking Bay 94 (aire de mise à quai 94) par d'autres sites extérieurs.



Tatooine : Desert (Tatooine : le désert)



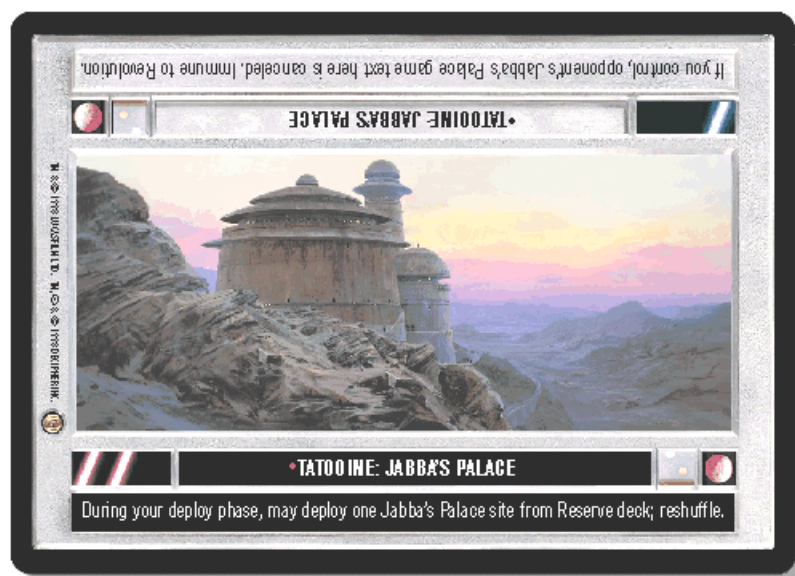
Le texte de jeu de cette localisation non unique empêche les personnages avec une vitesse terrestre de moins de 2 de s'éloigner; cependant, il n'affecte pas le mouvement des véhicules ou d'autres sortes de mouvements tels que le transport par navette, l'atterrissage et le décollage. Les personnages avec 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.)



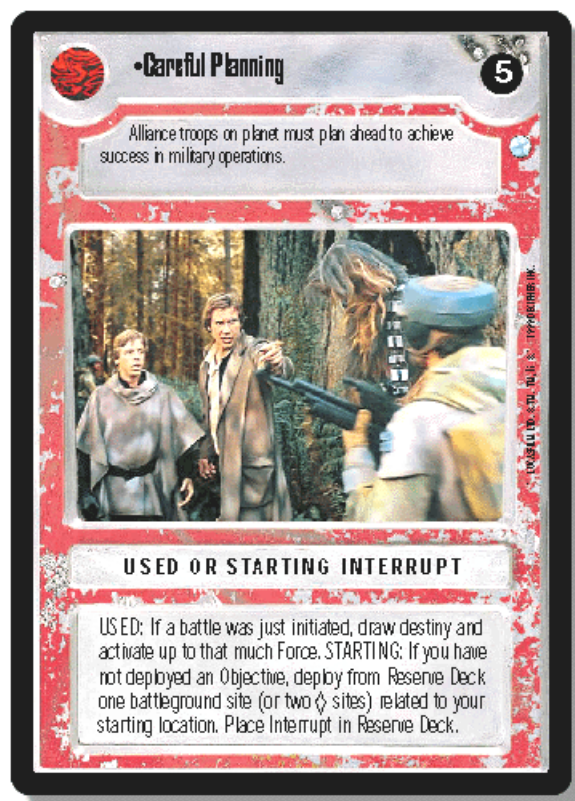
Tatooine :Jabba's Palace, Tatooine : le palais de Jabba

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. Habilité =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.

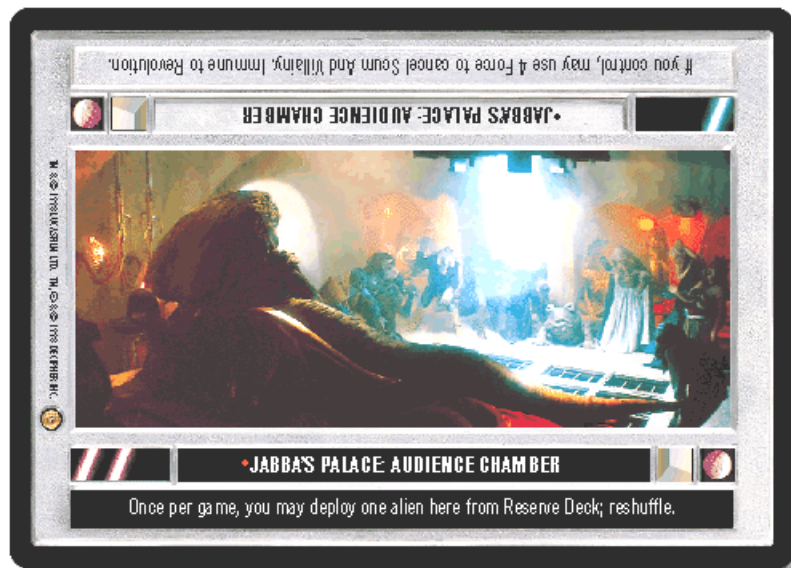
Tauntaun Handler (l'éleveur de Tauntauns)

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.

Tentacle (tentacule)



Voir l'équivalent du côté lumineux, **Grappling Hook (le grappin d'abordage)**

Thank The Maker (grâce au Créateur)



La proposition "drainer d'au moins 5 points de Force" sur cette carte d'interruption signifie que vous perdiez un *total* de 5 points de Force ou plus durant la même phase de contrôle comme un résultat de 1 ou plusieurs drainages de Force.

That's It, The Rebels Are There ! (c'est ça, les rebelles sont là !)

Si vous avez un droïde sonde à un site durant votre phase de contrôle, déployez l'un de vos vaisseaux spatiaux au système planétaire connexe. Ce vaisseau spatial ne peut pas se déplacer de nouveau ce tour.

That's one (en voilà un)



Cet effet ajoute une valeur aux tirages de destinée de l'arme de Chewie (pas à ceux de Han).

That Thing's Operational (cette chose est opérationnelle)



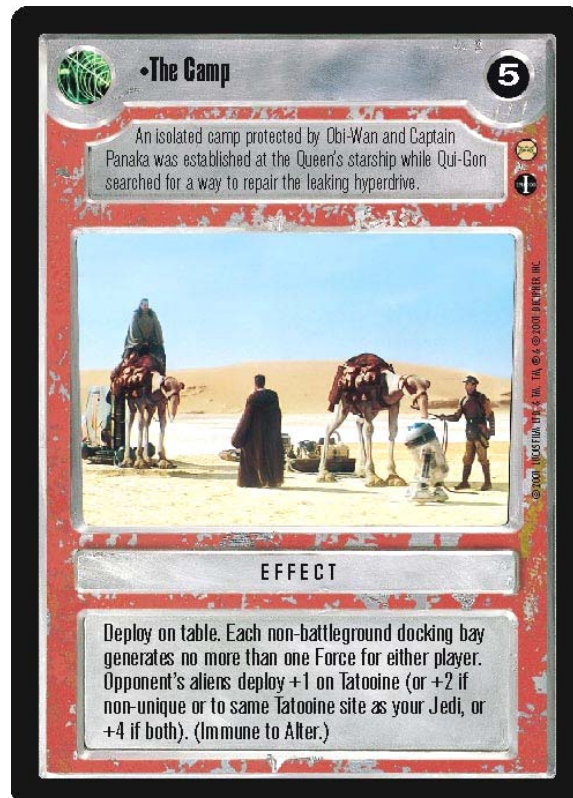
Si le côté lumineux " annihile " l'étoile de la mort II en utilisant le texte de jeu de cet événement épique, avant que les localisations de secteurs et du système soient perdues, chaque chasseur stellaire piloté à la localisation Death Star II: Reactor Core (l'étoile de la mort II : le cœur du réacteur peut essayer immédiatement de " s'échapper " comme mouvement illimité . Ce chasseur stellaire se déplace vers le système de la Death Star II : l'étoile de la mort II (en se déplaçant d'un secteur à la fois gratuitement, et en tirant chaque destinée de mouvement requise , jusqu'à ce que soit il atteigne la localisation du système ou qu'il soit perdu) .



Les chasseurs du côté lumineux essaient tous de s'évader d'abord, ensuite les chasseurs stellaires font de même (le tirage de destinée de mouvement utilise le texte de jeu du côté lumineux) .

Comme spécifié sur l'événement du côté lumineux, quand la carte de système de la Death Star II (l'étoile de la mort II) est " annihilée ", le joueur du côté obscur perd le double de la pénalité normale du fait " blown away " (" annihilé "), c'est à dire, quatre fois le nombre total des icônes de Force du côté obscur aux localisations du système de la Death Star II (l'étoile de la mort II) .

The Camp (le campement)



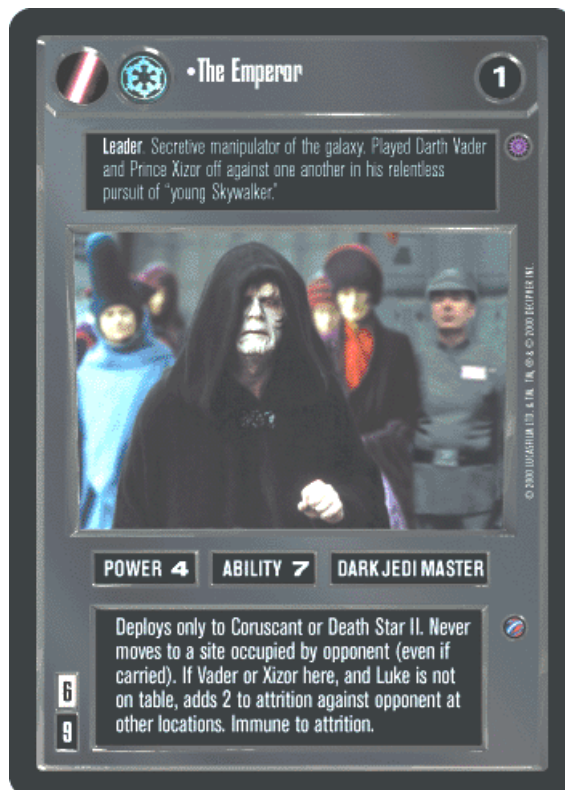
Les modificateurs de déploiement énumérés entre parenthèses s'appliquent tous aux aliens de votre adversaire seulement quand ils se déploient à Tatooine .

The circle is now complete (le cercle est maintenant achevé)



Si Vador et Obi Wan sont présents au même site, utilisez un point de Force pour initier un duel entre eux . Comparez leur puissance, et ajoutez 2 si ce personnage est armé avec un sabre laser. Le perdant (celui qui a le plus bas total) du duel est placé hors jeu.

The Emperor (l'empereur)



Cette carte est une version de la personne " Empereur " .

The Emperor's prize (la récompense de l'empereur)



Si Luke vient juste d'être " gelé ", déployez sur l'empereur ou la carte Detention Block Corridor (le corridor du bloc de détention). Visez Luke et Vader . Quand il est atteint par les cibles, placez l'effet Utinni sur Luke et l'adversaire doit perdre la moitié de sa Force vitale (arrondissez au chiffre inférieur) . Si Luke est libéré, perdez l'effet Utinni . (Immunisé à la carte Alter) .

The Empire's Back (l'empire est de retour)
 Voir **Double back** (se retourner brusquement).

The first transport is away (le premier transport est parti)

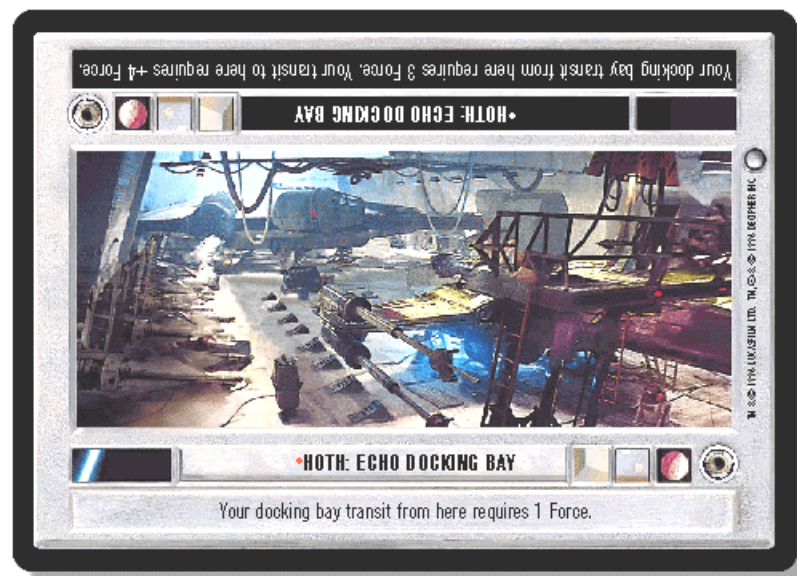


Une fois que cet effet utinni a été utilisé pour récupérer de la Force, il reste en jeu seulement comme un marqueur pour le bonus de puissance sur les sites de Hoth . Il ne peut pas être utilisé pour récupérer à nouveau de la Force .

The planet that is farthest from (la planète qui en est la plus éloignée)

Voir la contrepartie du côté obscur, **a bright center to the universe (un centre éclatant pour l'univers)** .

The Shield Doors Must Be Closed (les portes du bouclier doivent être fermées)



Cet effet arrête le mouvement d'un site non-Echo vers la carte Echo docking bay (l'aire de mise à quai de Echo), ou depuis l'aire de mise à quai de Echo vers un site non- Echo.

The signal (le signal)



Cette interruption du côté lumineux ne peut être utilisée pour déployer un effet qui présente un coût de déploiement dans son texte de jeu (par exemple , Beggar : mendiant). Voir **deploy cost (coût de déploiement)** .

Their fire has gone out of the universe (leur flamme est sortie de l'univers)



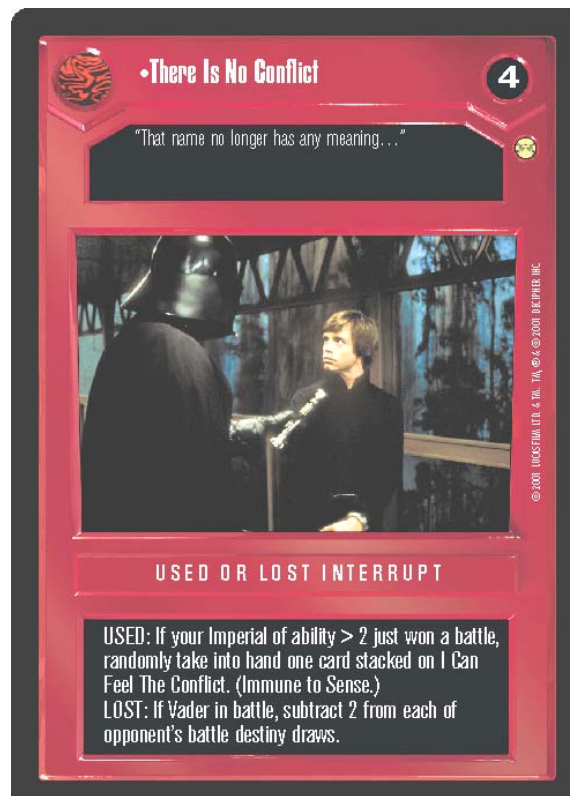
Quand vous vérifiez si cette carte peut se retourner, (parcequ'un Jedi du côté lumineux ou un Skywalker est à un terrain de bataille) , vous ne tenez pas compte du texte de jeu sur cette carte qui empêche un Jedi ou un Skywalker de se battre (en l'empêchant d'être à un terrain de bataille).

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)



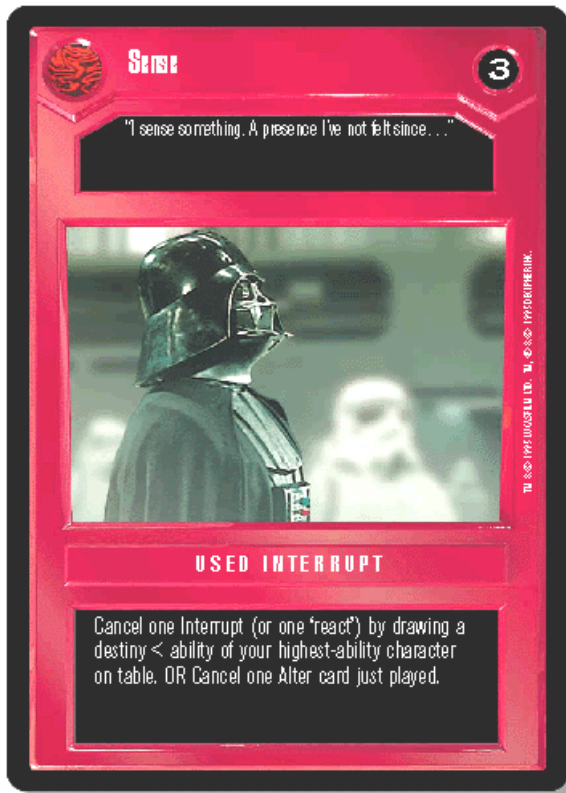
La carte à laquelle il est fait référence dans la fonction utilisée de cette carte d'interruption est prévue comme étant " I feel the conflict " (" je sens le conflit ") .

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.

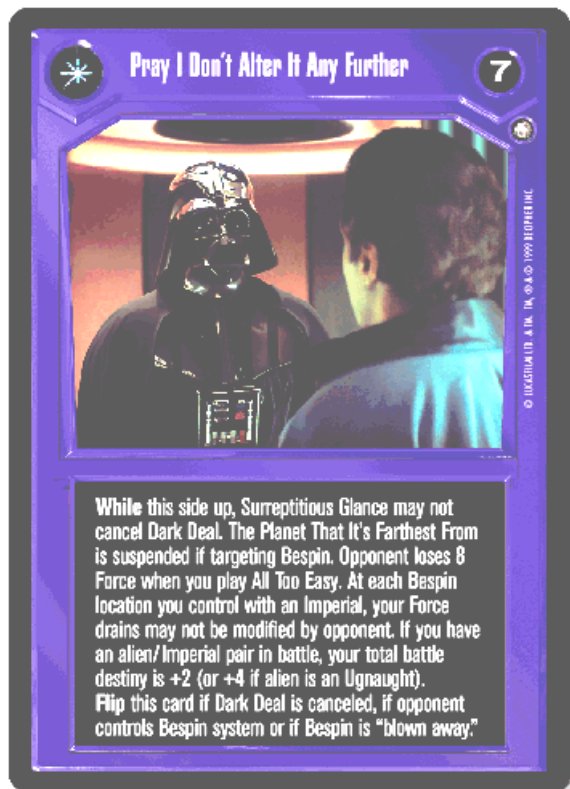
They Will Be No Match For You (ils ne feront pas le poids devant toi)



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)

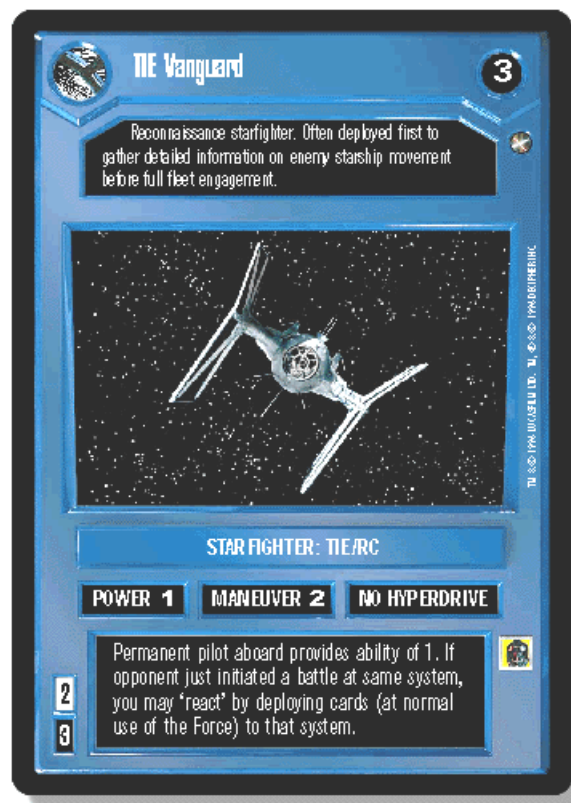


En plus de participer à des batailles de vaisseaux spatiaux, les TIE bombers (bombardiers TIE) peuvent être utilisés en conjonction avec les cartes **Proton Bombs (bombes à protons)** et / ou la carte d'effet mobile **Bombing Run (mission de bombardement)** pour bombarder des sites de planètes connexes.



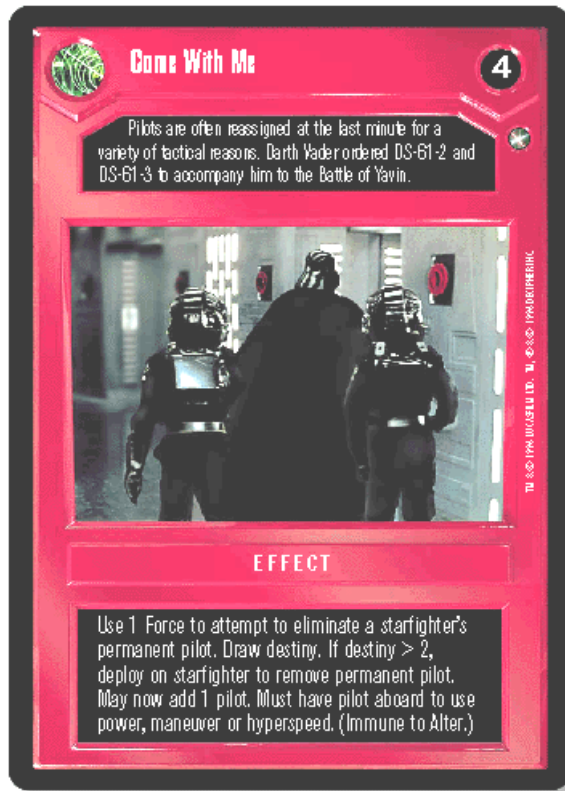
Voir bombing run battle (bataille de mission de bombardement) .

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 **movement -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.)

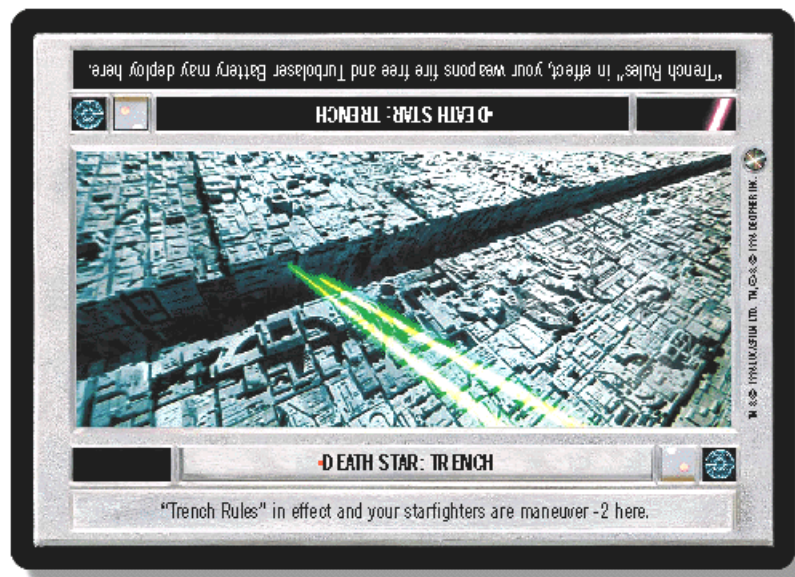
Trench rules (règles de la tranchée)

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 visez 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 .

Twi'lek advisor (conseiller twi'lek)

Voir la contrepartie du côté lumineux, **the signal (le signal)** .

Tzizvvt



Cet alien peut utiliser sa vitesse terrestre seulement durant votre phase de déploiement. Cependant, il peut effectuer d'autres sortes de *déplacements réguliers* et des *déplacements illimités* normalement.

U-3PO (Yoo-Threepio)



Ce droïde doit se déployer à un endroit où il est permis à vos espions Undercover (clandestin) de se déplacer, tel que le côté de l'adversaire d'un site ou vers un véhicule ou un vaisseau spatial de l'adversaire avec une capacité en passagers disponible.

U-3PO devient Undercover (clandestin) le moment où il est déployé et le reste même si son texte de jeu est annulé ou suspendu (par exemple par la carte Restraining Bolt : le boulon d'entrave). Le joueur du côté lumineux peut choisir de ne pas accepter ce droïde du côté obscur quand sa couverture est brisée, auquel cas il devient un droïde du côté obscur non-clandestin.



S'il est volé pendant qu'il est Undercover (clandestin) (par exemple par une carte Caller), U-3PO se déplace vers votre côté de la localisation et devient un espion Undercover (clandestin) pour votre adversaire. Lorsqu'il est Undercover (clandestin), U-3PO ajoute sa puissance au côté lumineux durant les batailles (sans tenir compte de quel joueur contrôle le droïde), mais ne participe pas autrement aux batailles.

U-3PO se comporte comme les autres espions Undercover (clandestins), et ainsi peut avoir sa couverture cassée (volontairement s' il est à un site durant votre phase de déploiement ou par des cartes qui cassent sa couverture). Une fois que sa couverture est cassée, U-3PO cesse d'être Undercover : clandestin (mais reste un espion), est contrôlé par le joueur opposé et participe aux batailles normalement. (U-3PO reste un espion non Undercover même s' il est volé. Pour le rendre de nouveau Undercover : clandestin, U-3PO devrait être redéployé ou visé par la carte Undercover : clandestin).

Ubrikkian 9000 Z001

Peut ajouter un conducteur et deux passagers. Peut se déplacer en réaction.

Ultimatum



Le texte de cette carte prend effet comme une action automatique quand vous perdez votre second point de Force (et que vous remplissez toutes les autres exigences de la carte) . Par exemple, si vous êtes en train d'être drainé de 5 points de Force et que vous satisfaites aux exigences concernant les terrains de bataille de la carte Ultimatum et si vous avez en plus la carte It Could Be Worse (cela pourrait être pire) dans la main et 2 points de Force économisés . Si vous choisissez de jouer la carte It Could Be Worse (cela pourrait être pire) pour réduire la perte de Force de 2, vous devez ne pas avoir perdu de point de Force au drainage, et devez encore perdre 2 points de Force avant que la carte Ultimatum ne prenne effet (et vous ne devrez alors plus perdre de Force supplémentaire) .

Undefined values (valeurs non définies)

Traitez toute valeur numérique non définie comme zéro . Les seules exceptions sont les valeurs qui littéralement n'existent pas . Par exemple ,

- . "No hyperdrive" ("pas d'hypervitesse") n'est pas une hypervitesse de zéro et ainsi ne peut être augmentée par l'adjonction d'un droïde astromech .
- . Quand un tirage de destinée est requis mais que le joueur n'a plus de carte dans la pile de réserve, la destinée n'existe pas et ainsi échoue (elle est résolue en faveur de l'adversaire , signifiant souvent que l'action qui avait requis le tirage de destinée n'a pas de résultat) .

Les valeurs non définies ne sont pas modifiables . (voir **unmodifiable values : valeurs non modifiables** .)

Under Attack (attaqué)

Durant votre phase de contrôle, visez un véhicule avec un blindage présent avec votre guerrier. Tirez une destinée. Si le guerrier à une grenade à concussion ou un sabre laser, ajoutez 3 au tirage de destinée (7 s'il a les deux). Le véhicule (et la grenade) sont perdus si la destinée totale > au blindage.

Undercover (clandestin)



Errata :

Se déploie sur votre espion à un site et le fait placer du côté de l'adversaire . L'espion est maintenant Undercover (secret) .Durant votre phase de déploiement, vous pouvez volontairement briser sa couverture (perdre l'effet) s'il est à un site .(Immunisé contre la carte Alter)

Une caractéristique spéciale des espions activée par la carte Undercover (et certaines autres cartes).Votre espion Undercover (secret) opère avec des capacités particulières .Il n'a pas de présence mais empêche votre adversaire de drainer de la Force là où il est présent et permet le déploiement de vos cartes au même endroit .(même les espions droïdes Undercover (secrets) fournissent cet avantage .Un espion Undercover (secret) ne participe pas aux batailles et ne peut pas être visé par les armes de l'adversaire pendant la bataille .

Pour indiquer que votre espion est Undercover (secret) , placez sur le côté de l'adversaire sur la table au même site. Votre espion Undercover (secret) se déplace pendant la phase de déplacement de votre adversaire (sous votre contrôle et à un usage normal de la force).Un espion Undercover (secret) peut monter à bord d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule de l'adversaire (embarquer, se déplacer en navette, être transféré,...) s'il a une capacité suffisante ;cependant, l'adversaire a le premier la chance d'occuper cette capacité .Si votre espion Undercover (secret) est un pilote ,il peut faire fonctionner un vaisseau spatial non piloté de l'adversaire .Votre espion Undercover (secret) ne peut pas monter à bord de votre propre carte de véhicule ou de vaisseau spatial (bien qu'il puisse aller à un site de vaisseau spatial ou de véhicule) .

Bien qu'étant du côté de l'adversaire sur une localisation et se déplaçant comme un personnage de votre adversaire, votre espion Undercover (secret) est encore votre personnage et est affecté comme l'un de vos personnages .Ainsi, par exemple, quand il utilise le transit de baie d'arrimage (docking bay transit) ou la particularité de mouvement spéciale d'un vestibule ou d'un corridor, l'espion utilise le texte écrit de votre côté de la carte .Ceci signifie aussi que

l'espion Undercover (secret) de votre adversaire ne peut pas suivre quelqu'un quand vous jouez Elis Helrot ou Nabrun Leids , qui relocalise seulement "vos" cartes .



Durant votre phase de déploiement, votre espion peut volontairement "briser sa couverture" s'il est à un site .Si la couverture de votre espion est "brisée" , il perd toutes les cartes dépendant du caractère Undercover (secret) et retourne à votre côté de la table . Les espions Undercover (secret),y compris U-3PO , avec leur texte de jeu annulé, sont encore Undercover .

Un espion Undercover (secret) n'est pas présent à un système ou un secteur, et ainsi , ne peut pas bloquer des drainages de Force ou permettre un déploiement ultérieur .Un espion Undercover (secret) ne vous permet pas de déployer à bord d'un vaisseau spatial de votre adversaire .

Les espions Undercover (secret) n'affectent pas circonstances d'une bataille comme en étant seuls (pour l'un ou l'autre des côtés), bien qu'il affecte de telles circonstances en dehors de la bataille .

Les espions Undercover (secret) ne peuvent pas escorter les captifs .

Voir **undercover spy rules (règles des espions clandestins)** .

Undercover spy rules (règles des espions clandestins)

Certaines cartes peuvent transformer votre personnage en " espion clandestin " telles que la carte d'effet Undercover (clandestin) ou l'effet immédiat A Gift (un cadeau) .



Pour indiquer que votre espion est Undercover (clandestin) placez le sur le côté de votre adversaire de la table au même site. Même s'il était situé dans un espace clos, relocalisez le d'une telle façon qu'il soit présent sur le côté de l'adversaire du site.

Votre espion Undercover (clandestin) :

- n'a pas de présence (ainsi bien qu'il soit présent il n'occupe pas une localisation)
- ne participe pas aux batailles (mais peut néanmoins attaquer et être attaqué par des créatures).
- ne peut pas être visé par des armes de l'adversaire durant une bataille. Notez qu'un espion clandestin peut être affecté par un texte qui spécifie " toutes les cartes " ou " tous les personnages " parce que ces cartes ne " choisissent " pas l'espion comme une cible. Par exemple, un espion peut être perdu par une carte Thermal Detonator (détonateur thermique) ou une carte Concussion Grenade (grenade à concussion) qui explosent durant une bataille.



Voir all cards (toutes les cartes).

- ne peut pas se déplacer sur une carte de véhicule ou une carte de vaisseau spatial (ceci n'empêche pas les espions clandestins de se déplacer vers un site d'un véhicule ou un site d'un vaisseau spatial) .
- ne peut pas initier une action qui puisse résulter directement en une capture. Par exemple, votre espion clandestin impérial ne capturera pas Luke, même si la carte There Is Good in Him (il y a du bon en lui) est sur la table.



- ne peut pas escorter des captifs (un espion qui est en train d'escorter un captif ne peut pas être rendu clandestin).
 - se déplace différemment des personnages normaux (voir ci-dessous).
- Votre espion clandestin (même si c'est un droïde espion clandestin) a les capacités spéciales suivantes :
- il empêche votre adversaire de drainer de la Force là où il est présent.
 - il vous permet de déployer à la localisation où se trouvent des espions Undercover sans présence ou sans icône de Force.
- Votre espion clandestin peut utiliser toutes les règles de mouvement (excepté à se déplacer à bord de véhicules ou de vaisseau spatiaux) disponibles pour vos personnages telles que utiliser une vitesse terrestre et réaliser un transit par les aires de mises à quai, mais peut *seulement* réaliser ces déplacements basés sur ces règles durant la phase de déplacement de votre *adversaire*.
- Si vous êtes en train de déplacer votre espion clandestin en utilisant vos cartes d'interruption (telles que les cartes Elis Helrot ou la carte Path Of Least Resistance : le chemin de la moindre résistance) ou un autre de vos textes de jeu (tel que celui de la carte Cloud City : Upper Plaza Corridor, la cité des nuages : le corridor de la place supérieure), alors ce mouvement survient comme spécifié sur la carte appropriée.



Bien qu'étant sur le côté de l'adversaire d'une localisation et se déplaçant durant la phase de déplacement de votre adversaire, votre espion clandestin est néanmoins *votre* personnage. Ainsi, par exemple, lorsqu'il utilise le docking bay transit (transit par les aires de mises à quai) ou la caractéristique de déplacement spécial d'un couloir ou d'un corridor, votre espion clandestin utilise le texte de votre côté de la carte. Ceci signifie aussi que l'espion clandestin de votre adversaire ne peut pas " vous suivre " quand vous jouez une carte Elis Helrot ou une carte Nabrun Leids, qui relocalise seulement " vos " cartes.

Durant votre phase de déploiement votre espion Undercover (clandestin) peut volontairement " briser sa couverture " s'il est à un site. Si " la couverture " de votre espion est brisée ", (soit volontairement, soit par une carte de votre adversaire), il perd toutes les

cartes concernées par le fait d'avoir été Undercover (clandestin) et retourne à votre côté de la table.

Si votre espion Undercover (clandestin) cesse d'être un espion (par exemple s'il perd la carte Plastoid Armor : blindage en plastoïde) alors toutes les cartes concernées par le fait d'être Undercover (clandestin) sont perdues.



Les espions Undercover : clandestin (incluant U-3PO, TK-422 ou Boushh) avec leur texte de jeu annulé sont néanmoins considérés comme étant Undercover (clandestin) et un espion.



Les espions Undercover (clandestin) n'affectent pas les conditions durant la bataille tels que le fait d'être seul (pour l'un ou l'autre côté), bien que cela affecte de telles conditions en dehors de la bataille.

Underground site (site souterrain)



Une sorte de site indiqué par une icône de souterrain .

Underwater Icon (icône sous marine)



Cette icône (un carré bleu en dégradé) représente les sites qui sont immergés. Il n'y a pas de règle additionnelle pour de tels sites bien que certaines cartes ont un texte de jeu qui affecte les sites sous marins.

Unfriendly fire (tir inamical)



Cette carte peut seulement affecter des personnages, des créatures, des armes, des équipements, des vaisseaux spatiaux et des véhicules . Voir **all cards (toutes les cartes)** .

Unique and restricted card (cartes uniques et de déploiement en nombre restreint)

Si une carte est unique (•) ou de déploiement en nombre restreint (par exemple, •••), le nombre de points restreint :

(a) le nombre de cartes de ce titre permis sur la table à un moment donné

(b) le nombre de cartes de ce titre qui peut être joué ou déployé chaque tour (même si l'une est annulée, retournée dans la main, si elle déjà été résolue et a été placée dans la pile de cartes utilisées ou la pile de cartes perdues, etc ...) .

Certaines cartes uniques (•) sont disponibles des deux côtés de la Force (par exemple la carte Ice storm : la tempête de glace), mais cette restriction est néanmoins applicable, sans tenir compte du fait que cette carte est en train d'être jouée par un joueur différent .



Certaines cartes ont un ou plusieurs symboles de diamant (♦) dans le titre de la carte . Le nombre de diamants indique le nombre d'exemplaires que les deux joueurs ensemble peuvent avoir sur la table à *un système donné quelconque* . (Il n'y a pas de limitation au nombre de systèmes où une telle carte peut être utilisée .) Par exemple, la carte ♦♦♦Asteroid field (champ d'astéroïdes) a trois diamants . Donc, les deux joueurs ensemble sont limités à un total de trois localisations Asteroid field (champs d'astéroïdes) à chaque système planétaire .



Un vaisseau spatial avec un \diamond d'unicité ne peut pas être déployé à une localisation où un autre exemplaire de ce \diamond vaisseau spatial existe déjà. De façon similaire, un \diamond vaisseau spatial ne peut pas se déplacer à la même localisation d'un autre exemplaire de ce \diamond vaisseau spatial .

Si une condition qui permet à une carte d'utilisation en nombre unique ou restreint d'être légalement sur la table en excès de sa limite normale sur la table est retirée plus tard, alors tous les exemplaires supplémentaires de cette carte sont placés dans la pile de cartes utilisées de leur propriétaire (au choix du propriétaire pour quels exemplaires soient retirés) .

Par exemple, la carte de personnage Kalit permet à de multiples exemplaires de la carte Jawa Siesta (la sieste des Jawas) d'être sur la table en même temps .



Si la carte Kalit est perdue (ou a son texte de jeu annulé, ou est porté disparue etc...), avec 3 cartes Jawa Siesta (sieste des Jawas) sur la table, elles reviennent à leur statut de carte unique (comme le texte de jeu de Kalit ne persiste que quand Kalit est sur la table) . Le propriétaire des cartes Jawa Siestas (siestes des Jawa) décide alors lesquels des deux exemplaires de la carte Jawa Siestas à placer dans la pile de cartes utilisées du propriétaire.

Il devrait être noté que cette règle n'affecte pas la compétence des directeurs de tournoi dans la prise en charge des anti-jeux *illégaux*. Voir aussi **cancel - duration (annuler - durée), personas (personnes)** .

Unlimited move (déplacement illimité)

Voir **movement (mouvement)** .

Unmodifiable values (valeurs non modifiables)

Quand une valeur est fixée à une autre valeur spécifique par une carte (par exemple , des canons à ions, des véhicules écrasés , des armes qui fixent une valeur de perte à zéro, lateral damage : dommages latéraux), cette valeur est non modifiable jusqu'à ce qu'elle soit restaurée à sa valeur normale .



Unoccupied (inoccupé)

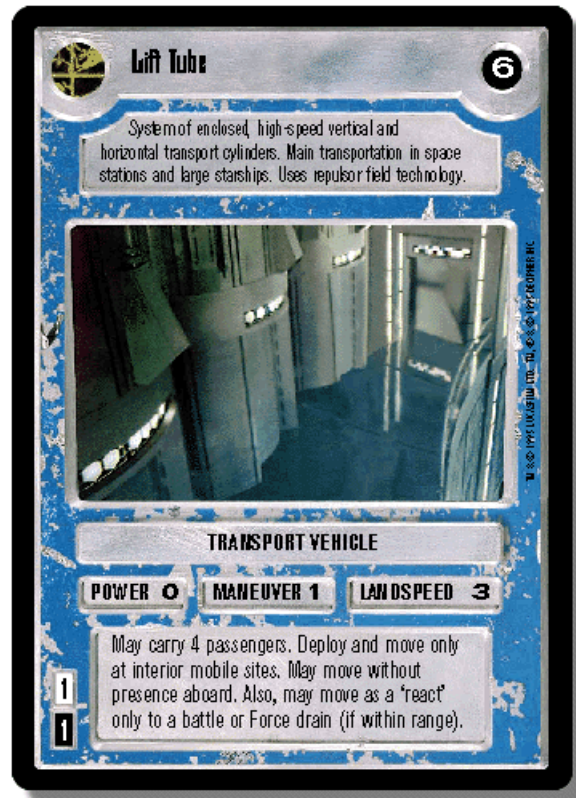
Une localisation inoccupée est une localisation où aucun joueur n'a de **presence (présence)** .

Un espion undercover (clandestin) à une localisation empêche cette localisation d'être inoccupée .



Unpiloted (non piloté)

Le statut d'un véhicule non piloté est clarifié pour signifier tout véhicule de combat ou de transport par navette sans un pilote en train d'agir ou tout véhicule de transport sans conducteur. Une carte Lift Tube (tube ascenseur) et un véhicule créature ne sont pas considérés comme étant non pilotés.



Up to (jusqu'à)

Traiter l'expression "up to X" comme "de 1 à X". Ainsi zéro n'est pas un choix valide.

URoRRuR'R'R



Cet alien est un Tusken raider .

URoRRuR'R'R's Hunting Rifle (le fusil de chasse de URoRRuR'R'R)

Utilisez 1 point de Force pour déployer sur URoRRuR'R'R ou le chef Bast, 3 sur votre personnage non droïde .



Peut viser un personnage ou une créature en utilisant un point de Force . Tirez une destinée . Soustrayez 1 si vous visiez un personnage . Ajoutez 2 si vous visiez une créature . La cible est touchée si la destinée totale > la valeur de défense .

Use Force (utiliser la Force)

Voir Force .

Used interrupt (interruption utilisée)

Sorte d'interruption qui est placée sur la pile de cartes utilisées après qu'elle ait été jouée .

Used or lost interrupt (interruption utilisée ou perdue)

Sorte d'interruption qui peut être jouée comme une **used interrupt (interruption utilisée)** ou comme une **lost interrupt (interruption perdue)** (au choix du joueur) .

Used pile (pile de cartes utilisées)

Voir Force .

Using Force (utilisation de la Force)

Voir Force .

Utinni effect (effet utinni)

Sorte d'effet obligeant généralement un personnage, un véhicule ou un vaisseau spatial à se déplacer à une localisation spécifique afin d'annuler une situation négative ou d'en créer une positive .