

Admiral Motti (amiral Motti)

Se déploie à -2 si au moins deux vaisseaux spatiaux impériaux sont sur la table . Ajoute 2 à la puissance de ce qu'il pilote . Soustrait 1 de la valeur de perte des pilotes rebelles au même système .

Admiral Ozzel (amiral Ozzel)

Ajoute 2 à la puissance de ce qu'il pilote . Soustrait 1 du coût de déploiement de chacun de vos vaisseaux spatiaux capitaux au même système . Perdu si Vader est sur la table et que l'adversaire "réagit" à la même localisation que Ozzel .

Voir "same system" ("même système").

Advance Preparation (V) – Clarification : avancer la préparation (V) – Clarification

Utilisé : une fois par partie, déployez la carte Death Star : Trench (l'étoile de la mort : la tranchée), Attack Run (mission d'attaque) et/ou Proton Torpedoes (torpilles à protons) depuis en dessous votre effet de départ (immunisé à la carte Sense).





Perdu : Récupérez un point de Force. OU si la carte One in a million (une chance sur un million) est sur la table, récupérez une carte quelconque .



Advosze

Errata : ajoute 2 à la puissance de ce qu'il pilote . Chaque fois que vous déployez une arme ou un équipement depuis votre main à la même localisation, activez un point de Force comme "pot de vin" . Limité à un Advosze par localisation .

Vous ne pouvez pas volontairement déployer ou déplacer un Advosze à la même localisation qu'un autre Advosze . (Si ceci survient involontairement d'une manière ou d'une autre, vous devez en choisir un pour le perdre .)

Affect mind (affecte l'esprit)



Cet effet ne change pas l'habileté individuelle de toute carte . Plutôt, il empêche les cartes de l'adversaire d'appliquer 2 de leur habileté envers l'habileté *totale* . Par exemple, si votre adversaire a un personnage seul avec une habileté de 2 à la même localisation que la carte Affect mind (affecte l'esprit), l'habileté de ce personnage n'est pas changée, mais l'habileté *totale* de l'adversaire ici est de zéro (et ainsi l'adversaire n'a pas une habileté totale de 1 ou plus pour sa présence) .

Agenda (programme)

Le programme d'un personnage est énuméré dans une phrase de son texte de jeu, immédiatement après le mot clé en caractères gras " agenda(s) " . Par exemple la carte Queen Amidala, Ruler Of Naboo (Reine Amidala, dirigeante de Naboo) a les programmes de " justice " et " paix " .



Une autre partie du texte de jeu peut alors fournir un bénéfice ou un désavantage basé sur une condition reliée à ce programme. Quand on se réfère à deux personnages, un programme assorti existe si l'un ou l'autre des personnages a un agenda que l'autre personnage possède aussi .

Agents in The Court / No Love For The Empire (Les agents à la Cour / Pas d'amour pour l'Empire)



Les " Reps ", comme définis par la carte Agents in The Court, ne sont pas sur la table quand ils sont placés sur cet objectif . Ainsi, plusieurs exemplaires peuvent être sur l'objectif, même si un est sur la table .

Voir **on table (sur la table)**, **unique and restricted cards (cartes uniques et d'utilisation en nombre restreint)** .

Un personnage dont l'espèce est définie dans le glossaire, le supplément de glossaire, peut-être révélé normalement comme un Rep, comme si cette espèce était définie dans la légende de cette carte .

Les exemplaires de votre carte de rep (représentant) placé sur l'objectif doivent aussi avoir leur espèce spécifiée dans la légende .

Agents of Black Sun / Vengeance Of The Dark Prince (Les Agents du Soleil Noir / La Vengeance du Prince Obscur)



Quand cette carte d'objectif est (ou a été) en jeu, toutes les cartes suivantes ont la caractéristique Agent du Soleil Noir :

Toutes les cartes avec " Black Sun agent " (agent du Soleil Noir) dans la légende (telles que Guri) .



Tous les aliens avec " Black Sun " (Soleil Noir) dans la légende (tels que Makurth) .



Tous les agents de renseignements (tels que Labria) .



Tous les chasseurs de primes (tels que Boba Fett) .



Aim High (vise haut)



Le montant de Force utilisée "X" doit être égal au montant complet de la récupération initiée, même si la pile de cartes perdues du joueur qui récupère ne contient pas ce nombre de cartes.

Alien

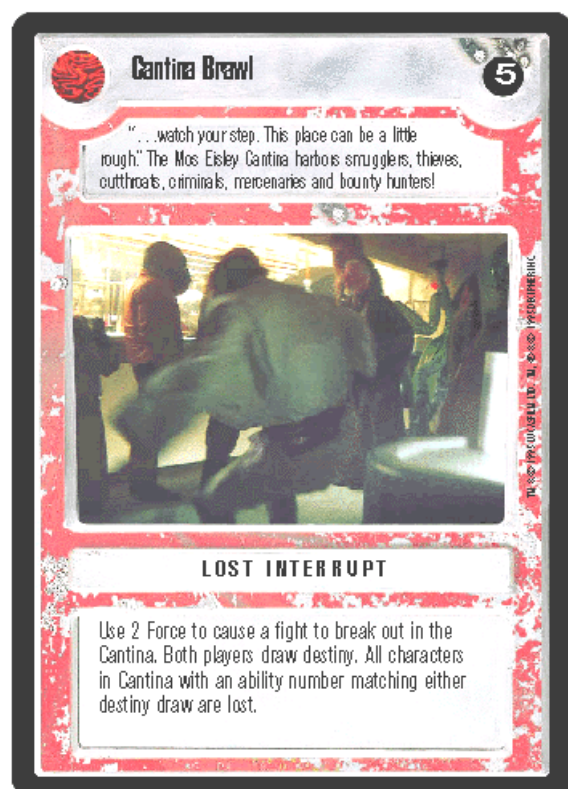


Une sorte de personnage du côté lumineux ou du côté obscur, comme indiqué par l'icône sur le coin en haut et à gauche de la carte de personnage . Se référer à la couverture intérieure de votre glossaire ou votre livret de règles pour une liste d'icônes .

All cards (toutes les cartes)

Tout texte de jeu ou règle qui oblige "all cards" : "toutes les cartes" (ou " all characters " : " tous les personnages ") à être " lost " (" perdus ") affecteront aussi normalement les personnages undercover (clandestins), portés disparus ou capturés (en incluant ceux qui sont gelés) .

Les cartes avec un tel texte de jeu incluent les cartes Cantina brawl (bagarre à la cantina), Thermal detonator (détonateur thermique), Proton bombs (bombes à protons), Program trap (piège programmé) et Debris zone (zone de débris) .





Les règles incluent celles pour "blown away" ("annihilé") et collapsed ("effondré"). Tout texte de jeu qui rend "all characters" ("tous les personnages") portés disparus affectera normalement les espions undercover (clandestins). Les captifs escortés sont considérés comme libérés et suivent les règles normales de "released": "libérés" (ils

peuvent être déplacés au côté lumineux de cette localisation, ou peuvent " s'évader " vers la pile de cartes utilisées) . Voir **captives – releasing (captifs – libération)** . Les personnages gelés ne sont pas affectés par le texte de jeu " missing " : " porté disparu " (bien qu'ils puissent devenir non-escortés si leur escorte devient portée disparue) . Il devrait être noté qu'un personnage emprisonné est traité un peu différemment . Voir **captives-imprisoned (captifs – emprisonnés)** .

All characters (tous les personnages)

Voir **all cards (toutes les cartes)** .

All Power To Weapons (toute l'énergie aux armes)



Voir **immune to attrition – gaining and losing (immunisé à l'attrition – obtention et perte)** .

All too easy (tout est trop facile)



Cette interruption crée un captif gelé sans escorte, s'il n'y a pas d'escorte disponible .

All wrapped up (Tout est réglé)



Cette carte requiert simplement que le chasseur de prime soit présent à la localisation . Il n'a pas besoin d'être présent avec le personnage pris en compte pour sa valeur de perte .
 Lorsqu'on capture un personnage qui vient juste d'être décompté en points de perte, en utilisant cet effet du côté obscur, ce personnage est capturé après avoir appliqué sa valeur en points de perte (et si ce personnage a été touché par une arme qui a réduit sa valeur en points de perte, cette valeur en points de perte est restaurée à sa valeur normale à ce moment là), mais avant d'être placé dans la pile de cartes perdues . De cette façon, les cartes déployées sur ce personnage (par exemple une 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** (capture de personnages), **just lost** (vient juste d'être perdue) .

Allegations Of Corruption (allégations de corruption)

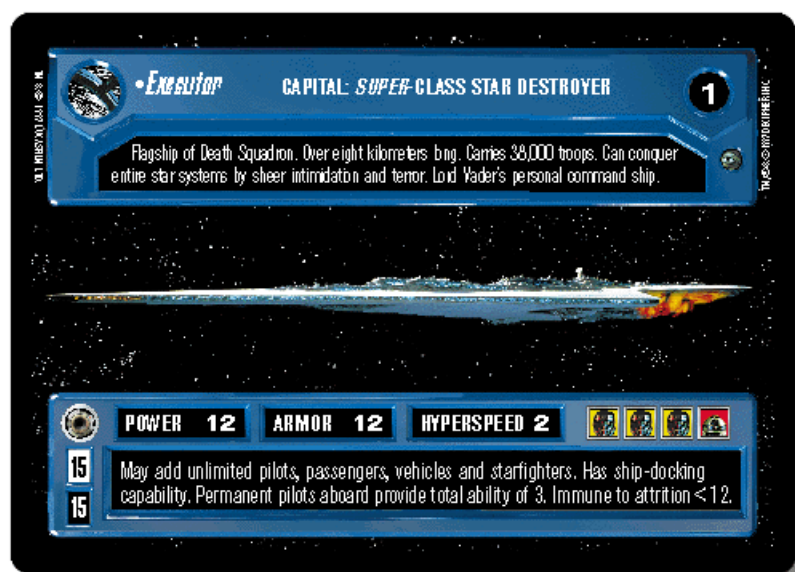
Se référer aux règles de There'll Be Hell To Pay (ça va barder) .

Alone (seul)

Votre personnage ou votre pilote permanent est seul à une localisation si vous n'avez pas d'autre personnage et pas d'autre carte avec une habileté à cette localisation .

Une carte qui représente deux ou plus de deux personne (s) (telle que la carte de personnage Artoo and Threepio ou Tonnika Sisters : les sœurs Tonnika), ou un pilote permanent d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule qui a des pilotes permanents multiples (tel que l'Executor ou la carte TIE squadron : escadron TIE), n'est pas considéré seul .





Votre vaisseau spatial ou votre véhicule est seul à une localisation est seul si les seuls personnages, véhicules et vaisseaux spatiaux que vous avez à cette localisation sont à bord du vaisseau spatial ou du véhicule en question .

Alter (altérer)



Cette interruption annule les effets et les effets utinni, mais pas les effets immédiats ni les effets mobiles . Pour utiliser la carte Alter pour annuler une carte autre que la carte Sense, vous devez avoir un personnage avec une habileté sur la table.

La carte Alter est une réponse au déploiement d'un effet ou d'un effet utinni , mais n'est pas une réponse à l'utilisation ultérieure du texte de jeu de cet effet ou de l'effet utinni (voir **actions**) .

Une carte qui est immunisée à la carte Alter" n'est pas une cible valide pour la carte Alter (voir **immune : immunisée**) .

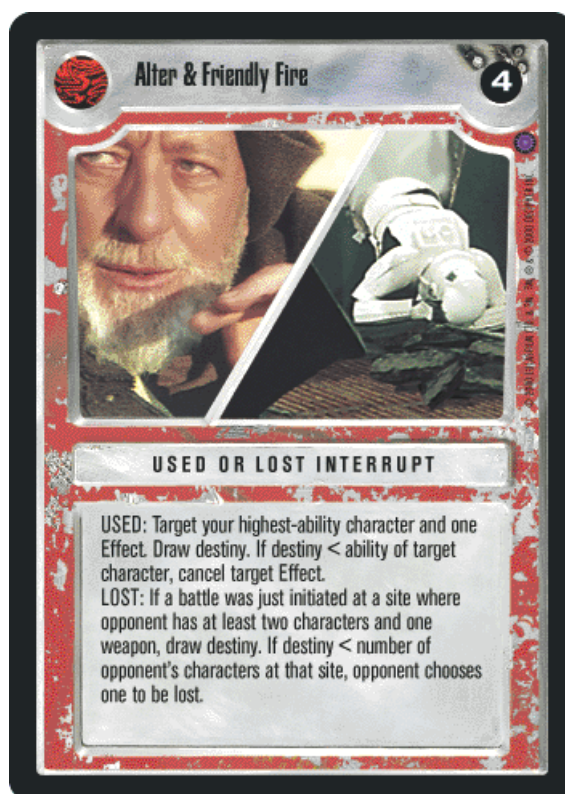
Alter and collateral damage (altération et dommages collatéraux)



Si vous tirez avec succès une destinée pour la fonction Lost (perdue) de cette carte, vous devrez néanmoins perdre 2 points de Force pour la carte Do or Do not (faire ou ne pas faire) ou la carte There is no try (il n'y a pas d'essai) .



Alter and Friendly Fire (altération et tir ami)



Si vous tirez avec succès une destinée pour la fonction Lost (perdue) de cette carte, vous devrez néanmoins perdre 2 points de Force pour la carte Do or Do not (faire ou ne pas faire) ou la carte There is no try (il n'y a pas d'essai) .



Alternate image cards (cartes avec des images alternées)

Un ensemble de cartes avec des images alternées consiste en deux ou plus de deux cartes avec un titre identique, un texte de jeu identique, une légende et des paramètres identiques etc..., différant par leur illustration. Pour tous les buts de jeu, les deux cartes qui constituent un ensemble " d'images alternées " sont néanmoins considérées comme étant la même carte. Ainsi, par exemple, les deux devraient être perdues si elles sont dans la main du joueur quand une carte Monnock est jouée.



Alternatives to fighting (des alternatives au combat)

Utilisez 3 points de Force pour annuler une bataille qui vient juste d'être initiée à un système ou un secteur . OU annulez la carte besieged (assiégés). OU Libérez (déplacez gratuitement) tous vos personnages depuis un vaisseau spatial capturé vers votre côté sur n'importe quelle aire de mise à quai .

Ambush (embuscade)



Cette interruption peut obliger les espions undercover (clandestins) de l'adversaire à aller dans la pile de cartes utilisées . Quand vous comparez votre puissance totale avec celle de votre adversaire, la puissance des espions undercover (clandestins) de chaque joueur compte pour le total de ce joueur .

Amidala's Blaster (le blaster d'Amidala)



Les résultats de cette arme n'ont pas de limite de durée et ainsi durent jusqu'à la fin de la partie (ou jusqu'à ce que la carte quitte le jeu).

Anakin Skywalker



Une carte sur le point d'être placée hors jeu ne peut prétendre à être une carte " sur le point d'être perdue depuis la table " . Voir **just lost** (vient juste d'être perdue) .

Anakin's lightsaber (le sabre laser d'Anakin)



Se déploie sur votre Skywalker d'une habileté > 3 . Vous pouvez ajouter 1 à votre drainage de Force où il est présent . Vous pouvez viser un personnage ou une créature gratuitement . Tirez deux destinées . La cible est touchée, et sa valeur de perte = 0, si la destinée totale > valeur de défense .

La carte Anakin's lightsaber (le sabre laser d'Anakin) est une arme assortie pour tout Skywalker, tel que Luke ou Leia, qui remplit les conditions de déploiement . Elle peut se déployer sur Vader seulement s'il " est passé " au côté lumineux, répondant une fois à nouveau au nom d'Anakin .

Anakin's podracer (le module de course d'Anakin)



Lorsqu'il tire deux destinées de course au lieu d'une, le joueur du côté lumineux se voit permis de les empiler toutes les deux (les utiliser) sur la carte Anakin's Podracer (le module de course d'Anakin). La décision d'utiliser une destinée de course est faite immédiatement après qu'elle ait été tirée (voir **Podracer - race destiny and race total : module de course - destinée de course et total de la destinée de course**) .

Ce module de course " programmera " automatiquement trois tirages de destinée de course si la carte Anakin's podracer (le module de course d'Anakin) est derrière à un moment quelconque durant la phase de tirage de cartes du joueur du côté lumineux . Au prochain tour, le joueur du côté lumineux doit tirer trois destinées de course (voir **empty deck or pile : pile de cartes vide**) et doit en choisir (utiliser) deux pour les empiler sur le module de course .

Ces tirages de destinée de course programmés peuvent néanmoins être restreints par des actions ultérieures, par exemple, le côté obscur jouant la carte Hit racer (module de course touché) .