

B'omarr Monk (moine B'omarr)



Le moine égalise les icônes de Force après que tous les autres modificateurs automatiques d'icônes de Force aient été appliqués (par exemple les cartese Sleens, Presence Of The Force, etc ...) .



Bacta tank (cuve à bacta)



Cet effet peut être utilisé pour sauver seulement des personnages non-droïdes qui étaient perdus depuis la table . Au moment où un personnage est perdu, toutes les cartes déployées sur ou visant ce personnage sont aussi perdues . Parce que le personnage n'est plus " en train de porter " ces cartes, elles ne peuvent pas être placées dans la cuve à bacta .

Lorsqu'on retire un personnage depuis la cuve à bacta dont le coût de déploiement est défini par un astérisque (*), traitez ce coût de déploiement comme zéro . (voir **undefined values : valeurs non définies** .)

Le "patient" de la cuve à bacta est sur la table seulement pour des buts d'unicité . Ainsi, un personnage unique (●) dans la cuve à bacta ne peut pas être dupliqué ailleurs sur la table .

Bad feeling I have (un pressentiment je reçois)



Le déploiement d'une seule carte qui contient plus qu'une des personnes listées dans cette carte Bad feeling I have n'entraîne pas la pénalité de déploiement de plus 2 plus d'une fois.

Baniss Keeg

Se déploie sur votre personnage non-pilote (excepté les droïdes) pour donner à ce personnage la capacité de pilote . Ajoute 2 à la puissance de tout ce que ce personnage pilote . OU se déploie sur votre pilote . Ajoute 1 à la puissance de tout ce que ce personnage pilote . (immunisée contre la carte Alter) .

Battle (bataille)

Un conflit que vous initiez durant votre phase de bataille dans un effort pour diminuer la Force vitale de votre adversaire . Une bataille peut survenir à une localisation seulement si les deux joueurs **occupent** cette localisation , c'est à dire s'ils ont tous les deux une **présence** là . (Mais notez que si toute présence est complètement retirée de l'un ou l'autre côté avant le segment de puissance de la bataille, la bataille se termine .)

Bien que les cartes d'armes soient utiles durant une bataille, il n'est pas exigé que des armes prennent place pour une bataille . Les armes vous permettent simplement de viser des personnages, des véhicules, des vaisseaux spatiaux spécifiques, etc...

Vous pouvez vous battre plus d'une fois durant un tour , mais pas deux fois à la même localisation . Chacun de vos personnages, véhicules et vaisseaux spatiaux peut se battre seulement une fois par tour, et ces cartes sont considérées avoir participé à une bataille depuis le moment où elle a été initiée; même si elles se sont d'une manière ou d'une autre éloignées de la bataille ou si la bataille a été annulée, ces cartes ne peuvent pas participer à une autre bataille ce tour .

Les autres cartes telles que les équipements, les armes d'artillerie, les armes automatiques, les interruptions et les effets peuvent être utilisés dans plus d'une bataille par tour (si c'est

possible et sous réserve des règles sur les **unique and restricted cards** : cartes uniques et restreintes) .

La bataille est une **action** , et suit les règles d'enchaînement temporel pour les actions . Cependant, le segment des armes d'une bataille permet à de nombreuses sortes d'action d'être initiées qui sinon ne pourraient pas survenir quand il y a une action le plus haut située (voir ci-dessous) .

Initiation de la bataille : vous devez utiliser un point de Force pour initier chaque bataille . Votre adversaire peut répondre à l'initiation par une ou plusieurs manières (voir **actions**), incluant toutes les réactions . Les réponses qui prennent place à "si une bataille vient juste d'être initiée" ou "au début d'une bataille" peuvent être initiées maintenant, avant que la bataille aboutisse à son résultat . (Les autres actions qui peuvent survenir durant une bataille ne peuvent pas encore être initiées parce que la bataille n'a pas encore abouti à son résultat) . Une fois que la bataille est initiée et que toutes les réponses sont terminées, la bataille a son résultat . Il y a trois segments qui peuvent survenir dans l'ordre suivant : le segment des armes, le segment de la puissance et le segment des dommages . (Les entrées suivantes sur ces trois segments sont compréhensibles; pour une description plus concise, voir l'entrée suivante **battle - summary** : résumé de la bataille .)

Battle – weapons segment – (bataille – segment des armes -)

Toutes les armes impliquées dans une bataille peuvent être utilisées une à la fois, en commençant avec le joueur qui a initié la bataille et ensuite en alternant entre les joueurs; chaque utilisation d'une arme est une **action** à l'intérieur de la bataille . Chaque arme décrit comment elle fonctionne, en incluant les sortes de cartes qu'elle peut viser, la Force requise pour l'utiliser, le tirage de destinée nécessaire pour le succès et, en cas de succès, les conséquences pour la cible .

La plupart des armes spécifient qu'elles "touchent" leur cible en cas de succès . (Certaines armes, au lieu de "toucher", spécifient une autre sorte de résultat.) Toutes les cartes "touchées" sont tournées de côté, mais elles participent encore à la bataille . Par exemple, une carte qui est "touchée" peut encore faire feu avec sa propre arme, si elle en a une .(De façon conceptuelle, la bataille complète survient simultanément, bien que pour les buts du jeu, les étapes individuelles soient menées séquentiellement .) Plus tard durant le segment des dommages, toutes les cartes "touchées" devront être perdues vers les piles de cartes perdues de leur propriétaire, sans tenir compte de qui gagne la bataille . (Si la bataille se termine prématurément, les cartes "touchées" doivent encore être perdues .)

Durant le segment des armes, d'autres actions peuvent aussi être initiées à la place de tirer avec une arme, prenant une période d'initiation d'actions comme d'habitude . Une telle action doit être spécifiquement en relation avec les armes et/ou la bataille (par exemple, jouer la carte Combined attack : attaque combinée, ou utiliser le texte de jeu de IG-88 ou du docteur Evazan),



ou elle ne peut être en relation avec aucune des deux (par exemple, le fait de jouer Beru stew : le ragoût de Beru ou Gravel storm : la tempête de gravier, ou le fait de jeter un coup d'œil dans votre pile de cartes de réserve avec la carte Electrobinoculars : jumelles

électriques).



En fait, c'est une règle spéciale du segment des armes qui fait que les joueurs peuvent initier des actions même si elles ne spécifient pas qu'elles s'appliquent durant une bataille . Plus

précisément, durant le segment des armes, si la bataille elle-même est l'action la plus élevée, le joueur qui a la prochaine opportunité d'initier une action peut initier *n'importe quelle* action qui est permise durant la phase de bataille.

Une fois que les joueurs "passent" de façon consécutive, le segment des armes se termine et la survenue de chaque action restante initiée durant la bataille doit être spécifiquement exigée ou permise durant le segment de puissance ou le segment des dommages, ou cette action restante doit être une réponse à une autre action dans l'un de ces segments.

Battle – power segment – (bataille – segment de puissance -)

Pour déterminer qui gagne la bataille, calculez en additionnant la puissance totale que vous avez participant à la bataille (plus tous les modificateurs positifs ou négatifs à votre puissance totale); votre adversaire fait de même. Si la bataille prend place à un système ou un secteur, ajoutez la puissance de chacun de vos vaisseaux spatiaux et de vos cartes de véhicule; si c'est à un site, ajoutez la puissance de chacune de vos cartes de véhicule, et de chacune de vos cartes de personnages excepté ceux à bord de véhicules et de vaisseaux spatiaux **enclosed (fermés)**. N'oubliez pas les modificateurs de puissance du texte de jeu des cartes en train de se battre elles mêmes, de la carte de localisation, des autres cartes de localisation connexes ou même de cartes ailleurs sur la table, si c'est possible. (Et n'oubliez pas que vos cartes "touchées" peuvent encore s'additionner à votre puissance totale.)

Souvent vous augmentez votre puissance totale dans une bataille en tirant une **battle destiny (destinée de bataille)**. Chaque joueur qui a une habileté combinée de 4 ou plus participant à la bataille peut effectuer un tirage de destinée. (Avoir une habileté de 8 ne vous autorise pas à tirer deux destinées de bataille.) Pour remplir l'exigence d'une habileté de 4, vous pouvez additionner les nombres d'habileté de toutes vos cartes présentes à la localisation de bataille, en plus de l'habileté de tous les conducteurs et pilotes – mais pas des passagers – à bord de vos véhicules et de vos vaisseaux spatiaux présents à cette localisation. (Certaines vous permettent de tirer une destinée de bataille même si vous n'avez pas une habileté de 4, tandis que d'autres disent d'*ajouter* des tirages de destinée, vous laissant ajouter deux ou plus tirages de destinée ensemble pour déterminer votre destinée de bataille totale.)

Chaque joueur augmente sa puissance totale du montant de sa destinée de bataille totale (s'il en a tiré), et ensuite place sa (ses) carte (s) de destinée de bataille sur sa pile de cartes utilisées. (Les tirages de destinée de bataille créent aussi une attrition dans le segment des dommages, aussi, prenez mentalement note des totaux de destinée de bataille. Le joueur avec la puissance totale globale la plus haute (en incluant la destinée de bataille) gagne la bataille. S'il y a égalité, alors la bataille n'a ni gagnant ni perdant.

Occasionnellement, une carte spécifiera que vous " ajoutez une destinée à votre puissance seulement". Bien que vous tirez une telle destinée à ce moment, (avant de tirer une quelconque destinée de bataille), ceci n'est pas considéré comme une destinée de bataille et ne s'ajoute pas à l'attrition.

Battle – damage segment – (bataille – segment des dommages -)

Dans ce segment, les joueurs perdent typiquement des cartes à cause de trois facteurs : " les tirs" des armes, l'attrition et les dommages ce bataille.

Les "tirs au but" des armes : les cartes "touchées" durant le segment des armes doivent être décomptées dans les pertes durant le segment des dommages. Perdre une carte entraîne que tout ce qui est sur la carte est perdu en plus, aussi il est habituellement meilleur de perdre les cartes à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial *avant* de perdre le véhicule ou le vaisseau spatial lui même.

Attrition : L'attrition représente les pertes inévitables dans une bataille qui surviennent sans tenir compte de qui gagne la bataille. (Par exemple, dans "l'empire contre attaque", le côté

obscur gagna clairement la bataille de Hoth, cependant, il perdit quand même des "walkers" impériaux comme attrition.)

L'attrition contre vous est égale à la destinée de bataille totale tirée par votre adversaire . Cette attrition contre vous entraîne une perte obligatoire de vos cartes depuis cette localisation de bataille . Par exemple, si la destinée de bataille totale de votre adversaire était de trois, l'attrition contre vous sera de trois et vous serez tenu de perdre (si c'est possible) une ou plusieurs cartes dont les valeurs de perte totalisent au moins trois .

Vos cartes "touchées" peuvent appliquer leur valeur de perte pour satisfaire à l'attrition . Si le fait de perdre toutes vos cartes touchées" ne satisfait pas à l'attrition contre vous, alors vous devez perdre des cartes additionnelles jusqu'à ce que votre attrition ait été satisfaite . (S'il ne vous reste plus de carte à perdre, ou si toutes vos cartes restantes sont **immune to attrition : immunisées à l'attrition**, toute l'attrition restante contre vous est ignorée .)

Parfois vous devez perdre des cartes avec une valeur de perte totale en excès par rapport à votre attrition; par exemple, si votre attrition est de 5 et que vos cartes qui participaient à la bataille ont chacune une valeur de perte de 3, pour satisfaire à l'attrition vous devrez perdre deux de ces cartes pour un total de perte de 6 .

Dommages de bataille : à la différence des tirs au but des armes et de l'attrition, les dommages de bataille s'appliquent seulement au joueur qui a perdu la bataille . Les dommages de bataille du perdant sont égaux à la différence entre la puissance totale du gagnant (en incluant la destinée de bataille) et la puissance totale du perdant (en incluant la destinée de bataille) . Par exemple, si le total de votre adversaire était de 11 et que le votre était de 7 , vous subissez des dommages de bataille de 4 .

Vous pouvez satisfaire aux dommages de bataille en perdant des cartes du site de la bataille .? Chaque carte que vous perdez – en incluant celles perdues à cause de "tirs au but " ou de l'attrition – satisfait aux dommages de bataille jusqu'à hauteur de sa valeur de perte .

A la différence "des tirs au but" et de l'attrition, les dommages de bataille peuvent aussi être satisfaits en perdant de la Force depuis votre main et/ou de vos piles de Force vitale . Chaque carte perdue satisfait à une unité de dommages de bataille . Vous pouvez choisir quelle carte perdre depuis votre main, mais si vous souhaitez perdre des cartes depuis votre Force vitale, elles doivent venir depuis le haut de votre pile de Force, de votre pile de cartes utilisées et/ou de votre pile de réserve . Pour satisfaire à vos dommages de bataille, vous pouvez utiliser une combinaison quelconque de perte de cartes du site de bataille et de perte de Force .

Comme avec l'attrition, parfois vous perdrez des cartes avec une valeur de perte totale supérieure à vos dommages de bataille . Par exemple, si vos dommages de bataille sont de 4 mais que votre seule carte qui a participé à la bataille a une valeur de perte de 6 , pour satisfaire à vos dommages de bataille vous devrez soit perdre cette carte, soit perdre 4 points de Force . Pour cette raison, c'est généralement une bonne idée d'effectuer toutes vos pertes de Force sur le site de la bataille *avant* que vous ne perdiez des points de force .

Rappelez vous que toutes les cartes que vous perdez , y compris vos cartes qui étaient "touchées", comptent automatiquement pour votre attrition *et* vos dommages de bataille . Par exemple, si vous perdez une carte "touchée" dont la valeur de perte est de 5, ceci satisfait simultanément l'attrition jusqu'à une valeur de 5 et aux dommages de bataille jusqu'à une valeur de 5 .

Séquence des actions : les actions entreprises pour satisfaire les tirs aux but des armes, l'attrition et les dommages de bataille alternent entre les joueurs, en commençant avec le joueur qui a initié la bataille . Vous pouvez perdre vos cartes sur le site de la bataille et/ou perdre de la Force dans n'importe quel ordre, mais l'ordre que vous choisissiez a parfois une importance stratégique . Une fois que vous avez perdu sur le site de la bataille toutes vos cartes qui étaient "touchées" et satisfait à toute votre attrition et à vos dommages de bataille, vous ne pouvez pas volontairement perdre sur le site de la bataille des cartes additionnelles .

Après que les deux joueurs aient perdu toutes les cartes "touchées" et aient satisfait à toute l'attrition et aux dommages de bataille, la bataille se termine .

Battle destiny - draws X battle if unable to otherwise (destinées de bataille – tirez X destinées de bataille si vous êtes incapable de le faire autrement)

Ce texte est seulement applicable durant le segment de puissance de la bataille et seulement quand moins de X destinées de bataille peuvent être tirées par tout autre moyen. Ainsi, ce texte ne peut jamais être utilisée en combinaison avec un autre texte de tirage de destinée pour obtenir plus que X tirages de destinées. Cependant si un autre texte de tirage de destinée fournit moins de X tirage de destinées, ce texte peut être utilisé pour fournir X tirages de destinées. L'utilisation de ce texte est toujours optionnelle parce que tirer une destinée de bataille est toujours optionnelle. Ce texte de jeu l'emportera sur toute autre condition de destinées de bataille telle que "habileté de 6 ou plus requise pour tirer une destinée de bataille" ou "l'adversaire ne tire pas plus que Y destinées de bataille" (où Y est moins que X). Tous ces tirages peuvent cependant être annulés ou réduits.

Battle – summary – (bataille – sommaire -)

Trouvez ci dessous une brève liste de vérification des étapes à suivre quand vous effectuez une bataille durant votre tour .

Initiation de la bataille :

- . Utilisez un point de force .
- . Les deux joueurs doivent avoir une présence à la localisation ; chaque personnage, véhicule, vaisseau spatial et localisation est limitée à une bataille par tour .
- . Les réponses telles que les réactions et les actions de début de bataille peuvent maintenant survenir . L'adversaire peut faire la première réponse, ensuite les joueurs alternent.

Segment des armes

- . Faire feu avec des armes et/ou initier d'autres actions telles que Electrobinoculars (jumelles électriques) et Beru stew (le ragoût de Beru) durant ce segment .



Même des actions non spécifiquement reliées à la bataille peuvent être initiées durant le segment des armes .

. Vous initiez la première action , ensuite alternez les actions avec votre adversaire .

. Les cartes "touchées" sont tournées de côté mais continuent de participer à la bataille .

Si toute la présence est retirée est retirée de l'un ou l'autre côté de la bataille (par exemple, à cause de tauntauns "réagissant en s'éloignant" de la bataille, ou de la mise en jeu d'une carte telle que Hit and run : frapper et fuir) avant le segment de puissance, la bataille se termine .



(Cependant, toutes les cartes "touchées" doivent encore être perdues .)

Segment de puissance

- Chaque joueur totalise la puissance totale de ses cartes participant à la bataille (plus tous les modificateurs positifs ou négatifs à la puissance totale) . N'incluse pas la puissance des personnages à bord des véhicules et des vaisseaux spatiaux **enclosed** .
- Chaque joueur avec une habileté totale de 4 ou plus dans la bataille (sans compter l'habileté des passagers à bord des véhicules fermés et des vaisseaux spatiaux) peut tirer une destinée de bataille ou plus qu'une en utilisant des cartes spéciales , et ajouter cette destinée de bataille totale à la puissance totale . Faites tous vos tirages d'abord, ensuite votre adversaire fera de même .
- Le joueur avec la puissance totale globale la plus haute (en incluant la destinée de bataille) gagne la bataille .

Segment des dommages

- Toutes les actions entreprises pour satisfaire les coups au but des armes , l'attrition et les dommages de bataille alternent entre les joueurs, en commençant par vous . Bien que chaque joueur puisse entreprendre de telles actions dans un ordre quelconque, il est recommandé que les nouveaux joueurs suivent la séquence ci-dessous .
- Toutes les cartes "touchées" par des armes doivent être perdues .
- La destinée de bataille totale de chaque joueur entraîne une **attrition** pour le joueur adverse . Chaque joueur affecté par l'attrition doit perdre suffisamment de cartes (en incluant un nombre quelconque de cartes "touchées") pour satisfaire l'attrition . S'il ne vous reste plus de carte à perdre sur le site de la bataille, ou si toutes vos cartes restantes sont immunisées à l'attrition, toute l'attrition restante est ignorée .
- Le perdant de la bataille endure des dommages de bataille égaux à la différence entre les totaux de puissance globaux (en incluant la destinée de bataille) . Le perdant doit perdre des cartes et/ou perdre de la Force , une par une, dans n'importe quel ordre, pour satisfaire les dommages de bataille . Chaque carte perdue sur le site de la bataille (en incluant les

cartes perdues à cause de tirs au but d'armes et de l'attrition) satisfait aux dommages de bataille jusqu'à hauteur de sa valeur de perte; chaque carte perdue sauf sur le site de la bataille (depuis la main ou la pile de Force) satisfait à une unité de dommages de bataille . Le perdant ne peut pas laisser des dommages de bataille non satisfaits .

Battle – winner and loser – (bataille – gagnant et perdant -)

Le gagnant et le perdant d'une bataille sont déterminés durant le segment de puissance de la bataille . A ce moment, initiez et/ou terminez toutes les actions dépendant de cette détermination . (S'il y a égalité, il n'y a ni gagnant ni perdant pour cette bataille .)

Battle damage (dommages de bataille)

Le montant de dommages de Force que vous subissez quand la puissance totale de votre adversaire dans une bataille est plus grande que la votre . Vos dommages de bataille sont égaux à la différence entre les totaux de puissance globaux (en incluant la destinée de bataille) . Vous pouvez satisfaire aux dommages de bataille en perdant de la Force (une Force perdue satisfait à une unité de dommages de bataille) et/ou en **forfeiting (en perdant sur le site de la bataille)** des cartes ayant participé à la bataille (chaque carte satisfait aux dommages de bataille jusqu'à hauteur de sa valeur de perte) . De telles cartes perdues sur le site de la bataille peuvent satisfaire simultanément aux coups au but des armes, à l'attrition et aux dommages de bataille vous affectant .

Battle destiny (destinée de bataille)

Un ou plusieurs tirages de destinée faits durant le segment de puissance d'une bataille . Si vous avez une habileté de 4 ou plus participant à la bataille (sans compter l'habileté des passagers à bord de véhicules **enclosed (fermés)** et de vaisseaux spatiaux), vous pouvez tirer une destinée de bataille . Des cartes spéciales vous permettent aussi de tirer une destinée quand ce n'est pas possible autrement, ou d'ajouter un ou plusieurs tirages de destinée à votre destinée de bataille totale . Votre destinée de bataille totale (si elle est plus grande que zéro) augmente votre puissance totale dans la bataille, et cause aussi une **attrition** contre votre adversaire sans tenir compte de qui gagne la bataille . Tirer une destinée de bataille est optionnel .

Si le texte de jeu impose des conditions pour le tirage d'une destinée de bataille, alors ces conditions affectent tous les tirages de destinée de bataille, exceptés ceux qui sont concédés par le texte "peut tirer une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement".

Battle destiny – conditions of drawing (destinée de bataille – conditions de tirage)

Si le texte de jeu impose des conditions pour le tirage de la destinée de bataille, alors ces conditions affectent tous les tirages de destinée de bataille excepté ceux accordés par le texte de jeu " s'il n'en est pas capable autrement " .

Battle destiny - draws one battle destiny if not able to otherwise (destinée de bataille - tire une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement)

Ce texte de jeu est applicable seulement durant le segment de puissance d'une bataille, et seulement si, un tirage de destinée de bataille ne se voit pas possible d'être effectué par d'autres moyens. Ainsi ce texte ne peut jamais être utilisé en combinaison avec un quelconque autre texte de tirage de destinée pour obtenir deux ou plusieurs tirages de destinée.

L'utilisation de ce texte de jeu est toujours optionnelle, parce que le tirage d'une destinée de bataille est toujours optionnel.

Ce texte de jeu l'emportera sur toutes les conditions de destinée de bataille telles que " habilité de 6 ou plus requise pour tirer une destinée de bataille " . Ce tirage peut néanmoins être annulé ou être réduit.

Battle destiny modifiers (modificateurs de la destinée de bataille)

Les actions qui modifient la destinée de bataille (telles que la première fonction de la carte Don't get cocky : ne deviens pas présomptueux) peuvent être initiées durant le segment des armes d'une bataille .



Le résultat d'un modificateur de destinée de bataille est de fixer un modificateur automatique qui surviendra quand une destinée de bataille sera tirée . De multiples exemplaires du même modificateur de destinée de bataille ne sont pas cumulatifs .

Si les conditions pour initier un modificateur de destinée de bataille incluent un certain personnage , et que ce personnage est perdu avant que la destinée soit tirée, le modificateur de destinée de bataille agit encore parcequ'il a déjà été fixé pour agir .

Si vous commencez une bataille avec de multiples personnages, et que tous sauf un sont retirés de la bataille avant la fin du segment des armes, vous pouvez alors jouer tous les modificateurs de destinée de bataille applicables "seuls" .

Battle destiny modifiers-automatic (modificateurs de destinée de bataille – automatiques)

Certains modificateurs de destinée de bataille sont automatiques. Ils s'appliquent aux joueurs sans possibilité de choix et d'habitude " s'activent " dès qu'un ensemble de conditions spécifiées est rempli. Ils n'utilisent pas le mot " peut ", qui indique une action optionnelle où l'un des joueurs peut choisir d'initier ou pas.

Par exemple la carte Leia with blaster rifle dit " ajoute une destinée de bataille si elle est avec Han " . Ceci est un modificateur de destinée de bataille automatique.



Une carte d'interruption est initiée par une option du joueur, ainsi la carte Skywalkers par exemple n'est pas un modificateur automatique.

Les modificateurs de destinée de bataille automatique sont initiés et se résolvent durant le segment de puissance, quand la destinée de bataille est tirée.

A ce titre, leurs conditions d'application doivent être vérifiées immédiatement avant le tirage des destinées. Dans ce cas, Leia et Han doivent être encore en train de participer à une bataille pour obtenir le bénéfice de ce modificateur.

Battle destiny modifiers-optional (modificateurs de destinée de bataille - optionnel)

Certaines actions modifiant la destinée de bataille sont optionnelles. C'est à dire qu'elles sont initiées par décision du joueur. Toutes les cartes d'interruption sont par exemple optionnelles. Ainsi un texte tel que " peut ajouter une destinée de bataille " est optionnel parce que le choix d'initier cette bataille est laissé à l'initiative du joueur.

Toutes les actions optionnelles qui sont des actions " situées au niveau supérieur " c'est à dire qui ne sont pas une réponse à une autre action peuvent seulement être initiées durant le segment des armes durant une bataille (le seul segment où des actions au niveau supérieur sont légales). Les conditions d'initiation requises pour toutes les actions optionnelles sont vérifiées quand cette action est initiée. Par exemple si vous jouez la carte Skywalkers, la condition que Luc et Leia soient dans une bataille ensemble est vérifiée au moment où la carte d'interruption est jouée.

Le résultat d'un modificateur de destinée de bataille est de programmer un modificateur automatique qui surviendra quand la destinée de bataille est tirée.

A ce moment, les conditions pour initier cette action ne sont pas vérifiées de nouveau.

Lors de l'exemple de l'utilisation de la carte Skywalkers, si Leia était perdue ou capturée après que l'on ait joué la carte Skywalkers mais avant que la destinée de bataille soit tirée, les deux destinées additionnelles de la carte Skywalkers seraient néanmoins tirées.



Du fait que l'on observe la règle des actions cumulatives, le fait de jouer plus qu'un exemplaire de la même carte n'a pas d'effet supplémentaire.

Battle phase (phase de bataille)

Quatrième phase de chaque tour, au cours de laquelle vous pouvez initier une ou plusieurs batailles contre les personnages, les véhicules et les vaisseaux spatiaux de votre adversaire.

Battleground (terrain de bataille)

Un battleground (terrain de bataille) est toute localisation de système, secteur, ou site, où les deux joueurs ont des icônes de force.

Cela n'a pas d'importance si ces icônes de Force sont fournies par d'autres cartes telles que Daughter of Skywalker (fille de Skywalker) ou Presence of the Force (présence de la Force), tant qu'elles sont actives à cette localisation (pas annulées par une carte Sleen par exemple).

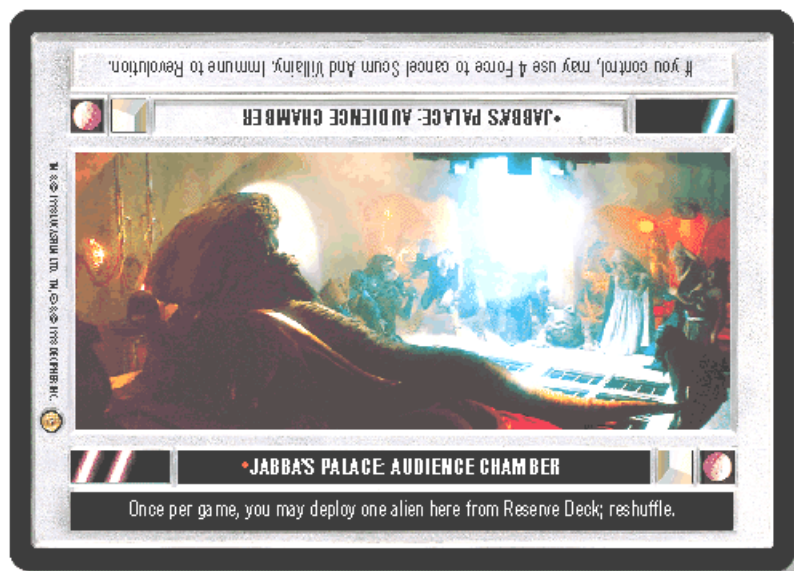


L'exception à ceci est l'icône de force fournie par un Maître Jedi, qui n'est pas considérée comme étant à cette localisation dans un but quelconque, et qui ainsi n'a pas d'effet sur le statut du terrain de bataille d'une localisation .

Voir personnage – Maître Jedi .

Cependant, les localisations suivantes ne sont jamais des terrains de bataille :

- . holosites,
- . les localisations de Dagobah,
- . les localisations de Hoth ou de l'étoile de la mort II protégées par un bouclier,
- . la carte Jabba's palace : audience chamber (le palais de Jabba : la chambre d'audience) quand la carte Bo Shuda y est déployée .



• Tatooine : Podrace Arena (Tatooine : l'arène de la course de modules) quand l'un ou l'autre joueur a un total de course > 0 .



Quand la carte Expand the empire (Etendre l'empire) est déployée sur la carte Tatooine : Podrace Arena (Tatooine : l'arène de course de modules), les sites adjacents se voient aussi interdits d'être des terrains de bataille tant que l'un ou l'autre des joueurs a un total de course strictement supérieur à 0.

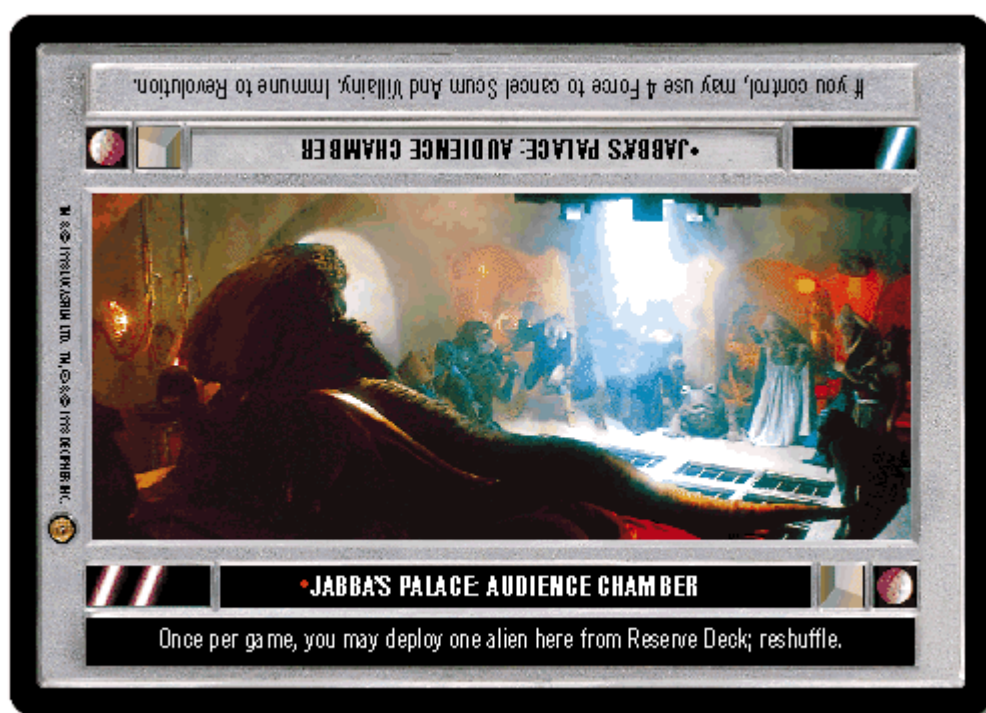


• Coruscant : Galactic Senate (Coruscant : Sénat galactique)

Beedo (clarification)



Remplace tout autre Rodian mâle gratuitement (le Rodian va à la pile de cartes utilisées) ou se déploie pour 3 points. Tant qu'il est au site Audience Chamber (la chambre d'audience), tous vos Rodians ont une puissance de +2, et chaque fois que Greedo menace un contrebandier, vous pouvez rajouter 2 au tirage de destiné(es).



Beggar (mendiant)



Cet effet du côté lumineux reste sur la table et vous permet d'utiliser un montant quelconque de la Force du côté obscur de votre adversaire durant chacun de vos tours . A la fin de chacun de vos tours, si vous choisissez d'utiliser zéro ou un point de Force du côté obscur ce tour, la carte Beggar (mendiant) reste sur la table ; si vous choisissez d'utiliser deux ou plus de points de force du côté obscur, la carte Beggar (mendiant) est perdue .

La Force utilisée par votre adversaire ne compte jamais contre votre carte Beggar (mendiant) . Par exemple, certains jawa requièrent l'utilisation de la Force par les deux joueurs quand ils se déploient . La portion du coût de déploiement du jawa que votre adversaire du côté obscur doit payer ne compte pas contre la carte Beggar (mendiant) ; cependant, si vous choisissez d'utiliser de la Force du côté obscur pour payer pour votre portion du coût de déploiement , ceci compte contre la carte Beggar (mendiant) .

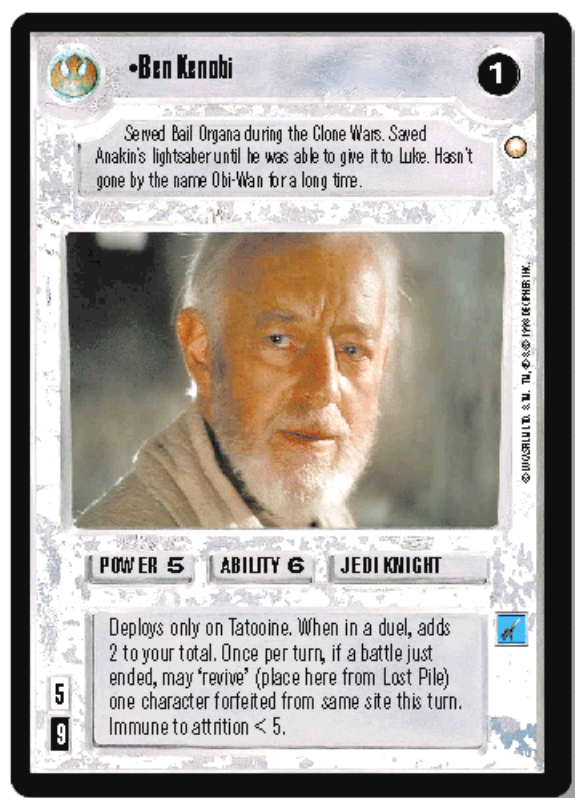
Beginning the game (commencement du jeu)

Voir **starting the game** : commencement du jeu .

Beginning of turn (commencement du tour)

Voir **start of turn** (début du tour) .

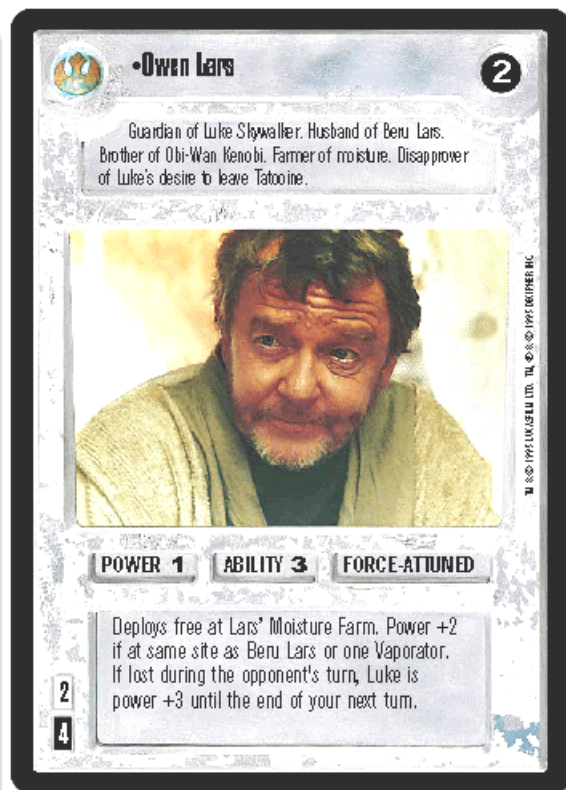
Ben Kenobi



Se déploie seulement sur Tatooine . Lorsqu'il est dans un duel, ajoute 2 à votre total . Une fois par tour, si une bataille vient juste d'être terminée, peut "ressusciter" (placez ici depuis la pile de cartes perdues) votre personnage perdu pour payer des points de perte depuis le même site ce tour . Immunisé à l'attrition < 5 .

Beru Lars

Valeur de perte de +2 quand elle est au même site qu'Owen Lars ou à une Hydroponics station (station hydroponique) . Si elle est perdue depuis la table durant le tour de l'adversaire, Luke a un pouvoir de +3 jusqu'à la fin de votre prochain tour .



Beru stew



Erratum: le titre de cette interruption a été révisé pour lire, "●Beru stew" (" le ragoût de Beru"); ainsi, cette carte est maintenant unique (●) .

L'activation de la Force est le résultat de cette interruption, pas une condition d'initiation (voir **actions**) . Si un joueur est incapable d'activer 2 points de Force, ce joueur doit activer 1 point de Force si possible .

Besieged (assiégés)



Se déploie sur un vaisseau spatial capturé . Vos personnages présents avec le vaisseau spatial capturé peuvent attaquer les personnages de l'adversaire à bord de ce vaisseau (comme s'ils étaient présent ensemble sur le site). L'effet est annulé si le vaisseau spatial s'échappe ou est volé .

Cet effet permet à vos personnages sur un destroyer stellaire , sur le site Death star :docking bay 327 ,ou sur le site Star destroyer : launch bay , d'attaquer les personnages de votre adversaire piégés à bord d'un vaisseau spatial capturé ici. Ceci fonctionne comme une bataille à un site .

Si le côté lumineux a un groupe de personnages sur l'aire d'arrimage ou l'aire de lancement et un autre groupe piégé sur le vaisseau spatial , ces deux groupes ne peuvent pas se combiner quand Besieged est jouée . Vous pouvez initier une bataille contre l'un ou l'autre groupe , mais pas les deux au même tour . Les personnages à bord du vaisseau spatial ne peuvent pas initier de bataille et ne participent à aucune bataille autre que celles que vous initiez contre eux en utilisant la carte Besieged .

Si les personnages piégés sont éliminés (ce qui pourrait prendre plusieurs tours) , vous volez le vaisseau spatial . Un pilote permanent est de façon conceptuelle remplacé par un pilote permanent du côté obscur . Toute cargaison devient une propriété volée , utilisable par le côté obscur .

Si à un moment , vous n'avez pas de personnage du côté obscur présent avec un vaisseau spatial visé par la carte Besieged , ce vaisseau s'échappe vers le côté lumineux du système ou du secteur approprié (ou à la pile utilisée, si le joueur du côté lumineux le désire ainsi). Un pilote permanent sur votre destroyer stellaire n'est pas suffisant pour empêcher le vaisseau spatial capturé de s'évader .

Sans tenir compte de quel côté contrôle le vaisseau spatial, la carte Besieged reste sur le vaisseau spatial (et ainsi n'est pas disponible pour être récupérée de la pile perdue) jusqu'à ce que ce vaisseau spatial ne soit plus sur la table .

Voir **captured starships** ; voir **tractor beaming** .