

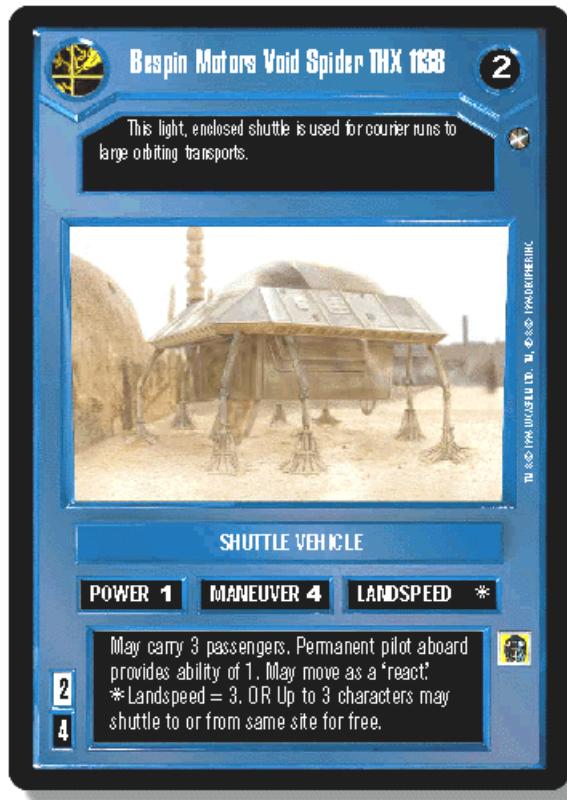
Bespin: Cloud City (Bespin: la cité des nuages)



Cette localisation est un secteur des nuages .

Bespin location deployment (déploiement d'une localisation de Bespin)
Voir **Cloud city** .

Bespin motors void spider THX 1138 (araignée du vide de l'entreprise Bespin motors THX 1138)



Peut ajouter 3 passagers . Un pilote permanent fournit une habileté de 1 . Peut se déplacer en réaction . * Vitesse terrestre = 3 OU Jusqu'à 3 personnages peuvent se déplacer par navette vers ou à partir du même site gratuitement .

(La version à bords blancs de ce véhicule qui écrit " 1 conducteur et deux passagers" a été mal imprimée .)

Biggs Darklighter

Ajoute 2 à tout ce qu'il pilote . Quand il pilote Red 3, ajoute aussi 1 à la manœuvre et tire une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement .

Biker Scouts (les éclaireurs à moto)



Les impériaux spécialisés connus comme Biker Scouts (éclaireurs à moto) sont considérés comme étant des troopers (soldats), des scouts (éclaireurs) et des stormtroopers (soldats d'assaut) en plus d'être des éclaireurs à moto pour les buts des cartes qui font référence à l'une quelconque de ces caractéristiques.

Biker scout trooper (soldat éclaireur à moto)

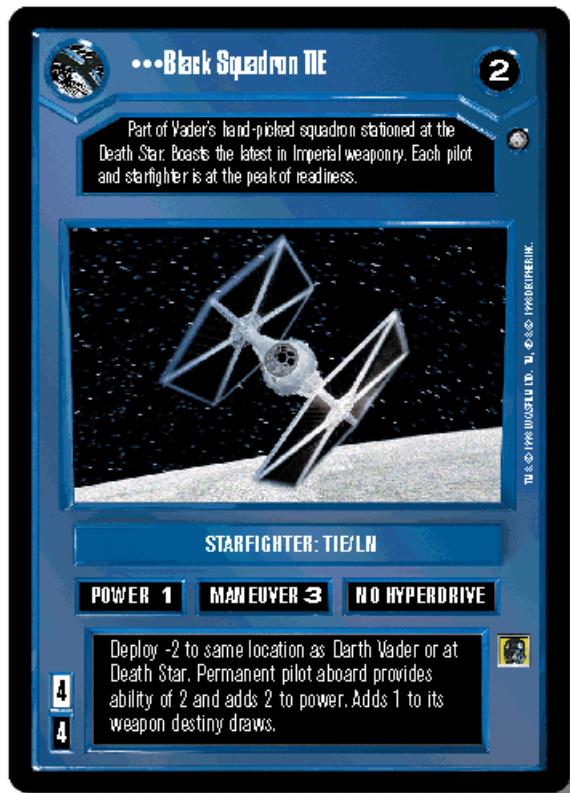
Voir biker scouts (éclaireurs à moto) .

Bionic hand (main bionique)



Quand cet équipement est utilisé avec l'arme d'un personnage et que plus d'une carte est tirée pour la destinée d'une arme, le personnage ajoute 1 à la destinée *totale* de l'arme .

Black Squadron TIE (TIE de l'escadron Noir)



Se déploie à -2 à la carte Death Star (l'étoile de la mort) ou à la même localisation que Vader. Un pilote permanent à bord fournit une habileté de 2 et ajoute 2 à la puissance . Ajoute 1 à ses tirages de destinée d'arme .

Blast the door, kid! (tire sur la porte, garçon !)

Si une bataille vient juste d'être initiée à un site intérieur, utilisez un point de Force pour exclure de cette bataille tous les personnages d'une habileté > 2 et tous les leaders (des deux côtés).

Les personnages d'une habileté > 2 ou les leaders introduits dans la bataille *après* que cette carte d' interruption ait été jouée sont aussi immédiatement exclus de la bataille

Blasted droid (droïde attaqué au blaster)



Durant votre phase de contrôle, tirez (gratuitement) avec l'un de vos blasters porté par un trooper (soldat) ou avec l'une de vos armes automatisées . Toutes les cibles "touchées" sont immédiatement perdues .

Voir **weapons – firing outside of the battle phase** (armes – tir en dehors de la phase de bataille).

Blaster

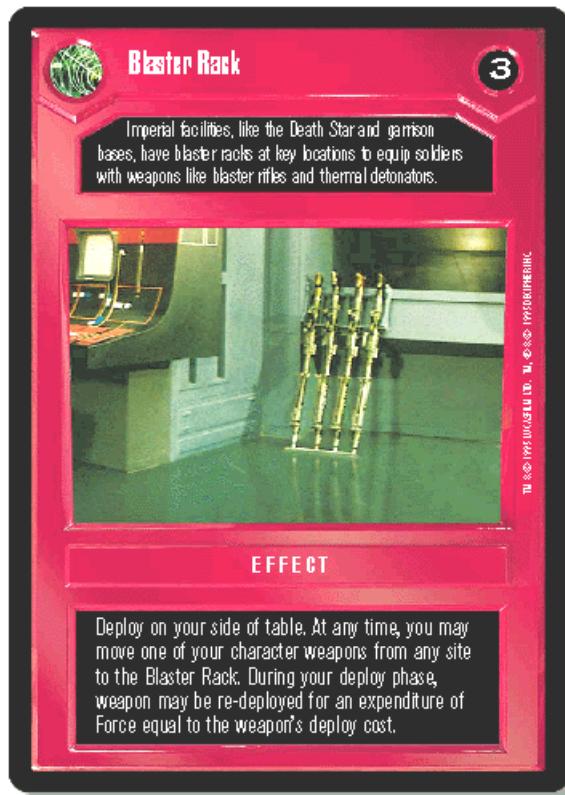
Utilisez un point de Force pour déployer sur votre guerrier . Peut viser un personnage, une créature ou un véhicule en utilisant un point de Force . Tirez une destinée . La cible est touchée si la destinée > la valeur de défense .

Blaster proficiency (compétence en blaster)



La première fonction de cette interruption est d'ajouter 3 à la destinée d'arme totale , pas à chaque tirage de destinée .

Blaster rack (ratelier à blasters)



Se déploie sur votre côté de la table . A tout moment, vous pouvez transférer une des armes de vos personnages depuis n'importe quel site jusqu'au râtelier à blasters . Durant votre phase de déploiement, l'arme peut être transférée à votre personnage sur la table pour une dépense de Force égale au coût de déploiement de l'arme .

Vous pouvez placer des armes dans le râtelier à blasters à n'importe quel moment entre d'autres actions . Ainsi, vous ne pouvez pas placer des cartes dans le râtelier comme une réponse à un personnage quittant la table .

Une carte Blaster rack (râtelier à blasters) et les cartes à l'intérieur sont toutes sur la table . Ceci signifie, par exemple, qu'une arme unique (●) dans le râtelier à blasters ne peut pas être dupliquée ailleurs sur la table .

Blaster Rack (V) : ratelier à blasters (V)

Vous pouvez déployer une arme par tour pour chaque exemplaire de cet effet sur la table .

Blaster rifle (fusil à blaster)

Utilisez 2 points de Force pour déployer sur votre guerrier . Peut viser un personnage, une créature ou un véhicule en utilisant 2 points de Force . Tirez une destinée . La cible est touchée si la destinée + 1 > la valeur de défense .

Blaster scope (lunette à blaster)

Se déploie sur votre blaster impérial ou un fusil à blaster . La lunette permet à cette arme de viser sur un site adjacent .

Une lunette à blaster peut se déployer sur un blaster impérial, un fusil à blaster ou toute arme qui a l'une ou l'autre de ces deux caractéristiques, y compris la carte Assault rifle (fusil d'assaut) et la carte Light repeating blaster rifle (fusil à blaster léger à répétition) (voir characteristics : caractéristiques).





Elle peut aussi se déployer sur la carte 4-LOM's concussion rifle (le fusil à concussion de 4-LOM), comme indiqué sur la légende de l'arme et son texte de jeu .



Voir long-range weapons (armes à longue portée).

Blizzard 1

Vous pouvez ajouter deux pilotes et huit passagers . Immunisé à l'attrition < 4 . La vitesse terrestre ne peut être augmentée . Quand vous utilisez un canon AT-AT pour la carte Target the main generator (visez le générateur principal), ajoutez 1 au total .

Blizzard 2

Vous pouvez ajouter un pilote et huit passagers . Immunisé à l'attrition < 4 . La vitesse terrestre ne peut être augmentée . Un pilote permanent fournit une habileté de 2 .

Blizzard scout 1 (éclaireur blizzard 1)

Vous pouvez ajouter un pilote ou un passager . Peut se déplacer en réaction . Puissance de + 1 à tout site de Hoth . Un pilote permanent fournit une habileté de 1 .

Blizzard walker (marcheur blizzard)

Vous pouvez ajouter deux pilotes et huit passagers . Immunisé à l'attrition < 4 . La vitesse terrestre ne peut être augmentée .

Blown away - Blockade Flagship (annihilé - le vaisseau amiral de blocus)



La carte de chasseur stellaire Bravo Fighter (chasseur Bravo) détaille comment annihiler le vaisseau amiral de blocus Neimodian .

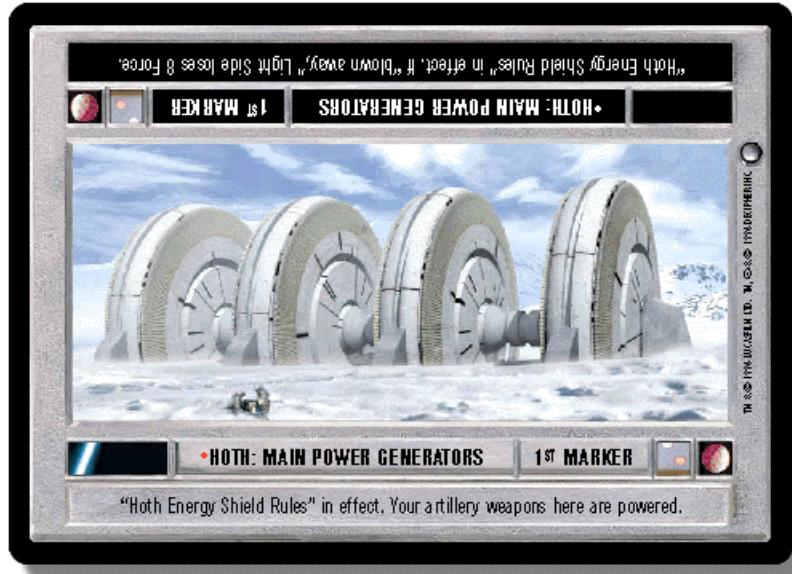
S'il est annihilé le vaisseau amiral de blocus et toutes les localisations de ce vaisseau amiral sur la table sont placées hors jeu (et ne peuvent pas être redéployées dans cette partie).

Toutes les cartes sur le vaisseau amiral (ou à un site du vaisseau amiral) sont placées dans la pile de cartes perdues de leur propriétaire .

Blown away – Endor : bunker

Voir deactivate the shield generator (désactivez le générateur du bouclier).

Blown away – Hoth : main power generators (annihilé – Hoth : les générateurs d'énergie principaux)



Quand le site Hoth : main power generators (Hoth : les générateurs d'énergie principaux) est "annihilé",

- . les générateurs d'énergie sont détruits (tournés à l'envers);
- . le bouclier d'énergie de Hoth est désactivé; et
- . toutes les cartes à ce site sont perdues .

Tourner le site à l'envers l'identifie comme un site extérieur de Hoth sans nom, représentant le 1^{er} marqueur . Bien que des cartes peuvent encore se déployer, et se déplacer là, le site n'a pas de texte de jeu ni non plus d'icône de Force . La carte de site ne peut être déployée de nouveau (ou convertie).

Vous perdez 8 points de Force seulement quand le site est "annihilé" par la carte Target the main generator (visez le générateur principal), pas quand elle est perdue d'une autre façon (telle que quand la localisation du système planétaire de Hoth est "annihilée" par la carte "Commence primary ignition : commencez l'allumage principal").



Blown away – Imperial Holotable (annihilé – holutable impériale)



Dans le site Imperial Holotable (holutable impériale) est "annihilé" :

- L'holutable est détruite (elle est retournée à l'envers)
- Toutes les cartes à ce site sont perdues

Tourner le site à l'envers l'identifie comme une holutable endommagée. Aucune carte d'une sorte quelconque ne peut exister à un holosite endommagé. Il peut être "réparé" en déployant un autre exemplaire (ou convertissant en utilisant la carte Dejarik holutable).



Blown away systems (systèmes annihilés)

Quand un système est annihilé,

- . la planète visée ou l'étoile de la mort est détruite (la carte est tournée à l'envers) et
- . les localisations qui appartiennent à cette planète ou à l'étoile de la mort (c'est à dire les sites connexes et les secteurs des nuages) , et toutes les cartes à de telles localisations, sont perdues .

Si le système que vous avez annihilé était une base rebelle ou l'étoile de la mort, votre adversaire perd un total de points de Force égal à deux fois le total des icônes de Force qui étaient aux localisations détruites (en incluant les modifications par les cartes telles que Presence of the Force : présence de la Force, Sleen et Yoda).

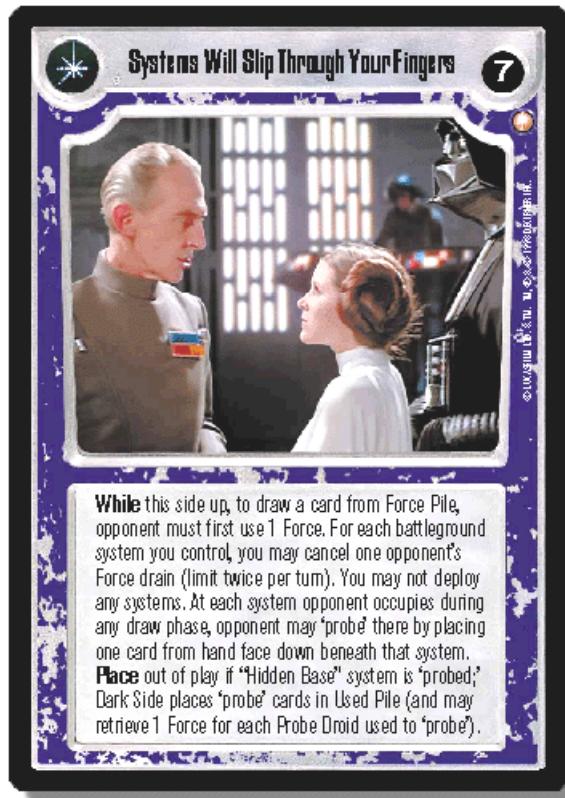


La destruction de la planète ou de l'étoile de la mort n'affecte pas les secteurs d'astéroïdes connexes ni les vaisseaux spatiaux ou les systèmes mobiles en orbite.

Le fait de retourner la carte de système à l'envers l'identifie comme un système non dénommé où les cartes peuvent encore se déployer, se battre et se déplacer. Sa seule autre caractéristique restant utilisable est son nombre de parsecs. Le système ne peut être à

nouveau déployé (ou converti) . Aucun site ni secteur des nuages ne peut être déployé au système innominé (bien que des secteurs d'astéroïdes et leurs sites connexes puissent se déployer là , si le système était auparavant un système planétaire) .

Quand la carte d'objectif **Hidden base / Systems will slip through your fingers (base cachée / les systèmes glisseront entre vos doigts)** est à l'endroit sur la table , tout système annihilé est considéré avoir été sondé . Toute carte sonde sous un système quand il est annihilé reste là .



Bluff rules (règles de bluff)

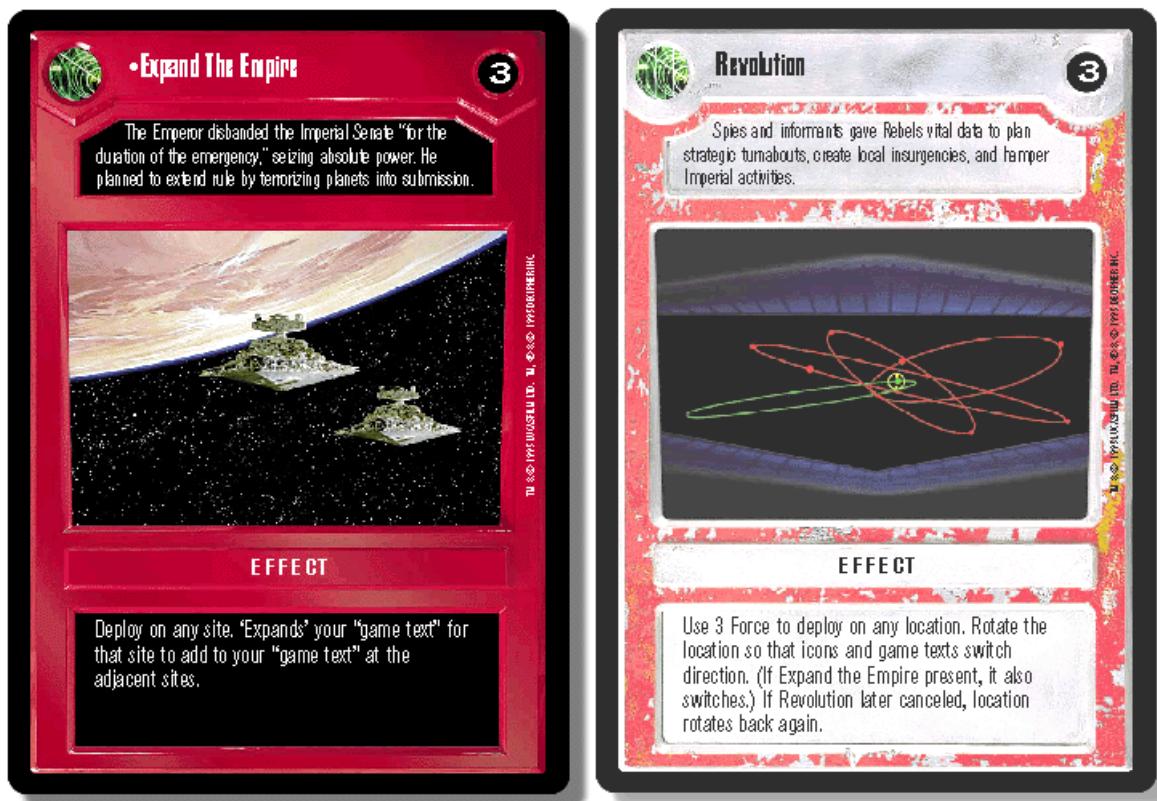
Si vous jouez le côté obscur, une fois durant chacun de vos tours (durant n'importe quelle phase) vous pouvez placer une carte de votre main à l'envers sur votre côté du site Tatooine : bluffs site (Tatooine: site des bluffs) .



Cette carte est appelée " carte de bluff" et n'est pas considérée comme étant en jeu . Chaque carte de bluff vous permet d'ajouter cumulativement 1 à vos drainages de Force sur vos sites de Bluffs .

Votre adversaire peut choisir à tout moment de retourner une de vos cartes bluff.

- . Si c'est un personnage, il se déploie immédiatement aux sites Bluffs gratuitement (mais doit obéir aux restrictions normales d'unicité et de déploiement, ou est sinon perdu) .
- . Si elle n'est pas un personnage, elle est perdue et vous perdez 2 points de Force en plus . Les règles de bluff fonctionnent comme suit quand les cartes Expand the empire (agrandir l'empire) ou Revolution sont jouées :
- . La carte Expand the empire (agrandir l'empire) vous permet de placer des cartes bluff à des sites adjacents au site Tatooine: bluffs site, créant des drainages de Force renforcés et/ou un déploiement gratuit à ces sites aussi . Si la carte Expand the empire (agrandir l'empire) est annulée, toutes les cartes bluff aux sites adjacents sont perdues .



. La carte Revolution ne permet pas au joueur du côté lumineux de placer des cartes bluff .

Bog-wing (l'aile du marais)

La féroce = la destinée -1. Habitat : sites extérieurs sur Dagobah. Attaque un personnage en le saisissant et en l'emportant aussi loin que possible (jusqu'à deux sites au loin).

Bombing run battle (bataille de mission de bombardement)

Une Bombing run battle (bataille de mission de bombardement) est une bataille à la même localisation que l'effet mobile du côté obscur Bombing run (mission de bombardement), où au moins un TIE/ln est en train de participer .



BoShek

Ajoute 3 à tout ce qu'il pilote . Peut effectuer une carte Kessel run (vol sur Kessel) à la place d'un contrebandier . Immunisé à l'attrition < 3 .



Boba Fett (Cloud City) : Boba Fett (la cité des nuages)



Ajoute 3 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Quand il pilote le Slave 1 (Esclave 1), ajoute aussi 2 à la manœuvre et peut tirer une destinée de bataille s'il n'est pas capable de faire autrement. Lorsqu'il escorte un captif, ce captif a une valeur de perte de +5. Il peut "voler" (vitesse terrestre = 3). Immunisé à l'attrition < 3.

Lorsqu'il transfère un captif à une prison, Fett modifie la valeur en points de perte de ce captif pour les buts de la résolution de tous les effets de la carte Bounty (la prime).

Boba Fett (Special Edition) : Boba Fett (Edition spéciale)

Ajoute 2 à la puissance et 1 à la manœuvre de tout ce qu'il pilote. Peut se déployer à -1 comme une réaction au même site qu'un gangster ou un contrebandier. Lorsqu'il tire avec des armes, tous les personnages "touchés" ont une valeur de perte de 0. Il peut "voler" (vitesse terrestre de 3). Immunisé à l'attrition < 3.

Boba Fett's Blaster Rifle (Le fusil blaster de Boba Fett)

Utilisez un point de Force pour le déployer sur Boba Fett ou 3 sur votre autre chasseur de prime. Peut se déployer comme en réaction. Peut viser un personnage, une créature, ou un véhicule en utilisant deux points de force. Tirez une destinée, ajoutez 1 s'il vise un véhicule. La cible est touchée si la destinée totale est > à la valeur de défense. Il peut tirer à répétition pour un point de Force à chaque fois.

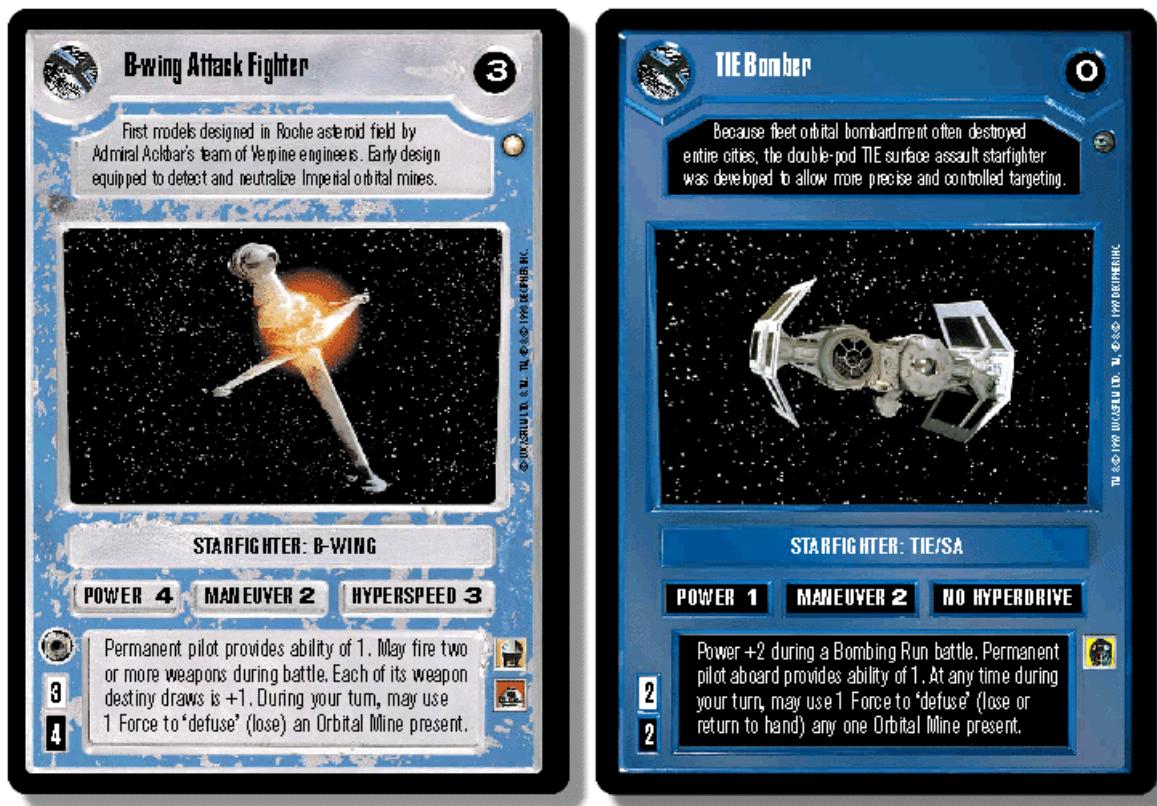
Quand vous utilisez l'arme de ce personnage, pour **fire repeatedly** (tirer à répétition), vous devez utiliser deux points de Force pour le premier tir et un point de Force pour chaque tir additionnel .

Boldface type (caractères d'impression en gras)

Style de caractère utilisé dans la légende des cartes pour souligner certaines **characteristics** (**caractéristiques**) qui sont appropriées au jeu.

Bomber (bombardier)

Tous les vaisseaux spatiaux de la classe B-wing (aile-B) ou TIE/sa sont considérés comme étant des " bombardiers " pour le texte de jeu qui se réfère à cette caractéristique.



Bombing Run (mission de bombardement)

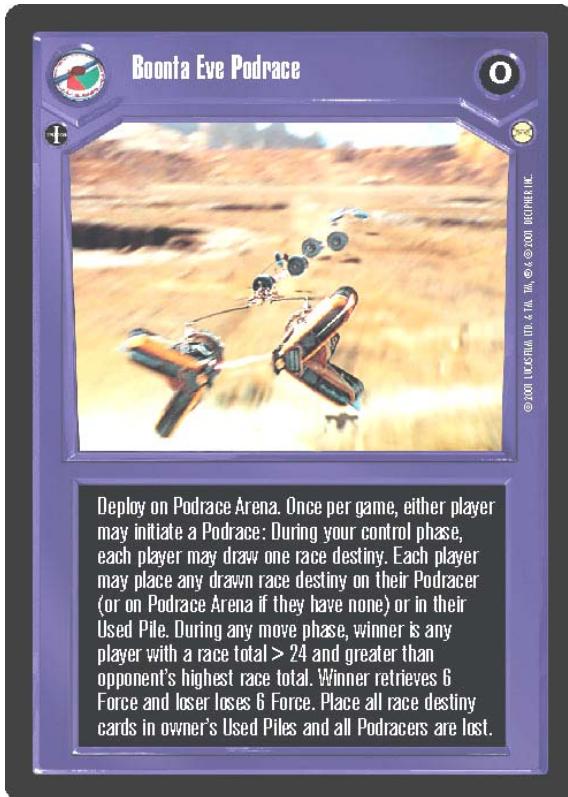


Cet effet mobile définit "une zone cible" et permet à vos bombardiers pilotés de se déplacer et de se battre là. De tels bombardiers ne sont pas considérés comme ayant atterri mais plutôt comme volant de façon conceptuelle dans l'atmosphère (à peu de chose près comme un snowspeeder). Leurs pilotes permanents ont une présence sur le site et ainsi peuvent bloquer les drainages de Force de l'adversaire et participer à une bataille même s'ils ne portent pas de bombe à protons.

S'il n'est pas possible pour le bombardier de retourner au système à la fin de votre phase de bataille (par exemple, le bombardier est maintenant considéré comme non piloté) , alors le TIE bomber (bombardier TIE) est perdu .

Voir **movement – regular – bombing run : mouvement – régulier – missions de bombardement**, **Proton bombs : Bombes à protons**, **bombing run battles : batailles de mission de bombardement** .

Boonta Eve Podrace (course de modules de la veille de la Boonta)



Bien que vous soyez libre d'utiliser l'exemplaire de votre adversaire de cette carte pour initier une course de modules (même si les deux sont en jeu), vous devez spécifiquement le faire remarquer au moment où vous initier la course de modules. Si vous ne le faites pas, vous êtes considéré comme en train d'utiliser votre propre exemplaire.

Le gagnant d'une course de modules est déterminé automatiquement quand l'un ou l'autre joueur a un total de course > 24 à un moment quelconque durant toute phase de déplacement . **Voir podracer – race destiny and race total (module de course – destinée de course et total de la course de modules de course) .**

Boosted TIE Cannon (canon de TIE renforcé)

Utilisez un point de Force pour déployer sur votre TIE Advanced X 1 (TIE avancé X 1) Peut viser un vaisseau spatial en utilisant un point de Force. Tirez une destinée. Soustrayez 1 si vous visez un vaisseau spatial capital. Ajoutez 1 si vous visez un chasseur stellaire. La cible est touchée si la destinée totale est > à la valeur de défense.

Bossk

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Quand il pilote le vaisseau spatial Hound's Tooth (la dent du chien), tirez une destinée de bataille s'il n'est pas capable de faire autrement. Ajoute 1 à l'attrition contre l'adversaire dans les batailles au même site. Peut réduire la valeur de perte de Chewie's à 0 lorsqu'il est présent.

Cet alien ajoute 1 à l'attrition de 0 (par exemple une localisation tirée pour une destinée de bataille), mais ne peut pas ajouter 1 lorsqu'il n'y a pas d'attrition (c'est à dire pas de tirage de destinée de bataille).

Bossk's Mortar Gun (le canon mortier de Bossk's)



Cette arme affecte seulement les personnages, les créatures, les armes, les équipements, les vaisseaux spatiaux et les véhicules. Al'inverse de la plupart des armes, le canon mortier vise après le tirage de destinée de l'arme, mais ceci doit néanmoins être considéré comme " visant avec une arme " . Ansi, par exemple, il n'a pas le droit de choisir un espion Undercover (clandestin) quand on fait feu avec durant une bataille .

Bounty (la prime)



Cet effet vous permet de récupérer de la Force seulement s'il le chasseur de prime qui remet le captif à une prison est le même chasseur de prime que celui qui s'est emparé du personnage quand il a été capturé.

Bounty hunter (chasseur de primes)

Bounty hunter (chasseur de primes) est une **characteristic** (caractéristique) applicable seulement à des cartes de personnage .

Bowcaster (arbalète)

Utilisez X points de Force pour déployer sur votre guerrier où X est égal à 7 - la puissance du guerrier. X ne peut pas être en dessous de 1. Peut viser un personnage ou une créature en utilisant X points de Force. Tirez une destinée.

*Ajoutez 1 si vous visez un personnage, 2 si vous visez une créature.
La cible est touchée si la destinée totale > à la valeur de défense.*

Brainiac

Si vous êtes gêné sur la façon d'utiliser le nombre de destinée de cet alien, réfléchissez aux mots de Brainiac lui-même : "on ne peut pas faire moins que ce qui est requis, ni plus que ce qui est permis."



Brainiac compte comme une carte de votre main lorsque l'on calcule Y pour déterminer son propre coût de déploiement. Il peut fournir une capacité de nav computer (ordinateur de navigation) sur un vaisseau spatial comme passager, mais Brainiac n'est pas un astromech et ainsi ne peut occuper une capacité d'astromech.

La destinée de Brainiac et sa puissance ne devraient pas être arrondies. Par exemple, si Brainiac est tiré pour une destinée de bataille et qu'un joueur doit satisfaire une attrition de pi, ce joueur doit perdre au moins pi en points de valeur de perte.

Les nombres imaginaires (qui ont un nombre négatif à l'intérieur de la racine carrée), aboutissent à une puissance minimale de 1. Aussi les joueurs doivent utiliser la racine positive (ainsi la racine carrée de 4 est 2 et non pas -2).

Bravo Fighter (chasseur Bravo)



Quand il a atterri, cette carte garde en mémoire tout le texte de jeu qui s'applique tant qu'il est atterri sur un site .

But may move elsewhere (mais peut se déplacer ailleurs)

Les cartes avec des restrictions de déplacement telles que " se déploie seulement sur Hoth", se voient généralement permettre de se déplacer ailleurs à moins que cela ne soit spécifié autrement; ainsi cette phrase redondante n'est plus utilisée sur les cartes.