

Noble sacrifice

Quand on utilise cette interruption pour viser un de vos personnages « avec la même puissance » lorsqu'un personnage de votre adversaire vient juste de se déployer, utilisez tous les modificateurs appropriés pour calculer la puissance .



Par exemple Dengar (puissance de 2) est « puissance de +1 pour chaque personnage de l'adversaire présent » et Chewbacca (puissance de 6) est « puissance de +1 au même site que Han ». Si l'adversaire déploie Dengar à un site où vous avez exactement 5 personnages incluant Chewbacca et Han, Chewbacca peut faire le Noble sacrifice .



Même si cette interruption est annulée, le personnage sacrifié est encore placé hors jeu, comme le sacrifice est partie prenante de l'initiation.

Non-unique cards (cartes non uniques)

Toute carte sans point ou avec deux ou plusieurs points (••) est non unique.

Des personnages peuvent changer certaines cartes uniques (•) en cartes non uniques. Quand un tel personnage est capturé, est porté disparu ou est perdu ou a son texte de jeu annulé, les cartes ainsi modifiées reviennent à leur caractère unique (•); cependant les exemplaires de ces cartes déjà sur la table se voient permis de rester (même en cas de multiples exemplaires). Si cela survient, tous les nouveaux exemplaires de cette ou ces cartes se voient empêchés d'entrer en jeu alors que les autres restent sur la table.

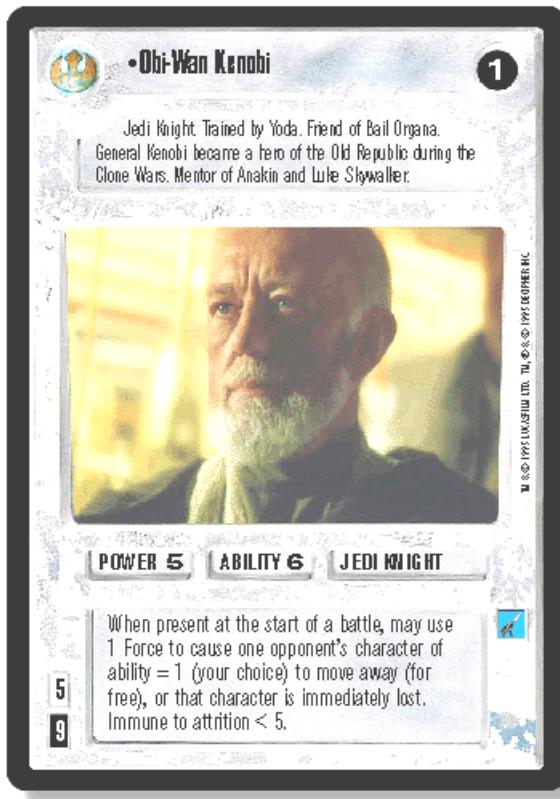
NOOOOOOOOOOO! (nonooooooooooooo!)



Quand vous utilisez cette interruption durant un duel épique, pour perdre Luke à la place de le faire passer au côté obscur, vous devez néanmoins perdre X points de Force, (mais pas tripler X) comme spécifié sur la carte Epic duel (duel épique).

Obi-Wan Kenobi

Quand une bataille vient juste d'être initiée là où il est présent, il peut utiliser un point de Force pour choisir un personnage adverse d'une habileté = 1 présent pour l'éloigner (gratuitement) ou ce personnage est perdu. Immunisé à une attrition < 5.



Voir **move away** (s'éloigner) .

Obi-Wan's Cape (la cape d'Obi-Wan)

Utilisez 2 points de Force pour déployer sur votre rebelle ou un alien. Le personnage est immunisé à l'attrition < 5. Aussi, quand une bataille vient juste d'être initiée là où il est présent, il peut utiliser un point de Force pour choisir un personnage de l'adversaire d'une habileté =1 présent pour l'éloigner (gratuitement), ou ce personnage est perdu.

Obi-Wan's Lightsaber (le sabre laser d'Obi-Wan)

Se déploie sur Obi-Wan. Peut ajouter 1 au drainage de Force là où il est présent. Peut viser un personnage ou une créature gratuitement. Tirez deux destinées. La cible est touchée, et sa valeur de perte = 0 si la destinée totale > la valeur de défense.

Objective (objectif)



Un type de carte identifiée par l'icône dans le coin en haut et à gauche, et le texte de jeu sur les deux côtés de la carte. Les cartes d'objectif représentent des objectifs à long terme de la partie ou des tâches à accomplir et souvent influencent l'architecture du jeu entier qui est construit autour d'elles.

Un joueur peut inclure une carte d'objectif dans son paquet de 60 cartes, et si vous choisissez d'en inclure une, vous devez la déployer au lieu d'un site de départ. Une carte d'objectif se déploie toujours à l'endroit (comme indiqué par une valeur de destinée de 0) (et ainsi "sur la table"). Voir **starting the game (débuter la partie)**.

Votre adversaire peut à tout moment examiner les deux faces de votre carte d'objectif.

Le texte en italique sur le côté face d'un objectif (commençant avec le terme " se déploie ") spécifie les actions et le déploiement entrepris au début de la partie. Toutes ces actions ou déploiement sont gratuits. A chaque fois que vous êtes empêché de (ou que vous échouez pour) déployer ou exécuter une action quelconque obligatoire établie dans cette section, alors cet objectif est placé hors jeu vous laissant sans localisation de départ et sans objectif.

Les termes en caractère gras " pour ", " pendant que ", et " retourner " sur les cartes d'objectif contiennent des actions de jeu qui s'appliquent à cette proposition en entier, jusqu'au prochain terme en caractère gras. Ainsi une condition de section " pour le restant de la partie " s'appliquera à tout le texte de jeu (comprenant plus qu'une phrase) jusqu'à ce que le mot clé " tant que ce côté est à l'endroit " ou " retournez " soit trouvé.

Quand une carte d'objectif se retourne est établi dans cette section de son texte de jeu. A moins que cela ne soit établi comme une action optionnelle (" se retourne à chaque fois après ... ") les actions de retournement de l'objectif sont automatiques et sont des actions obligatoires. Le côté à l'endroit d'un objectif est le seul côté qui soit actuellement sur la table (et ainsi actuellement " actif "). De nombreuses cartes d'objectif peuvent aussi de nouveau se retourner à leur côté de destinée zéro, alors que certaines ne le peuvent pas. Ceci est montré dans le texte de jeu de chaque côté de l'objectif .

Observation Holocam (Holocaméra d'observation)



Un personnage à un site adjacent utilisant cet équipement pour ajouter de la puissance à une bataille, ne participe pas autrement à la bataille et n'est pas éligible pour être perdu en terme de valeur de perte. Ainsi, si le personnage est un Imperial Trooper Guard (soldat de la garde impériale), il ne serait pas en train de se défendre à la bataille et ajouterait 0 à la puissance.

Obsidian Squadron TIE (TIE de l'escadron obsidien)

Se déploie à -1 à tout secteur de nuages. Un pilote permanent fournit une habileté de 2 et ajoute 2 à la puissance. Puissance de +2 aux secteurs de nuages non uniques. Un canon de TIE renforcé peut se déployer à bord et tirer gratuitement à bord.

Occupants of vehicles and starships (occupants de véhicules et de vaisseaux spatiaux)

Les personnages à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial se répartissent en 3 catégories : les pilotes, les conducteurs, et les passagers. Les personnages de pilote peuvent occuper une capacité en passagers mais, ce faisant, ils ne sont pas en train de piloter le vaisseau spatial ou le véhicule.

Occupy (occuper)

Vous occupez une localisation si vous y avez une présence (sans tenir compte si l'adversaire a une présence à la même localisation).

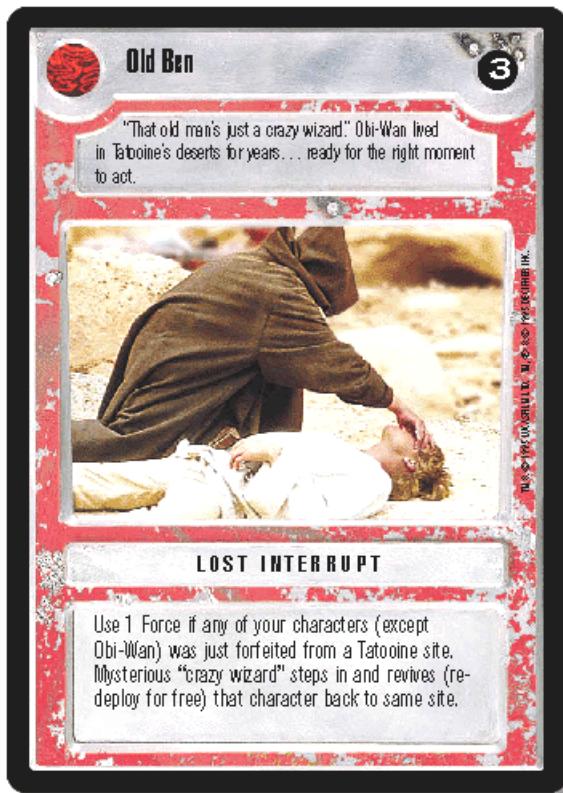
Officier Evax (officier Evax)

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Quand il est à un site de l'étoile de la mort, les vaisseaux spatiaux impériaux peuvent se déplacer au système de l'étoile de la mort en réaction.

Oh, Switch Off (Oh, coupe le courant)

Annule un essai par l'adversaire de viser votre droïde pour qu'il soit volé, touché, ou perdu. Le droïde est protégé de tels essais pour le restant du tour. OU débranchez tout droïde binaire pour le reste du tour.

Old Ben (le vieux Ben)



Utilisez un point de Force si un quelconque de vos personnages (excepté Obi-Wan) vient juste d'être perdu d'un site de Tatooine. Un mystérieux sorcier fou intervient et ressuscite (relocalise) ce personnage au même site.

Lorsque cette interruption ressuscite un personnage qui vient juste d'être perdu, il le fait ainsi juste après que ce personnage soit allé à la pile de cartes perdues. Ainsi, toute carte qui était sur ce personnage reste perdue. Le vieux Ben permet le redéploiement de la même carte exacte seulement, pas un autre exemplaire de cette carte ou de ce personnage.

On (sur)

"On" est synonyme de "à bord", lorsque ce mot est utilisé dans le contexte de véhicules et de vaisseaux spatiaux (voir **prépositions : prépositions**).

On table (sur la table)

Sur la table est un terme utilisé pour décrire un " état " spécifique d'une carte en jeu. En général toutes les cartes à l'endroit sont habituellement considérées comme étant sur la table. Les exceptions à ceci sont toutes les cartes qui sont à l'endroit dans une pile de cartes (par exemple dans une pile de cartes perdues) ou toutes les cartes qui sont hors jeu. De plus des cartes permettent à d'autres cartes d'être empilées sur ou en dessous d'elles. Que ces cartes empilées soient sur la table ou ne le soient pas dépend de la carte sur laquelle elles sont empilées. Voir **face up** (à l'endroit) et **face down** (à l'envers).

Parfois une carte est sur la table seulement pour des buts spécifiques. Par exemple un personnage qui a été capturé est considéré comme étant sur la table pour " les buts d'unicité seulement ". Ceci signifie qu'il est sur la table seulement pour les règles ou le texte de jeu concernant l'unicité mais pas pour un autre but.

Les cartes qui ne sont pas sur la table peuvent néanmoins être visées par des règles ou un texte de jeu . Généralement elles doivent êtres visées en se basant d'où elles sont (par exemple " déployer Luke de la main ") ou sur" l'état " où elles sont (par exemple " initier un duel contre Luke même s'il est captif ") .

Once (une fois)

Voir **one (une fois)**.

Once per game (une fois par partie)

Les actions qui sont limitées par leur texte de jeu " à une fois dans la partie " ne peuvent jamais être initiées plus qu'une fois dans la partie (même si cette action échoue ou est annulée). Une fois qu'elle est initiée, la fonction " une fois dans la partie " de cette carte ne peut être à nouveau initiée par l'un ou l'autre joueur (avec cette carte ou d'autres exemplaires de cette carte) . Les actions qui vous permettent de déployer " une fois dans la partie " sont néanmoins limitées à la phase de déploiement de leur propriétaire (à moins que cela ne soit établi spécifiquement autrement). Voir **Deploy (déploiement)**.

Once per turn, phase, battle, etc...(une fois par tour, par phase, bataille, etc...)

Les actions qui sont limitées par leur texte de jeu à " une fois par tour ", " une fois durant chacune de vos phases de contrôle ", " une fois par bataille ", etc... peuvent être initiées une fois durant cette période de temps pour chaque exemplaire de la carte qui permet l'action. Par exemple, si vous avez deux droïdes médicaux sur la table, chacun de ces droïdes peut sauver un personnage par tour, jusqu'à un total de deux personnages par tour. (Cependant, une action stipulée *once per game : une fois durant la partie* n'est pas répétable par de multiples exemplaires de la carte .)

One (une fois)

Quand une carte qui est sur table, tel quel personnage ou un effet, vous permet de réaliser une action durant un moment particulier (par exemple, un tour, une phase ou une bataille), et que le contexte indique que l'action est unique (typiquement par l'utilisation du mot "One" : "une fois", "a" : "un" ou "an" : "un", vous pouvez alors réaliser cette action seulement une fois durant cet espace de temps. Par exemple, la carte Baragwin dit que "durant votre phase de contrôle, vous pouvez échanger une carte dans votre main pour une arme ou un équipement de votre pile de cartes perdues". Ainsi, la carte Baragwin peut échanger seulement *une* carte par phase de contrôle.

Les cartes en jeu qui ne spécifient pas un espace de temps particulier pour une action, vous permettent de réaliser cette action autant de fois que vous le désirez. Aussi, vous pouvez jouer de multiples exemplaires d'une interruption qui permet une action durant un espace de temps particulier afin de réaliser cette action de multiples fois, sujette aux limitations **des cartes uniques et autorisées en nombre restreint. (unique and restricted cards)**.

Voir **Once per turn (une fois par tour), phase (phase), battle (bataille)** etc...

One-Arm (à un bras)



Cette créature est un Wampa. Voir aussi **creatures - selective (créatures sélectives)**.

One More Pass (une passe de plus)

Si vous êtes sur le point de tirer une destinée d'armes du Harpon énergétique, ajoutez l'habileté d'un pilote à bord du même véhicule.

Oo-ta-Goo-ta, Solo ?



Lorsque cette carte d'interruption capture des rebelles, si vous voulez les capturer ou les emprisonner, vous devez avoir une ou plusieurs escortes potentielles au site où l'adversaire est en train de se déplacer, ou ce site doit être prison. Tous les rebelles capturés que vous êtes incapable d'arrêter ou d'emprisonner, s'évadent simplement à la pile de cartes utilisées de votre adversaire. (Voir **capturing characters : capture de personnages**.)

Open vehicles (véhicules ouverts)

Tout véhicule non identifié dans sa légende comme un **enclosed vehicle (véhicule fermé)** est considéré comme "ouvert". Les personnages à bord d'un véhicule ouvert sont exposés à l'environnement qui les entoure; ils sont présents au site (et ainsi sont vulnérables aux cartes qui affectent les personnages au site). Tous les personnages à bord d'un véhicule ouvert peuvent utiliser leur puissance personnelle, leur habileté, leur valeur de perte et leur texte de jeu (quand c'est approprié).

Ils peuvent tirer aussi avec leur arme de personnages et peuvent de la même façon être visés par des armes.