

## Colo Claw Fish : le poisson à griffes Colo



Cette carte vous permet d'échanger une carte tirée pour une destinée avec une carte empilée sur cet effet. La carte échangée n'est pas considérée comme ayant été tirée, et ne peut pas être modifiée par des cartes qui opèrent sur des cartes tirées pour la destinée. Tous les autres modificateurs applicables se transfèrent à la carte échangée, sans tenir compte de quand ils ont été joués, et ce tirage de destinée peut continuer à être modifié.

Par exemple le côté obscur est en train de jouer la carte My lord is that legal/I will make it legal et à la carte Orn Free Taa empilée sur la carte Colo claw fish.



Durant une bataille, le côté obscur a la carte Darth Vader et le côté lumineux a Artoo, C-3PO, General Solo et Chewbacca.







Le côté obscur tire la carte Grand Moff Tarkin pour sa destinée de bataille. A cause de la carte Darth Vader, la valeur du tirage de destinée est de 2. Le joueur du côté lumineux choisi d'appliquer le texte de Artoo et réduit sa destinée de 1. Le côté obscur joue la carte Prepared defenses ( défenses préparées ) pour mettre de nouveau ce tirage de destinée à 2.



Le joueur du côté lumineux choisi de ne pas appliquer le texte de jeu de la carte General Solo. Le joueur du côté obscur choisit alors d'échanger le tirage de destinée remplaçant Tarkin par Orn Free Taa.

Le bonus de +2 pour la carte I will make it legal ne s'applique pas parce que le sénateur a été échangé et non pas tiré pour la destinée. Le bonus de +1 automatique de la carte Darth Vader se transfère à la nouvelle carte de même que le bonus optionnel de Artoo de -1. Le bonus de la carte Prepared defenses ( défenses préparées ) ne se transférera pas à la nouvelle carte comme il s'applique à une destinée de bataille qui est tirée, et le texte de la carte General Solo ne peut pas être utilisé pour annuler la destinée de bataille, parce que la carte utilisée pour le tirage a été échangée et non pas tirée.

### Colonel Wullf Yularen



Cet impérial a un pouvoir de +1 avec une ou toutes les 3 cartes mentionnées dans son texte de jeu ( pas un pouvoir de +1 pour chaque carte ) .

### Combat cards ( cartes de combat )

Les cartes d'évènement Epique Inner strength ( force intérieure ) et Deep hatred ( haine profonde ) vous permettent d'équiper votre Jedi ou votre Jedi obscur de **cartes de combat**.





Ces cartes vous fournissent des options supplémentaires pour le combat au sabre laser ou même les duels et représentent les réserves de Force de combat, d'entraînement et d'utilisation de la Force à laquelle un Jedi peut faire appel durant un combat .

Vous pouvez regarder les cartes de combat sous votre personnage à tout moment.

### **Combat readiness ( préparation au combat )**

Voir l'équivalent du côté lumineux **Careful planning ( planification prudente )** .

### **Combat response ( réaction au combat )**



Vous ne pouvez utiliser le texte de jeu de cette carte qu'une fois durant chacun de vos tours .  
Voir **one** ( **un** ) .

Une fois qu'un chasseur stellaire non piloté ( ou un pilote ) est révélé, si aucun pilote assorti ( ou un chasseur stellaire non piloté ) n'est trouvé, l'adversaire se voit permis de vérifier. Voir **verification** ( **vérification** ) .

Si un assortiment à été trouvé mais que le joueur n'a pas assez de Force pour déployer les cartes ( ou s'il n'y a pas de localisation où elles peuvent être légalement déployées ), alors la carte révélée depuis la main est retournée vers la main, et la carte prise depuis la pile de réserve est replacée dans la pile de réserve ; remélangez les cartes.

Voir **matching pilot** ( **pilote assorti** ), **matching starfighter** ( **chasseur stellaire assorti** ) .

### **Combat vehicle (véhicule de combat).**

Une sorte de véhicule qui est spécialisé pour la bataille. Un véhicule de combat doit avoir un pilote pour utiliser la plupart de ses fonctions de jeu ( voir **pilot** : **pilote** ). Cependant, il peut être transporté par navette, ou déplacé entre des vaisseaux spatiaux qui se sont amarrés sans un pilote à bord .

### **Combined Attack (attaque combinée)**

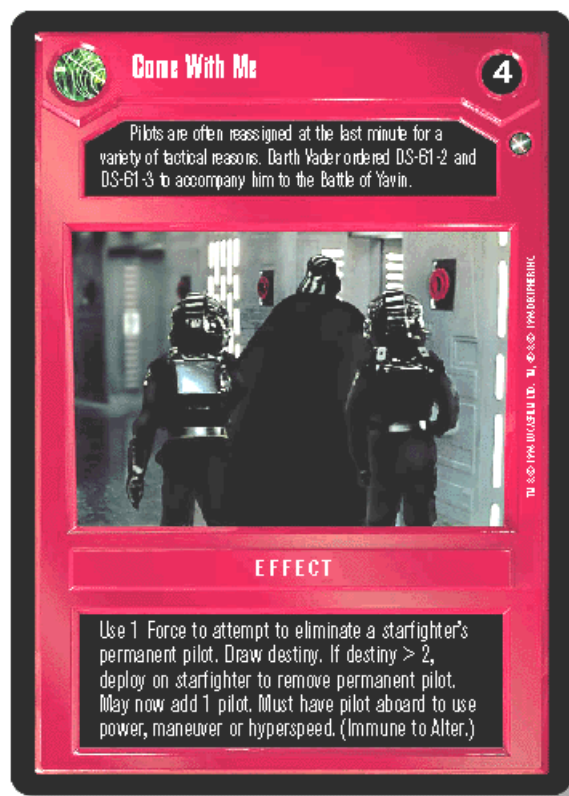


*Durant une bataille, visez un vaisseau spatial de l'adversaire présent avec deux (ou plus) de vos armes de vaisseau spatial. Ajoutez tous les tirages de destinées de vos armes ensemble. Appliquez ce total séparément pour chaque arme.*

Cette interruption combine le tir de 2 ou un nombre plus important d'armes, de vaisseaux spatiaux dans une seule **action**. Vous pouvez choisir de faire feu avec une quelconque ou toutes vos armes applicables à cette règle, à un usage normal de la Force.

**Come With Me (venez avec moi) : ERRATA**





Utilisez un point de Force pour viser un chasseur stellaire ayant un ou plusieurs pilotes permanents. Tirez une destinée. Si la destinée est supérieure à deux, déployez sur le chasseur stellaire pour retirer tous les pilotes permanents (sinon, l'effet est perdu). Vous pouvez ajouter un pilote pour chaque pilote permanent retiré (immunisée à la carte Alter). Bien que "Come With Me" (venez avec moi) puisse viser un chasseur stellaire de l'un ou l'autre joueur, il ne permet pas au côté obscur de déployer un pilote sur un chasseur stellaire du côté lumineux. Cet effet ne vise pas les escadrons.

### **Comm chief (chef de communication).**

Ajoute deux à la puissance de tout ce qu'il pilote, et ce vaisseau spatial ou ce véhicule se déplace gratuitement.

### **Commander (commandeur)**

Un personnage a la caractéristique de commander (commandeur) si le mot "commander" apparaît dans le texte de jeu ou la légende (voir characteristic : caractéristique). Les mots "commands" ("commande"), "commanded" ("commandé"), etc... ne font pas d'un personnage un commander (commandeur) en termes de jeu.

### **Commander Brandei**

Ajoute deux à la puissance de tout ce qu'il pilote. Une fois durant chacune de vos phases de contrôle, quand vous êtes à bord d'un destroyer stellaire ou à toute aire de mise à quai, vous pouvez utiliser un point de Force pour prendre un TIE dans votre main depuis la pile de cartes de réserve; remélangez les cartes.

### **Commander Desanne**

Ajoute deux à la puissance de tout ce qu'il pilote. Votre transport par navette, votre atterrissage et votre décollage vers ou à partir de la même localisation est gratuite. Durant

voire phase de contrôle, vous pouvez prendre une navette Lambda ou une carte Landing Craft (habileté à l'atterrissage) dans votre main depuis la pile de cartes de réserve ; remélangez les cartes.

### **Commander Luke Skywalker (commandant Luke Skywalker)**

*Se déploie seulement sur la planète Hoth. Ajoute 3 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Quand il pilote Rogue 1, ajoute aussi 2 à la manœuvre. Immunisé à l'attrition < 3. Ajoute 1 à la valeur de perte de chaque autre pilote de l'escadron Rogue ou au canonier de l'escadron Rogue au même site de Hoth.*

### **Commander Merrejk ( commandeur Merrejk )**

Cet Impérial est considéré comme étant un agent ISB pour la carte d'objectif ISB Operations / Empire's Sinister Agents ( opérations ISB / les agents sinistres de l'empire ).



### **Commander Nemet (Commandant Nemet).**

*Ajoute 1 à la puissance et la manœuvre de tout ce qu'il pilote. L'adversaire ne peut pas réagir vers ou à partir de la même localisation.*

### **Commander Praji (commandant Praji)**

*Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il pilote le Devastator (le dévastateur), ajoute aussi 1 à l'hypervitesse. Là où il est présent, il annule le texte de jeu de C-3PO ou de R2-D2.*

### **Commander Vanden Willard (commandant Vanden Willard)**

*Quand il est à une salle de guerre que vous contrôlez, il ajoute 1 à la puissance de chaque vaisseau spatial rebelle au système connexe. Peut utiliser un point de Force pour annuler la carte Astromech Shortage (pénurie d'Astromechs).*

### Commence Recharging (commencez à recharger)



*Se déploie sur un superlaser. Ne peut pas tirer sur une planète à moins qu'il ne soit "rechargé". L'adversaire peut utiliser de la Force (en empilant ici); l'accumulation de 8 points de Force recharge le superlaser. Quand il a tiré sur une planète, l'effet est annulé. Si l'effet est annulé, la Force accumulée est placée dans la pile de cartes utilisées*

Les 8 points de Force spécifiés par cet effet doivent être empilés sur la carte d'effet elle-même et sont différents des X points de Force requis par la carte Commence Primary Ignition. (Commencez l'allumage préliminaire).

### Computer Interface (interface de l'ordinateur)





Pour initier cette carte d'interruption, vous devez avoir au moins une carte chacun dans votre pile de réserve, votre pile de Force et votre pile de cartes utilisées. Voir **empty deck or pile** ( jeu ou pile de cartes vide ) .

### **Concussion Grenade (grenade à concussion)**

*Utilisez 2 points de Force pour déployer sur votre guerrier. Vous pouvez la "lancer" au même site ou à un site adjacent. Tirez une destinée. Tous les personnages, les armes et les équipements avec ce nombre de destinée présents à ce site sont perdus. (Seul votre guerrier est perdu, si la destinée égale 0). La grenade à concussion est aussi perdue.*

Voir **Long-rang weapons** (armes à longue portée).

### **Conduct Your Search ( menez vos recherches )**



*Se déploie sur la table. Une fois durant votre phase de déploiement, vous pouvez déployer une carte qui n'est pas une carte d'interruption avec " door " ( porte ) dans le titre depuis votre pile de cartes de réserve; remélangez les cartes. Au site de Endor, où vous avez un éclaireur, les éclaireurs rebelles ont une puissance de -1 et une valeur en points de perte de -3 ( immunisée à la carte Alter : altération ) .*

### **Conquest (Conquête).**

*Vous pouvez ajouter 6 pilotes, 8 passagers, 2 véhicules et 4 TIEs. A une capacité de mise à quai de vaisseaux. Un pilote permanent fournit une habileté de 1. Juste après avoir initié une bataille contre le Falcon (le Faucon), vous pouvez jeter un coup d'oeil sur la main de votre adversaire.*

### **Control ( et carte Control de l'épisode I )**



Le texte entre parenthèse "même si vient juste d'être déployé" signifie que cette carte peut être jouée pour annuler un effet mobile ou un effet immédiat comme une réponse même après que le déploiement a été résolu avec succès. Vous pouvez néanmoins jouer la carte Control (une version quelconque) comme une action de niveau supérieur pour annuler un effet mobile ou un effet immédiat préalablement déployé, ou comme une réponse à la déclaration de l'action de déploiement (auquel cas l'effet mobile ou l'effet immédiat est annulé avant qu'il ait eu son effet réalisé).

### **Control of a location ( contrôle d'une localisation )**

Vous contrôlez une localisation si vous avez là une présence et que votre adversaire n'en a pas .

Le contrôle d'une localisation est vérifié chaque fois que cela est exigé, pas seulement durant la phase de contrôle . La condition est permanente .

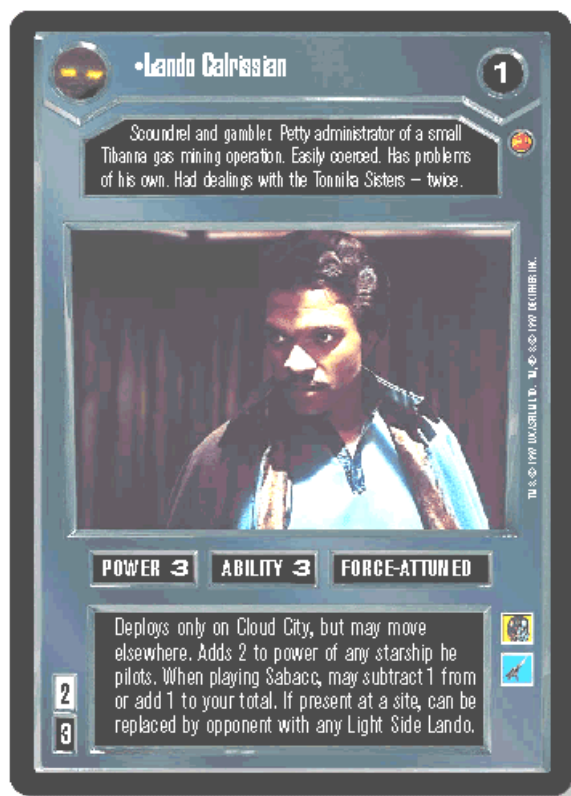
### **Control phase (phase de contrôle)**

Seconde phase de chaque tour au cours de laquelle vous pouvez initier les drainages de Force.

### **Converting characters ( transformation de personnages )**

Quand vous transformez un personnage tel que Lando ( via le persona replacement : le remplacement de personnage ) ou les sœurs Tonnika ( via la carte Double agent : agent double ) vers votre côté de la Force, cette carte se déplace de votre côté de la table et est utilisée comme si elle vous appartenait .





Le personnage garde son identité, et les cartes déployées sur ou visant le personnage continuent à fonctionner normalement.

Notez que Luke ne se "transforme" pas à cause d'une carte Epic duel ( duel épique ),il *crosses over* ( traverse ) (voir **crossing over** ) .



### Converting locations (transformation de sites)

Quand un site est transformé, tous les effets applicables ainsi que les autres cartes ici restent en jeu et affectent la version transformée du site. Les cartes qui ne sont pas applicables sont placées dans la pile perdue .

### Corellia

*Côté lumineux (1) : votre carte Falcon : Faucon (avec un pilote) et vos corvettes Corelliennes peuvent se déployer ici en réaction.*

*Côté obscur (1) : chacun de vos vaisseaux spatiaux a une hypervitesse de +1 quand il se déplace depuis ici.*

### Corporal Beezer ( Caporal-Chef Beezer )



Le texte de jeu de la carte **Corporal Beezer** ( **Caporal-Chef Beezer** ) qui permet à un équipement de se déployer sur une même localisation ne requiert pas que cet équipement se déploie " sur " cette localisation . Ainsi, vous pouvez déployer un équipement sur un personnage à la même localisation que Beezer .

**Corporal Drazin** ( **Caporal-Chef Drazin** )





Voir Spécial Delivery ( livraison spéciale ) .

Coruscant : Imperial Square ( Coruscant : place impériale )



*Texte du côté obscur : l'Empereur se déploie gratuitement ici . Si un de vos Moffs est ici, tous les impériaux se déploient à -1 sur les sites .*

*Texte du côté lumineux : drainage de Force de +1 ici . Si vous contrôlez ici, l'Empereur ne peut pas se déployer à Coruscant .*

Coruscant location deployment ( déploiement d'une localisation de Coruscant )

Voir **locations (localisations)** .

### Counter Assault ( contre-offensive )



*Utilisez un point de Force pour annuler un drainage de Force à une localisation . Tirez une destinée pour chaque personnage, vaisseau spatial et véhicule que l'adversaire a présents . Comparez votre destinée totale à la puissance totale de l'adversaire . Le joueur avec le total le plus bas perd un montant de Force égal à la différence .*

Cette interruption n'entraîne pas une bataille et ainsi les cartes ne peuvent pas être forfeited ( perdues depuis la table ) pour réduire la perte de Force .

Souvenez vous, qu'à une localisation de système, les personnages et les véhicules à bord de vaisseaux spatiaux ne sont pas *présents* à ce système . Par conséquent, pour la carte Counter Assault ( contre-offensive ), il y aura normalement seulement un tirage de destinée par vaisseau spatial au système mais aucun pour toutes les cartes à bord .

Une carte Counter Assault ( contre-offensive ) peut être techniquement jouée à un holosite mais, comme il n'y a aucun personnage présent ( seulement des déjariks et des hologrammes ), aucune destinée ne sera tirée et zéro sera confronté à la puissance totale de l'adversaire .

La puissance totale et le nombre de destinées à être tirées sont déterminés immédiatement quand la carte d'interruption commence sa résolution et ne changent pas non plus durant la résolution .

Ainsi, si un personnage, un vaisseau spatial ou un véhicule est introduit à la localisation durant la résolution de l'Assaut ( par exemple, vie la carte Tauntaun bones : os de tauntaun ) il n'ajoute pas de puissance et ne permet pas un tirage de destinée additionnel .



De façon similaire, si des cartes sont retirées de la localisation durant la résolution ( par exemple par la carte Program trap: piège programmé ), elles contribueront néanmoins à la puissance et ajouteront néanmoins un tirage de destinée pour les buts de la résolution de la carte Counter assault .

### Counterattack (contre attaque)





Cette carte permet explicitement aux personnages, aux véhicules et aux vaisseaux spatiaux, à cette localisation de se battre de nouveau ce tour ainsi que d'utiliser une arme et / ou un équipement de nouveau à ce tour. Il ne permet pas à des personnages, des véhicules, ou des vaisseaux spatiaux de réagir une seconde fois à ce tour.