

Death Squadron (escadron de la mort)

Se déploie sur n'importe quel système. Ajoute X à la puissance totale de vos vaisseaux spatiaux à ce système, où X = le nombre de vos vaisseaux spatiaux présents. Vos troopers (soldats) et vos véhicules de combat peuvent se déplacer par navette aux sites connexes gratuitement.

Death Star (Dark Side) : L'étoile de la mort (côté obscur)



Quand ce système mobile est déployé, son nombre de parsecs initial (indiqué par X sur la carte) est de 0. En utilisant son hypervitesse de 1, vous pouvez déplacer le système de l'étoile de la mort, une fois chaque tour comme *un déplacement régulier*. L'étoile de la mort peut se déplacer d'un nombre de parsecs même s'il n'y a pas de système sur la table avec ce nombre de parsecs.

A chaque nombre de parsecs, l'étoile de la mort est soit dans l'espace profond, soit en orbite autour d'un système planétaire (sur la table) qui a le même nombre de parsecs. A chaque fois que le système de l'étoile de la mort est déplacé, le joueur du côté obscur, doit spécifier s'il est dans l'espace profond, ou en orbite autour d'une planète particulière. Par exemple, si le système de l'étoile de la mort se déplace au parsec 2, et que à la fois Alderaan et Kiffex sont sur la table, le joueur du côté obscur doit spécifier si le système de l'étoile de la mort est en orbite autour d'Alderaan, autour de Kiffex ou est dans l'espace profond.



Déplacer l'étoile de la mort depuis l'espace profond pour se mettre en orbite autour d'un système au même parsec est un *déplacement régulier* et requiert un point de Force. Même si elle est en orbite autour d'une autre localisation d'un système, l'étoile de la mort est elle-même une localisation de système séparée. Souvenez-vous que les cartes peuvent seulement être présentes à une localisation à un moment donné, si bien que les vaisseaux spatiaux à l'étoile de la mort n'ont pas de présence au système autour duquel elle tourne.

Les vaisseaux spatiaux du côté lumineux, du côté obscur, se déploient vers et contrôlent le système de l'étoile de la mort comme normalement (bien qu'il n'y ait pas de texte de jeu du côté lumineux), quoique les restrictions normales de déploiement doivent être néanmoins respectées. Si l'étoile de la mort est en orbite autour d'une planète, les vaisseaux spatiaux au système planétaire peuvent se déplacer au système de l'étoile de la mort et vice versa pour un usage normal de la Force (même sans hypervitesse). Quand le système de l'étoile de la mort se déplace, toutes les cartes qui y sont (vaisseaux spatiaux, pilotes, effets, etc...) sont considérées comme se déplaçant avec lui automatiquement.

Le déplacement par navette vers et à partir d'un vaisseau spatial au système de l'étoile de la mort peut seulement se faire via la carte Docking Bay 327 (aire de mise à quai 327). Le système de l'étoile de la mort n'est pas à un vaisseau spatial et ne peut pas être visé en tant que tel.

Death Star and Death Star II (l'étoile de la mort et l'étoile de la mort II)



Les deux étoiles de la mort vues dans le film Un nouvel espoir et le film le retour du Jedi sont complètement séparés l'une de l'autre en terme de jeu ; chacune à son propre site, son propre superlaser et ses propres cartes d'émulation. Ainsi dans le texte de jeu, le terme étoile de la mort se réfère seulement à la première étoile de la mort et le terme " étoile de la mort II " se réfère seulement à la seconde (par exemple les cartes Put All Sections On Alert : mettez toutes les sections en alerte, et Set Your Course For Alderaan : mettez le cap sur Alderaan, qui se réfèrent à toute carte avec " étoile de mort " dans son titre, fonctionne seulement avec la première étoile de la mort).



Bien que les cartes Death Star (l'étoile de la mort) et Death Star II (l'étoile de la mort II) puissent être sur la table au même moment, chaque joueur peut déployer des localisations seulement depuis l'une d'elles. En d'autre terme une fois que vous déployez une localisation de l'étoile de la mort, vous ne pouvez pas déployer une localisation de l'étoile de la mort II dans ce jeu et vice versa.

Death Star II location deployment (déploiement d'une localisation de l'étoile de la mort II)

Les localisations de secteur dépeignant l'intérieur de la seconde étoile de la mort sont connexes au système de l'étoile de la mort II. La disposition de ces secteurs et des sites connexes de l'étoile de la mort II sont dépeintes ci-dessous.

[I] [I/E] [S] [Coolant Shaft : le puit caloporteur] [Capacitors : les condensateurs] [Reactor Core : le noyau du réacteur]

I = Interior sites : sites intérieurs I/E = Interior/exterior sites (sites intérieurs et extérieurs),

S = system (système).



Death Star II sectors (les secteurs de l'étoile de la mort II)

Aucun joueur ne peut se déployer, se battre ou initier de drainage de Force à un secteur de l'étoile de la mort II.

Voir **Death Star II location deployment (déploiement d'une localisation de l'étoile de la mort II)** pour les dispositions de ces secteurs.

Le déplacement entre ces secteurs est décrit dans le paragraphe **movement - regular - Death Star II sectors (mouvement - régulier - secteurs de l'étoile de la mort II)** et **movement - unlimited - escaping the Death Star II (mouvement - illimité -évasion de l'étoile de la mort II)**.

Death star assault squadron (escadron d'assaut de l'étoile de la mort)



Cet escadron inclut les personnages de Dark Vador, DS 61-2, DS 61-3, le Vader's custom TIE (le TIE habituel de Vador), Black 2, Black 3, mais il ne peut pas remplacer ou être remplacé par l'une des cartes de ces personnages ou de ces vaisseaux spatiaux.

DS-61-2 2

Pilot DS-61-2, Vader's left wingman. Flies Black 2. Specially trained pilot held in reserve for missions with Vader. Nicknamed "Mauler Mithel."



POWER 2 ABILITY 2

Adds 3 to power of any starship he pilots. On Black 2, also adds 1 to maneuver and may draw one battle destiny if not able to otherwise.

2
4

TM & © 1997 LUCASFILM LTD. W. & C. © 1997 DUNGEON

DS-61-3 2

Pilot DS-61-3, Vader's right wingman. Flies Black 3. Reputation for ferocity in combat. Corellian pilot with excellent skills. Nicknamed "Backstabber."



POWER 3 ABILITY 2

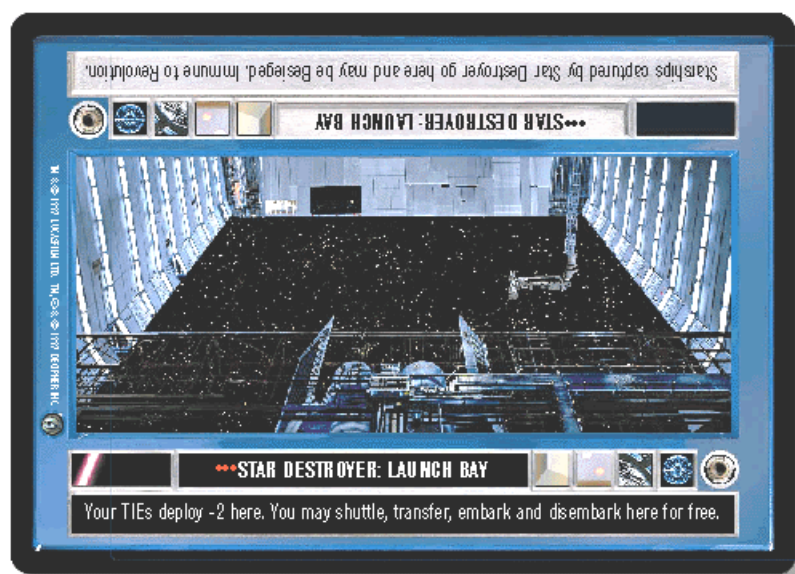
Adds 3 to power of any starship he pilots. On Black 3, also adds 1 to maneuver and may draw one battle destiny if not able to otherwise.

2
3

TM & © 1997 LUCASFILM LTD. W. & C. © 1997 DUNGEON



Le personnage de Vador incorporé n'est pas un dark jedi (jedi obscur) (voir **pilote permanent**) . L'escadron de l'étoile de la mort se déploie à -6 à Star destroyer : launch bay (aire de lancement d'un star destroyer) .

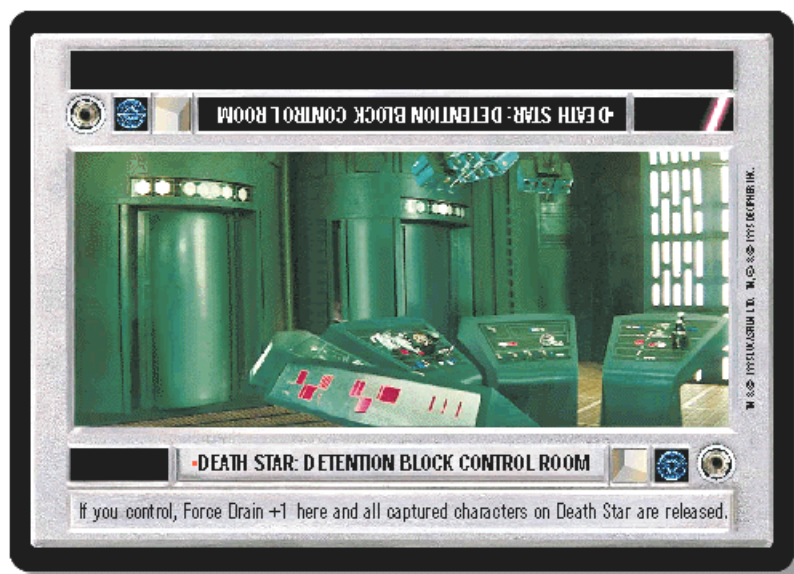


La carte utilise les règles de persona (de personnages) aussi bien que les règles de **Squadron (escadron)**. Quand ces règles entrent en conflit, les règles de personnages ont la priorité. Ainsi, l'escadron de l'étoile de la mort peut être pris dans la main depuis la table pour 4 points de Force avec la carte Hunt Down And Destroy The Jedi comme cette carte peut viser normalement tout personnage de • Vader.



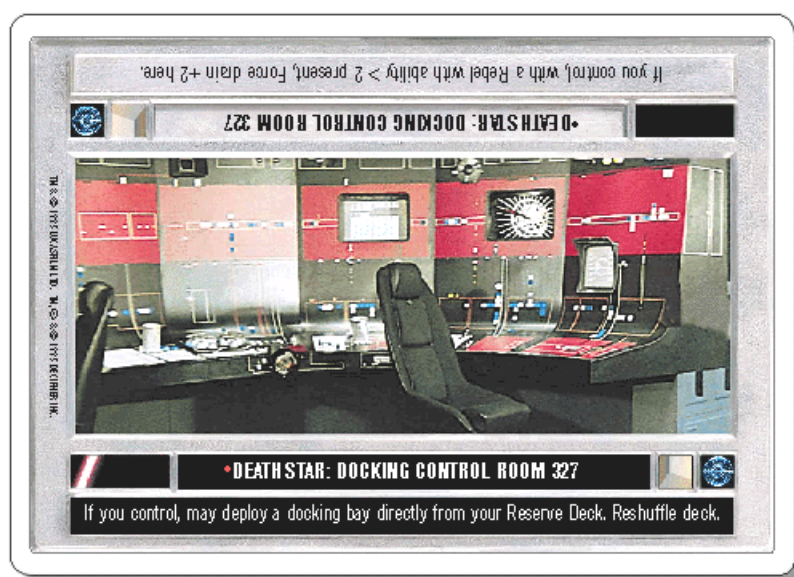
Voir aussi personas (personnages) et Squadrons (escadrons).

Death Star : Detention Block Control Room (Light Side) , L'étoile de la Mort : salle de contrôle du bloc de détention (côté lumineux)



Texte du côté lumineux : si vous contrôlez, drainage de Force de +1 ici et tous les personnages emprisonnés sur l'étoile de la mort sont libérés .

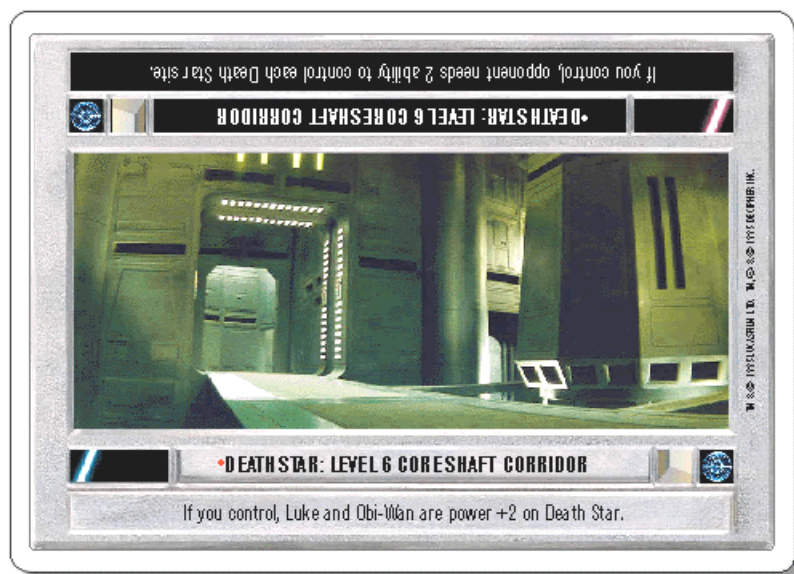
Death Star : Docking Control Room 327 (l'étoile de mort : salle de contrôle de la mise à quai 327)



Errata : ce site a été révisé pour avoir des icônes de liens Scomp des deux côtés.

Notez que depuis que les actions de déploiement sont limitées à la phase de déploiement de son propriétaire (voir **deploy : déploiement**), vous pouvez seulement déployer au maximum une aire de mise à quai durant chacune de vos phases de déploiement en utilisant le texte du côté obscur de ce site (voir **one : un**) .

Death Star : Level 6 Core Shaft Corridor (l'étoile de la mort : le corridor du puits du noyau central de niveau 6).



Si le côté lumineux contrôle ce site, Luke et Obi-Wan ont *chacun* un pouvoir de +2.

Death Star location deployment (déploiement d'une localisation de l'étoile de la mort)
Voir **locations (localisations)** .

Death Star Sentry (V) : Sentinelle de l'étoile de la mort (V)

Cet effet crée un nouveau coup séparé qui doit être payé avant de payer le coût de déploiement de la carte en train d'être déployée .

Ce coût n'est pas modifié par tout ce qui modifie le coût de déploiement de cette carte et donc doit être payé même si la carte se déploie gratuitement .

Death Star Tractor Beam (le rayon tracteur de l'étoile de la mort)

Utilisez 2 points de Force pour déployer sur la carte Docking Bay 327 (l'aire de mise à quai 327). A la fin d'une bataille au système de l'étoile de la mort, vous pouvez viser un vaisseau spatial de l'adversaire présent (excepté un croiseur Mon Calamari) en utilisant deux points de Force. Tirez deux destinées. La cible est capturée si la destinée totale > à la valeur de défense

Voir **tractor beam (rayon tracteur)** .

Debris zone (zone de débris)



Cette carte peut seulement affecter des personnages, des créatures, des armes, des équipements, des vaisseaux spatiaux et des véhicules . Voir **all cards** (**toutes les cartes**) .

Defel



Chaque Defel sur la table peut obliger à la perte de 1 point de Force seulement par tour.

Defense value (valeur de défense)

Un terme collectif qui se réfère à des attributs variés utilisés quand des cartes sont visées par des armes . La valeur de défense d'un personnage est son habileté, sa manœuvre ou son blindage, celle qui est la plus haute . (Les droïdes non blindés sans manœuvre ont une valeur de défense de zéro .)

La valeur de défense d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial est son blindage ou sa manœuvre .

La valeur de défense d'une créature est indiquée par un terme qui est spécifique à cette créature, telle que écailles, ramper, hurlement vicieux, etc ...

Occasionnellement, une arme sera capable de viser d'autres sortes de cartes (telles qu'un seeker : sonde chercheuse, ou une arme d'artillerie) . Dans ce cas, la carte d'arme fournira elle même une valeur de défense qui sera utilisée .

Defensive Fire (V) – Clarification : Feu défensif (V) – Clarification



Si l'adversaire vient juste d'initier une bataille, vous pouvez immédiatement tirer avec une arme qui n'est pas un sabre laser, qui n'est pas permanente dans cette bataille une fois (gratuitement), en ajoutant 2 à chacun de ses tirages de destinée. Cette arme peut tirer à nouveau dans cette bataille.

Defensive Shields (boucliers défensifs)

Un certain nombre de cartes virtuelles ont une icône de boucliers défensifs. Lorsqu'on utilise ces cartes, leur type de cartes n'est plus du type effet mais s'est modifié en bouclier défensif. Ils ne peuvent pas être joués comme des effets et ne peuvent pas être visés comme des effets. L'icône d'effet dans le coin en haut et à gauche est ignorée et ces cartes ne peuvent pas être visées par la carte Alter (altération) .



Dejarik battle (bataille de Déjariks)

Ce terme se réfère à une bataille à un holosite.

Dejarik hologameboard (Tableau d'holojou déjarik)

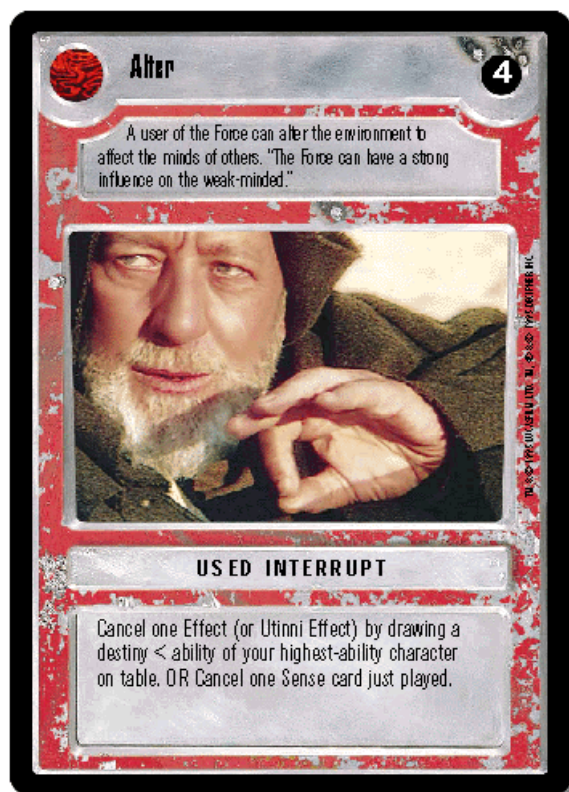
Voir **Dejarik rules** (règles déjarik) .

Dejarik rules (règles des Déjariks)

Les "Déjariks" sont des petites pièces de jeu holographiques représentant des formes de vie de différentes planètes de la galaxie. Les Déjariks et hologrammes peuvent se battre l'un contre l'autre à un holosite (carte Dejarik Hologameboard : plateau d'holojou Déjarik ou carte Impérial Holotable : Holotable impériale).



Un holosite est placé tout seul sur la table et n'est jamais adjacent à un autre site. Les holosites permettent aux Déjariks et aux hologrammes de se déployer et de se battre là comme s'ils étaient des personnages. Les Déjariks et les hologrammes à un holosite ne sont pas considérés comme étant des personnages, des interruptions et des effets, ils sont simplement des Déjariks et des hologrammes (par exemple la carte Alter ne peut pas annuler la carte Molator à l'holosite).



Cependant, tout carte qui spécifiquement nomme une carte d'hologramme peut affecter cette carte (par exemple la carte Grintaash annule spécifiquement la carte Molator).



Les véhicules, les personnages, les effets spatiaux, les effets Utinni, etc... ne peuvent pas être déployés ou être déplacés à un holosite. Seules les cartes de Déjariks et d'hologrammes peuvent exister à un holosite.

Quand vous déployez une carte de Déjarik ou d'hologramme à un holosite, utilisez son nombre de destinée comme ses nombres de déploiement, de valeur de perte, de puissance et d'habileté. Tant qu'elle est à l'holosite, le texte de jeu normal de la carte est inactif. Les Déjariks et les hologrammes doivent obéir aux restrictions d'unicité sans tenir compte de là où ils sont sur la table du jeu de cartes Starwars CCG.

Les batailles aux holosites sont similaires aux batailles à d'autres sites (en incluant les tirages de destinée et l'attrition si vous avez 4 ou plus d'habileté présente.) Si vous contrôlez l'holosite, vous pouvez drainer de la Force et vous pouvez aussi faire retourner un nombre quelconque de vos cartes de Déjarik ou d'hologrammes de là vers votre main à tout moment entre d'autres **actions**, excepté durant une bataille.

Un Déjarik déployé sur l'holotable, compte comme un déploiement d'une carte (pas un personnage!) avec une habileté. Ainsi, il suspendra les effets de **Scum And Villainy (le rebut et la bassesse)**, satisfera aux exigences de la carte **Ability, Ability, Ability (habileté, habileté, habileté)** etc...



Un holosite n'est jamais considéré comme un **battleground (terrain de bataille)**.

Demotion (rétrogradation)



Utilisez 2 points de Force pour déployer sur tout impérial excepté Vader, l'Empereur ou un stormtrooper (soldat d'assaut) . Cet impérial a une puissance de -2 et son texte de jeu est annulé .

Dengar

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Pouvoir de $+1$ pour chaque personnage de l'adversaire présent. Peut réduire la valeur de perte de Han à 0 quand il est présent.

Dengar's Blaster Carbine (la carabine blaster de Dengar)

Utilisez un point de Force pour déployer sur Dengar, 3 sur votre autre 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 $+1 >$ à la valeur de défense. Si elle est touchée par Dengar, la valeur de perte de la cible = 0.

Dengar's Modified Riot Gun (le fusil d'émeute modifié de Dengar)

Utilisez 2 points de Force pour déployer sur Dengar ou 5 sur votre autre chasseur de prime. Peut viser un personnage non droïde en utilisant 3 points de Force. Tirez une destinée. Le personnage est immédiatement capturé si la destinée $+3 >$ à sa valeur de défense.

Dengar with Blaster Carbine (Dengar avec sa carabine blaster)



Ajoute 2 à la puissance de ce qu'il pilote . Son arme permanente est la •Dengar's Blaster Carbine : la carabine blaster de Dengar (Peut viser un personnage, une créature ou un véhicule gratuitement ; tirez une destinée ; la cible est touchée, et sa valeur de perte = 0, si la destinée +1 > à sa valeur de défense; peut faire feu deux fois par bataille) .

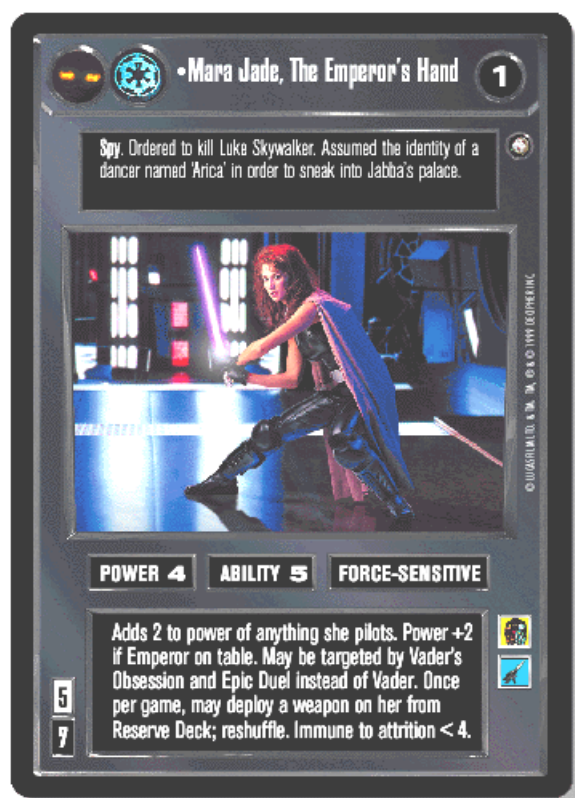
Deploy (déployer)

Mettre en jeu une carte tel qu'un personnage, un vaisseau spatial, un site, un effet etc... en le plaçant sur la table, habituellement durant votre phase de déploiement. La plupart des cartes dans le jeu se déploient bien que les cartes d'interruption (et certains événements épiques) se jouent plutôt qu'elles se déploient.

Les **actions** qui permettent à une carte (ou à des cartes) d'être déployées peuvent seulement être initiées durant la **deploy phase (phase de déploiement)** de son propriétaire , à moins que l'action ne cite une phase spécifique durant laquelle elle peut être jouée, ou ne spécifie une action pour laquelle le déploiement peut être considéré comme une réponse valide .

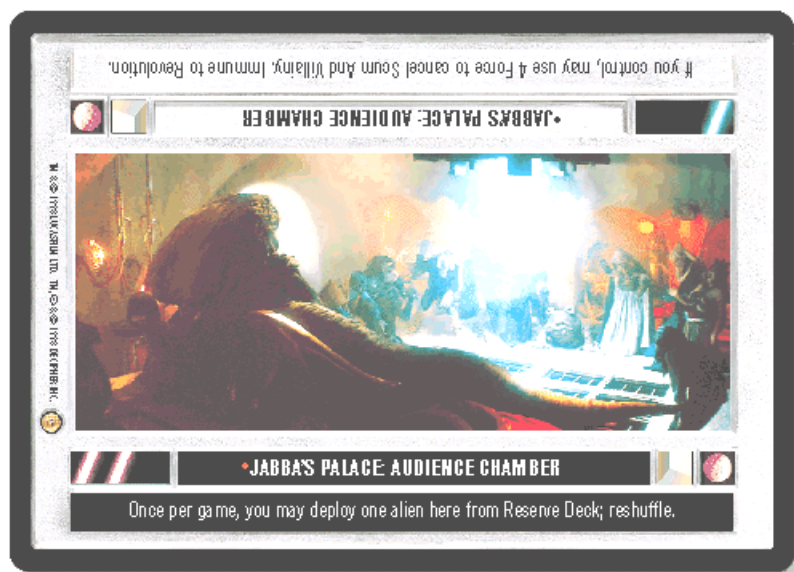
Les cartes qui contiennent des conditions ou des modificateurs au déploiement ne précisent pas nécessairement quand la carte peut être déployée . Par exemple, " Se déploie à -1 au même site que ..." ajoute une condition (" le même site que ") et un modificateur (" -1 ") au déploiement mais n'ajoute pas un moment spécifique et en tant que tel est limitée à la phase de déploiement de son propriétaire . De façon similaire, " une fois par partie " détaille comment l'action peut être effectuée, mais ne spécifie pas le moment précis pour cette action, et peut donc seulement être initiée dans la phase de déploiement de son propriétaire .

Ainsi, par exemple, Mara Jade peut seulement déployer une arme sur elle depuis sa pile de cartes de réserve durant la phase de déploiement de son propriétaire .



De façon similaire, les carte We'll find Han (nous trouverons Han) et Jabba's palace : audience chamber (côté obscur) peuvent être utilisées durant la phase de déploiement de son propriétaire .





Cependant, la carte Bargaining table (table de marchandage) dit que " Si l'effet est annulé ... peut immédiatement se déployer " ce qui correspond à un moment précis spécifique de déploiement (quand l'effet est annulé) et à ce titre peut être jouée en dehors de la phase de déploiement .



Deploy cost (coût de déploiement)

Le montant de Force nécessaire pour déployer une carte .

Si une carte qui se déploie n'a pas une case de coût de déploiement , ne cite pas un coût de déploiement dans son texte de jeu et ne se voit pas affliger d'un coût par d'autres fonctions du jeu, cette carte est gratuite pour se déployer . (Elle peut avoir d'autres prérequis, cependant.)

Pour savoir si le coût de déploiement d'un Jawa est affecté par des modificateurs, voir **Jawas** .