

Deploy from Reserve Deck (déploiement depuis la pile de cartes de réserve)

Le texte de jeu qui vous permet de déployer une carte (ou des cartes) depuis votre pile de cartes de réserve ne peut pas être initié s'il n'y a pas de cartes dans votre pile de cartes de réserve. Voir aussi **take (prendre)**, **hand-empty (main vide)**, **peeking at cards (jeter un coup d'oeil furtivement sur des cartes)**.

Deploy phase (phase de déploiement)

Troisième phase de chaque tour, pendant laquelle vous pouvez déployer des cartes depuis votre main sur la table .

Vous pouvez déployer des personnages, des véhicules et des vaisseaux spatiaux où vous avez une présence ou une icône de Force sur votre côté d'une localisation . (Les espions peuvent se déployer même là où il n'y a pas d'icône de Force ni de présence .)

Les armes, les équipements, les effets, les créatures et les cartes similaires peuvent être déployées aux endroits appropriés, avec ou sans présence ou sans icône de force .

Le déploiement d'une carte nécessite habituellement la dépense de Force . Ceci est réalisé en déplaçant le nombre approprié de cartes de Force à l'envers , une par une , depuis le haut de votre pile de Force jusqu'en haut de votre pile de cartes utilisées . Placez alors la carte ou les cartes que vous êtes en train de déployer sur la table . Si une carte ne spécifie pas de coût de déploiement, vous pouvez alors la déployer gratuitement .

Deploying cards on vehicles and starships (déploiement des cartes sur les véhicules et sur les vaisseaux spatiaux)

Vous pouvez déployer des cartes directement à bord de véhicules et de vaisseaux spatiaux à toute localisation où vous avez une présence ou des icônes de Force. Les personnages peuvent être déployés directement à bord de véhicules ou de vaisseaux spatiaux avec une capacité en personnage suffisante. Les véhicules et les chasseurs stellaires peuvent être déployés directement à bord de vaisseaux spatiaux capitaux avec une capacité suffisante.

Les armes, les équipements, les effets et les cartes similaires peuvent être déployés partout où c'est approprié avec ou sans présence ou icônes de Force.

Deployment restrictions (restrictions au déploiement)

En résumé, ce qui suit énumère les restrictions au déploiement basées sur les règles (qui sont aussi couvertes dans d'autres sections du glossaire) et énoncent ce comment elles interagissent avec le texte de cartes.

[1] Vous ne pouvez pas déployer des personnages de véhicules ou des vaisseaux spatiaux là où vous n'avez pas de présence et là où vous n'avez pas d'icône(s) de Force sur votre côté d'une localisation, à moins que :

- vous n'avez un espion Undercover (clandestin)



- vous ne soyez en train de déployer un espion (ou en train de déployer un pilote espion simultanément avec un chasseur stellaire).
- vous ne soyez en train de déployer une carte qui peut " se déployer même sans présence " et / ou " même sans icône de Force " (suivant le texte opportun)

[2] Les personnes, les véhicules, les vaisseaux spatiaux, les armes, les équipements et les effets Utinni ne peuvent pas se déployer aux localisations de Dagobah à moins que :

- il ne soit spécifiquement permis à la carte de se déployer du fait du texte de jeu sur la localisation de Dagobah elle même. Par exemple, la carte Dagobah : Bog Clearing (Dagobah : la clairière du marais)



- qu'il ne soit spécifiquement permis à la carte de " se déployer sur Dagobah " ou de se déployer " sans tenir compte des restrictions de déploiement de la localisation ".
- l'arme ou l'équipement ne soit en train de se déployer sur une carte déjà sur Dagobah.

[3] Les personnages, les véhicules et les vaisseaux spatiaux du côté obscur ne peuvent pas se déployer à un site de Hoth où les règles du bouclier d'énergie de Hoth sont en effet à moins que :

- il ne soit spécifiquement permis à la carte de " se déployer à un site protégé par un bouclier ".

[4] Aucun joueur ne peut se déployer à un secteur de l'étoile de la mort II.

Deploys like a starfighter (se déploie comme un chasseur stellaire).

Les cartes qui "se déploient comme un chasseur stellaire " doivent suivre toutes les règles et le texte de jeu qui s'appliquent au déploiement de chasseurs stellaires . Par exemple, le *Bright hope* (*espoir brillant*) peut se déployer dans les nuages, mais sera seulement capable de se déployer à -1 sur la carte Dantooine du côté lumineux (il n'a pas la possibilité d'utiliser la réduction de déploiement pour un vaisseau spatial capital à cette localisation) .



Derek "Hobie" Klivian

Pouvoir de +2 quand il est au même site que Biggs. Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote (3 si un destroyer stellaire est à la même localisation). Quand il pilote Rogue 4, ajoute aussi 2 à la manoeuvre.

Descent Into The Dark (Descente dans l'obscurité)



Errata: durant votre tour, si l'un ou l'autre joueur vient juste de placer une carte dans la pile de cartes utilisées, déployer cette carte Descent into the dark (Descente dans l'obscurité) sur la table . Toutes les piles de cartes utilisées sont immédiatement recirculées . Quand l'un ou l'autre joueur place une ou plusieurs cartes dans une pile de cartes utilisées, l'effet immédiat est annulé .

Cet effet immédiat organise la survenue de la recirculation comme **automatic action (une action automatique)** chaque fois que des cartes sont placées dans n'importe quelle pile de cartes utilisées.

Desilijic Tattoo (V)



La troisième phrase de cet effet est conçue pour s'appliquer quand le chasseur de prime utilise une arme non permanente pour toucher un personnage, pas quand la cible est une arme non permanente.

Desperate Counter (contre désespéré)



Les deux cartes Combat Response (réaction au combat) et Impérial Arrest Order (ordre d'arrestation impériale) peuvent être déployées à la même phase de déploiement en utilisant cette carte, bien que chaque déploiement soit une action séparée.



Voir **actions** .

Desperate times (des temps désespérés)



L'icône de l'épisode 1 sur cette carte est incorrecte et devrait être considérée comme barrée. Cette carte n'est pas légale pour les tournois en environnement restreint de l'épisode 1.

Destiny draw (tirage de destinée)

Représente l'élément de destin ou de chance concerné dans les actions .Bien que parfois les tirages de destinée ont des dénominations spéciales telles que destinée de bataille, destinée d'arme, destinée d'astéroïde et destinée d'entraînement, tous les tirages de destinée sont accomplis de la même manière .

Pour tirer une destinée :

- vous révélez la carte du haut de votre pile de réserve .Le nombre de destinée sur le coin en haut et à droite de cette carte est la valeur du tirage de cette destinée (les cartes de localisation ont une destinée de zéro) . Si une carte a plus qu'un nombre de destinée, le joueur qui la tire à titre de destinée , choisit quel nombre utiliser.
- Appliquez tous les modificateurs automatiques au tirage de destinée (par exemple Darth Vader: Dark Vador, rogue gunner: le canonnier pirate) .



La valeur finale d'un tirage de destinée ne peut pas tomber en dessous de 0 .

- L 'adversaire a le premier l'opportunité de répondre à ce tirage de destinée en jouant une quelconque réponse valide (un texte tel que " si votre adversaire vient juste de tirer une destinée... ") . Vous avez alors la prochaine opportunité pour jouer une réponse valide conformément aux règles d'action normales (voir **actions**) .

- Placez la carte à l'envers sur votre pile de cartes utilisées.

Si on vous demande de tirer deux destinées ou plus, répétez les étapes ci -dessus pour chaque tirage de destinée.

Ajoutez toutes les valeurs de destinée ensemble pour déterminer la destinée totale . Notez que certains modificateurs s'ajoutent seulement ou se soustraient seulement à la destinée totale (pas les tirages de destinée eux mêmes) . Ils sont appliqués maintenant .

La valeur finale de la destinée totale peut pas tomber en dessous de 0 .

Tous les tirages de destinée sont obligatoires , excepté la **battle destiny** (destinée de bataille) et les tirages de destinée permis par le texte de jeu qui dit " peut tirer une destinée " (par exemple 8D8, Yarkora, lieutenant Pol Treidum) .



(Bien sûr, il pourrait être optionnel d'initier une action qui requiert un tirage de destinée , mais une fois que cette action est initiée, le tirage de destinée lui même devient obligatoire.) S'il n'est pas possible d'effectuer un tirage de destinée , (par exemple parce que votre pile de

réserve est vide), ce tirage de destinée échoue (il est résolu au profit de l'adversaire,signifiant souvent que l'action qui a requis le tirage de destinée n'a pas de résultat) .

Durant votre tour, quand un ou plusieurs tirages de destinée sont faits par les deux joueurs (tels qu'une destinée de bataille), vous effectuez tous vos tirages de destinée, un par un, avant votre adversaire .

" Ajouter une destinée " signifie qu'une carte de destinée additionnelle est tirée et ajoutée à la destinée totale . " Ajouter un à la destinée " signifie que +1 est ajouté à la destinée totale .

Destiny draw -adding to (tirage de destinée-ajout)

A moins que cela soit spécifiquement noté autrement, le texte de jeu qui ajoute à un tirage de destinée, doit être déclaré avant que le tirage de destinée soit fait.

Devaronian

Pouvoir +2 à Mos Eisley, tout site mobile ou toute aire de mise à quai. Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il joue au Sabacc, il peut utiliser des cartes clones pour "cloner" son propre nombre de destinée.

Devices (équipements)



Type de carte qui représente un article qui peut généralement être porté ou utilisé par des personnages, des vaisseaux spatiaux ou des véhicules.

Les équipement sont déployés, portés et transférés à peu de choses près comme des armes. (voir **weapons : deploying and carrying, armes, déploiement et port**; voir **weapons - transferring : armes -transfert**).

Cependant, les équipements sont *utilisés* plutôt que *mis à feu*.

DFS Squadron Starfighter (chasseur stellaire de l'escadron DFS)

Se déploie à -1 à Naboo ou au même système que votre vaisseau de bataille.



Tant qu'il est au même système que votre vaisseau de bataille, il peut déployer la carte Droid starfighter laser cannons à bord depuis la pile de carte de réserve. Remélanger les cartes.



Diamond symbol (symbole de diamant)

Voir **unique and restricted cards** (cartes uniques et utilisées en nombre réduit)

Direct Hit (coup direct)



Cette carte d'interruption fonctionne avec toute arme qui peut viser un véhicule de combat, y compris une carte Vehicles mine (mine véhicule).

Disarmed (désarmé)

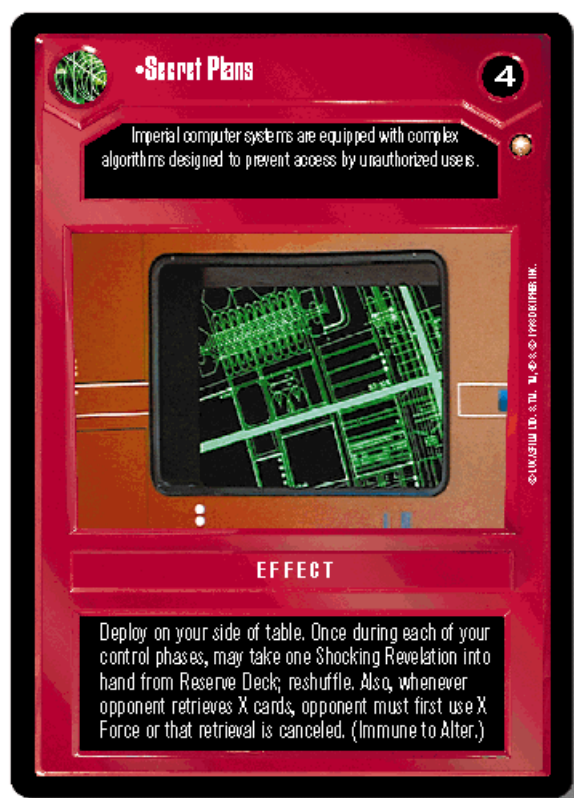


Si les deux joueurs ont un personnage avec une arme présente au même site, déployez la carte sur le personnage de l'adversaire. durant toute phase de contrôle. Le personnage perd toutes ses armes, a un pouvoir de -1 et ne peut plus porter d'arme. (Immunisée à la carte Alter). Cet effet oblige le personnage visé à perdre toutes ses armes en train d'être portées (y compris celles représentées par une icônes d'armes permanentes d'un personnage).

Disembarking (débarquement)

Voir **movement – unlimited - disembarking (mouvement – illimité - embarquement) .**

Do They Have Code Clearance (ont-ils l'autorisation codée ?)



La réduction que cet effet applique à la récupération de Force est un modificateur automatique, et en tant que tel s'applique avant que toute autre comparaison ou action ne soit effectuée. Ceci signifie que la valeur de X sur la carte Secret Plans (plans secrets) est réduite par le nombre de cartes empilées sur cet effet.

Notez qu'une carte permettant la récupération de cartes est empilée sur cet effet après que la récupération soit réalisée.

Une carte qui "récupère" une carte spécifique par son nom est néanmoins une récupération et peut être réduite. Par exemple, la carte Baragwin dit " une fois par tour, si la carte du haut de votre pile de cartes perdues est une arme, un équipement ou un véhicule de transport, vous pouvez utiliser un point de Force pour la récupérer ".



S'il y a au moins une carte d'interruption ou un Effet Utinni empilé sur la carte Do They Have A Code Clearance ? (Ont-ils une autorisation codée ?), cela réduira la récupération de la carte Baragwin, de une carte à 0 carte .

Docking and repair facilities (installations de stockage et de réparations)



Lorsque vous retirez un escadron pour lequel un coût de déploiement a été défini (par exemple par les cartes More dangerous than you realize (plus dangereux que vous ne le croyez), They're on Dantooine (ils sont sur Dantooine), utilisez ce coût de déploiement pour déterminer le coût de l'action.



Docking bay transit (transit par les aires d'arrimage)

Voir movement – regular – docking bay transit (mouvement – régulier - transit par les aires d'arrimage) .

Dodge (esquive)

Des versions de cette carte d'interruption ont été mal imprimées. Les cartes avec fautes de frappe se jouent de la même façon que les exemplaires corrects qui se terminent "...déplace ce personnage au loin comme une réaction (gratuitement)" .



Don't Get Cocky (ne devient pas suffisant)

Si Luke et Han sont dans une bataille ensemble, vous pouvez ajouter deux destinées de bataille. OU si l'adversaire vient juste d'initier à une bataille, à un système ou à un secteur, choisissez 1 TIE / In présent pour qu'il soit perdu.

Don't Tread On me (ne marche pas sur moi)



Si votre localisation de départ (ou une localisation que vous avez déployée avec un objectif) était un terrain de bataille quand elle était déployée, mais est convertie en un site non-terrain de bataille, vous pouvez néanmoins jouer cette carte d'interruption.

Don't Underestimate Our Chances (ne sous estimez pas nos chances)

Cette carte d'interruption ne triple pas l'attrition (*voir battle : bataille*).



Dot (●) symbol : symbole : (●)

Voir **unique and restricted cards** (cartes uniques et de déploiement restreint en nombre)

Double Agent (agent double)

*Si les deux joueurs ont un espion au même site, tirez une destinée. Ajoutez 2 si l'espion de l'adversaire est Undercover (clandestin). L'espion de l'adversaire est perdu si la destinée > 2.
OU les Tonnika Sisters (les soeurs Tonnika) de l'adversaire présentes à un site passent de votre côté.*