

**Double Back (se tourner brusquement)**

Cette carte d'interruption n'exige pas que vous annonciez à l'avance quel personnage vous êtes en train de prendre ou de récupérer. Mais une fois que vous faites votre choix, vous devez le révéler à votre adversaire. Voir **Taking cards from a deck or pile (prendre des cartes depuis une pile de cartes)**.

**Double Laser Cannon (canon laser double)**

Utilisez 4 points de Force pour déployer sur la carte Jabba's Sail Barge (la Barge à voile de Jabba) ou sur votre carte Sandcrawler (le rampeur des sables); cette carte qui possède le double laser cannon a une puissance de +3 et est immunisé à une attrition <5. Votre guerrier présent, s'il est à bord, peut viser un véhicule en utilisant deux points de Force. Tirez une destinée. La cible est touchée si la destinée +2 est > à la valeur de défense.

**Dr Evazan**

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Le docteur qui- n'est- pas- si -bon, peut "opérer" sur tout autre personnage présent qui venait juste d'être touché, ou juste d'être désarmé; le "patient" est perdu .

**Dragonsnake ( serpent dragon )**



S'il n'y a pas de site adjacent pour l'y relocaliser, le droïde est perdu .

### **Draw destiny (tirer une destinée)**

L'action de révéler la carte du haut de votre pile de carte de réserve et d'utiliser le nombre de destinée dans une variété de façons comme décrit par les règles ou le texte de jeu. Ensuite, la carte est placée sur le haut de votre pile de cartes utilisées. (voir **destiny draw : tirer une destinée**).

### **Draw phase (phase de tirage)**

Sixième phase et phase finale de votre tour. Si vous avez des cartes restantes dans votre pile de Force, vous pouvez tirer un nombre quelconque d'elles dans votre main, une par une. Il n'y a pas de limite à la taille de votre main (vous pouvez aussi vouloir laisser des cartes dans votre pile de Force; celles-ci peuvent être dépensées pour faire des choses telle qu'une réaction et jouer les cartes d'interruption durant le tour de votre adversaire). Quand vous en avez fini, recirculez votre pile de cartes utilisées sous votre pile de cartes de réserve. Annoncez ensuite à votre adversaire, "la Force est avec toi!" pour finir votre tour.

### **Drawing cards (le fait de tirer des cartes)**

Le fait de tirer chaque carte durant votre phase de tirage de carte est une action séparée.

### **Draw one battle destiny if not able to otherwise ( tirez une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement )**

Voir **battle destiny - draw one battle destiny if not able to otherwise ( tirage de destinée - tirez une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement )** .

### **Dreadnaught Class Heavy Cruiser (croiseur lourd de la classe cuirassé)**

*On peut ajouter 3 pilotes, 6 passagers et 4 TIEs. A une capacité de mise à quai de vaisseaux. Des pilotes permanents fournissent une habileté totale de 2. La carte Turbolaser Battery (batterie turbo laser) peut se déployer à bord. Vos TIEs présents ont chacun une puissance de +1.*

### **Dresselian Commando (commando Dresselian)**

Un Dresselian ajoute une destinée à la puissance **totale** seulement, pas à sa propre puissance personnelle.



### **Driver ( conducteur )**

Tout personnage non droïde ( ou véhicule droïde ) peut conduire un véhicule de transport . Si plus d'un personnage est à bord d'un véhicule de transport, vous devez le désigner lequel est en train de conduire. ( Vous pouvez le faire ainsi à tout moment durant votre phase de déploiement ou votre phase de mouvement ) . Un pilote qui sert de conducteur n'est pas en train de " piloter " et ainsi n'ajoute pas un bonus de puissance au véhicule. Tous les véhicules de transport, excepté les Lift tubes ( tubes ascenseurs ), doivent être conduits pour se déplacer, utiliser sa puissance, sa manœuvre, sa vitesse terrestre, pour utiliser les armes du véhicule et ses équipements, et pour utiliser le texte de jeu qui ne concerne pas le déploiement ou la capacité .

### **Droïd ( droïde )**



Type de carte de personnage indiqué par l'icône de droïde ( Voir la page intérieure de couverture du glossaire ) . Les droïdes n'ont pas d'habileté; ainsi ils ne créent pas de présence. Quand une comparaison ou une action requiert une valeur numérique pour l'habileté d'un

droïde, elle est considérée comme un zéro non modifiable . Les droïdes sans blindage ou sans manœuvre ont une valeur de défense de zéro .

Voir aussi **highest - ability - character (la plus haute – habileté - personnage )**, **defense value ( valeur de défense )**, **Ability, Ability, Ability (habileté, habileté, habileté )** .

### **Droid Detector (détecteur de droïdes)**



*Se déploie à tout site intérieur. Ne peut pas être déplacé. Les droïdes ne peuvent pas se déployer au même site . Après le tour où cet équipement est déployé, tous les droïdes présents sont perdus à la fin de n'importe quel tour .*

### **Droïd merchant (marchand de droïdes )**



Errata : le texte de jeu original est remplacé par le texte de jeu suivant :

*"Les spaceport speeders peuvent être joués sur le même site . Une fois par jeu, vous pouvez faire l'une des choses suivantes : activer un point de Force quand vous déployez un droïde OU récupérer un point de Force quand vous déployez un astromech vers un chasseur stellaire "*

**Droid Shutdown (droïde mis en arrêt)**





*Annulez un essai effectué par l'adversaire de viser votre droïde pour qu'il soit volé, "touché", perdu ou capturé. Le droïde est protégé de tels essais pour le reste du tour.*

Cette carte d'interruption protège seulement un personnage droïde, pas une **permanent nav computer icon** (icône d'ordinateur de navigation permanent).

#### **DS- 61-2**

*Ajoute 3 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il pilote Black 2 (Noir 2), ajoute aussi 1 à la manœuvre et peut tirer une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement.*

#### **DS 61-3**

*Ajoute 3 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il pilote Black 3 (Noir 3), ajoute aussi 1 à la manœuvre et peut tirer une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement.*

#### **DS 61-4**

*Ajoute 3 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il pilote Black 4 (Noir 4), vous pouvez aussi tirer une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement. Il peut utiliser un point de Force pour prendre une carte Lone Pilot (pilote isolé) dans sa main depuis la pile de carte de réserve ; remélangez les cartes.*

#### **Dual Laser Cannon (Canon laser Double)**

*Utilisez deux points de Force pour le déployer sur votre T-47. Peut viser un personnage, une créature ou un véhicule en utilisant un point de Force.*

*Tirez une destinée. Soustrayez 1 s'il vise un personnage ou une créature. Ajoutez 2 s'il vise un véhicule. La cible est touchée si la destinée totale > à la valeur de défense.*

#### **During battle (pendant une bataille)**

La proposition "pendant une bataille" est équivalente à "**when participating in battle**" (lorsqu'on participe à une bataille)

## Dutch



*Ajoute 2 à la puissance de toute ce qu'il pilote. Quand il pilote Gold 1 (Or 1), ajoute aussi 1 à la manœuvre et tire une destinée de bataille s'il en est pas capable autrement. Ajoute 1 à la valeur de perte de chaque autre pilote de l'escadron Or (Gold squadron) à la même localisation.*

Ce personnage est un leader (**voir characteristics : caractéristiques**).

## E Chu Ta

Lorsque vous utilisez la seconde fonction de cette carte d'interruption, si votre adversaire réagit en apportant une habileté ou un espion à la bataille, ceci n'annule pas la bataille.



### **E-web Blaster (Blaster E-web)**

*Se déploie sur n'importe quel site. Peut être déplacé avec 2 guerriers pour un point de Force additionnel. Votre guerrier présent peut viser un chasseur stellaire (utilisez 5 comme valeur de défense), 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.*

### **Each ( chaque )**

Chaque fois qu'un texte de jeu vous permet d'utiliser, de perdre, de récupérer de la Force " for each " : " pour chacune " ( ou " every " : " chaque " ) d'une certaine carte, d'une certaine caractéristique, cette action est réalisée comme une seule action pour le montant de Force calculé de façon globale. Par exemple, si vous occupez 3 sites de terrain de bataille de Tatooine, alors que la carte Tatooine celebration ( célébration à Tatooine ) vous permettra d'initier une action pour récupérer 3 points de Force durant votre phase de contrôle ( et non pas 3 actions de récupération d'un point de Force chacune ).





**Echo Base Garrison ( garnison de la base Echo )**



**Voir maintenance droid ( droïde de maintenance ) .**

### Echo Base Trooper (soldat de la base Echo)

Les Echo Base Troopers : soldats de la base Echo (et les Echo Base Trooper Officers : officiers de soldats de la base Echo) sont des Rebels Troopers : soldats rebelles (voir **characteristics : caractéristiques**).



### Echo Trooper Backpack (sac à dos d'un soldat de la base Echo)

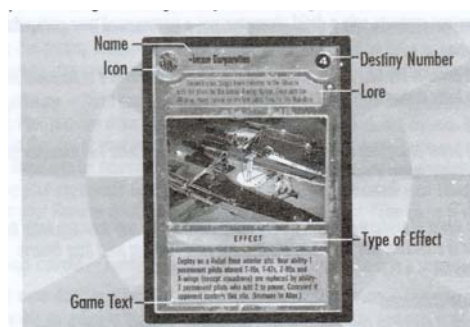
*Se déploie sur votre Trooper (soldat). Peut utiliser un nombre quelconque d'armes et d'équipements. Le Trooper (soldat) est immunisé à une attrition < 3 quand il est à un site de la planète.*

Cet équipement ne permet pas à un personnage d'utiliser des armes que le personnage ne peut pas normalement utiliser. Il n'annule pas aussi d'autres restrictions (telles que celles pour les armes d'artillerie) .

### Effect ( effet )



Type de carte , comme indiqué par l'icône dans le coin en haut et à gauche de leur carte ( voir à l'intérieur de la couverture du livret de règles ou du glossaire pour une liste d'icônes ) qui généralement ont un impact durable sur certains aspects ou cartes du jeu .



Name : nom

Icon : icône

Destiny number : nombre de destinée

Lore : légende

Type of effect : type d'effet

Game text : texte de jeu

Il y a 6 sortes, ou sous-types différents, d'effets: les effets, les effets immédiats, les effets mobiles, les effets Utinni, les effets politiques, et les effets de départ .

Une carte qui vise le mot " effets " ou un effet vise seulement le premier sous- type d'effets, ( pas le type de carte effet ), pas les trois autres, à moins qu'elle ne mentionne spécifiquement l'une ou plus des autres.

Un texte de jeu qui vise ou annule un " effet d'un type quelconque " ( " effect of any kind " ) peut viser tout sous-type d'effet .

### **Effect -Immediate Effects ( effet - effets immédiats )**

Les effets immédiats sont identifiés par leur icône d'effets sur le coin en haut et à gauche de leur carte et le mot clé " immédiat effect " ( " effet immédiat " ) dans leur case de description ( juste en dessous de l'image ) .

Les effets immédiats sont habituellement déployés en réponse à une autre action, ce qui pourrait signifier toute phase. Là où ils se déploient est spécifié dans leur texte de jeu.

### **Effect - Mobile Effects ( effet - effets mobiles )**

Les effets mobiles sont identifiés par leur icône d'effet sur le coin en haut et à gauche de leur carte et le mot clé " mobile effect " ( " effet mobile " ) dans leur case de description ( juste en dessous de l'image ) .

Les effets mobiles sont déployés durant votre phase de déploiement comme des cartes d'effet normales, mais ont une fonction de déplacement incorporée . Où ils se déploient et comment ils se déplacent est spécifié dans leur texte de jeu .

### **Effect - Normal Effects ( effets - effets normaux )**

Les effets "normaux" sont identifiés par leur icône d'effet dans le coin en haut et à gauche de leur carte, et le mot clé unique "effet" dans leur case de description ( juste en dessous de l'image ) .

Ces effets sont déployés durant votre phase de déploiement. Là où ils se déploient est spécifié dans leur texte de jeu .

### **Effect - Political effects ( effets - effets politiques )**

Un effet politique est déployé comme un effet normal et peut être annulé par tout texte de jeu qui annulerait des effets politiques ou qui annulerait " un effet d'une quelconque sorte " . Les



cartes placées sur un effet politique ( comme décrit dans leur texte de jeu ) ne sont pas sur la table.

### Effect – Starting effect ( effet – effet de départ )

Les effets de départ Fear Is My Ally ( la peur est mon allié ) et An Unusual Amount Of Fear ( un montant inhabituel de peur ) fournissent aux joueurs une possibilité de commencer leur partie avec " une réserve de cartes " de boucliers défensifs .



Ceci fournit une défense supplémentaire appréciable contre les stratégies plus agressives de l'adversaire en sacrifiant seulement " un créneau d'une carte " de votre jeu régulier de 60 cartes.

Comme cela est établi dans leur texte de jeu, les effets de départ se déploient avant que toute localisation de départ ou avant que des objectifs soient révélés. Ils ne peuvent pas être déployés à un autre quelconque moment, mais s'ils sont trouvés dans une pile de cartes ou une main, ils peuvent être utilisés normalement comme n'importe quelle autre carte ou unité de Force.

Les cartes placées sous votre effet de départ doivent être de la même allégeance que le jeu que vous êtes en train de jouer, et ne comptent pas à l'encontre de votre " limite de jeu ", c'est à dire qu'elles sont considérées comme des cartes supplémentaires autorisées au-delà des 60 cartes normales d'un jeu standard. L'effet de départ compte lui-même comme une carte de votre jeu, et donc est pris en compte à l'encontre de votre limite de jeu.

Pour le jeu en tournoi, lorsque vous offrez votre jeu mélangé à l'adversaire pour le compter et le couper, fournissez à votre adversaire deux piles : une pile sera votre effet de départ ( à l'endroit ) au-dessus des cartes ( à l'envers ) qui iront sous lui. L'autre pile est le reste de votre jeu ( à l'envers ) . Votre adversaire peut alors vérifier que vous n'avez pas plus que 10 cartes sous votre effet de départ ( votre adversaire verra votre effet de départ, mais verra seulement le dos des cartes sous cet effet de départ ), et que votre jeu contient exactement 59 cartes

( l'effet de départ est la 60ème ) . Une fois comptées les cartes sous votre effet de départ peuvent seulement être retirées de là en utilisant le texte de cet effet de départ. Les cartes sous votre effet de départ ne sont pas sur la table et peuvent être seulement manipulées en suivant les instructions de l'effet de départ . Vous pouvez regarder les cartes sous votre effet de départ à tout moment, les remplaçant dans n'importe quel ordre tant que l'effet de départ est toujours retourné à l'endroit sur le haut de cette pile. Votre adversaire n'est pas autorisé à regarder une quelconque des cartes sous votre effet de départ.

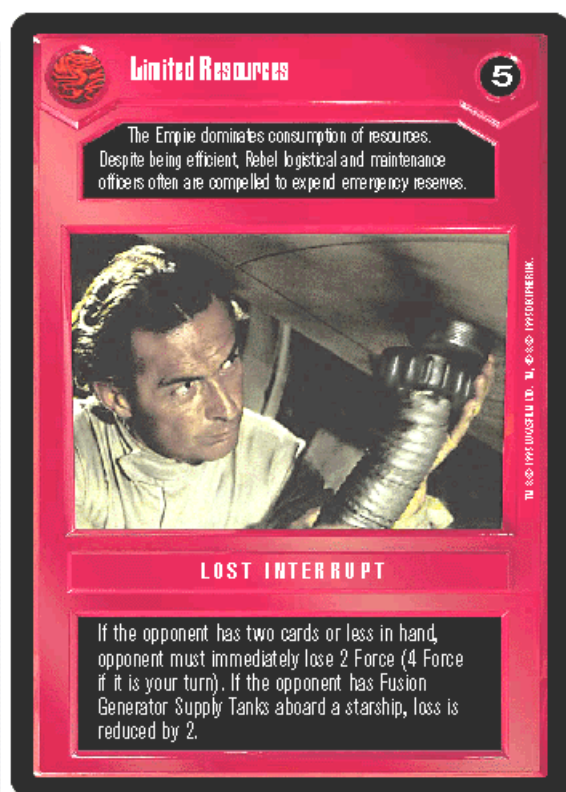
### Effect - Utinni Effects ( effet - effets Utinni )

Les effets Utinni sont identifiés par leur icône d'effet dans le coin en haut et à gauche de leur carte et le mot clé " Utinni effects " ( " effets Utinni " ) dans leur case de description.( juste en dessous de l'image ).

Les effets Utinni sont déployés durant votre phase de déploiement comme toute carte d'effet normale mais ils se déploient sur une localisation et habituellement exigent que vous choisissiez une carte spécifique sur la table que l'effet Utinni est en train de viser. Ils ont un texte qui généralement oblige un personnage, un véhicule ou un vaisseau spatial visé à se déplacer vers une localisation spécifique ( habituellement celle où l'effet Utinni est déployé ) afin d'annuler une condition négative ou initier une condition positive. Là ils se déploient et comment ils agissent est spécifié dans leur texte de jeu.

Si la cible d'un effet utinni est perdue, l'effet utinni est aussi perdu.

### Effective Repairs ( réparations efficaces )



*UTILISEE : annule la carte Limited Resources ( ressources limitées ). PERDUE : utiliser trois points de Force pour récupérer dans votre main un effet d'une quelconque sorte.*



### EG-4 (Eegee-Four)



Quand ce droïde est tiré comme une destinée de bataille, il double la puissance totale mais pas l'attrition *présente* à la localisation de la bataille avant d'ajouter tous les autres tirages de destinée de bataille.

### EG-6 (Eegee -Six)

Ce droïde travaille tout à fait comme **EG-4**, ajoutant 1 à la puissance de chacun de vos droïdes présents.

### Egregious Pilot Error (erreur énorme du pilote)

*Durant la phase de contrôle de votre adversaire, si l'adversaire a 2 ou plus de vaisseaux spatiaux capitaux à un système ou un secteur ensemble, tirez une destinée. Si la destinée -1 < au nombre de ces vaisseaux spatiaux, ils ne peuvent pas se déplacer ou participer à une bataille jusqu'à la fin de votre prochain tour.*

### Eject! Eject! ( éjectez-vous! éjectez-vous! )

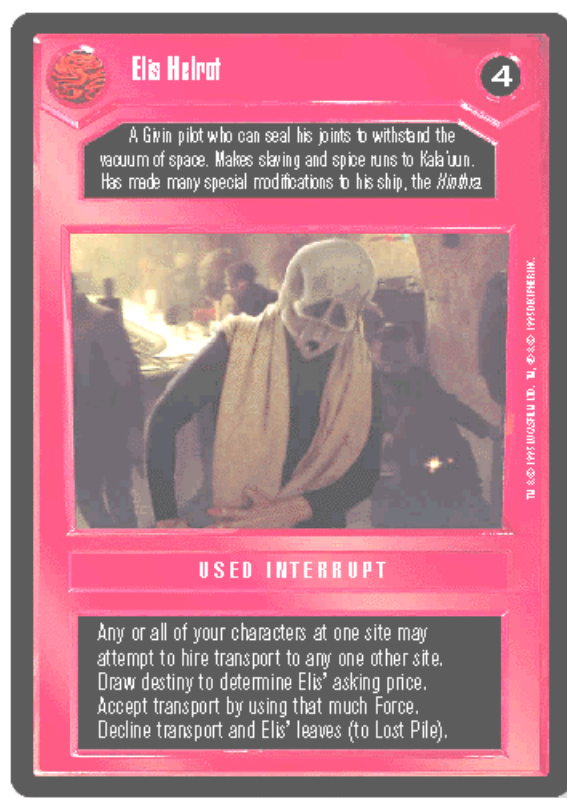
Voir l'équivalent du côté obscur **Come With Me ( venez avec moi )** .

### Electrobinoculars (jumelle électrique)



**Errata :** utilisez 1 point de Force pour déployer sur n'importe quel guerrier. A tout moment, vous pouvez regarder la carte du haut de votre pile de réserve en utilisant 2 points de Force. Vous pouvez choisir de déplacer cette carte jusqu'en haut de votre pile de Force. Cet équipement vise la carte du haut de votre pile de carte de réserve et ainsi peut être utilisé seulement quand il y a au moins une carte dans votre pile de carte de réserve.

**Elis Helrot**



*A tout moment (excepté durant une bataille), visez un ou tous vos personnages à un site pour les "transporter" (relocaliser) à n'importe quel autre site. Tirez une destinée. Utilisez ce chiffre comme montant de Force à utiliser pour « transporter », ou placer l'interruption dans la pile perdue.*

Cette interruption peut relocaliser seulement les personnages du côté obscur, et donc, ne peut pas relocaliser les captifs, ou leurs escortes. Le transport peut être effectué à n'importe quel site où les personnages pourraient se déplacer en utilisant un mouvement normal. (Ceci inclut les sites mobiles intérieurs, mais pas les sites spéciaux tels que la tranchée de l'étoile de la mort, un holosite, un site de Dagobah, ou un site protégé par le bouclier d'énergie de Hoth.)



Les actions suivantes appartiennent au début de cette interruption :

- .le ciblage des personnages destinés à être déplacés
- .le ciblage du site où les amener
- .le tirage de la destinée
- .le paiement du coût de déplacement («en utilisant la Force requise pour transporter les personnages visés .

### **Ellorrs Madak**

*Se déploie sur votre personnage non pilote (excepté les droïdes) pour donner à ce personnage une capacité de pilote (P). Ajoute 2 à la puissance de tout ce que ce personnage pilote. OU se déploie sur votre pilote. Ajoute 1 à la puissance de tout ce que ce personnage pilote. (immunisée à la carte Alter).*

### **Embarking (embarquement)**

**Voir mouvement – unlimited – embarking ( mouvement – illimité – embarquement ), capacity ( capacité ) .**

Vos personnages "embarquent "sur et "débarquent" de vos véhicules et de vos chasseurs stellaires. De façon similaire, vos véhicules et vos chasseurs stellaires embarquent sur et débarquent de vaisseaux spatiaux capitaux avec une capacité de chasseur stellaire.

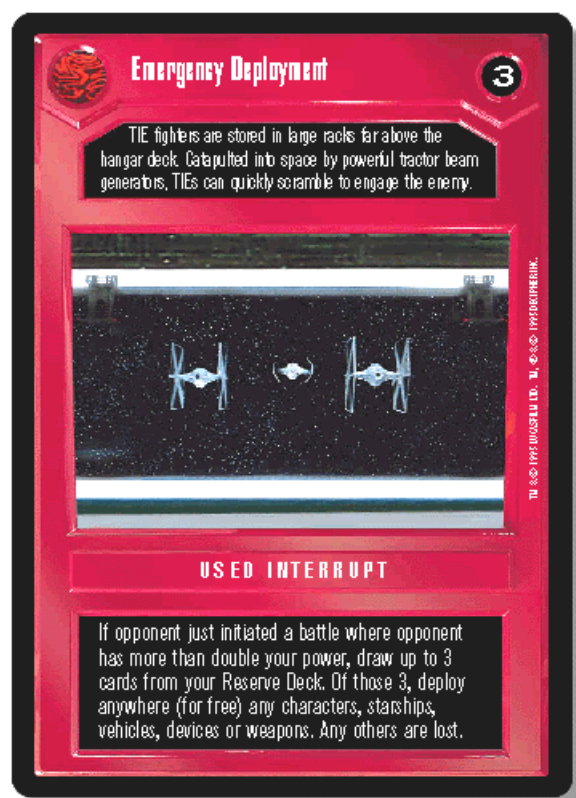
L'embarquement et le débarquement est un *déplacement illimité* gratuit, peut survenir durant votre phase de déplacement ou au début, ou à la fin d'une réaction.

Quand un chasseur stellaire ou un véhicule est à bord d'un vaisseau spatial capital, il est considéré comme étant dans l'aire de chargement et n'est pas présent à la localisation du système. Ses occupants peuvent débarquer au vaisseau spatial capital (si la capacité le permet) et vice- versa. Les personnages à bord du chasseur stellaire ou du véhicule ne comptent pas à l'encontre de la capacité du vaisseau spatial capital et ne peuvent pas piloter (ou renforcer autrement), le vaisseau spatial capital.

Lorsqu'il est à bord d'un autre vaisseau spatial, un chasseur stellaire est considéré comme ayant atterri. Un personnage pilote (ou un pilote permanent) à bord de ce chasseur stellaire, est considéré comme étant en train de piloter le chasseur stellaire uniquement pour le but de débarquer ce chasseur stellaire du vaisseau spatial capital.

Un véhicule en train d'être retenu dans "l'aire de chargement" d'un vaisseau spatial ne peut pas utiliser une partie quelconque de son texte de jeu excepté le texte concernant sa capacité, l'identité et l'habileté de son pilote permanent (s'il y en a un). Les personnages à bord de ce véhicule ne sont pas considérés comme étant en train de piloter ou conduire ce véhicule.

### **Emergency deployment (déploiement en urgence)**



Bien que cette carte vous permette de vous déployer "partout", elle ne vous donne pas la permission d'ignorer les exigences telles que la présence, les icônes de force et les restrictions spécifiques à la localisation. Par exemple, le bouclier d'énergie de Hoth empêchera encore le déploiement du côté obscur à la plupart des sites de Hoth .

### **Emperor Palpatine ( Empereur Palpatine )**





Parce que la restriction au déploiement de la carte **Emperor Palpatine** ( **Empereur Palpatine** ) utilise le mot " never " ( " jamais " ), cette restriction ne peut pas être contournée par des cartes telles que Quarren et Cane Adiss .



Les cartes Darth Sidious, Sénator Palpatine ( Sénateur Palpatine ) et Emperor Palpatine ( Empereur Palpatine ) sont trois personnes distinctes. Elles ne sont pas reliées l'une à l'autre pour un but quelconque du jeu. Le texte de jeu se référera à ces trois personnes comme Sidious, Palpatine et l'empereur respectivement.

Voir **Jedi Master ( Maître Jedi )**, **characters with dual icons ( personnages avec deux icônes )** .