

Empty deck or pile (deck ou pile vides)

Quand un deck (deck de réserve) ou une pile (pile de cartes utilisées, pile de Force ou pile de cartes perdues) est vide, vous ne pouvez pas :

- initier une action quelconque qui déploie, qui prend, qui échange ou qui vole une carte (ou des cartes) depuis ce deck ou cette pile ; ou
- initier toute action qui recherche, qui jette un coup d'œil furtif, qui lance un coup d'œil, qui examine, qui révèle, qui choisit ou qui regarde une carte (ou des cartes) dans ce deck ou cette pile ; ou
- initier toute action qui tire une carte (ou des cartes) depuis ce deck ou cette pile (ceci ne s'applique pas *aux tirages de destinée*. Par exemple vous ne pouvez pas jouer la carte How Did We Get into This Mess si votre jeu de réserve est vide.



- jouer la carte Omni Box ou la carte The Bith Shuffle (le mélange Bith) pour mélanger ce jeu ou cette pile.



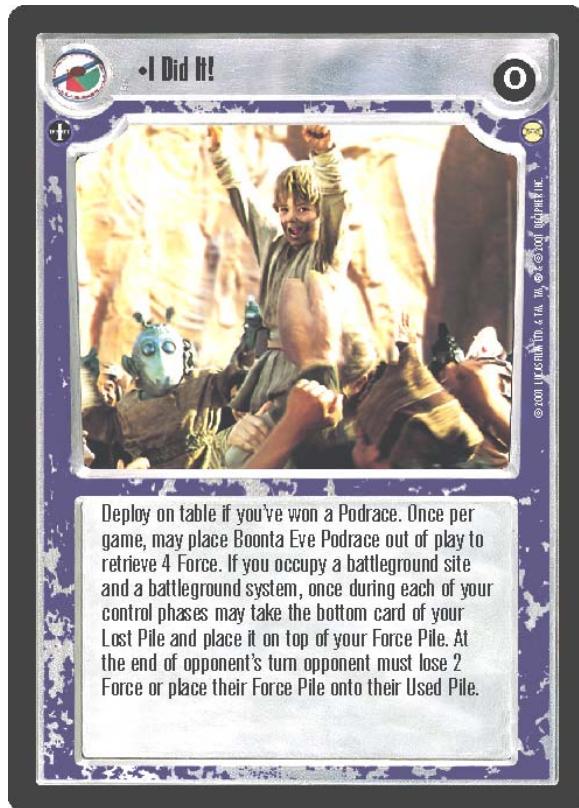
- utiliser toute action de jeu qui dit : " si vous êtes sur le point de tirer " quand votre jeu de réserve est vide. Voir **about to draw** (**sur le point de tirer**).

Une quelconque de ces actions (même si elle requiert des cartes multiples) peut être initiée tant qu'il y a au moins une carte dans le deck (ou les decks) ou la pile (ou les piles) visés . S'il y a une quantité de carte insuffisante dans le deck ou la pile, terminez simplement ce qui est possible et ensuite terminez l'action.

Un jeu de réserve vide n'arrête *pas* votre tirage de destinée. Ce tirage de destinée simplement échoue (il est résolu en faveur de l'adversaire, souvent signifiant que l'action qui requérait le tirage de destinée n'a pas de résultat) .Voir aussi **weapon – destiny** (**arme – destinée**) .

Une pile de Force vide n'empêche pas un joueur d'initier une action qui récupère de la Force (ou qui récupère une carte ou des cartes)

Une pile de Force vide n'empêche pas un joueur de déplacer cette pile telle qu'en la placant sur une pile de cartes utilisées vide ou non vide, avec la carte I did it ! (je l'ai fait !) .



Empty hand (main vide)

Le texte de jeu qui scrute, lance un coup d'œil sur, révèle ou regarde autrement la main d'un joueur (ou une carte ou des cartes dans sa main) ne peut pas être initié si le joueur visé n'a pas de carte dans sa main.

Enclosed (fermé)

Enclosed (fermé) est une caractéristique de tous les vaisseaux spatiaux et de certains véhicules. Les véhicules fermés sont identifiés en tant que tels dans la légende de leurs cartes. Les personnages à bord d'un véhicule fermé ou d'un vaisseau spatial sont protégés de l'environnement et ainsi ne sont pas présents à la localisation, les empêchant d'utiliser leur puissance personnelle, de tirer avec leurs armes de personnages, ou d'être visés par des armes. Sur un véhicule fermé ou un vaisseau spatial, tous les personnages peuvent utiliser leur habileté, leur valeur de perte et leur texte de jeu (quand c'est approprié), mais seuls les pilotes et le conducteur, pas les passagers, peuvent appliquer leur habileté vis à vis du tirage d'une destinée de bataille.

Voir **open vehicles** (véhicules ouverts), **landed starfighter** (chasseur stellaire atterri).

Enclosed vehicles (véhicules fermés)

Les véhicules "fermés" sont identifiés comme tels dans la légende de leur carte. Les personnages à bord d'un véhicule fermé fonctionnent comme s'ils étaient à bord d'un vaisseau spatial (parce que les vaisseaux spatiaux sont aussi fermés).

Ils sont protégés de l'environnement et ainsi ne sont pas présents à la localisation, ceci les empêchant d'utiliser leur puissance personnelle, de tirer leur arme de personnage ou d'être visé par des armes. Sur un véhicule fermé ou un vaisseau spatial, tous les personnages peuvent utiliser leur habileté, leur valeur de perte et leur texte de jeu (quand c'est approprié), mais seuls les pilotes et les conducteurs -pas les passagers- peuvent appliquer leur habileté envers le tirage d'une **battle destiny** (**destinée de bataille**).

Voir **open vehicles (véhicules ouverts)**.

End of a battle (fin d'une bataille)

Toute action qui survient à la " fin d'une bataille ", (par exemple la carte Tractor Beam : le rayon tracteur) survient après que toutes les actions du segment de dommages sont terminées par les deux joueurs.



Les cartes sont néanmoins considérées comme étant " dans une bataille " , et tous les modificateurs qui persistent pour " le restant de la bataille " sont encore en effet.

End of turn (fin du tour)

" La fin du tour " survient après que les deux joueurs aient recirculé leur pile de cartes utilisées (après la phase de tirage, pas après la recirculation due à un quelconque texte de jeu ou une carte).

Toutes les actions obligatoires sont maintenant initiées et elles se résolvent de façon normale comme les actions automatiques. Toutes les actions optionnelles à la fin du tour peuvent alors être initiées, (le joueur dont c'était le tour obtient la première chance d'initier une action optionnelle " de fin de tour " et les joueurs alors suivent chacun leur tour) . Seules les actions de fin de tour (ou les réponses valides) peuvent être jouées à ce moment - aucune autre action n'est légale. Une fois que les joueurs n'ont plus d'action de fin de tour à jouer ou à résoudre, ce tour se termine .

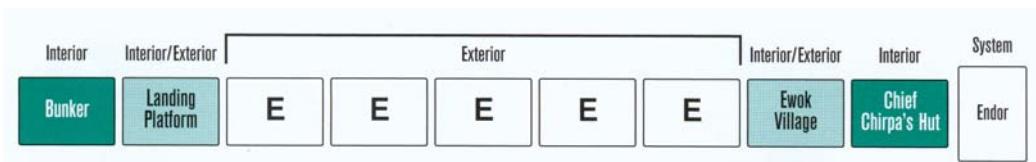
Par exemple, le fait de perdre de la Force à cause de la carte Visage Of The Emperor (visage de l'empereur) doit survenir avant qu'un joueur puisse réaliser une action comme celle d'utiliser deux points de Force pour retirer des cartes de leurs effets politiques comme montré sur la carte My Lord, is That Legal ? I Will Make It Legal (Mon seigneur, est-ce légal ? Je le rendrai légal) .



Voir aussi **Start of turn (début du tour)**.

Endor location deployment rules (règles de déploiement d'une localisation d'Endor)

La lune forestière d'Endor est occupée à la fois par les indigènes Ewoks et une garnison impériale. La disposition des sites de Endor est montrée dans le diagramme ci dessous. Notez que la carte Back Door (la porte de derrière) peut être placée partout dans le groupe des sites extérieurs (elle n'a pas à être placée à côté du Bunker).





Endor Operations (opérations sur Endor) / Imperial outpost (Avant poste impérial)
 Voir **Force drain** may not be modified or canceled by opponent (drainages de Force qui ne peuvent pas être modifiés ou annulés par l'adversaire) .

End This Destructive Conflict (terminons ce conflit destructeur)

Utilisée : durant une bataille à un site, au lieu de tirer avec l'arme d'un personnage, oblige un personnage de l'adversaire présent à avoir une puissance de -4 jusqu'à la fin de ce tour.

Perdue : durant une bataille à un site, utilisez 3 points de Force pour annuler une destinée de bataille qui vient juste d'être tirée.

Enhanced TIE Laser Cannon (canon laser de TIE renforcé)

Utilisez un point de Force pour déployer sur votre TIE. Peut viser un vaisseau spatial en utilisant un point de Force. Tirez une destinée. Soustrayez 2 si vous vissez un vaisseau spatial capital. La cible est touchée si la destinée > la valeur de défense .

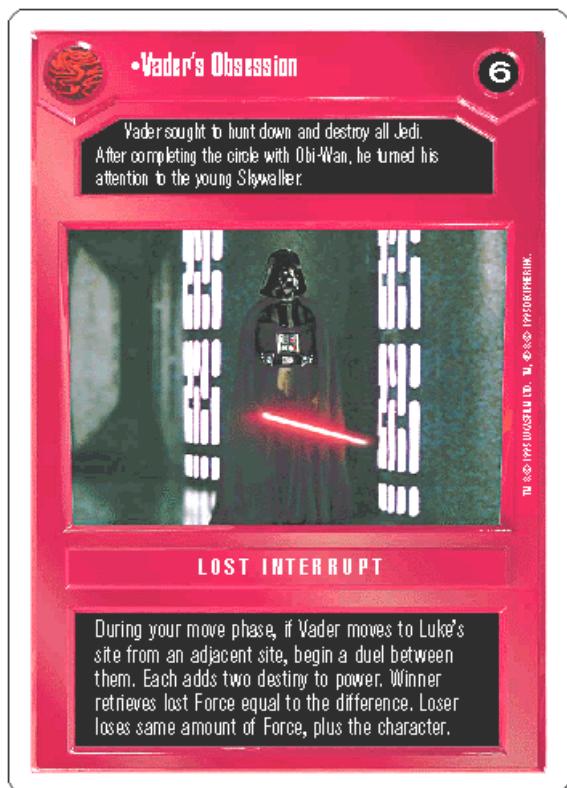
Enter The Bureaucrat (introduisez le bureaucrate)

Voir **Vergence in The Force (une vergence dans la Force)** .

Epic duel (duel épique)



Quand cet événement épique est sur la table, chaque fois que vous initiez Vader's obsession (l'obsession de Vader) ou The circle is now complete (le cercle est maintenant achevé), vous devez déclarer si vous utilisez le texte de jeu de cette interruption ou le texte de jeu du duel épique.



Si vous utilisez le texte de jeu du duel épique, ne tenez pas compte de tout le texte de jeu sur l'interruption autre que le nom du personnage visé. D'une façon comme de l'autre, votre adversaire a l'opportunité d'annuler votre interruption (par exemple, en utilisant Sense : sentir ou Run, Luke, Run (cours, Luke, cours)).



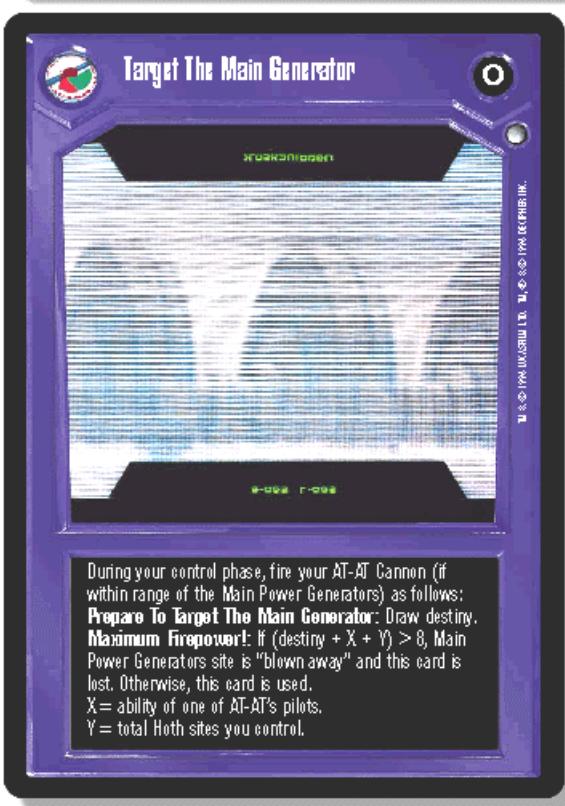
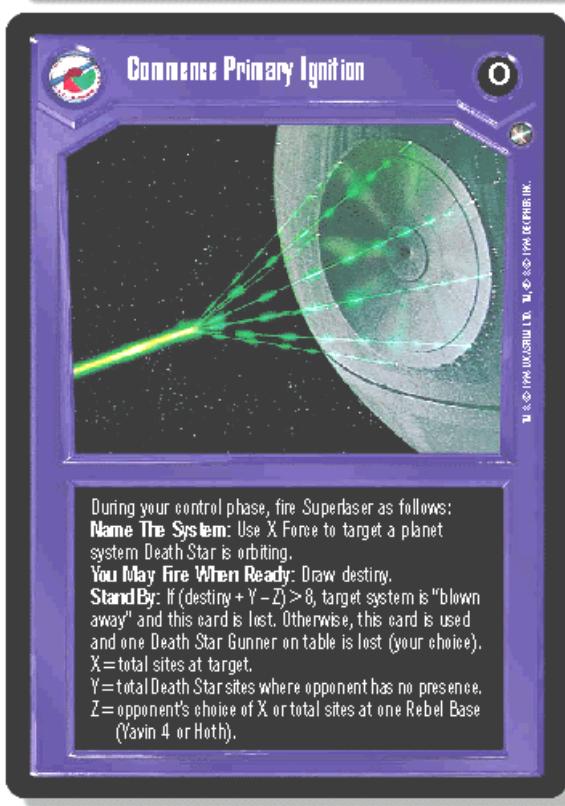
Vader's obsession crée un duel épique seulement contre Luke ; The circle is now complete crée seulement un duel épique contre Obi-Wan.

Epic events (événements épiques)



Un type de cartes qui représente un événement majeur de l'intrigue (la destruction d'une base rebelle, le tournant crucial de Luke Skywalker, etc ...) . Les événements épiques sont identifiés par l'icône dans le coin en haut et à gauche (voir la couverture intérieure du glossaire ou du livret de règles pour une liste d'icônes) et ils ont un texte sur seulement un côté de la carte. Les cartes avec la même icône mais un texte sur les deux côtés de la carte sont des cartes d'objectif. Voir **objective** (**objectif**).

Ces cartes se jouent et se déplacent de différentes façons ,comme décrit dans leur texte de jeu : Attack Run (mission d'attaque) et Epic Duel (duel épique) se déplacent sur la table (comme des effets) et ainsi peuvent être utilisés plus d'une fois, alors que Commence primary ignition (commencez l'allumage principal) et Target the main generator (visez le générateur principal), comme des interruptions, sont placées dans la pile utilisée ou la pile perdue après utilisation, suivant leur résultat .



Escorting (escorte)

Voir captives – escorting (captifs – escorte).

Escape Pod (capsule d'évasion)



Cette carte d'interruption ne sauve pas les équipements ou les armes de vaisseau spatial actuellement déployés sur le vaisseau spatial (ou sur un véhicule ou un chasseur stellaire à bord de ce vaisseau spatial).

Escorting (escorte)

Quand votre chasseur de primes ou votre guerrier met en état d'arrestation un captif, le chasseur de primes ou le guerrier devient l'escorte de ce captif. Chaque personnage peut escorter seulement un captif à la fois. A moins que cela ne soit spécifiquement permis par une carte, une escorte ne peut pas donner son captif à un autre chasseur de primes ou un autre guerrier.

Un captif se déplace automatiquement avec son escorte (sans utilisation additionnelle de la Force) chaque fois que l'escorte utilise la vitesse terrestre, le transport par navette, transit par les aires de mise à quai, l'embarquement, le débarquement, les transferts entre vaisseaux spatiaux munis de quai ou utilise le texte de mouvement spécial d'une localisation de site (par exemple, Cloud city : upper plaza corridor, la cité des nuages : le corridor supérieur de la place). Le captif occupe une capacité de passager à bord des véhicules et des vaisseaux spatiaux (sans tenir compte si l'escorte est un passager ou un pilote).

Voir **captive – prisoner transfers (captifs – transferts de prisonniers)**.

Si une escorte est perdue ou autrement retirée du jeu, le captif escorté est libéré et s'échappe vers la pile de cartes utilisée du joueur du côté lumineux. (Cependant, si cela survient à un site, le joueur du côté lumineux peut choisir au lieu, de laisser le personnage libéré à ce site, retournant au côté lumineux de la table.) Mais si les deux personnages sont perdus ensemble, (par exemple, parce qu'ils étaient à bord d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule qui était perdu), le captif est placé dans la pile de cartes perdues du joueur du côté lumineux .

EV-9D9

Voir **may Force drain (peut drainer de la Force)**.

Evacuate ? (évacuer ?)



Cette carte d'interruption ne sauve pas les équipements ou les armes de vaisseau spatial actuellement déployés sur le vaisseau spatial (ou sur un véhicule ou sur un chasseur stellaire à bord de ce vaisseau spatial).

Les cartes sauvées ne peuvent pas être relocalisées à l'une de vos cartes de vaisseau spatial capital à moins que ce vaisseau spatial ait une capacité suffisante pour les contenir et qu'il leur soit permis d'exister là. (Les cartes sauvées ne peuvent pas être relocalisées à des sites de vaisseau spatial). Les personnages de votre adversaire ne peuvent pas être relocalisés à l'une de vos cartes de vaisseau spatial capital à moins que cela soit spécifié autrement (par exemple un captif étant escorté).

Evacuation Control (contrôle d'évacuation)

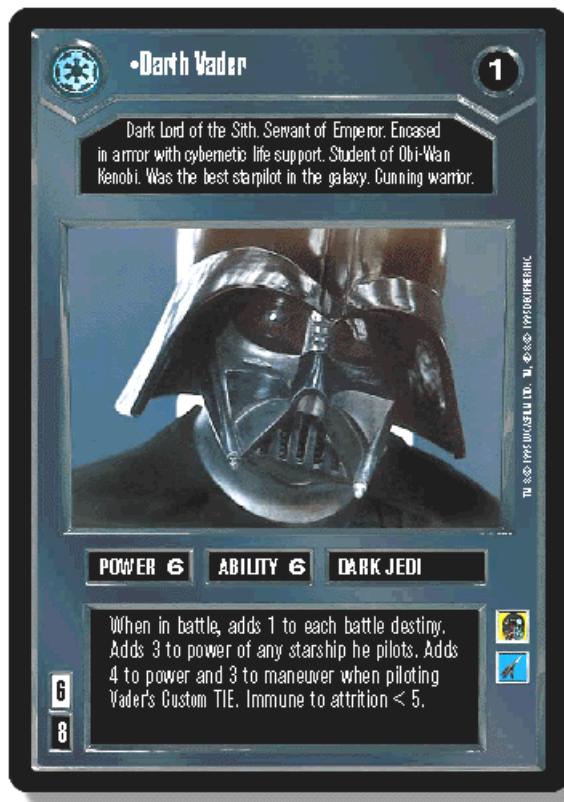
Se déploie sur votre salle de guerre. Une fois durant chacune de vos phases de déplacement, votre canon à Ion défenseur de planète, à la même planète, peut tirer. Aussi, chacun de vos transports moyens à la même planète a une hypervitesse de +2, est immunisé à l'attrition <3 et peut se déplacer gratuitement.

Evader (échapper à)



UTILISEE : annule toutes les cartes Révolutions en jeu (le propriétaire perd un point de Force pour chacune)

PERDUE : Si Vader ou le TIE personnel de Vader vient juste d'être perdu, relocalisez cette carte dans votre pile de cartes utilisées. Ou relocalisez à la pile de cartes utilisées, un impérial qui vient juste d'être perdu depuis n'importe quelle localisation de l'étoile de la mort. Cette interruption peut relocaliser la carte Death Star Assault Squadron : escadron d'assaut de l'étoile de la mort (parce qu'elle relocalise la personne de •Vader).



Voir **Death Star Assault Squadron** (l'escadron d'assaut de l'étoile de la mort) et **personas** (personnes) .

Even number (nombre pair)

Pour les buts du jeu, zéro est défini comme un nombre pair .

Examining cards (examiner des cartes)

Voir **peeking at cards** (jeter un coup d'oeil sur des cartes).

Excluded from battle (exclu d'une bataille)

L'exclusion d'une carte d'une bataille retire une carte de la participation à la bataille actuelle en cours . Seule une carte actuellement en train de participer à une bataille est une cible adéquate pour une action d'exclusion . A moins que cela ne soit établi autrement, cette exclusion ne durera que jusqu'à la fin de la bataille actuelle .

Les cartes qui sont exclues ne peuvent pas

- ajouter une puissance personnelle ou appliquer une habileté en ce qui concerne le tirage d'une destinée de bataille
- faire feu ou être visées par des armes (voir weapons – swinging or firing : armes – en train de frapper ou de faire feu)
- être comptabilisées en valeur de points de perte
- être visées par une action quelconque qui requiert que cette carte soit " dans une bataille "
- modifier ou annuler une destinée de bataille comme partie d'une condition " **avec** " (voir **with : avec**)

Voir **participating in battle** (en train de participer à une bataille) .

Expand the empire (étendre l'empire)



Cette carte d'effet "étend" le texte de jeu aux sites adjacents, mais il n'étend pas les titres de carte, les nombres marqueurs, etc... Ainsi, par exemple, elle ne permet pas le docking bay transit (transit par les aires de mise à quai) vers ou à partir d'un site non docking bay (non-air d'arrimage).

Si la carte Expand the empire amène un site à avoir deux exemplaires d'un même modificateur, ceci ne viole pas la règle d'accumulation . Par exemple, si un site a " Drainage de Force de +1 " dans son texte de jeu et ajoute un autre exemplaire du même texte de jeu ("étendu" depuis un site adjacent), alors les drainages de Force sont de +2 à ce site .

Si un texte de jeu de localisation étendu à une localisation adjacente entre en contradiction avec le texte de jeu de la localisation existante, alors le texte de jeu existant a la priorité .

Explosive charge (charge explosive)



Si la charge explosive explose et retire toute présence en train de participer à une bataille de l'un ou l'autre côté de la bataille, cette bataille prendra fin. C'est une exception aux règles normales de retrait d'une présence (voir **battle – summary : bataille – sommaire**) parce que la bataille se termine durant le segment de puissance .

Exposure (exposition) - clarification

Utilisez X points de force durant votre phase de contrôle où X est égal au nombre total de personnages présents ou portés disparus à des sites de marqueurs extérieurs sous "les conditions de nuit". Ces personnages sont perdus.



Exterior site (site extérieur)



Une localisation de site qui est de façon conceptuelle en dehors (ou partiellement en dehors) ; identifiée par une icône extérieure .

Eyes in the dark (Des yeux dans l'obscurité)



Cet effet aboutit à ce que les cartes perdues depuis La Force Vitale soient cachées durant le processus de leur relocalisation à la pile de cartes perdues concernée . Cependant, les cartes perdues depuis la main (ou depuis la table) devraient être montrées aux deux joueurs avant d'être placées à l'envers sur cette pile de cartes perdues . Eyes in the dark n'affecte pas la prise ou la récupération de cartes depuis la pile de cartes perdues en aucune façon (par exemple, chaque fois que vous souhaitez récupérer une carte en utilisant le texte de jeu d'un Baragwin , vous pouvez regarder la carte du haut pour voir si elle est appropriée) .