

Face down (à l'envers)

Les cartes déployées à l'envers à un endroit quelconque (excepté les cartes d'insertion dans la pile de cartes de réserve d'un joueur) ne sont pas considérées comme étant sur la table. Ceci inclut : les cartes tenues par Joh Yowza, Hem Dazon ou Stone Piles (les piles de pierre);



les cartes placées aux sites Tatooine Bluffs (les bluff de Tatooine);



et l'indicateur de la base cachée où les cartes sondes placées sous des systèmes. Cependant, un droïde binaire M-HYD retourné, (placé à l'envers et considéré hors jeu), peut encore être visé afin de le remettre à l'endroit.



Face up (à l'endroit)

Les cartes à l'endroit sur la table doivent être visibles pour tous les joueurs. Bien qu'il soit permis à de nombreuses cartes à l'endroit dans le jeu d'être placées sous d'autres cartes (par

exemple, un personnage de pilote à bord d'un vaisseau spatial), elles ne sont pas conçues pour être cachées vis à vis d'un quelconque joueur.

Les cartes placées ou empilées à l'endroit sur ou en dessous de tout effet (telles que les cartes Bargaining table : la table de négociation ou la carte There'll Be hell to pay : ça va chauffer), toute carte d'objectif, (telle que My kind of scum : mon espèce de vermine), tout bouclier défensif (Do They Have A Code Clearance ? : ont-ils une autorisation codée ?). ou toute carte de Jedi test (test Jedi) ne sont pas considérées comme étant sur la table.



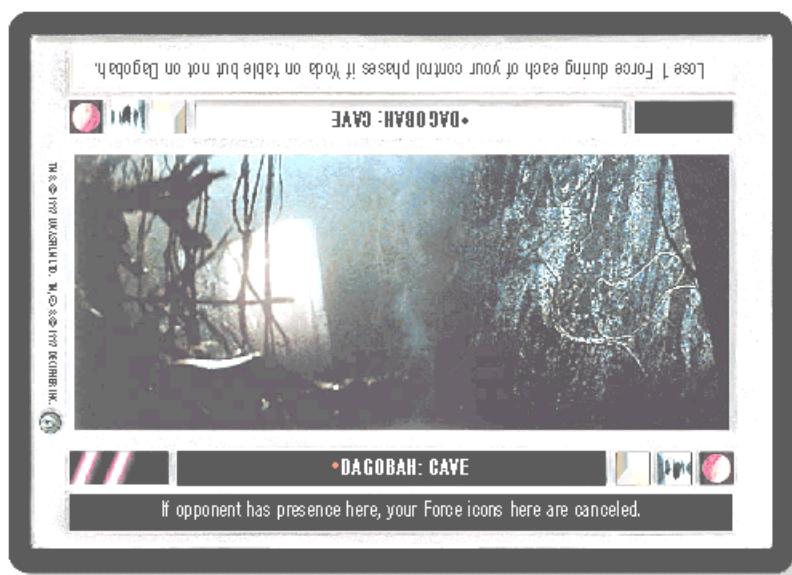


Les exceptions à cette règle sont énumérées sous les entrées de cartes citées de façon individuelle. Voir aussi **face down** (à l'envers), **on table** (sur la table).

Failure At The Cave (échec dans la grotte)



Se déploie sur Dagobah : Cave (Dagobah : la caverne). Vise un apprenti sur Dagobah. Tout texte de jeu d'un Jedi Test (test Jedi) est suspendu. Si la cible est présente durant une phase quelconque de bataille, l'adversaire tire une destinée. Si la destinée < 4, vous récupérez 2 points de Force (aussi, si la destinée = 0, la cible est perdue). Sinon, l'effet Utinni est annulé.



Quand il est tenté, le Jedi Test # 5 , It is The Future You See (c'est le futur que tu vois), prévoit une action automatique pour retourner l'apprenti à l'endroit à la fin du prochain tour du joueur du côté lumineux (réussite du Jedi Test : test jedi) . Ainsi, le fait de viser un apprenti

retourné à l'envers avec la carte **Failure At The Cave** (échec dans la grotte) suspendra les bénéfices des Tests réussis; mais n'empêchera pas l'apprenti de réussir le test comme prévu (bien qu'il l'empêchera d'avoir un effet quelconque une fois réussi) .

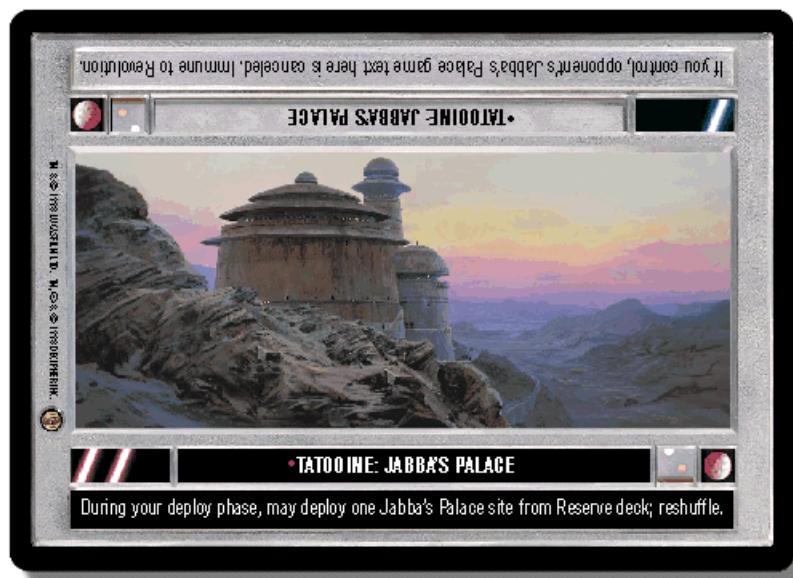
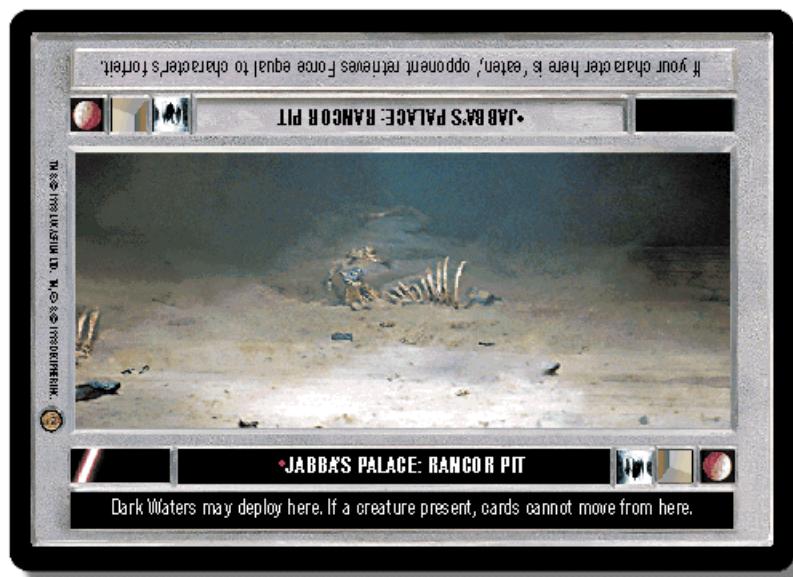
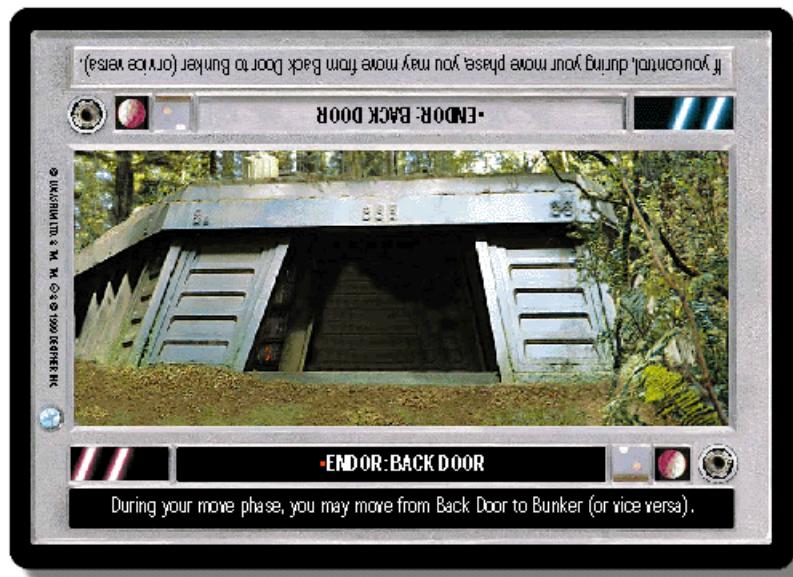
Fall Back! (repli!)

Si l'adversaire vient juste d'initier une bataille à un site extérieur avec plus du double de votre puissance totale, utilisez un point de Force pour annuler la bataille et déplacez tous vos personnages qui sont là à un site adjacent, (gratuitement) où l'adversaire n'a aucune présence.

Fallen Portal (le portail tombé)



Visez une créature ou jusqu'à deux personnages présents qui viennent juste d'initier une attaque ou une bataille contre vous aux sites Back Door (la porte de derrière), Rancor Pit (la fosse du Rancor), Tatooine : Jabba's Palace (Tatooine : le palais de Jabba) ou toute aire de mise à quai.



Tirez une destinée. La ou les cibles sont immédiatement perdues si la destinée +2 > à la valeur de défense ou à l'habileté totale.

Fear Will Keep Them In Line (la crainte , les mains tiendra dans le rang)

Se déploie sur tout vaisseau spatial capital. Quand ce vaisseau spatial est à un système ou un secteur que vous contrôlez, votre pouvoir total est de +1 dans les batailles aux sites connexes.

Feltipern Trevagg

Tant qu'aucun droïde n'est présent avec Trevagg, pour initier des batailles à la même localisation que Trevagg, le joueur doit utiliser X points de Force, où X = le nombre total d'icônes du côté obscur et d'icônes du côté lumineux présentes .

Cet alien redéfinit le coût d'initiation à une bataille selon le nombre d'icônes de Force présentes avec lui. Ainsi, si aucune icône de Force n'est présente avec Trevagg (par exemple au site Death Star : Trash Compactor , l'étoile de la mort : le compacteur de détritus ou chaque fois que Trevagg est dans un véhicule fermé ou un vaisseau spatial), les batailles peuvent être initiées gratuitement.





Cette valeur n'est pas modifiable, et ainsi ne peut être modifiée par des cartes telles que Wars not make one great : Les guerres ne grandissent personne ou Battle order : ordre de bataille .



Voir **unmodifiable (non modifiable)** .

Ferocious (féroce)

" Ferocious " (" féroce ") correspond à toute créature d'une valeur de défense supérieure à 2, excluant le Mynock et la carte Vine Snake (le serpent des plantes grimpantes).



Field Promotion (promotion sur le champ de bataille)



Se déploie sur un impérial d'une habileté > 5 présent avec Vader, l'Empereur ou l'un de vos amiraux, généraux, ou moffs. L'impérial gagne la capacité de leader, a une puissance de +1, et est immunisé aux cartes Demotion (rétrogadation), Report to Lord Vader (rendre compte

à seigneur Vador), What is Thy Bidding, my Master ? (quels sont vos ordres, mon maître ?). (Immune to Alter).



Voir Immune (immunisée).

Fire Extinguisher (extincteur d'incendie)

Se déploie sur votre droïde astromech. Annule la carte Lateral Damage, une carte Progam Trap (piège programmé) en train d'explorer ou le résultat d'un canon à Ions là où il est présent. Aussi, si cette carte est déployée sur R2-D2, vous pouvez perdre la carte Fire Extinguisher (extincteur d'incendie) pour annuler une bataille qui vient juste d'être initiée là où il est présent à un site.

Fire repeatedly (tirer à répétition)

Voir weapons – fire repeatedly (armes – faire feu à répétition) .

Firing a weapon (faire feu avec une arme)

Voir weapons – firing or swinging (using) : armes – faire feu ou frapper (utiliser) .

Firing into battle (faire feu sur une bataille)

Voir long range weapons (armes à longue portée).

Firing out of battle (faire feu en dehors d'une bataille)

Les armes ne tirent plus "out of a battle" ("en dehors d'une bataille"). Par simplicité, réalisme, et pour l'amélioration, de l' intrigue, les cartes qui avaient l'habitude de permettre ceci, font feu maintenant *dans* une bataille (*into a battle*) ou une attaque à la place.

En d'autres termes, la règle selon laquelle les armes peuvent normalement être utilisées seulement quand *celui qui fait feu* est en train de participer à une bataille ou une attaque a été révisée pour dire qu'elles peuvent normalement être utilisées seulement quand *la cible* est en

train de participer à une bataille ou une attaque, et plusieurs cartes d'armes et d'équipements ont été révisées pour observer cette règle (**voir long-range weapons : armes à longue portée**).

Flagship (vaisseau amiral)

Utilisez deux points de Force pour déployer sur votre Star Destroyer. Vos autres vaisseaux spatiaux peuvent se déplacer en réaction au même système ou au même secteur (gratuitement). Si le vaisseau spatial est perdu, vous perdez X points de Force, où X = le blindage de ce vaisseau spatial (immunisé à votre carte Alter).

Floating Refinery (raffinerie flottante)

Errata :

Le titre de cette carte d'équipement a été révisé pour lire "•• raffinerie flottante" ; ainsi elle est maintenant en utilisation en nombre restreint (••).

Se déploie sur un secteur des nuages (dans la limite de 1 par secteur). La force que vous activez peut être tirée dans la main (une fois par tour pour chacune de vos raffineries flottantes sur la table). Chaque secteur des nuages ou mineur de gaz tiré de cette façon, peut être révélé pour récupérer un point de Force.

Focused Attack (attaque focalisée)



Voir **immunity to attrition – gaining and losing** (**immunité à l'attrition – obtention et perte**) .

For each (pour chaque)

Voir **each (chaque)** .

For every (pour tout)
Voir **every (tout)**.

For Luck (pour la chance)



Se déploie sur la table. Si la carte Counter Assault est jouée, vous pouvez utiliser un point de Force pour ajouter une destinée à votre total. Si une carte Sense (sensation) ou Alter (altération) vient juste d'être jouée, vous pouvez utiliser X point(s) de Force pour exclure X jedi d'être le " personnage avec la plus haute habileté ".



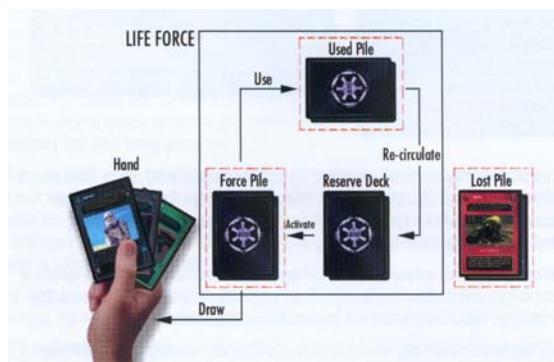
Voir l'équivalent du côté obscur, **Dark Forces (Forces Obscures)** .

Force



Un champ d'énergie généré par toutes les choses vivantes et représenté comme l'unité de base de mesure dans le jeu (1 unité de Force vitale = 1 carte) .

Comme le jeu tourne autour de joueurs manipulant offensivement et défensivement leur Force vitale, comprendre comment la Force est représentée et utilisée est extrêmement important . Durant la partie, vos cartes de Force circuleront à travers vos piles comme indiqué dans le diagramme ci-dessous .



Life Force (Force vitale) : votre Reserve deck (pile de réserve), votre Force pile (pile de Force) et votre Used pile (pile de cartes utilisées) constituent votre Life Force (Force vitale) . Si ces trois piles sont totalement épuisées, vous perdez la partie ! Les cartes dans votre main, sur la table ou dans la pile de cartes perdues ne sont pas comptées comme partie de votre

Force vitale; Votre Force vitale est comme un courant d'énergie . Comment vous gérerez cette Force est un facteur stratégique clé .

Reserve deck (pile de réserve) :la pile de 60 cartes que vous utilisez pour jouer la partie devient votre pile de réserve et représente la Force totale disponible pour vous pendant toute la partie . Après avoir déployé votre localisation de départ ou d'autre (s) cartes de départ, mélangez les cartes restantes et placez sur la table pour former votre pile de réserve .

Force pile (pile de Force) : la première chose que vous faites durant votre tour est "d'activer" la Force en comptant des cartes depuis le haut de votre pile de réserve et en les mettant à l'envers dans votre pile de Force .Ces cartes sont seulement temporairement dans la pile de Force . Elles représentent le montant d'énergie de Force qui est disponible pour vous pour utiliser des actions variées du jeu .Durant votre tour, un nombre quelconque ou toutes vos cartes de Force peuvent être utilisées, tirées dans votre main (durant la phase de tirage) ou laissées pour s'accumuler pour un usage futur .

Used pile (pile de cartes utilisées) : déployer une carte sur la table exige souvent d'utiliser de la Force; les cartes de votre pile de Force sont déplacées à l'envers , une à la fois, vers votre pile de cartes utilisées pour représenter cette dépense . Comme le nom le laisse entendre, cette pile temporaire retient les cartes utilisées durant un tour . Parfois des cartes sont placées ici depuis la table ou par d'autres manières .

Lost pile (pile de cartes perdues) :c'est une pile où les cartes perdues sont placées à l'endroit . D'habitude les cartes sont écartées vers la pile de cartes perdues comme résultat d'une bataille ou chaque fois que l'adversaire vous oblige à perdre de la Force . Ces cartes en général ne sont pas disponibles pour le reste de la partie, mais vous pouvez utiliser certaines cartes pour les **retrieve** (récupérer) .

Recirculating (recirculation) : à la fin du tour de chaque joueur, vous recirculez votre pile de cartes utilisées en la plaçant sous votre pile de réserve . Ces cartes se rapprocheront lentement du haut de la pile de réserve durant les tours ultérieurs pour être réactivées . Si vous oubliez, votre adversaire peut insister pour que vous recirculiez .

Losing force (perte de Force) : quand vous êtes obligé de perdre de la Force, vous devez éjecter des cartes à l'endroit vers votre pile de cartes perdues, une à la fois . Vous pouvez choisir les cartes destinées à être perdues depuis votre main ou depuis le haut de votre pile de réserve, votre pile de Force ou votre pile de cartes utilisées .

Force -Attuned (en phase avec la Force)

Un niveau de sensibilité à la Force qui indique une conscience minimale de la Force, mais pas d'entraînement (représenté dans le jeu par un niveau d'habileté de 3).