

Force drain (drainage de Force)

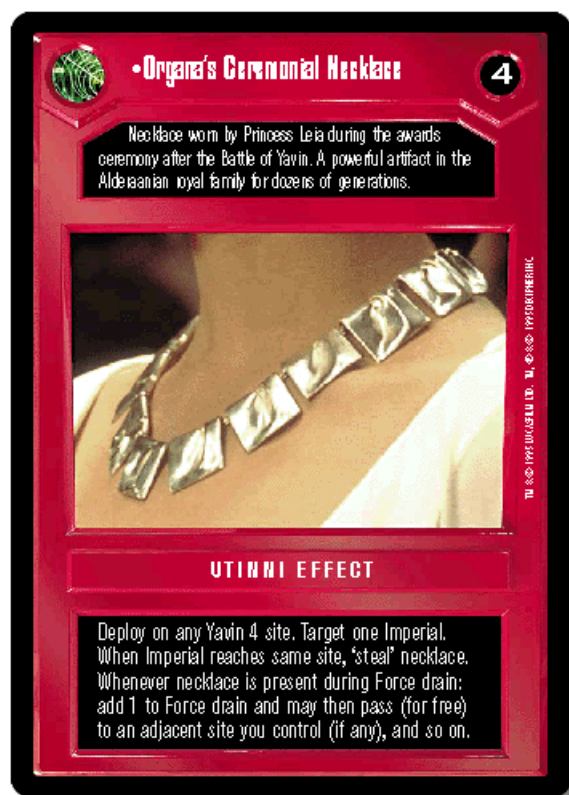
De façon conceptuelle, si le côté obscur domine une portion d'une planète ou une zone de l'espace, la Force du côté lumineux dans cette région est diminuée, et vice versa . Par conséquent, à chaque localisation que vous **contrôlez (control)** durant votre phase de contrôle, vous pouvez choisir d'obliger votre adversaire à perdre de la Force vitale . Ceci est appelé un "drainage de Force" .

Durant la phase de contrôle , initiez chaque drainage de Force un par un . Vous pouvez drainer de la Force d'un montant égal au nombre d'icônes de Force sur le côté de l'adversaire de la localisation où vous avez initié le drainage de Force . (Certaines cartes imposent ou permettent un modificateur à ajouter ou à soustraire d'un drainage de Force .) Votre adversaire doit perdre ce montant de Force, prenant les cartes à perdre de sa main, de sa Force vitale ou des deux .

Une localisation sans icône de Force est considérée comme ayant "zéro" icône de Force .

Ainsi, vous pouvez en fait drainer ici pour zéro Force, et vous pouvez utiliser des modificateurs pour augmenter ce drainage de Force (voir **Force drains vs. Force generation : drainages de Force contre génération de Force**) .

Toutes vos cartes à la localisation du drainage de Force sont considérées comme participant au drainage de Force . A moins que cela ne soit établi autrement (par exemple , par la carte Organa's ceremonial necklace : le collier de cérémonie d' Organa), chacune de vos cartes peut participer à un seul drainage de Force par tour .



Force drain bonus (bonus de drainage de la Force)

Ce terme se réfère à tout modificateur de drainage de Force *positif*.

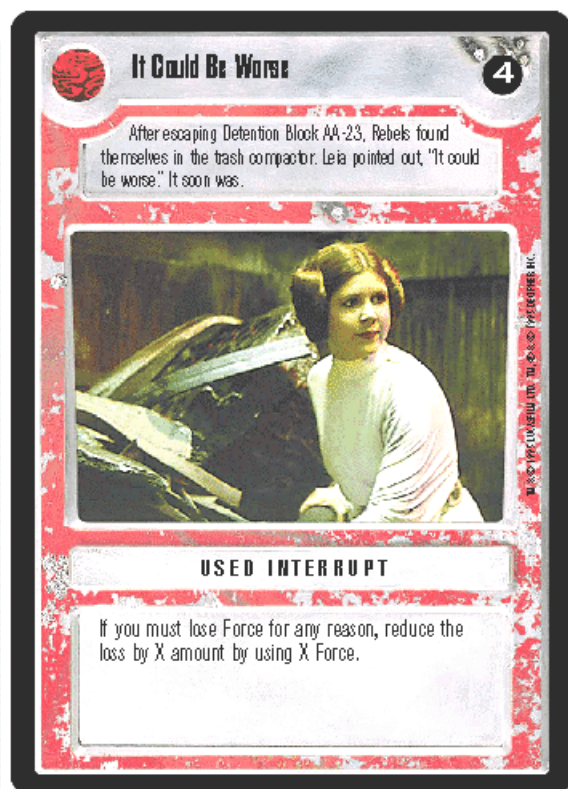
Force drain modifier (modificateur de drainage de Force)

Ce terme se réfère à tout texte de jeu qui ajoute ou qui soustrait à un montant de drainage de Force. Par exemple, Projection of a Skywalker (projection d'un Skywalker) et Ralltiir

Operations (Opérations sur Ralltiir) / In The Hands Of The Empire (Dans les mains de l'Empire) ont un texte de jeu qui est considéré comme un modificateur de drainage de Force.



Harc Seff et It Could Be Worse (Cela pourrait être pire) ne sont pas des modificateurs de drainage de Force puisqu'ils affectent la façon dont la perte de Force est satisfaite mais pas le montant lui même.



De façon similaire, les cartes Resistance (Résistance) et We're Doomed (Nous sommes condamnés) ne sont pas aussi des modificateurs de drainage de Force puisqu'ils "limitent" simplement la perte maximale d'un drainage de Force mais ne modifient pas le montant du drainage de Force.



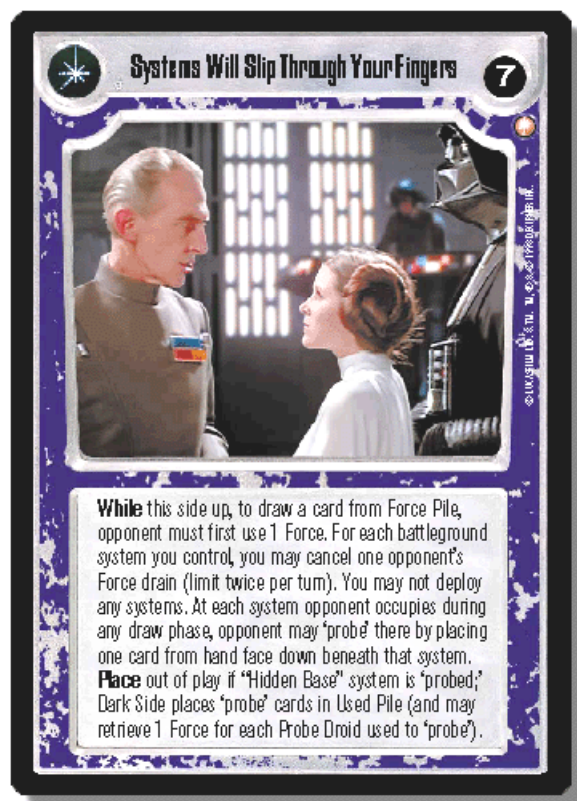
Voir **Force drains may not be modified or canceled by apponent** (les drainages de force ne peuvent pas être modifiés ou annulés par l'adversaire) .

Force drains may not be modified or canceled by opponent (les drainages de Force ne peuvent pas être modifiés ou annulés par l'adversaire)

" Ne peut pas être modifié par l'adversaire " empêche votre adversaire d'utiliser un texte de jeu quelconque (qu'il soit déclaré ou automatique) qui modifierait directement (ajouterait soustrairait, multiplierait) votre drainage de force. Voir **Force drain modifier** (**modificateur de drainage de Force**) pour des exemples.

" May not be canceled by opponent " (" ne peut pas être annulé par l'adversaire ") empêche votre adversaire d'initier une action (en réponse à votre drainage de Force initié) qui directement annulerait ce drainage. Par exemple le fait de jouer une carte Control (contrôle) de placer un alien non unique sur la carte Den Of Thieves (repère de voleurs) ou d'utiliser le texte " canceling " (annulant) sur la carte Hidden Base / Systems Will Slip Through Your fingers (base cachée / les systèmes vous glisseront en dehors de vos doigts).





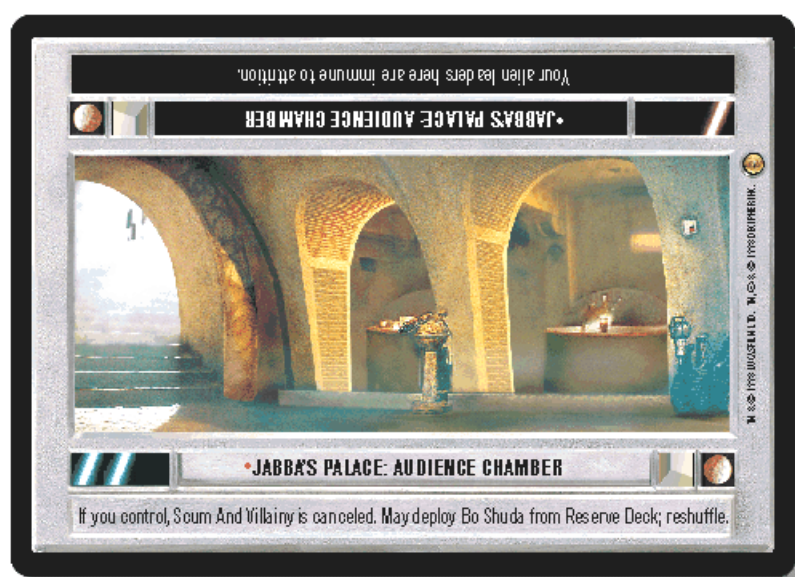
Ce texte n'empêche pas un joueur d'annuler un drainage de force en utilisant une " réaction ".
 Ce texte n'empêche pas votre adversaire d'annuler ou de modifier vos modificateurs de drainage de Force. Ainsi il n'empêchera *pas* les cartes **Great Warrior (grand guerrier)**, **Imperial Decree (décret impérial)**, **The Planet it's Farthest From (la planète qui en est le plus éloignée)** ou **A Bright center To the Universe (un centre brillant pour l'univers)** de fonctionner normalement.



En plus il n'a pas d'effet sur le texte de jeu qui " limite " le montant d'un drainage de Force. Ainsi les cartes Ultimatum et Résistance fonctionneraient aussi normalement.



Il devrait aussi être noté que " le fait d'empêcher un drainage " d'être initié (par exemple, un texte de localisation qui dit que " vous ne pouvez pas drainer de la Force ici ") n'est pas la même chose que " annuler un drainage ". Ainsi un espion **undercover (clandestin)** ou le texte de jeu sur la carte **You can Either Profit By This...: vous pouvez soit tirer avantage de ceci...** (qui empêche le côté obscur d'effectuer un drainage de Force à la chambre d'audience) ne sont pas affectés.



Force drain vs. Force generation (drainage de Force vis à vis de la génération de Force)

Les drainages de Force et la génération de points de Force permis à une localisation particulière peuvent être modifiés de façon indépendante ou ensemble. Les cartes qui modifient "les drainages de Force" (par exemple la carte Obi-Wan's Lightsaber : le sabre laser d'Obi Wan) "ou la génération de Force" (par exemple la carte Dagobah : Bog Clearing, Dagobah : la clairière du marais) affectent une et pas l'autre alors que les cartes qui modifient les *icônes* de Force (par exemple la carte Sleen, Presence Of The Force : présence de la Force) affectent les deux.





Force Field (le champ de Force)



Errata :

UTILISEE : annule un essai pour viser un Jedi obscur avec l'arme d'un personnage .

PERDUE : si l'un de vos personnages venait juste d'être visé par une arme durant une bataille, utilisez 3 points de Force pour annuler la visée .

Cette nouvelle formulation annule l'entrée du glossaire préexistante .

Force generation (génération de Force)

Le montant de Force que vous pouvez activer chaque tour durant votre phase d'activation .

Votre Force est générée par trois sources primaires :

- . les icônes de Force sur votre côté des localisations déployées sur la table ;
- . l'icône de Force sur votre maître Jedi; et
- . la Force personnelle que vous générez vous même .

Une localisation sans icône de Force est considérée comme ayant 'zéro' icône de Force ; ainsi, elle peut être modifiée pour permettre une génération de Force (voir **Force drains vs. Force generation : drainages de Force par rapport à la génération de Force**) .

Force generation bonus (bonus de génération de Force)

Ceci se réfère à tout modificateur de génération de Force *positif*.

Force generation modifier (modificateur de génération de Force)

Ce terme se réfère à tout texte de jeu qui ajoute ou qui soustrait de la Force générée depuis des icônes de Force.

Force icons (icônes de Force)

Symboles (sabres laser) qui identifient le montant de Force générée par une localisation. Les icônes de Force indiquent aussi les localisations où vous pouvez déployer des personnages, des véhicules, et des vaisseaux spatiaux. L'existence d'icônes de Force des deux côtés d'une localisation est l'exigence principale pour une localisation pour être un **battleground (terrain de bataille)**.

Force lightning (éclair de Force)



Cette carte d'interruption du côté obscur ne peut pas viser un captif gelé .

Force Pile

Pile depuis laquelle les cartes de Force sont utilisées ou tirées dans la main .

Force Push (impulsion de Force)



Si la carte de combat révélée est une destinée de 4 ou moins, vous perdez un point de Force et la carte de combat est replacée en dessous de la carte du Jedi de l'adversaire .

Force - sensitive (sensible à la Force)

Niveau de sensibilité à la Force qui indique une conscience de la Force et un certain entraînement dans l'usage de la Force (représenté dans le jeu par un niveau d'habileté de 4 ou 5) .

Force sensitivity (sensibilité à la Force)

Décrit le niveau d'un personnage d'habileté à utiliser la Force .

Forced landing (atterrissage forcé)



Un chasseur stellaire visé par cette carte ne peut pas se déplacer depuis le système connexe vers un autre système ou un secteur d'astéroïdes, ne peut pas se déplacer d'un quelconque secteur des nuages vers le système (ou vers un quelconque secteur des nuages de plus haute altitude); et ne peut pas se déplacer vers un site autre que l'aire de mise à quai où la carte Forced landing (Atterrissage forcé) est déployée .

Foreign language cards and rules (cartes en langage étranger et règles)

Pour assurer un fonctionnement correct de la compétition sur le monde entier, une langue (l'anglais) est utilisée comme norme pour tout le jeu. Les cartes et les règles éditées en d'autres langues, sont jouées, interprétées exactement de la même façon que leur équivalent en anglais (et selon tous les jugements actuels, les errata et les clarifications). Par exemple, les versions en langage différent de la même carte, telle que la carte Vader's Lightsaber (le sabre laser de Vader) et la carte Sable De Luz De Vader (en espagnol) sont considérées ayant le même titre pour tous les buts du jeu.

Forfeit (perdre des cartes sur le site de la bataille)

Vous pouvez perdre des cartes sur le site de la bataille seulement durant le segment des dommages d'une **battle (bataille)** .D'autres actions pourraient obliger des cartes à être **lost (perdues)** ,Mais ceci n'est pas la même chose que perdre des cartes sur le site de la bataille . (Une carte perdue sur le site de la bataille est toujours "perdue", mais une carte perdue n'est pas toujours perdue sur le site de la bataille .)

Vous pouvez perdre une carte sur le site de la bataille seulement si elle a une valeur de perte, et seulement si elle a été "touchée" par une arme ou si elle a été perdue depuis la localisation d'une bataille à laquelle elle a participé pour satisfaire à l'attrition ou aux dommages de bataille vous affectant .

Toute carte qui est encore **participating in battle (en train de participer à une bataille)** durant le **damage segment (segment des dommages)** peut être perdue sur le site de la

bataille , et est sujette à l'attrition, même les cartes qui ont eu leur valeur de perte réduite à zéro (voir **unmodifiable values : valeurs non modifiables**) .Quand une carte a sa valeur de perte réduite et qu'aucune durée n'est spécifiée, la réduction persiste jusqu'à ce que cette carte quitte le jeu .

Forfeit value (valeur de perte)

Nombre sur une carte représentant le montant de l'attrition et/ou des dommages de bataille qui peut être satisfait en perdant cette carte durant une bataille .

Forfeiting cards (perdre des cartes sur le site de la bataille)

Un moyen de satisfaire à l'attrition et/ou les dommages de bataille ; voir **battle – damage segment (bataille – segment des dommages)** .

Found someone you have (V) – Clarification : Trouvez quelqu'un vous avez (V) – Clarification



Trouvez un de vos personnages porté disparu. OU récupérez le personnage en haut de la pile de votre pile de cartes perdues dans votre main.

Fozec

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il est à un site que vous contrôlez, les impériaux sont immunisés à la carte Ke Chu Ke Kukuta ? à ce site.