

Immune to attrition (immunisé à l'attrition)

Certains personnages, véhicules et vaisseaux spatiaux sont protégés de niveaux variables d'attrition, comme inscrit sur leur carte. Quand vous perdez des cartes pour satisfaire à l'attrition, vous n'êtes pas obligé de perdre une carte qui a cette immunité (à moins que l'attrition totale soit plus grande que le niveau d'immunité de la carte).

Par exemple, supposez que votre Dark Vador (« immunisé à une attrition <5 »), et un stormtrooper (valeur de perte =2) soient dans une bataille et que l'attrition contre vous soit de 4.



Vous n'êtes pas obligé de perdre Vador à cause de son immunité à l'attrition <5, mais vous devez néanmoins satisfaire à l'attrition autant que possible ; ainsi, vous devez perdre le stormtrooper.(parce que vous avez perdu toutes les cartes qui étaient vulnérables à l'attrition, vous pouvez ignorer l'attrition restante)

De l'autre côté, si l'attrition contre vous est supérieure à 5, votre Vador n'est plus protégé. Dans ce cas, il devrait être perdu, même si vous perdez d'abord votre stormtrooper, parce que vous n'avez pas assez d'autre carte disponible pour satisfaire toute l'attrition contre vous.(vous ne pouvez perdre le stormtrooper et alors comparer l'immunité de Vador à l'attrition restante non satisfaite, parce que l'immunité est seulement applicable contre l'attrition totale).

Un véhicule fermé ou un vaisseau spatial avec une immunité contre l'attrition protège lui-même et toutes les cartes à bord . L'immunité n'est pas cumulative ; ainsi, si une carte se voit garantir l'immunité contre l'attrition depuis plus d'une source, elle bénéficie seulement de l'immunité la plus haute. Toute carte qui est immunisée contre l'attrition peut néanmoins être volontairement perdue pour satisfaire à l'attrition ou aux dommages de bataille .

Immune to attrition – gaining and losing (immunisé à l'attrition – obtention et perte)

Chaque fois qu'une action ou une texte de jeu qui accorde une immunité à l'attrition est en conflit avec une action ou un texte de jeu qui retire une immunité à l'attrition, les actions qui retirent l'immunité ont la préséance et, l'action ou le texte de jeu accordant l'immunité sont ignorés.

Par exemple le joueur du côté lumineux a retourné l'objectif Rescue The Princess : sauvez la princesse. (Le titre Sometimes I Amaze Even Myself : parfois je m'étonne même moi-même est à l'endroit), obligeant tous les impériaux à perdre leur immunité à l'attrition. Ainsi un Stormtrooper (soldat d'assaut) seul au site de la carte du côté obscur Yavin 4 : jungle n'a pas d'immunité.



Dans une bataille à cet endroit, le côté obscur joue la carte Trooper Assault (assaut de soldats) qui founira une bonus de puissance au Stromtrooper (soldat d'assaut) mais qui ne fournira pas à ce soldat une quelconque immunité à l'attrition.



Si le retrait d'une immunité à l'attrition est le coût de l'initiation de l'action (par exemple la première fonction de la carte **Courage of A Skywalker** (**courage d'un Skywalker**) ou **Focused Attack** (**attaque focalisée**) alors cette action ne peut pas viser une carte sans immunité à l'attrition (ou une carte dont l'immunité à l'attrition a été retirée) .



Immune to Control (immunisé à la carte Control)

Cette affirmation se réfère à la carte d'interruption intitulée "Control" (contrôle), pas à d'autres utilisations du mot "contrôle" tel que la phase de contrôle ou le contrôle d'un site.



Imperial (impérial)

Type de personnage du côté obscur autre qu'un alien ou un droïde.

Imperial Barrier (barrière impériale)

Voir **Cannot move** (ne peut pas se déplacer) .

Imperial Blaster (Blaster impérial)

Utilisez un point de Force pour déployer sur votre guerrier. Peut viser un personnage, une créature, un véhicule en utilisant un point de Force. La cible est touchée si la destinée > la valeur de défense.

Imperial decree (décret impérial)

La dernière partie de cet effet est révisée (pour des raisons de cohérence) pour lire :

"...et tous les bonus de drainage de Force de l'adversaire sont annulés . "

Voir **Force drain bonus** (bonus de drainage de Force) .

Imperial Gunner (cannonier impérial)

Ajoute 1 au tirage de destinée de l'arme de tout véhicule ou vaisseau où il est à bord en tant que passager.

Imperial Helmsman (timonier impérial)

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il pilote une carte Star Destroyer (Destroyer stellaire), tire aussi une destinée de bataille s'il en est pas capable autrement.

Imperial holotable (Holotable impériale)



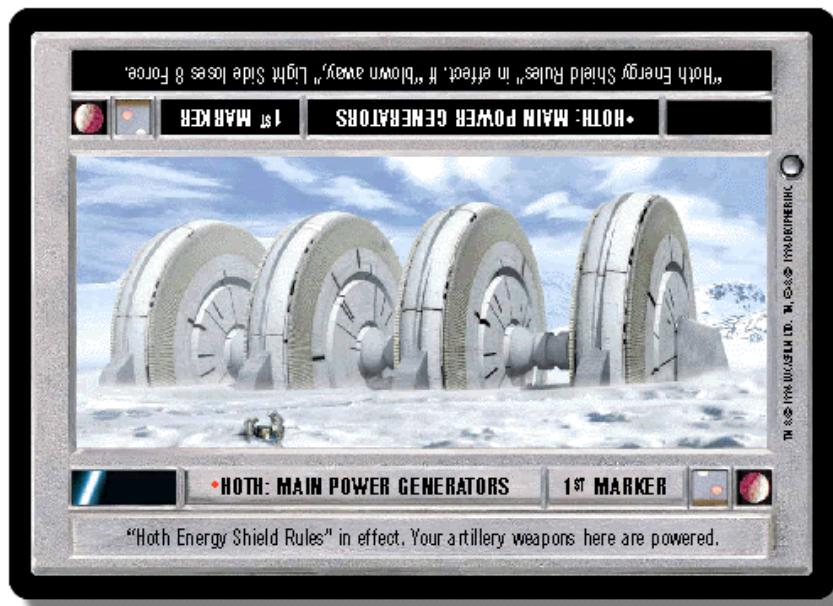
Voir **dejarik rules** (règles déjarik).

Imperial justice (Justice impériale)

Au moment de son déploiement, le joueur déployant cet effet du côté obscur doit choisir si la fonction avant ou après le " OR " (" OU ") est en train d'être utilisée . Cette fonction est alors la seule qui opère jusqu'à ce que cette carte quitte le jeu .

Imperial occupation/Imperial control (V) (occupation impériale/contrôle impérial)

Cet objectif fournit une exception spécifique à la règle selon laquelle votre jeu doit contenir 60 cartes toutes du même côté de la Force. Lorsque vous jouez cet objectif, votre jeu doit contenir 59 cartes du côté obscur (y compris l'objectif) et la carte de localisation du côté lumineux, Hoth : Main Power Generators (Hoth : les générateurs d'énergie principale).



Quand vous déployez la carte Hoth : Main Power Generators, vous devez néanmoins orienter la carte de telle façon que l'icône de sabre laser bleu soit en face du joueur du côté lumineux.

Imperial Pilot (pilote impérial)

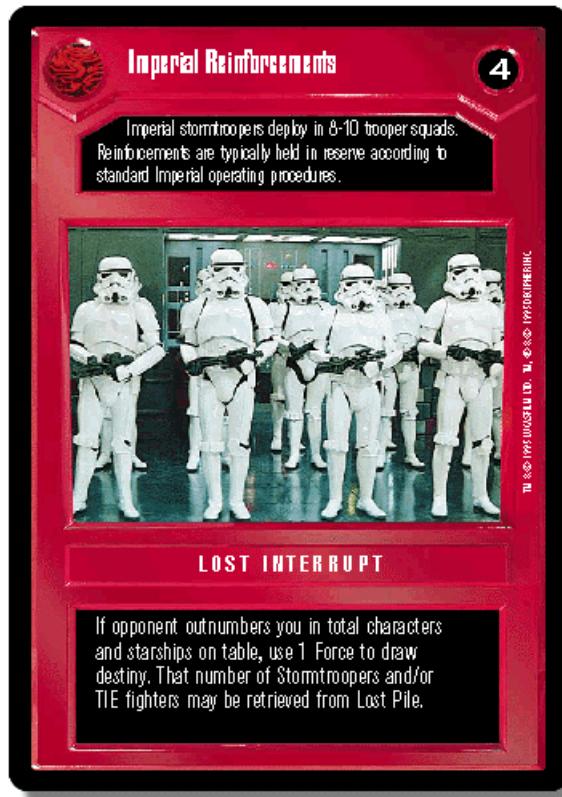


Puissance = 0.

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote.

2 ou plus d'exemplaires de cet impérial non unique n'ajoutent *pas* cumulativement plus que 2 à la puissance du même vaisseau spatial qu'il pilote .(Voir **cumulative : cumulatif**)

Imperial Reinforcements (renforts impériaux)



Si l'adversaire a un total de personnages et de vaisseaux spatiaux plus important que vous, utilisez 1 point de Force pour tirer une destinée . Récupérez ce nombre de Stormtroopers (soldats d'assaut) et/ou de TIE/lns .

La proposition chasseurs TIEs sur cette carte d'interruption comprend la carte de TIE fighter : Chasseur TIE aussi bien que les autres chasseurs TIEs (TIE/ lns) tels que les cartes Black 2 (Noir 2), Black 3 (Noir 3), etc...



Imperial Squad leader (chef d'escadron impérial)



Ajoute 1 à la valeur de perte de vos autres troopers (soldats) au même site. Lorsqu'il se déplace avec un "escadron" exactement 3 autres troopers (soldats), tous les 4 se déplacent

pour un point de Force. Les cartes Impérial trooper guards (les gardes militaires impériaux) au même site peuvent se déplacer.

Ce personnage suspend la restriction "ne peut pas se déplacer" de tous les Imperial trooper guards : gardes militaires impériaux présents, leur permettant de se déplacer normalement. Le chef d'escadron impérial est un sandtrooper (soldat des sables) et un leader (voir **characteristics : caractéristiques**).



Imperial Starship (vaisseau spatial imperial)

Un vaisseau spatial du côté obscur sans icône de vaisseau spatial indépendant.

Imperial trooper guard (garde militaire impérial)

Puissance =0.

Puissance de +4 lorsqu'il se défend à une bataille. Ne peut pas se déplacer.

Voir **cannot move (ne peut pas se déplacer)**.

In a battle together (dans une bataille ensemble)

2 ou plus de personnages sont "in a battle together" ("dans une bataille ensemble") s'ils sont en train de participer à la même bataille (voir **participating in battle : en train de participer à une bataille**).

In battle (en bataille)

Cette phrase est équivalent à **participating in battle (en train de participer à une bataille)**.

In battle with (en battle avec)

Cette phrase a la même signification en terme de jeu que "**in a battle together**" : "**dans une bataille ensemble**".

Incom engineer (ingénieur Incom)
Voir **maintenance droid (droïde de maintenance)**.

Inconsequential losses (pertes sans conséquence)

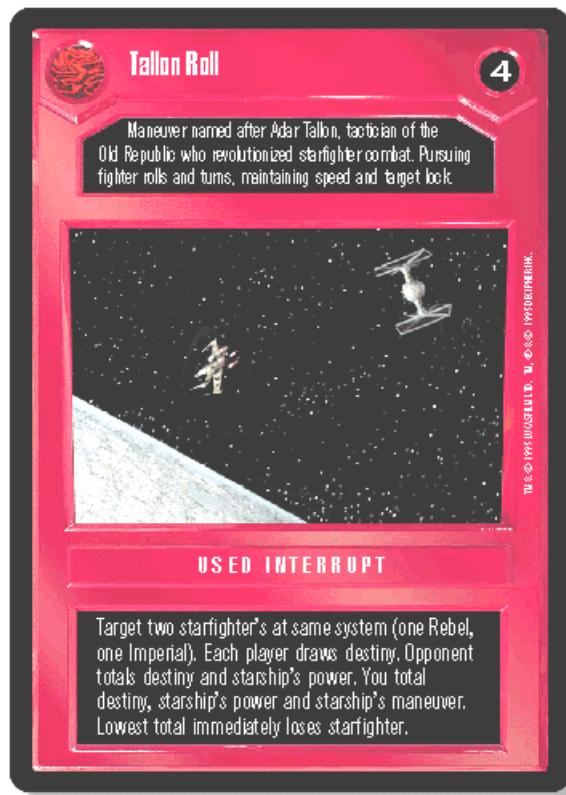


Le texte de jeu " peut comptabiliser en valeur de perte une de ses armes " signifie qu'un personnage, un vaisseau spatial ou un véhicule peut seulement comptabiliser en valeur de perte une arme déployée sur ce personnage, ce vaisseau spatial ou ce véhicule. Ainsi un personnage ne peut pas utiliser cet effet pour comptabiliser en valeur de perte une arme d'artillerie à la même localisation, un vaisseau spatial ne peut pas comptabiliser en valeur de perte une carte Orbital Mine (mine orbitale) au même système et ainsi de suite. Le texte de jeu qui permet à vos armes comptabilisées en valeur de perte d'aller à votre pile de cartes utilisées s'applique à toute arme que vous comptabilisez en valeur de perte (y compris les armes d'artillerie qui ont déjà une valeur de perte).

Independent starships (vaisseaux spatiaux indépendants)



Un vaisseau spatial indépendant est une propriété privée et ainsi n'est ni un rebelle, ni un impérial. Les cartes qui se réfèrent spécifiquement à des vaisseaux spatiaux "rebelles" ou "impériaux" (telles que la carte Tallon Roll: le tonneau de Tallon) ne s'applique pas aux vaisseaux spatiaux indépendants.

**Ineffective Maneuver (V) – Clarification : Manœuvre inefficace (V) – Clarification**



Avant que toutes les cartes de départ ne soient révélées, déployez sur votre table avec jusqu'à 5 cartes depuis votre deck qui sont à l'envers sous elle. Les cartes sous elle ne comptent pas à l'encontre de votre limite de deck. Trois fois par parties vous pouvez perdre 2 points de Force pour jouer un bouclier défensif depuis ici, comme si c'était depuis votre main. Les armes permanentes ne causent pas une valeur de perte = 0, les personnages touchés par des armes permanentes ont une valeur de perte égale à la valeur de perte imprimée moins 3.