

Jabba Desilijic Tiure



Ce personnage est un **Hutt**.

Jabba the hutt (Jabba le hutt)



La proposition "pour se déplacer requiert +1 point de Force " sur cet alien s'applique seulement si Jabba est en train d'utiliser sa propre vitesse terrestre .

La phrase "pour bouger nécessite + 2 points de Force" sur cet alien s'applique seulement quand Jabba utilise sa propre vitesse terrestre .

Jabba's Palace location deployment (déploiement d'une localisation du palais de Jabba)
Voir Tatooine location deployment (déploiement d'une localisation de Tatooine) .

Jabba's palace locations (localisations du palais de Jabba)

Toutes les localisations du palais de Jabba (y compris la localisation Tatooine : Jabba's Palace, Tatooine : le palais de Jabba) sont considérées comme étant des localisations de Tatooine en plus du statut de localisations du palais de Jabba.



Jabba's Sail Barge (la barge à voiles de Jabba)

Se déploie seulement sur Tatooine; vous pouvez immédiatement déployer la carte Passenger Deck (le pont pour passagers) depuis votre pile de cartes de réserve et remélangez. Vous pouvez ajouter un conducteur et 7 passagers. Vos aliens se déploient pour -1 à bord.

Jawas

A moins que vous ne soyez en train de les déployer à votre propre Jawa camp : campement de Jawas, quand vous déployez un Jawa non unique, vous devez utiliser 1 point de Force et votre adversaire doit utiliser un point de Force (chaque joueur utilise 2 points de Force ou plus quand Dathcha ou Het Nkik sont déployés).





L'utilisation de la Force par votre adversaire est obligatoire. Si les 2 joueurs n'ont pas suffisamment de Force disponible, le Jawa ne peut être déployé.

Tout modificateur au coût de déploiement d'un tel Jawa affecte les 2 joueurs. Si le texte de jeu d'un Jawa est annulé, l'astérisque (*) dans sa case de déploiement devient indéfini et est traité comme un "zéro non modifiable" (voir **undefined values : valeurs non définies**).

Jawa Blaster (le blaster de Jawa)

Se déploie sur votre Jawa. Peut viser un personnage ou une créature gratuitement. Tirez une

destinée. Si la destinée $-1 >$ la valeur de défense, la cible est touchée. Si la destinée $= 0$, le blaster Jawa "explose" (l'arme et le personnage qui font feu avec sont perdus).

Jawa Ion Gun (Le canon à ions Jawa)

Utilisez un point de Force pour déployer sur votre Jawa, 3 sur votre guerrier. Peut viser un personnage en utilisant un point de Force. Tirez une destinée. Le droïde visé est volé si la destinée $+1$ est $>$ sa valeur de perte. Un personnage non droïde visé est exclu d'une bataille si la destinée $=$ sa valeur de défense.

Voir **Ion weapons (armes à ions)** .

Jedi

Un personnage est un jedi si le mot "jedi" apparaît sur la case sensibilité à la Force ou si l'habileté de ce personnage a été élevée à 6 via le jedi training (entraînement jedi). (voir **characteristics : caractéristiques** .)

Jedi Knight (chevalier Jedi)

Niveau de sensibilité à la Force qui indique une capacité avancée pour la Force, représentée dans le jeu par un niveau d'habileté de 6.

Jedi Lightsaber (sabre laser de Jedi)

Utilisez X points de Force pour déployer sur votre guerrier où $X = 7 -$ l'habileté du guerrier. Peut ajouter 1 au drainage de Force là où il est présent. Peut viser un personnage ou une créature en utilisant X points de Force. Tirez 2 destinées. La cible est touchée si la destinée totale $>$ la valeur de défense.

Jedi Master (maître Jedi)



Niveau de sensibilité de la Force qui indique une maîtrise de l'habileté Jedi (représentée dans le jeu par un niveau d'habileté de 7).

Jedi Presence (présence d'un Jedi)



Le jedi visé n'est pas obligé d'être un rebelle . Parce que cette interruption exige qu'un Jedi soit *présent*, cette carte ne peut être utilisée durant une bataille de vaisseaux spatiaux.

Jedi tests (tests jedi)



Une carte qui permet d'entraîner vos personnages sur les voies de la Force à Dagobah .



Le côté lumineux peut former des personnages non droïdes à l'usage de la Force en utilisant les cartes Jedi test . Réussir les Jedi tests vous donne de nouvelles capacités qui peuvent avoir des conséquences à long terme, et aussi augmenter l'habileté de votre personnage. Essayer les Jedi tests implique d'amener un apprenti à un mentor sur Dagobah et de tirer une destinée d'entraînement .

Chaque carte Jedi test décrit comment commencer , essayer et réussir le test .Les règles suivantes s'appliquent aux Jedi tests :

.Pour chaque site de Dagobah sur la table, vous pouvez ajouter 1 à chaque tirage de destinée.

.Chaque fois qu'un apprenti réussit un Jedi test numéroté plus haut que l'habileté de ce personnage, le nombre d'habileté augmente pour égaler le nombre du Jedi test .Par exemple, réussir le test #4 augmente l'habileté de l'apprenti à 4 .

.Un mentor peut entraîner seulement un apprenti à la fois .

.Un apprenti peut changer de mentor entre les Jedi tests , si nécessaire .

.Un apprenti peut ne pas essayer un test qui est déjà placé sur cet apprenti .

.Une fois qu'un personnage devient un apprenti, le héros (**persona**) de ce personnage reste un apprenti jusqu'à devenir un Jedi (ce qui sera possible avec le Jedi test #6 – tu dois affronter Vador – à venir dans l'extension Death star II).

.Un personnage ne peut pas être apprenti et mentor en même temps.

Si un personnage est remplacé par une version différente du même héros , tout le bénéfice qu'il ou elle a gagné de l'entraînement Jedi s'applique à la nouvelle version du personnage .Ceci est aussi vrai si ce personnage se transforme à ou bascule vers l'autre côté de la Force .

Un apprenti peut-être visé par seulement une carte Jedi test (test Jedi) non réussi à la fois.

Jedi training (entraînement jedi)

Voir **jedi tests** .

Jek Porkins

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il pilote Red 6 (Rouge 6), ajoute aussi 1 à la manoeuvre, et tire une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement.

Jeroen Webb



Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il est en bataille avec un chef rebelle, soustrayez 1 de la destinée de bataille totale de l'adversaire.

Parce que ce rebelle est à la fois un espion et un pilote, vous pouvez le déployer de façon simultanée avec un chasseur stellaire (s'il n'a pas de pilote permanent) là où vous n'avez pas de présence ou d'icône de Force.

Jodo Kast





Quand cet alien "bloque" une carte à tirer comme destinée, ce tirage de destinée n'est pas annulé. Une fois que Joh "a bloqué" une carte, cette carte n'est pas sur la table et il ne peut pas en bloquer une autre. Voire **face down** (à l'envers).

Juri Juice (jus de juri)



Cet effet utinni ne peut pas être annulé par un déplacement à un site de Jabba's Sail Barge (la barge à voile de Jabba) .

"Just " actions (actions qui viennent de se réaliser)

Voir actions -"just" (actions-"qui viennent d'être réalisées")

Just deployed (Vient juste d'être déployée)

Une carte " vient juste d'être déployée" après que l'action de déploiement ait eu son résultat (et que la carte est ainsi sur la table). Une action qui vise une carte "qui vient juste d'être déployée" n'est pas une réponse; c'est une nouvelle action qui suit le déploiement.

Just lost (vient juste d'être perdu)

Des actions dépendent de la condition " Just lost " : " vient juste d'être perdue " (une réponse valide à une carte en train d'être perdue) . Une carte qui vient juste d'être "Just lost " (" vient juste d'être perdue ") est déjà dans la pile de cartes perdues et à ce titre toutes les cartes à bord, déployées sur ou visant cette carte qui vient juste d'être perdue ont déjà été placées dans la pile de cartes perdues. Ainsi, quand une action relocalise une carte " qui vient juste d'être perdue " à un endroit autre que la pile de cartes perdues, seule cette carte est relocalisée, (les autres cartes qui étaient connectées à cette carte avant de devenir perdue ne sont pas relocalisées à moins que cela ne soit établi spécifiquement)

Par exemple, si Luke est en train de porter la carte Luke's backpack (le sac à dos de Luke) et armé avec la carte Anakin's lightsaber (le sabre laser d'Anakin), est perdu depuis la table, il peut être relocalisé depuis la pile de cartes perdues, vers la carte Bacta tank (la réserve à Bacta), mais ses armes et ses équipements restent perdus.



Les exceptions à cette règle sont les cartes All Wrapped Up (tout est emballé) et We Have a prisoner (nous avons un prisonnier). Reférez-vous à leur entrée individuelle.



Just played (vient juste d'être jouée)

Une carte " vient juste d'être jouée" après que l'action ait été initiée, mais avant qu'elle n'ait eu son résultat.

Ainsi, une action qui vise une carte "qui vient juste d'être jouée" est une *réponse* au jeu de la carte.

"Just" responses (réponse à une action qui vient d'être réalisée)

Voir actions-"just" : (action pouvant être initiée après qu'une autre action vienne juste d'être réalisée).