

Traduction du
glossaire des règles de Star Wars
VERSION 2.0
Mise à jour le 10-06-2003

Par

Vincent Dang-Vu
12 place Robert Schuman 57600 Forbach
Tél : 03-87-85-72-09
e-mail : Vdangvu@aol.com

STAR WARS™ CUSTOMIZABLE CARD GAME™

ICON GUIDE

CARD TYPES

-  character—Rebel
-  character—Imperial
-  character—alien
-  character—droid
-  character—Jedi Master (Light)
-  character—Jedi Master (Dark)
-  creature
-  vehicle
-  starship
-  weapon
-  device
-  Interrupt
-  Effect
-  Epic Event
-  Objective
-  Jedi Test

SKILLS ETC.

-  pilot (Light)
-  pilot (Dark)
-  warrior
-  nav computer
-  permanent weapon

EXPANSION SETS

-  *A New Hope*
-  Hoth
-  Dagobah
-  Cloud City
-  Jabba's Palace
-  *Special Edition*
-  Endor
-  Death Star II
-  premium

LOCATION FEATURES

-  planet
-  space
-  mobile
-  interior
-  exterior
-  underground
-  Force (Light)
-  Force (Dark)
-  creature site
-  vehicle site
-  starship site

OTHER FEATURES

-  selective creature
-  independent starship
-  Scomp link

NOTE DU TRADUCTEUR

La traduction de ce glossaire s'est voulue fidèle aussi bien au niveau de la traduction proprement dite du texte que de la forme de la présentation. Par exemple, dans la mesure du possible, les mots en caractère gras le sont restés de même que les mots en italique...

A certains moments, néanmoins, le traducteur a voulu éclaircir la signification de certaines phrases, il a alors précédé chaque explication par la proposition : note du traducteur.

Comme vous le verrez, le traducteur a également rajouté de nombreuses illustrations afin de mieux expliciter le texte de ce glossaire. Ceci permet ainsi au lecteur d'éviter de rechercher parmi les quelques 2000 cartes du jeu, celles qui sont concernées ou dont le glossaire précise le texte de jeu (game text).

Il est probable que certaines erreurs ont été effectuées dans cette traduction. Le traducteur remercie d'avance les lecteurs de les signaler, soit à son adresse personnelle par écrit, soit par téléphone : Vincent DANG-VU 12 Place Robert Schuman 57600 FORBACH 03-87-85-72-09 , soit par e-mail : yleng@club-internet.fr

Cette traduction contient aussi les current rulings (jugements actuels) qui constituent le supplément au glossaire dont la dernière édition remonte au 28-8-2001 (ce glossaire est donc mis à jour à la date du 28-8-2001) .

Les sections 1,2 et 3 du supplément au glossaire sont amalgamées dans un seul index alphabétique commun .La section quatre : characteristics (caractéristiques) du supplément au glossaire a été intégrée dans la mention **characteristics** (**caractéristiques**) du glossaire dans ce même index . La section 5 du supplément au glossaire est enregistrée dans un chapitre après la fin de l'index p 869 .

INTRODUCTION AU GLOSSAIRE DU JEU DE CARTES A COLLECTIONNER STAR WARS

Version 2.0 - Novembre 1998

Ce document est exhaustif. Il contient toutes les règles et toutes les décisions concernant le jeu de cartes à collectionner Star Wars. Nous recommandons que vous écartiez toutes les règles (livrets, suppléments, les réponses aux questions les plus courantes et les décisions actuelles) datées antérieurement à novembre 1998 et que vous référiez à ce glossaire pour toutes les questions de règles.

Comment utiliser le glossaire ?

Vous n'avez pas besoin de lire ce document de la 1ère à la dernière page (grâce au créateur!). Au lieu de ceci, utilisez-le comme vous utiliseriez un dictionnaire, pour apprendre à la demande. Par exemple, si vous avez une question de jeu au sujet d'une carte, cherchez le titre de la carte d'abord; si vous ne trouvez pas votre réponse là, cherchez le concept que vous en train de questionner (bataille, règles d'astéroïdes, créatures, destinée, etc...). Dans de nombreux cas, nous avons inclus des renvois pour vous aider à trouver votre voie. Les entrées suivantes contiennent quelques changements d'une importance particulière et devraient être lues par tous les joueurs :

- Les **objective cards (cartes d'objectif)** et les **generic sites (sites génériques)** créent de nouvelles stratégies de jeu puissantes.
- Les règles pour conduire la **battle (bataille)** ont été définies plus clairement et améliorées pour permettre la survenue de nombreuses sortes d'actions durant le segment des armes.
- Vos personnages, vos véhicules, et vos vaisseaux spatiaux peuvent porter autant de cartes, d'armes et d'équipements que vous le desirez même en double. Voir **weapons-deploying and carrying (armes- déploiement et transport)**.
- Le fonctionnement des **long-range weapons : armes à longue portée** (celles qui peuvent tirer sur des sites adjacents) a été restructuré pour rendre de telles armes plus cohérentes.
- Vous pouvez placer des **"insert cards" ("cartes d'insertion")** à l'envers quand vous les insérez dans la pile de cartes de réserve de votre adversaire et à l'endroit quand vous les insérez dans la vôtre.
- Lors d'un **Jedi training (entraînement Jedi)**, chaque mentor est limité à l'entraînement d'un apprenti à la fois.
- La surchauffe traite sur les **artillery weapons (armes d'artillerie)** de la même façon que les armes qui ne sont pas de l'artillerie.
- Les règles pour les **creatures (créatures)** ont été clarifiées et augmentées (par exemple, vous contrôlez maintenant les mouvements de vos créatures et quel côté de la Force elles attaquent).

Les entrées sont arrangées de façon alphabétique, ignorant les symboles de ponctuation (par exemple, l'entrée pour Y-wing (Aile -Y) est classée sous la forme "Ywing" ("Aile-Y") et ainsi apparaît à la fin des Y's plutôt qu'au début). Les entrées pour les cartes spécifiques sont classées suivant le titre exact de la carte (par exemple, l'entrée pour The Circle is Now Complete : Le cercle est maintenant achevé apparaît dans les T's, pas dans les C's).

Certaines entrées du glossaire fournissent un texte de jeu révisé pour des cartes. Dans la plupart des cas, ces révisions rendent simplement le jeu d'une carte plus claire ou appliquent

une règle ou une décision directement sur la carte elle-même. Dans 17 autres cas, les révisions du texte de jeu représentent des changements du jeu relatifs à des versions plus précoces des cartes afin de corriger une erreur de formulation, aborder un souci sur un mécanisme du jeu ou corriger d'autres problèmes; ces révisions sont marquées "errata" et imprimées en gris, avec les changements les plus appropriés soulignés (ou ~~barrés~~ dans le cas d'une suppression). Les cartes des extensions A New Hope (un nouvel espoir) et Hoth sont mises à jour pour utiliser les formulations révisées pour leur édition illimitée (à bords blancs) courant 1998. Les cartes des autres extensions utiliseront les nouvelles formulations dans une future édition. Dans l'un ou l'autre cas, le texte de jeu fourni, définit ici le mécanisme de jeu correct pour toutes les versions des cartes clarifiées jusqu'à novembre 1998.

Les autres cartes ont reçu des changements de formulation très modérés, principalement dans un but de cohérence ou de concision (par exemple, en changeant l'expression "mélangez les cartes coupez et remplacez" par "remélangez les cartes"). De telles améliorations de formulation ne changent pas le jeu d'une carte ou sa compréhension et ceci ne nécessite pas d'être inclus dans ce glossaire.

4- LOM

Ce droïde ajoute un à la puissance totale pour chaque appariement d'un alien et d'un droïde, aucun des deux ne pouvant être utilisé comme partie d'une autre paire .

Voir **may initiate battle and be battled (peut initier une bataille et être attaqué lors d'une bataille)** .

4-LOM's concussion rifle (fusil à concussion de 4-LOM)

Utilisez 4 points de Force pour déployer sur votre guerrier, gratuitement sur 4-LOM . Peut viser un personnage ou une créature gratuitement au même site ou à un site extérieur éloigné jusqu'à deux sites . Tirez une destinée . Ajoutez 1 si la carte Blaster scope (visée de blaster) y est jointe . Si la destinée totale – distance jusqu'à la cible > valeur de défense, la cible est touchée .

Voir **long range weapons (armes à longue portée)** .

8D8

Peut annuler les cartes Torture, Aïïïïe Aaa! Agggggggggggggg! ou Sonic bombardment (bombardement sonique) visant un personnage au même site . Une fois durant chacun de vos tours,, s'il est avec un captif emprisonné, il peut tirer une destinée; si la destinée > 3, choisissez au hasard un captif là pour qu'il soit libéré .

A bright center to the universe (un centre éclatant pour l'univers)



Cet effet annule les modificateurs de drainage de Force de l'adversaire (venant de la part des cartes de l'adversaire) qui affectent uniquement les drainages de Force de l'adversaire .

A disturbance in the Force (une perturbation dans la Force)



Une fois par partie, durant votre phase de déploiement, "insérez" (à l'envers) dans la pile de réserve de votre adversaire; remélangez. Quand l'effet arrive en haut, il est immédiatement perdu, mais l'adversaire ne peut plus activer de Force supplémentaire ce tour. (Immunié à la carte Alter : altération).

A Jedi's Resilience (l'énergie d'un Jedi)



Si vous venez juste de perdre un duel initié par votre adversaire (avant que ce duel ait eu un quelconque résultat), perdez 1 point de Force pour annuler le duel et retournez la carte d'interruption (s'il y en avait une) utilisée pour initier le duel vers la main de son propriétaire . OU si vous venez juste de perdre un personnage armé d'un sabre laser, prenez ce personnage dans votre main .

A New Secret Base (une nouvelle base secrète)



Cet effet du côté lumineux vous permet de prendre les cartes suivantes dans votre main depuis votre pile de réserve une fois durant chaque tour de son propriétaire :

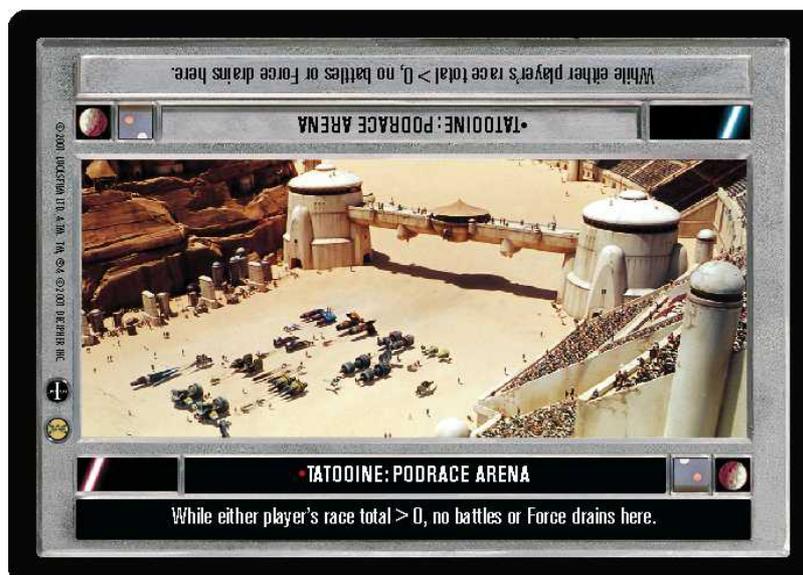
- un site avec le mot " Echo " dans son titre
- deux sites, les deux avec le mot " Echo " dans leur titre
- un effet avec le mot " Echo " dans son titre
- un effet et un site, les deux avec le mot " Echo " dans leur titre
- un système planétaire avec deux icônes de Force du côté lumineux .

A step backward (un pas en arrière)



La première fonction de cette carte peut être jouée tant qu'au moins un module de course a au moins une destinée de course empilée sur lui .

Cette carte vise les " modules de course ", ce qui est un type de cartes (voir **podracer : module de course**). Elle ne peut pas retirer une destinée de course empilée sur la carte Podrace arena (arène de course) .



A Tragedy Has Occurred (une tragédie est survenue)

Se référer aux règles de **There'll Be Hell To Pay (ça va barder)** .

A tremor in the Force (un frémissement dans la Force)



Une fois par partie, durant votre phase de déploiement, "insérez" (à l'envers) dans la pile de réserve de votre adversaire; remélangez. Quand l'effet arrive en haut, il est immédiatement perdu, mais l'adversaire ne peut plus activer de Force supplémentaire ce tour. (Immunié à la carte Alter : altération).

A Vergence In The Force (une vengeance dans la Force)



Vous pouvez seulement tirer deux cartes en plaçant dans la pile de cartes utilisées un exemplaire de cette carte qui est sur la table. La dernière phrase de cet effet immédiat ne vous permet pas de réaliser cette fonction en utilisant un exemplaire dans la main .

Ability (habileté)

Un attribut de personnages , de véhicules créatures et de cartes avec des pilotes permanents qui représente leur capacité à utiliser la Force .L'habileté représente la **defense value (valeur de défense)** quand un personnage est visé par une arme (à moins que ce personnage ait un **armor : blindage)** .

Ability, Ability, Ability



Voir **card with ability** (**carte avec une habileté**) .

Aboard (à bord)

"Aboard" (à bord de) est synonyme de "on" (sur) quand il est utilisé dans le contexte de véhicules et de vaisseaux spatiaux . (voir **prepositions : prépositions** .)

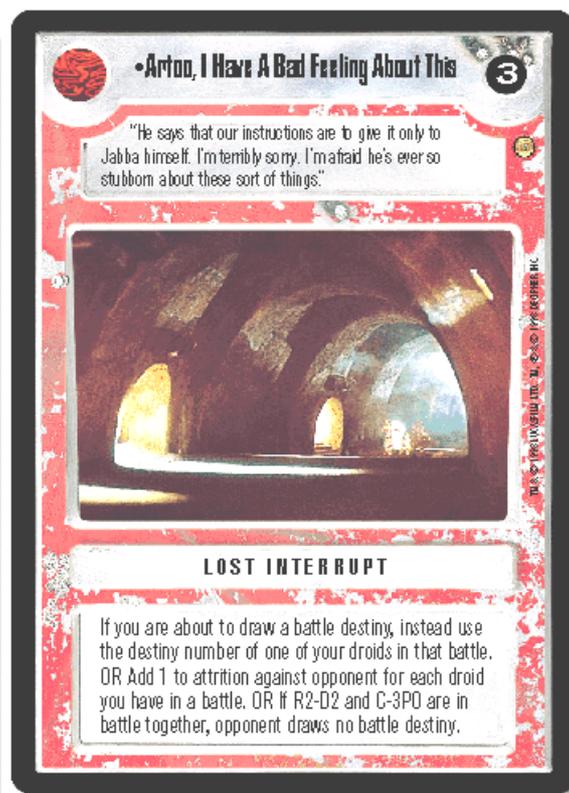
About to (sur le point de)

Le texte de jeu qui spécifie que "si vous êtes sur le point de faire (l'action A) au lieu de faire (l'action B)" implique que vous devez être capable de réaliser l'action A pour utiliser son texte de jeu. Par exemple, pour jouer la carte Smoke Screen (écran de fumée), vous devez avoir au moins une carte dans votre pile de carte de réserve et être autorisé à tirer au moins une destinée de bataille.



About to draw (sur le point de tirer)

Certaines cartes telles que Smoke screen (écran de fumée), Artoo, I have a bad feeling about this (j'ai un pressentiment à ce sujet), Count me in (compte sur moi) et Watch your back (regarde derrière toi) permettent à un joueur de " sacrifier " un tirage de destinée afin de la substituer par une autre valeur .



Un tel texte de jeu peut être initié si:

- . le joueur est capable d'effectuer le tirage (par exemple, vous ne pouvez pas utiliser la carte Smoke screen : écran de fumée si vous n'êtes pas capable de tirer une destinée de bataille); et
- . la pile de cartes de réserve a au moins une carte (voir empty deck or pile : jeu ou pile

vides) .

Si une telle carte est annulée avant d'être résolue, alors le joueur a néanmoins le droit de tirer la destinée normalement .

Abyss (abysses)



Cet effet ne se réfère pas à différentes versions d'un personnage à moins qu'elles ne partagent le même titre de carte . Par exemple,

- . Lando Calrissian (Côté lumineux) et Lando Calrissian (côté obscur) sont des exemplaires identiques; et
- . Boba Fett (Cloud city) et Boba Fett (édition spéciale) sont des exemplaires identiques; mais
- . R2-D2 (a new hope : un nouvel espoir) et Artoo (Jabba's palace: le palais de Jabba) ne sont pas des exemplaires identiques .



Si vous tirez Lando comme destinée et que votre adversaire a Lando sur la table, votre destinée est de zéro et votre Lando est perdu . Le Lando de votre adversaire n'a pas d'immunité à l'attrition pour le reste du tour, et votre adversaire doit, soit perdre deux points de Force, soit perdre son propre Lando . (L'opposé est vrai si votre adversaire tire son Lando comme destinée et que vous avez votre Lando sur la table .)



Access denied (accès refusé)



Insérez à l'endroit dans votre pile de réserve . Quand l'effet arrive en haut, il est perdu, avec toutes les cartes "insert" (d'insertion) de votre adversaire qui y sont . Rebattez les cartes .

(immunisée à la carte Alter .) OU Déployez deux sites mobiles . Les personnages de l'adversaire peuvent passer seulement s'ils sont à bord d'une carte Lift tube : tube ascenseur ou si l'adversaire utilise un point de Force chaque fois .

Cette carte "insert" (d'insertion), quand elle est trouvée à l'endroit dans votre pile de réserve (que ce soit en y étant insérée ou à cause d'une carte telle que Through the Force things you will see : par la Force des choses tu verras), est traitée comme un effet déployé et ne compte pas comme une partie de votre Force vitale .



Actions

Les actions sont les composantes individuelles indivisibles du processus de jeu . Les actions surviennent tout à fait naturellement durant la partie; en fait, la plupart du temps vous n'avez même pas besoin de penser aux actions (juste comme vous avez rarement besoin de penser aux étapes individuelles de la façon dont vous vous habillez le matin). Occasionnellement, cependant, des situations apparaîtront où il sera désirable de comprendre les détails complexes des actions, particulièrement dans les tournois, où les joueurs veulent des règles strictes et définitives régissant le déroulement spécifique de la partie .

Presque tout ce que vous faites dans le jeu est une action. Des exemples d'actions survenant communément incluent :

- . le fait de jouer ou déployer une carte
- . le fait d'effectuer un drainage de Force
- . le fait d'effectuer un déplacement régulier, une réaction, ou un déplacement illimité ;
- . le fait de conduire une bataille ;
- . le fait de tirer avec une arme ;
- . le fait de tirer une destinée ;
- . le fait d'activer, d'utiliser, de perdre, de tirer ou récupérer une unité de Force (ou tout autre action de déplacement d'une carte d'un jeu , d'une pile ou d'une main à une autre);
- . le fait d'utiliser un texte de jeu optionnel sur une carte déjà en jeu;

- . le fait de prendre une carte d'un jeu ou d'une pile;
- . le fait de recirculer votre pile de cartes utilisées; et
- . le fait de choisir un modificateur optionnel (par exemple un bonus de sabre laser pour un drainage de Force).

Les modificateurs automatiques (par exemple, "ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote") et les conditions (par exemple, contrôle d'une localisation) ne sont pas des actions. Toute autre chose que vous faites dans la partie –autre qu'appliquer un modificateur automatique, vérifier une condition ou annoncer le début ou la fin d'une phase de tour- est une action.

De nombreuses fois, une action entraîne l'apparition d'autres actions à l'intérieur d'elle même. Par exemple, un drainage de Force est une action qui typiquement force l'adversaire à perdre de la Force – une autre action. En prenant un exemple encore plus complexe, considérons que l'on joue Nabrun Leids;



cette action inclue plusieurs autres actions:

- . le fait de viser (choisir) les personnages que souhaitez transporter;
- . le fait de viser (choisir) le site de destination ;
- . le fait de tirer la destinée pour déterminer le prix que demande Nabrun;
- . le fait de choisir si on accepte ou on décline le transport;
- . le fait d'utiliser de la Force pour payer le prix demandé (une action séparée pour chaque Force utilisée) ;
- . le fait de transporter le groupe de personnages jusqu'au site de destination; et
- . le fait de placer la carte Nabrun Leids sur votre pile de cartes utilisées ou perdues .

Peut-être l'exemple ultime d'actions à l'intérieur d'une action est la bataille- une simple action consistant en de nombreuses autres actions , certaines d'entre elles contenant encore d'autres actions à l'intérieur d'elles mêmes .

Actions- exemple 1 (exemple 1)- deploying a card (déploiement d'une carte)

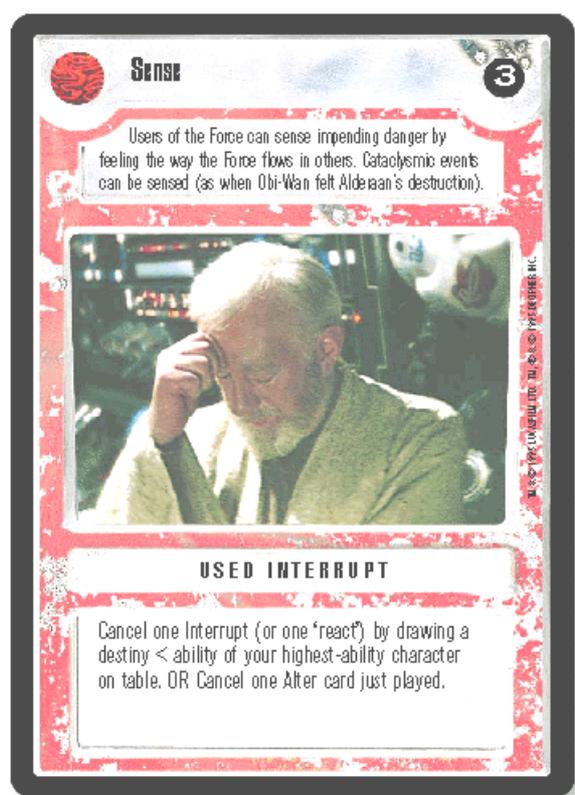
C'est la phase de déploiement du joueur du côté lumineux, et il n'y a pas d'action la plus haute . Le côté lumineux déploie une carte d'effet, Crash site memorial : le mémorial du site de l'accident (en le plaçant sur la table pour former une "pile") . Ceci crée une action la plus haute .



Le côté obscur répond avec une carte d'interruption, Alter, en l'empilant sur le haut de la carte Crash site memorial (Alter dit spécifiquement qu'elle peut annuler un effet) . Ceci suspend le déploiement de la carte Crash site memorial et crée une nouvelle action la plus haute .



Le côté lumineux répond à la carte Alter par la carte Sense, en l'empilant sur la carte Alter .



Aucun joueur ne répond à la carte Sense (fondamentalement, les 2 joueurs passent consécutivement), ainsi cette carte Sense a son résultat. Elle annule avec succès la carte Alter

et les deux cartes d'interruption sont retirées de la pile. (la carte Sense est placée dans la pile de cartes utilisées et ensuite la carte Alter dans la pile de cartes perdues .) La carte déployée Crash site memorial devient la carte la plus haute de nouveau, et le côté lumineux a maintenant la prochaine opportunité d'y réagir, puisque le côté obscur a effectué la réponse précédente (la carte Alter). (note du traducteur : en effet, à chaque action telle que la carte Crash site memorial, les deux joueurs peuvent répondre ; le côté obscur a répondu le premier par la carte Alter, le côté lumineux peut à son tour répondre à cette carte Crash site memorial s'il le désire en deuxième lieu)

Aucun joueur n'a d'autre réponse au déploiement de la carte Crash site memorial (les deux joueurs "passent" consécutivement à nouveau), ainsi elle a son résultat et est placée avec les autres cartes d'effet du côté lumineux (comme décrit dans le texte de jeu) .Il n'y a pas de nouvelle action la plus haute , et le côté obscur a la prochaine opportunité pour initier une action, car l'action du côté lumineux vient justement d'avoir son résultat .

Actions- exemple 2 (exemple 2)- triggered automatic action (action déclenchée de façon automatique)

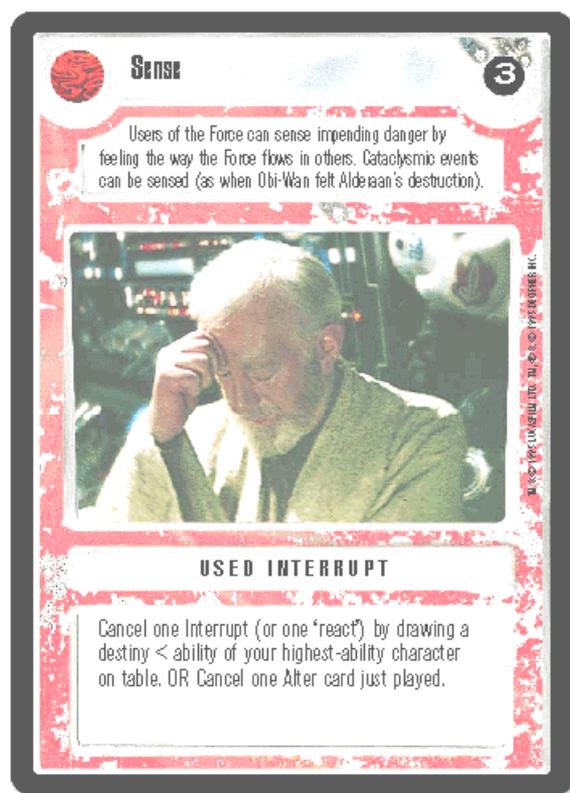
Supposons qu'il n'y a actuellement aucune action sur la pile et que vous jouez Set for stun ("prêt pour étourdir"). Set for stun est maintenant l'action la plus haute et commence ses trois étapes d'initiation, de réponses optionnelles et de résultat .



Initiation : D'abord, vous devez utiliser deux points de Force; ainsi, Set for stun est temporairement recouverte (suspendue) car le fait d'utiliser le premier point de Force est l'action la plus haute, ensuite l'utilisation du deuxième point de Force est l'action la plus haute . Après que vous ayez fini d'utiliser de la Force, cette action sort de la pile et Set for stun est une fois de plus l'action la plus haute, aussi vous continuez avec son texte de jeu . La fois d'après, vous devez viser un personnage de l'adversaire ainsi, cette visée devient l'action la plus haute , suspendant Set for stun . Une fois que vous avez sélectionné votre cible, cette

action sort de la pile ; Set for stun est de nouveau l'action la plus haute et son initiation est maintenant terminée.

Réponses optionnelles: supposez que votre adversaire réponde à Set for stun en jouant une carte Sense (Sensation) .



La carte Sense est maintenant l'action la plus haute , et parcourt ses propres étapes d'initiation , de réponses optionnelles et de résultat . Supposez que le résultat est que votre adversaire échoue dans son tirage de destinée ; la carte Sense va dans la pile de cartes utilisées et Set for stun est une nouvelle fois l'action la plus haute .

Résultat: la première partie du résultat de la carte Set for stun est son tirage de destinée . Ce tirage de destinée devient l'action la plus haute . Comme le tirage de destinée est une action, elle a sa propre initiation, ses propres réponses optionnelles, et son propre résultat .Si votre adversaire ne répond pas au tirage de destinée, celle ci a son résultat (qui est en fait le tirage de la carte de destinée) . Maintenant , supposez que vous tirez une destinée de deux et que votre adversaire a la carte Tauntaun bones (les os de tauntaun) sur la table .



Ceci déclenche immédiatement une **automatic action (action automatique)** pour votre adversaire, qui doit activer un point de Force . Cette action est la plus haute jusqu'à ce qu'elle soit terminée , auquel cas votre tirage de destinée devient à nouveau l'action la plus haute . Vous placez votre carte de destinée sur votre pile de cartes utilisées , et Set for stun est maintenant à nouveau l'action la plus haute . Supposons que le personnage que vous visiez avait une habileté de deux ou plus, votre tirage de destinée n'est pas suffisant pour renvoyer ce personnage dans la main de votre adversaire , si bien que Set for stun est placée dans votre pile de cartes perdues, se retirant conceptuellement de la pile, et il n'y a une nouvelle fois plus d'action la plus haute , la pile est vide .

Actions- exemple 3 (exemple 3) – "just" actions and backing up (actions qui viennent d'être réalisées et faire marche arrière)

Le côté lumineux joue Nabrun Leids (en le plaçant temporairement sur la table comme action la plus haute); il vise verbalement Luke, R2-D2 et un site de destination (Jabba's palace : audience chamber, c'est à dire le palais de Jabba : la chambre d'audience); il tire une destinée pour déterminer le coût (il s'agit d'une destinée de 3); et il utilise 3 points de Force pour payer le prix demandé par Nabrun . La carte Nabrun Leids est maintenant initiée .



Le côté obscur répond avec la carte Tentacle (tentacule) , la plaçant au dessus de Nabrun Leids et utilisant 1 point de Force .



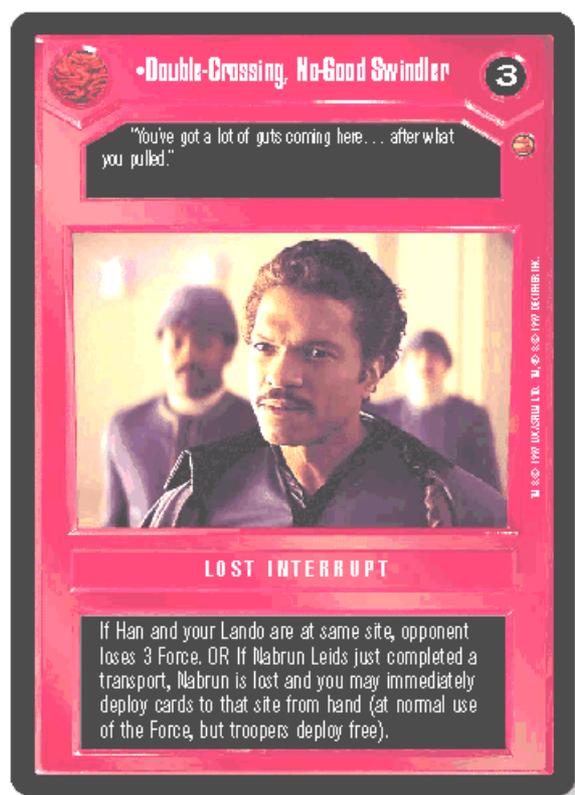
Aucun joueur ne répond à l'utilisation d'un point de Force ou à la carte Tentacle elle-même, aussi elle a son résultat et est placée sur la table. Nabrun Leids est maintenant unique (.) et ainsi ne peut plus être initiée ce tour. Cependant, l'exemplaire actuel de Nabrun Leids est encore joué (il est maintenant de nouveau l'action la plus élevée).

Aucun joueur ne souhaite répondre davantage à Nabrun Leids, ainsi, il a son résultat (les personnages du côté lumineux sont relocalisés). La carte Nabrun Leids est placée au-dessus de la carte Tentacle.

Maintenant, c'est au tour du côté obscur d'initier une action. Cependant, le côté lumineux annonce rapidement qu'il joue la carte "A gift" (un cadeau), qui dit "si vous venez juste de déplacer un droïde à la chambre d'audience ..." Comme c'est une action "just", elle doit survenir avant toute action régulière du côté obscur.



Mais le côté obscur, pour ne pas être en reste, annonce sa propre action "just" la carte: Double-crossing, no-good swindler : Traître, escroc de bas étage (" Si Nabrun Leids vient juste de terminer un transport ...").



L'action "just" du côté obscur se déroule la première (parce que c'était en fait le tour du côté obscur pour la prochaine action), ainsi le côté lumineux doit momentanément remettre la carte A gift dans sa main. (Notez que la carte A gift n'est pas suspendue ni annulée; plutôt, elle n'a jamais été initiée du tout. C'est un exemple d'un joueur devant "faire marche arrière" si bien que l'adversaire a le temps d'initier une action dans la séquence appropriée). Après que la carte Double-crossing, no good swindler : Traître, escroc de bas étage ait eu son résultat, le côté lumineux dispose de la prochaine opportunité pour initier une action "just" et ainsi peut décider d'initier ou pas la carte A gift.

Actions - exemple 4 (exemple 4) - battle (bataille), "just" responses (réponses " just ") et " sense / alter war " (" guerre sense / alter ")

Le côté lumineux initie une bataille à un site, en utilisant un point de Force. (comme une bataille n'a pas de carte associée à elle, imaginez vous une "carte virtuelle" placée symboliquement sur la pile pour représenter l'action.)

Le côté obscur répond à la bataille en jouant la carte You overestimate their chances, la plaçant sur le haut de la pile. (Parce que cette interruption est une réponse " just ", elle doit survenir avant toutes les réponses régulières à la bataille.)

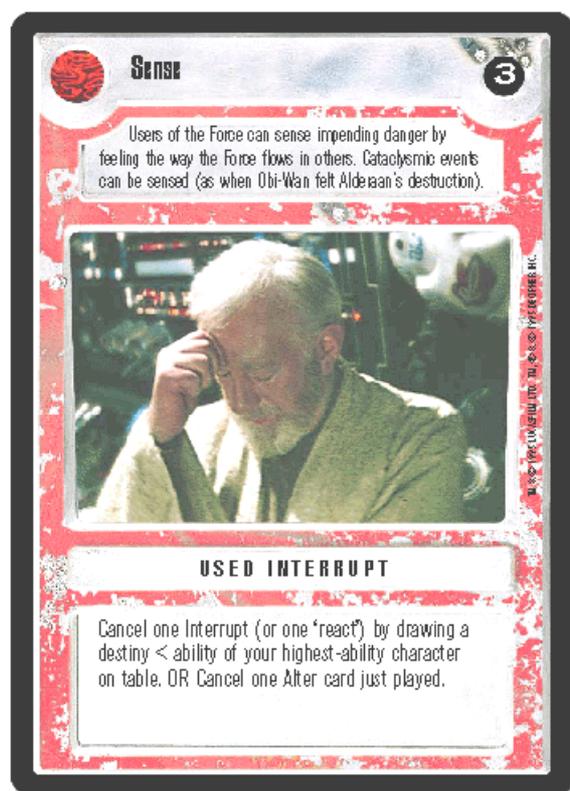


Aucun joueur ne répond à cette interruption, si bien que la carte You overestimate their chances a son résultat (un **automatic modifier** : un **modificateur automatique** est programmé pour tripler les dommages pour le gagnant éventuel) et la carte d'interruption est placée dans la pile de cartes perdues . Le côté lumineux a la prochaine opportunité pour répondre à l'initiation de la bataille, mais ne le souhaite pas .

(Note du traducteur : voyez Actions- exemple 1 quand le côté lumineux déploie une carte d'effet, Crash site memorial : le mémorial du site de l'accident , en le plaçant sur la table pour former une "pile") . Ceci crée une action la plus haute .

Le côté obscur répond avec une carte d'interruption, Alter, en l'empilant sur le haut de la carte Crash site memorial (Alter dit spécifiquement qu'elle peut annuler un effet) . Ceci suspend le déploiement de la carte Crash site memorial et crée une nouvelle action la plus haute .

Le côté lumineux répond à la carte Alter par la carte Sense, en l'empilant sur la carte Alter . Aucun joueur ne répond à la carte Sense (fondamentalement, les 2 joueurs passent consécutivement), ainsi cette carte Sense a son résultat. Elle annule avec succès la carte Alter et les deux cartes d'interruption sont retirées de la pile. (la carte Sense est placée dans la pile de cartes utilisées et ensuite la carte Alter dans la pile de cartes perdues .) La carte déployée Crash site memorial devient la carte la plus haute de nouveau, et le côté lumineux a maintenant la prochaine opportunité d'y réagir, puisque le côté obscur a effectué la réponse précédente (la carte Alter). (note du traducteur : en effet, à chaque action telle que la carte Crash site memorial, les deux joueurs peuvent répondre ; le côté obscur a répondu le premier par la carte Alter, le côté lumineux peut à son tour répondre à cette carte Crash site memorial s'il le désire en deuxième lieu)



Le côté obscur répond à l'initiation de la bataille une seconde fois en "réagissant" avec un véhicule (Ubrikkian 9000 Z001) depuis un site adjacent . (c'est une autre réponse "just".)



Aucun joueur ne répond à la réaction , si bien que le Ubrikkian est déplacé , avec trois personnages du côté obscur à bord, jusqu'au site de la bataille . Deux des personnages débarquent comme partie de la "réaction" . Le côté lumineux a une autre opportunité pour répondre à l'initiation de la bataille , mais décline à nouveau de le faire .

Le côté obscur n'a plus de réponse , si bien que la bataille avance à sa phase de résultat , qui commence avec le segment des armes . (Le segment des armes a la propriété spéciale de permettre à des actions de survenir même si elles ne disent pas qu'elles se jouent durant la bataille .) Le côté lumineux peut initier la première action de chaque segment ; comme la bataille concerne Luke et Han, le côté lumineux déclare Don't get cocky (Ne deviens pas suffisant) . (Don't get cocky n'est pas une réponse à une bataille, mais plutôt se joue durant une bataille, et ainsi , doit survenir dans le segment des armes .)



Le côté obscur répond à la carte Don't get cocky par la carte Sense. Le côté lumineux répond à la carte Sense par la carte Alter. Le côté obscur répond à la carte Alter par la carte Control .



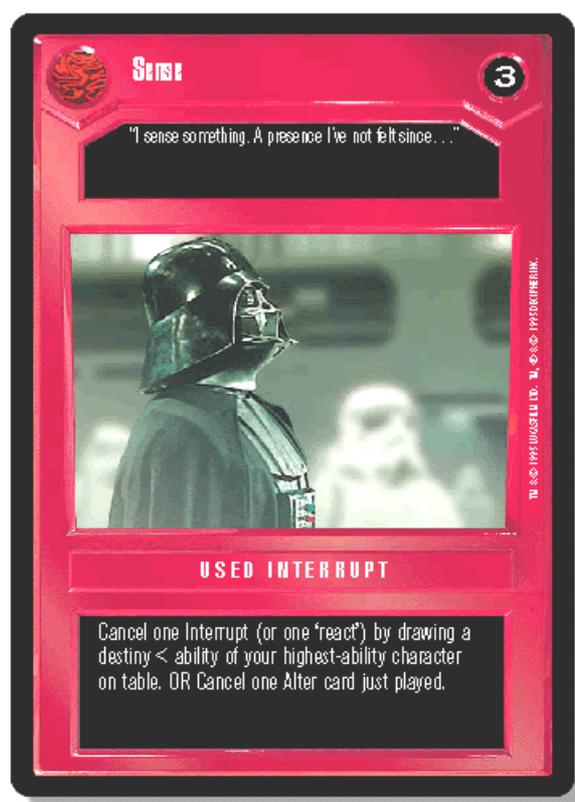
A ce point, la pile d'actions ressemble à ceci :

- Control (action la plus haute)
- Alter
- Sense
- Don't get cocky
- Bataille (dans son segment des armes)

Aucun joueur ne répond à la carte Control, aussi a t elle son résultat (annulation de la carte Alter). Les deux cartes sont placées dans les piles de cartes perdues appropriées et la carte Sense est de nouveau la carte la plus haute .

Aucun joueur ne répond à la carte Sense, aussi a t elle son résultat . Le côté obscur tire une destinée mais ne réussit pas à annuler la carte Don't get cocky . Le côté lumineux dispose de la prochaine opportunité pour répondre à la carte Don't get cocky mais choisit de ne pas le faire .

Le côté obscur répond à la carte Don't get cocky par une autre carte Sense .



Aucun joueur ne répond, aussi la carte Sense a t elle son résultat . Le côté obscur tire une destinée , et cette fois réussit à annuler la carte Don't get cocky . Maintenant la bataille est de nouveau l'action la plus haute, et le côté obscur dispose de la prochaine opportunité pour initier une action dans le segment des armes .

Après que les deux joueurs aient terminé d'initier des actions dans le segment des armes , la bataille passe au segment des puissances, pour se poursuivre ensuite par le segment des dommages . Quand le gagnant éventuel est déterminé , l'**automatic action (action automatique)** prévue par la carte You overestimate their chances s'initiera pour tripler le dommages de bataille du perdant .

Actions -" just " (Actions qui viennent d'être réalisées)

Certaines actions peuvent être initiées seulement juste après qu'une autre action ou condition soit survenue, avant que quelque chose d'autre puisse intervenir . Elles sont typiquement indiquées par le mot "just" (ou parfois "immediately" : "immédiatement") dans le texte de jeu . Habituellement une telle action est une réponse à une autre action (par exemple , "just initiated" : "vient juste d'initier", "just announced" : "vient juste d'annoncer", "just played" : "vient juste de jouer "), mais parfois c'est une nouvelle action qui suit simplement le résultat de l'autre action (par exemple "just completed" : "vient juste d'achever", "just deployed": vient

juste de déployer", "just moved" : "vient juste de se déplacer", "just forfeited" : "vient juste de perdre des points", "just lost" : "vient juste de perdre"). Certains joueurs se réfèrent à celles ci comme des réponses "just" et des actions "just".

Les "Just actions" prennent toujours place avant des actions non "just"; donc ceci vous permettra parfois ou exigera de vous d'initier une action alors que sinon cela aurait été le tour de votre adversaire de le faire ainsi . Par exemple, chaque fois que vous initiez une réponse "just" à votre propre action , la vôtre serait la première réponse à cette action (à moins que votre adversaire ait aussi une réponse "just" pour cette action) . De même, si vous déplacez un droïde et ensuite souhaitez initier une nouvelle action qui commence avec "si vous venez juste de déplacer un droïde" , celle ci survient avant l'opportunité normale de votre adversaire pour la prochaine action .

Il peut être répondu ou suivi à toute action ou condition par un nombre quelconque d'actions "just" applicable ; en d'autres termes, après qu'une action "just" ait eu son résultat, l'action ou condition antérieure est encore considérée comme venant juste de survenir (jusqu'à ce que les deux joueurs passent consécutivement l'opportunité d'initier une autre action "just") .

Actions-sequence of steps (séquence des étapes)

Chaque action a toujours 3 étapes qui doivent se dérouler dans l'ordre :

1. initiation (remplir les conditions, spécifier les cibles et payer les coûts) ;
2. les réponses optionnelles (les essais pour modifier spécifiquement ou annuler l'action) ; et
3. le résultat (les conséquences sur la partie en cours de l'action) .

Ces trois étapes seront décrites en plus grand détail en suivant la description du paragraphe stacking ci dessous .

Actions-stacking (empilement)

L'empilement est un outil conceptuel conçu pour vous aider à facilement déterminer la séquence correcte de la partie (particulièrement dans des situations complexes) .

Comprendre comment des actions "s'empilent" dans un simple empilement conceptuel et ensuite reviennent en sortant de la pile est important pour comprendre le système du déroulement sous jacent de la partie .

Une action est souvent suspendue par une autre action . Par exemple, si vous initiez une bataille et que votre adversaire répond par une "réaction", ceci suspend temporairement votre bataille jusqu'à ce que la "réaction" soit terminée . Quand une action est suspendue par une autre, vous pouvez visualiser la seconde en l'empilant sur la première et la recouvrant . Rien d'autre ne peut arriver à la première action jusqu'à ce que la seconde ait son résultat et soit conceptuellement retirée de la pile . Si la seconde action est elle même suspendue par une troisième, la troisième action est empilée sur la deuxième et ainsi de suite . Après que la troisième action ait son résultat, elle est retirée de la pile et la seconde reprend; après que la seconde ait son résultat , elle est retirée et la première reprend. Ainsi, à tout moment, il n'y a jamais plus d'une action qui est active, et celle ci est définie comme l'action la plus haute .

Après que l'action la plus haute soit retirée de la pile , l'action antérieurement suspendue devient l'action la plus élevée à nouveau . Il peut être utile de visualiser la pile d'actions comme une pile physique de cartes sur la table; en fait, certains joueurs empilent véritablement leurs cartes l'une sur l'autre pour les aider à garder souvenir d'une longue chaîne d'actions intriquées telles qu'une "guerre sense/alter" classique . Même si de nombreuses actions telle que bataille, mouvement etc... ne sont pas véritablement des cartes , vous pouvez imaginer des "cartes virtuelles" sur la pile représentant de telles actions .

Parfois (comme au début d'un tour ou d'une phase), il n'y a pas d'action la plus élevée; enfin, disons que la pile est vide . A de tels moment, il n'y a virtuellement pas de limite sur les sorties

d'actions qui peuvent être initiées . Cependant, chaque fois qu'il y a une ou plusieurs actions déjà sur la pile, aucune autre action ne peut être initiée à moins que ce soit

- . une partie de l'initiation de l'action la plus élevée
- . une réponse spécifique à l'action la plus élevée;
- . une partie du résultat de l'action la plus élevée; ou
- . une **automatic action (action automatique)**.

En d'autres termes, vous ne pouvez pas interrompre ou suspendre une action qui est sous l'action la plus élevée, et vous ne pouvez pas volontairement interrompre ou suspendre une action avec une autre action qui ne lui est pas spécifiquement reliée (par exemple, Collision! ne peut pas interrompre un drainage de Force).

Ceci signifie qu'une action qui n'est pas une réponse spécifique à une autre action peut seulement être initiée quand la pile est vide (ou quand l'action la plus élevée est une **battle : bataille** dans son segment des armes).

Actions - step 1 (actions - étape 1 : initiation)

L'initiation d'une action (telle que le texte de jeu d'un personnage, ou le fait de jouer une carte d'interruption) inclut une ou toutes les exigences suivantes, dans cet ordre:

- (1) remplir toutes les conditions ;
- (2) choisir toutes les cibles ;
- (3) payer tous les coûts .

Si toutes les conditions requises pour initier une action ne peuvent pas être remplies, cette action ne peut pas être initiée .

Actions - step 1 a : initiation - meeting conditions (actions - étape 1 a : initiation - conditions à remplir)

Une action ne peut pas être initiée à moins que toutes les conditions applicables des règles et / ou du texte de jeu ne soient satisfaites .

Par exemple, pour déployer un personnage par tout moyen, les restrictions de déploiement à une localisation listées dans le texte de jeu de ce personnage doivent être satisfaites . De plus, une présence ou une icône de Force est requise par les règles pour tous les personnages non – espions, comme l'est l'observation de restrictions de déploiement spéciales basées sur des règles telles que les règles de bouclier ou les règles de Dagobah .

De façon similaire, une carte d'interruption qui joue " si une bataille vient juste d'être initiée " ne peut pas être jouée une fois que le segment d'armes a commencé .

Actions - step 1 b : initiation - choosing targets (actions -étape 1 b : initiation - choix des cibles)

Une action ne peut pas être initiée (ou une carte d'interruption ne peut pas être jouée) à moins que toutes les cibles requises par son texte de jeu ne soient capables d'être spécifiées . C'est à dire qu'elles doivent être en jeu " et capables d'être visées " .

Les cibles sont habituellement évidentes et sont souvent établies de façon explicite dans le texte de jeu (par exemple, " Utilisez un point de Force pour viser un Jedi de l'adversaire ") . Mais parfois les actions contiennent des " cibles implicites " basées sur ce que la résolution de cette action affecte.

Par exemple, la carte d'interruption Shocking revelation (révélation choquante) dit " Vise une localisation. Les liens scomps là ne peuvent pas être utilisés pour le reste du tour " .



La localisation est une cible explicite, mais au moins un " lien scomp là " est une cible implicite, et en tant que telle, la carte Shocking revelation (révélation choquante) ne peut pas être jouée quand il n'y a pas de lien scomp en jeu.

Un autre exemple serait d'essayer de jouer la carte Vader 's obsession (obsession de Vader) pour attaquer en duel un Luke Skywalker captif .



Les captifs ne peut pas être visés par des cartes qui ne disent pas spécifiquement qu'elles peuvent viser les captifs (voir **capturing characters : capture de personnages**), et en tant que telle la carte Vader obsession (l'obsession de Vader) ne pourrait pas être jouée lorsque les cibles requises ne peuvent pas être visées (bien qu'elles soient en jeu) .

Aussi des actions qui annulent d'autres cartes (ou des actions) sont considérées comme visant la carte (ou l'action) qu'elles annulent . Ainsi, vous ne pouvez pas jouer la carte Evader, (celui qui en réchappe) s'il n'y a pas de carte Revolution sur la table .



Pour les règles concernant l'initiation des actions qui visent une pile de cartes ou la main quand cette cible est vide, référez vous aux entrées " **empty deck or pile** " ("**pile de cartes vides**") et " **empty hand** " ("**main vide**") .

Actions - step 1c : initiation -paying costs (actions - étape 1c : initiation -paiement des coûts)

Une action ne peut pas être initiée à moins que tous les coûts établis du texte du jeu et / ou de la règle ne soient satisfaits.

Des exemples incluent l'utilisation de la Force pour déployer un personnage ou pour initier une bataille, ou perdre 2 points de Force pour déployer la carte Visage of the emperor : Visage de l'empereur .



Nabrun Leids requiert de votre part de tirer une destinée pour déterminer le coût de cette action de transport .

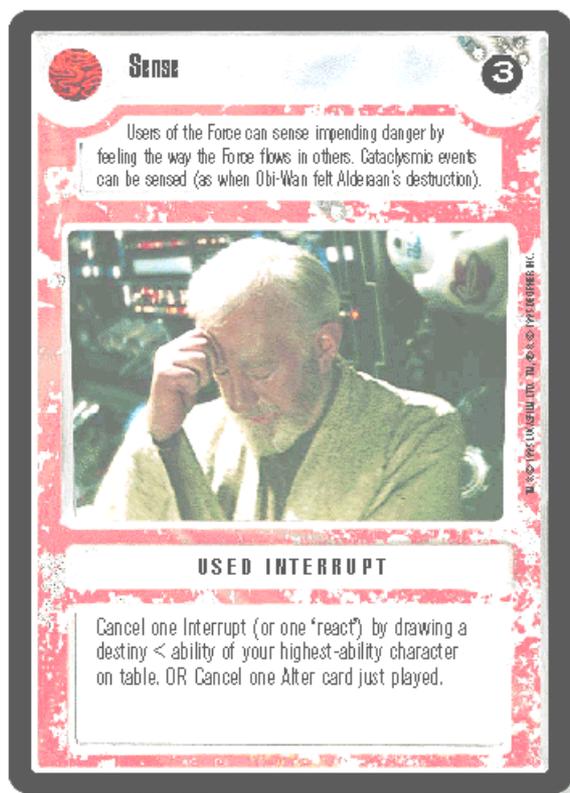
Parfois les coûts n'impliquent pas une consommation de Force, mais peuvent impliquer une autre carte ou même une autre action à survenir. Par exemple, le coût de la carte Noble Sacrifice est que vous devez la placer sur votre personnage qui est mis hors jeu.



La carte Podrace Prep (préparation à la course de modules) dit "au lieu de tirer une destinée de course, utilisez une carte de la main", si bien que son coût est que vous ne pouvez pas tirer une destinée de course à ce tour (voir aussi "about to draw": "sur le point de tirer").

Actions - step 2 : optional resources (Actions - étape 2 : ressources optionnelles)

Après que l'action la plus élevée ait été initiée et avant qu'elle ait commencé à aboutir à un résultat, des réponses sont permises. Seule l'action la plus élevée peut se voir affliger d'une réponse. Pour qu'une réponse soit valide, elle doit spécifiquement être reliée à l'action la plus élevée. Typiquement une réponse sera un essai pour modifier ou annuler l'action la plus haute (par exemple, Sense: sensation).



Par exemple, si l'action la plus haute est un drainage de Force, une réponse serait une action qui dit "annule un drainage de Force", "survient durant un drainage de Force", "peut soustraire 1 d'un drainage de Force", "drainage de Force de +1", etc ..Des exemples de cartes qui n'indiquent pas qu'elles sont une réponse à un drainage de Force sont Elis Helrot et Nabrun Leids; bien qu'incidemment elles puissent affecter le drainage de Force, elles n'indiquent pas spécifiquement qu'elles sont reliées à ce dernier fait .



Quand toutes les réponses sont terminées, ou qu'aucun joueur ne choisit de répondre, l'action la plus haute a son résultat.

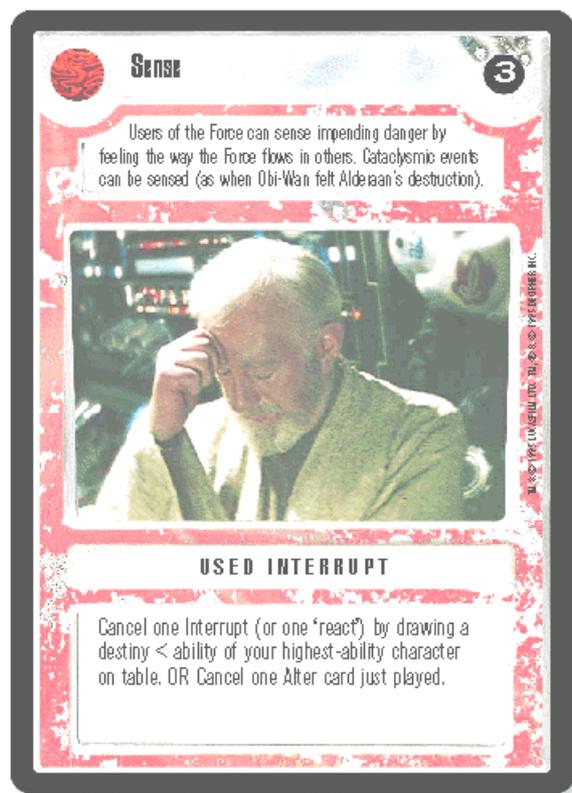
Actions – step 3 (étape 3) : résultat (résultat)

Quand une action commence à avoir son résultat, ceci typiquement causera la survenue d'une ou plusieurs autres actions. Par exemple, le résultat de Beru stew (le ragoût de Beru) est que chaque joueur doit activer 2 points de Force.



Ces actions d'activation de Force suivent leurs 3 propres étapes, et ainsi peuvent se voir affliger d'une réponse. Cependant, aucune réponse à l'action originale (Beru stew : le ragoût de Beru) n'est permise entre ces actions, parce que l'étape des réponses optionnelles à Beru stew (le ragoût de Beru) est passée et actuellement son résultat .

Quand le résultat de l'action est terminée, l'action est retirée de la pile . Parfois l'action (par exemple Sense : sensation) résulte dans l'annulation d'une action sous jacent à laquelle elle répond.



Dans ce cas , quand l'action qui faisait office de réponse quitte la pile, l'action annulée sous jacente quitte la pile au même moment. Dans tous les autres cas, quand une action quitte la pile, l'action sous jacente devient la plus haute une fois de plus et continue là où elle s'était arrêtée.

Actions- taking turns (succession des tours)

Les joueurs alternent les tours initiant les actions . Quand c'est votre tour, vous pouvez initier la première action de chaque phase . Quand votre action a eu son résultat ou a été annulée, alors votre adversaire peut initier la première action, et ainsi de suite .

Quand une action que vous initiiez est au niveau de ses réponses optionnelles, votre adversaire a le premier l'opportunité d'initier une réponse ,ensuite, (quand cette réponse est achevée) vous pouvez initier une réponse, et ainsi de suite.

Ainsi, ces deux règles vous permettent de savoir , à tout moment et quelque soit le nombre d'actions sur la pile, de qui est ce le tour pour initier la prochaine action.

Quelque soit votre tour pour initier une action , si vous ne souhaitez pas le faire vous pouvez "passer". Chaque fois que les deux joueurs passent consécutivement, la partie continue comme suit:

- . Si l'action la plus élevée est à sa phase des réponses optionnelles, cette action conduit à son résultat.
- . Si l'action la plus haute est une bataille, la bataille se poursuit jusqu'à son prochain segment.
- . S'il n'y a pas d'action la plus haute, le tour se poursuit jusqu'à sa prochaine phase .

Actions – time to respond (le temps pour répondre)

Dans un esprit de sportivité, il est permis à tout moment à un joueur de demander une courte pause afin de réfléchir à ses options . Dans le jeu réel, les joueurs ont bien sûr rarement besoin de penser à l'enchaînement des actions . Typiquement, la partie s'écoule doucement d'action en action , sans complication . Occasionnellement, cependant, un joueur sentira qu'il n'avait

pas eu assez de temps pour initier une action ou au moins pour demander une courte pause . Dans ces cas ,le joueur a le droit de demander à l'adversaire de "faire marche arrière" si bien qu'il peut initier son action dans la séquence correcte .

Note du traducteur : voir un exemple dans **actions - exemple 3 – "just" actions and backing up -**

Activate Force (activer de la Force)

Voir **Force**; voir **activate phase (phase d'activation)** .

Activate phase (phase d'activation)

C'est la première phase de chacun de vos tours , pendant laquelle vous activez de la Force pour un usage ultérieur .

Comptez les icônes de Force sur votre côté de chaque localisation (et sur chacun de vos maîtres jedi) sur la table . Ajoutez un pour représenter la Force personnelle que vous générez vous même . Activez ce nombre total de cartes en les transférant , une par une et à l'envers, depuis le haut de votre pile de réserve jusqu'en haut de votre pile de Force (voir **Force**) . Ne regardez pas les cartes , ou mettez les dans votre main . Vous n'êtes pas obligé d'activer toute la Force à laquelle vous avez droit .

Notez que lorsque votre jeu devient drainé en Force par l'adversaire, vos options diminuent . Quand vous avez moins qu'environ 10 cartes restantes, vous devez être spécialement prudent dans le maniement de votre Force . Par exemple, si vous activez toutes les cartes dans votre pile de réserve, vous ne serez pas capable de tirer une destinée si une bataille survient . Quand vous atteignez ce niveau dans la partie, pensez à laisser des cartes dans votre pile de réserve si bien que vous pouvez tirer une destinée, si nécessaire . Dans une partie serrée, quand les deux joueurs ont seulement quelques cartes qui leur restent, la façon dont vous gérez votre Force restante sera critique pour votre succès !

Activating Force (activation de la Force)

Déplacement d'un nombre quelconque de cartes, une par une, depuis votre pile de réserve jusqu'à votre pile de Force . L'activation de chaque unité de Force est une **action** séparée . Durant votre phase d'activation, une présence n'est pas requise pour générer de la Force aux localisations où vous avez des icônes de Force, et vous n'êtes pas obligé d'activer toute la Force à laquelle vous avez droit . Cependant ,quand d'autres cartes ou règles (par exemple, Blue Milk : lait bleu) vous demandent d'activer de la Force, vous devez tout activer (ou autant que possible) .



Chaque fois qu'une activation de Force est permise par des cartes ou des règles, elle est prise depuis le haut de la pile de réserve et est placée sur le haut de la pile de Force, une carte à la fois.

Adjacent

Certaines cartes se réfèrent à des sites ou des secteurs adjacents (les systèmes ne peuvent être adjacents). Ce sont des sites ou des secteurs connexes qui ont été joués l'un à côté de l'autre. Les cartes peuvent se déplacer d'une localisation à une localisation adjacente comme une séquence d'espaces connectés sur un plateau de jeu.

Deux cartes de localisation sont adjacentes seulement si :

- (1) elles sont de la même sorte de localisation (site ou secteur)
- (2) physiquement l'une à côté de l'autre et
- (3) partie d'un même système, vaisseau spatial, etc ...

(Les **véhicule sites : sites de véhicule** sont aussi adjacents au site de planète où le véhicule est localisé.) Des localisations peuvent être physiquement à côté l'une de l'autre sur la table sans être adjacent (par exemple, un système à côté d'un secteur).

Admiral's Order (ordre de l'amiral)

Un nouveau type de cartes pour l'extension Death Star : l'étoile de la mort II.

Vos cartes Admiral's Orders (l'ordre de l'amiral) se déploient sur la table gratuitement, mais seulement durant votre phase de déploiement et seulement si vous occupez un système planétaire, terrain de bataille. Il peut y avoir seulement une carte Admiral's Orders (ordres de l'amiral) sur la table à tout moment. Quand une nouvelle est déployée, l'ancienne (sans tenir compte à quel joueur elle appartient) est placée dans la pile de cartes utilisées de son propriétaire. Notez que vous ne pouvez pas déployer une carte admiral's order (ordre de l'amiral) si une carte unique (•) du même nom est déjà sur la table. De nombreuses fonctions enregistrées dans le texte de jeu des cartes Admiral's Orders (ordres de l'amiral) s'appliquent

aux deux joueurs, au lieu de seulement à vous ou à votre adversaire; si une phrase particulière ne s'applique pas spécifiquement à un joueur, alors elle s'applique aux deux .

Admiral Motti (amiral Motti)

Se déploie à -2 si au moins deux vaisseaux spatiaux impériaux sont sur la table . Ajoute 2 à la puissance de ce qu'il pilote . Soustrait 1 de la valeur de perte des pilotes rebelles au même système .

Admiral Ozzel (amiral Ozzel)

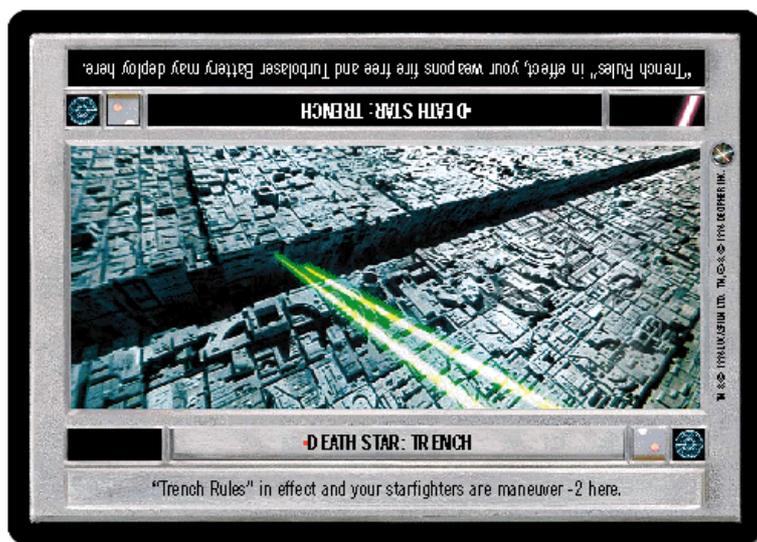
Ajoute 2 à la puissance de ce qu'il pilote . Soustrait 1 du coût de déploiement de chacun de vos vaisseaux spatiaux capitaux au même système . Perdu si Vader est sur la table et que l'adversaire "réagit" à la même localisation que Ozzel .

Voir "same system" ("même système").

Advance Preparation (V) – Clarification : avancer la préparation (V) – Clarification



Utilisé : une fois par partie, déployez la carte Death Star : Trench (l'étoile de la mort : la tranchée), Attack Run (mission d'attaque) et/ou Proton Torpedoes (torpilles à protons) depuis en dessous votre effet de départ (immunisé à la carte Sense).





Perdu : Récupérez un point de Force. OU si la carte One in a million (une chance sur un million) est sur la table, récupérez une carte quelconque .

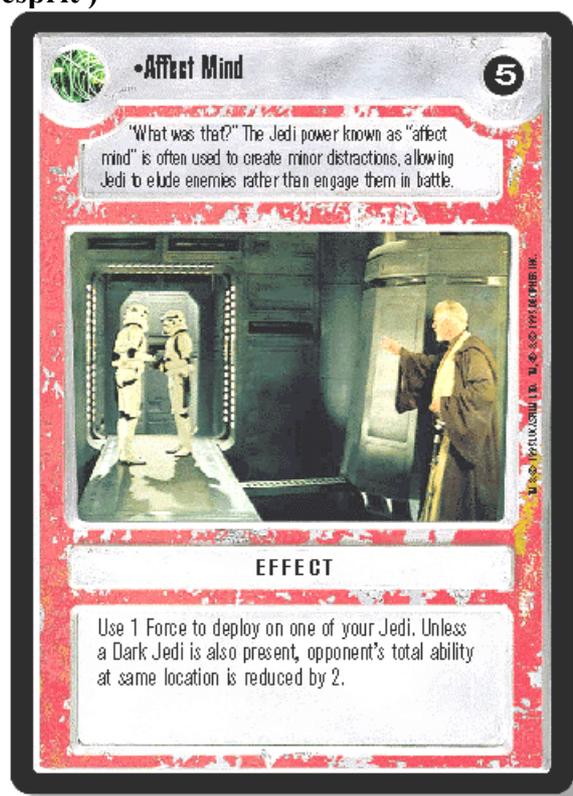


Advosze

Errata : ajoute 2 à la puissance de ce qu'il pilote . Chaque fois que vous déployez une arme ou un équipement depuis votre main à la même localisation, activez un point de Force comme "pot de vin" . Limité à un Advosze par localisation .

Vous ne pouvez pas volontairement déployer ou déplacer un Advosze à la même localisation qu'un autre Advosze . (Si ceci survient involontairement d'une manière ou d'une autre, vous devez en choisir un pour le perdre .)

Affect mind (affecte l'esprit)



Cet effet ne change pas l'habileté individuelle de toute carte . Plutôt, il empêche les cartes de l'adversaire d'appliquer 2 de leur habileté envers l'habileté *totale* . Par exemple, si votre adversaire a un personnage seul avec une habileté de 2 à la même localisation que la carte Affect mind (affecte l'esprit), l'habileté de ce personnage n'est pas changée, mais l'habileté *totale* de l'adversaire ici est de zéro (et ainsi l'adversaire n'a pas une habileté totale de 1 ou plus pour sa présence) .

Agenda (programme)

Le programme d'un personnage est énuméré dans une phrase de son texte de jeu, immédiatement après le mot clé en caractères gras " agenda(s) " . Par exemple la carte Queen Amidala, Ruler Of Naboo (Reine Amidala, dirigeante de Naboo) a les programmes de " justice " et " paix " .



Une autre partie du texte de jeu peut alors fournir un bénéfice ou un désavantage basé sur une condition reliée à ce programme. Quand on se réfère à deux personnages, un programme assorti existe si l'un ou l'autre des personnages a un agenda que l'autre personnage possède aussi .

Agents in The Court / No Love For The Empire (Les agents à la Cour / Pas d'amour pour l'Empire)



Les " Reps ", comme définis par la carte Agents in The Court, ne sont pas sur la table quand ils sont placés sur cet objectif . Ainsi, plusieurs exemplaires peuvent être sur l'objectif, même si un est sur la table .

Voir on table (sur la table), unique and restricted cards (cartes uniques et d'utilisation en nombre restreint) .

Un personnage dont l'espèce est définie dans le glossaire, le supplément de glossaire, peut-être révélé normalement comme un Rep, comme si cette espèce était définie dans la légende de cette carte .

Les exemplaires de votre carte de rep (représentant) placé sur l'objectif doivent aussi avoir leur espèce spécifiée dans la légende .

Agents of Black Sun / Vengeance Of The Dark Prince (Les Agents du Soleil Noir / La Vengeance du Prince Obscur)



Quand cette carte d'objectif est (ou a été) en jeu, toutes les cartes suivantes ont la caractéristique Agent du Soleil Noir :

Toutes les cartes avec " Black Sun agent " (agent du Soleil Noir) dans la légende (telles que Guri) .



Tous les aliens avec " Black Sun " (Soleil Noir) dans la légende (tels que Makurth) .



Tous les agents de renseignements (tels que Labria) .



Tous les chasseurs de primes (tels que Boba Fett).



Aim High (vise haut)



Le montant de Force utilisée "X" doit être égal au montant complet de la récupération initiée, même si la pile de cartes perdues du joueur qui récupère ne contient pas ce nombre de cartes.

Alien

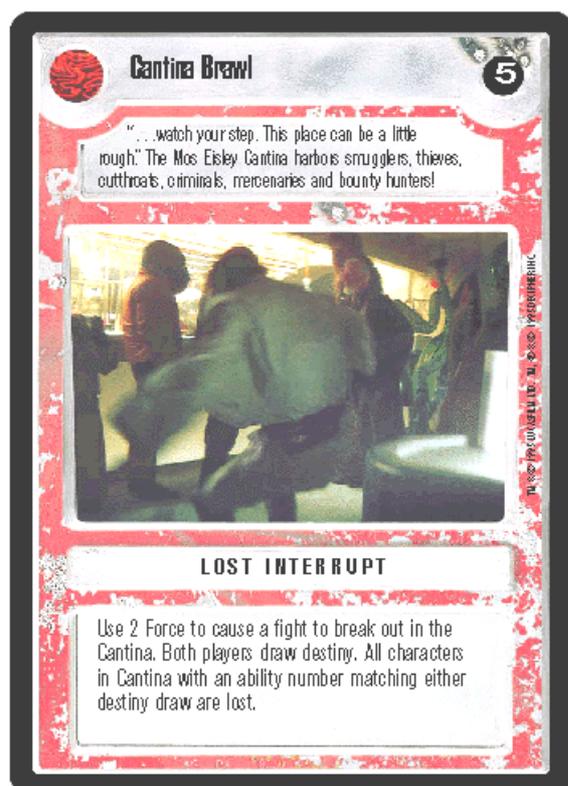


Une sorte de personnage du côté lumineux ou du côté obscur, comme indiqué par l'icône sur le coin en haut et à gauche de la carte de personnage . Se référer à la couverture intérieure de votre glossaire ou votre livret de règles pour une liste d'icônes .

All cards (toutes les cartes)

Tout texte de jeu ou règle qui oblige "all cards " : "toutes les cartes " (ou " all characters " : " tous les personnages ") à être " lost " (" perdu ") affecteront aussi normalement les personnages undercover (clandestins), portés disparus ou capturés (en incluant ceux qui sont gelés) .

Les cartes avec un tel texte de jeu incluent les cartes Cantina brawl (bagarre à la cantina), Thermal detonator (détonateur thermal), Proton bombs (bombes à protons), Program trap (piège programmé) et Debris zone (zone de débris) .





Les règles incluent celles pour "blown away" ("annihilé") et collapsed ("effondré"). Tout texte de jeu qui rend "all characters" ("tous les personnages") portés disparus affectera normalement les espions undercover (clandestins). Les captifs escortés sont considérés comme libérés et suivent les règles normales de "released": "libérés" (ils

peuvent être déplacés au côté lumineux de cette localisation, ou peuvent " s'évader " vers la pile de cartes utilisées) . Voir **captives – releasing (captifs – libération)** . Les personnages gelés ne sont pas affectés par le texte de jeu " missing " : " porté disparu " (bien qu'ils puissent devenir non-escortés si leur escorte devient portée disparue) . Il devrait être noté qu'un personnage emprisonné est traité un peu différemment . Voir **captives-imprisoned (captifs – emprisonnés)** .

All characters (tous les personnages)

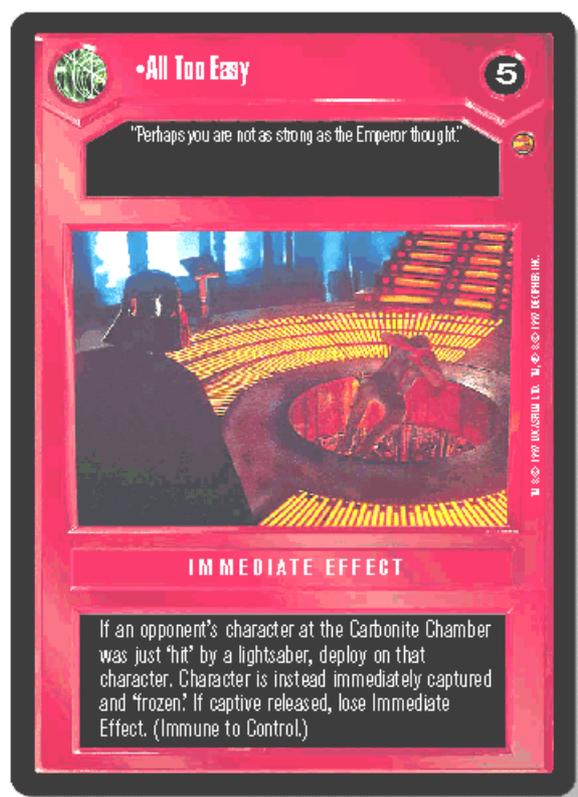
Voir **all cards (toutes les cartes)** .

All Power To Weapons (toute l'énergie aux armes)



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

All too easy (tout est trop facile)



Cette interruption crée un captif gelé sans escorte, s'il n'y a pas d'escorte disponible .

All wrapped up (Tout est réglé)



Cette carte requiert simplement que le chasseur de prime soit présent à la localisation . Il n'a pas besoin d'être présent avec le personnage pris en compte pour sa valeur de perte .
 Lorsqu'on capture un personnage qui vient juste d'être décompté en points de perte, en utilisant cet effet du côté obscur, ce personnage est capturé après avoir appliqué sa valeur en points de perte (et si ce personnage a été touché par une arme qui a réduit sa valeur en points de perte, cette valeur en points de perte est restaurée à sa valeur normale à ce moment là), mais avant d'être placé dans la pile de cartes perdues . De cette façon, les cartes déployées sur ce personnage (par exemple une carte Bounty : la prime ou une arme) ne sont pas placées dans la pile de cartes perdues . Ceci est une exception spécifique à la règle **just lost** (vient juste d'être perdue). Voir **capturing characters** (capture de personnages), **just lost** (vient juste d'être perdue) .

Allegations Of Corruption (allégations de corruption)

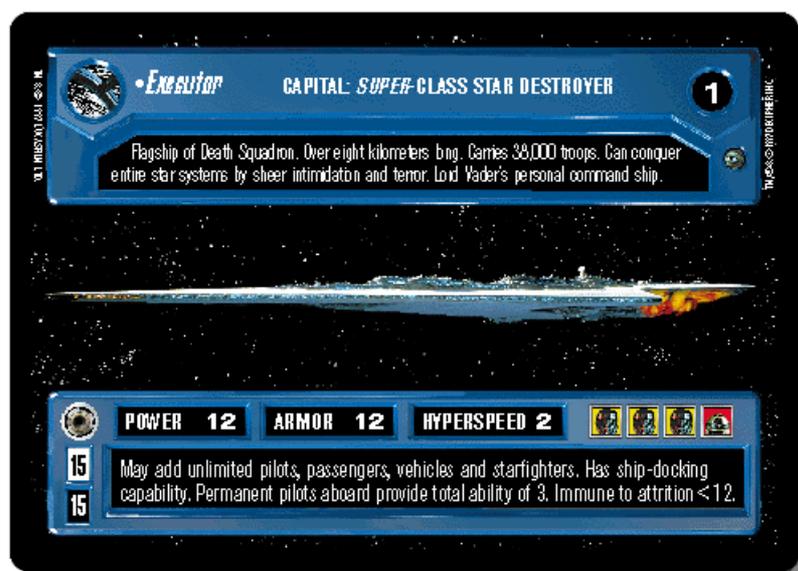
Se référer aux règles de There'll Be Hell To Pay (ça va barder) .

Alone (seul)

Votre personnage ou votre pilote permanent est seul à une localisation si vous n'avez pas d'autre personnage et pas d'autre carte avec une habileté à cette localisation .

Une carte qui représente deux ou plus de deux personne (s) (telle que la carte de personnage Artoo and Threepio ou Tonnika Sisters : les sœurs Tonnika), ou un pilote permanent d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule qui a des pilotes permanents multiples (tel que l'Executor ou la carte TIE squadron : escadron TIE), n'est pas considéré seul .





Votre vaisseau spatial ou votre véhicule est seul à une localisation est seul si les seuls personnages, véhicules et vaisseaux spatiaux que vous avez à cette localisation sont à bord du vaisseau spatial ou du véhicule en question .

Alter (altérer)



Cette interruption annule les effets et les effets utinni, mais pas les effets immédiats ni les effets mobiles . Pour utiliser la carte Alter pour annuler une carte autre que la carte Sense, vous devez avoir un personnage avec une habileté sur la table.

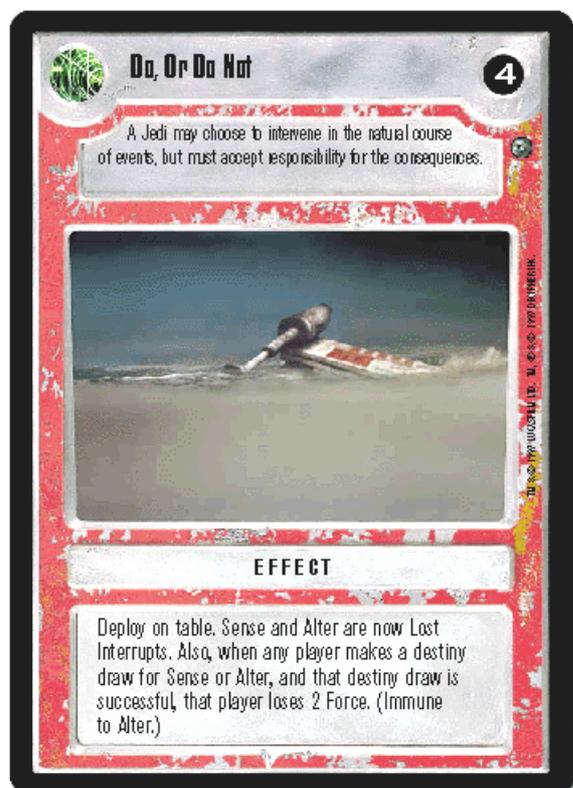
La carte Alter est une réponse au déploiement d'un effet ou d'un effet utinni , mais n'est pas une réponse à l'utilisation ultérieure du texte de jeu de cet effet ou de l'effet utinni (voir **actions**) .

Une carte qui est immunisée à la carte Alter" n'est pas une cible valide pour la carte Alter (voir **immune : immunisée**) .

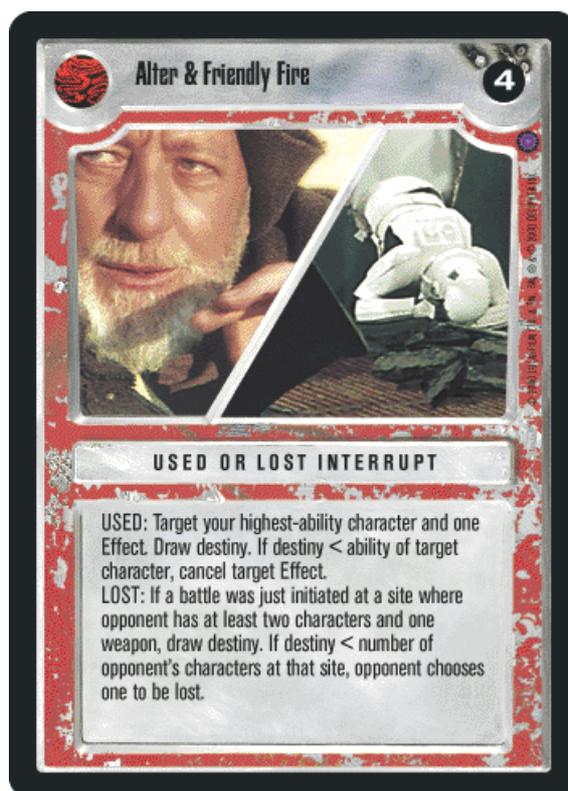
Alter and collateral damage (altération et dommages collatéraux)



Si vous tirez avec succès une destinée pour la fonction Lost (perdue) de cette carte, vous devrez néanmoins perdre 2 points de Force pour la carte Do or Do not (faire ou ne pas faire) ou la carte There is no try (il n'y a pas d'essai) .



Alter and Friendly Fire (altération et tir ami)



Si vous tirez avec succès une destinée pour la fonction Lost (perdue) de cette carte, vous devrez néanmoins perdre 2 points de Force pour la carte Do or Do not (faire ou ne pas faire) ou la carte There is no try (il n'y a pas d'essai) .



Alternate image cards (cartes avec des images alternées)

Un ensemble de cartes avec des images alternées consiste en deux ou plus de deux cartes avec un titre identique, un texte de jeu identique, une légende et des paramètres identiques etc....., différant par leur illustration. Pour tous les buts de jeu, les deux cartes qui constituent un ensemble " d'images alternées " sont néanmoins considérées comme étant la même carte. Ainsi, par exemple, les deux devraient être perdues si elles sont dans la main du joueur quand une carte Monnock est jouée.



Alternatives to fighting (des alternatives au combat)

Utilisez 3 points de Force pour annuler une bataille qui vient juste d'être initiée à un système ou un secteur . OU annulez la carte besieged (assiégés). OU Libérez (déplacez gratuitement) tous vos personnages depuis un vaisseau spatial capturé vers votre côté sur n'importe quelle aire de mise à quai .

Ambush (embuscade)



Cette interruption peut obliger les espions undercover (clandestins) de l'adversaire à aller dans la pile de cartes utilisées . Quand vous comparez votre puissance totale avec celle de votre adversaire, la puissance des espions undercover (clandestins) de chaque joueur compte pour le total de ce joueur .

Amidala's Blaster (le blaster d'Amidala)



Les résultats de cette arme n'ont pas de limite de durée et ainsi durent jusqu'à la fin de la partie (ou jusqu'à ce que la carte quitte le jeu).

Anakin Skywalker



Une carte sur le point d'être placée hors jeu ne peut prétendre à être une carte " sur le point d'être perdue depuis la table " . Voir **just lost** (vient juste d'être perdue) .

Anakin's lightsaber (le sabre laser d'Anakin)



Se déploie sur votre Skywalker d'une habileté > 3 . Vous pouvez ajouter 1 à votre drainage de Force où il est présent . Vous pouvez viser un personnage ou une créature gratuitement . Tirez deux destinées . La cible est touchée, et sa valeur de perte = 0, si la destinée totale > valeur de défense .

La carte Anakin's lightsaber (le sabre laser d'Anakin) est une arme assortie pour tout Skywalker, tel que Luke ou Leia, qui remplit les conditions de déploiement . Elle peut se déployer sur Vader seulement s'il " est passé " au côté lumineux, répondant une fois à nouveau au nom d'Anakin .

Anakin's podracer (le module de course d'Anakin)



Lorsqu'il tire deux destinées de course au lieu d'une, le joueur du côté lumineux se voit permis de les empiler toutes les deux (les utiliser) sur la carte Anakin's Podracer (le module de course d'Anakin). La décision d'utiliser une destinée de course est faite immédiatement après qu'elle ait été tirée (voir **Podracer - race destiny and race total : module de course - destinée de course et total de la destinée de course**) .

Ce module de course " programmera " automatiquement trois tirages de destinée de course si la carte Anakin's podracer (le module de course d'Anakin) est derrière à un moment quelconque durant la phase de tirage de cartes du joueur du côté lumineux . Au prochain tour, le joueur du côté lumineux doit tirer trois destinées de course (voir **empty deck or pile : pile de cartes vide**) et doit en choisir (utiliser) deux pour les empiler sur le module de course . Ces tirages de destinée de course programmés peuvent néanmoins être restreints par des actions ultérieures, par exemple, le côté obscur jouant la carte Hit racer (module de course touché) .

Anoat (côté obscur)



Les vaisseaux spatiaux utilisant le texte de jeu de ce système pour "réagir" peuvent seulement se déplacer

- . depuis Anoat jusqu'au secteur d'astéroïdes connexe le plus proche; ou
- . depuis le secteur d'astéroïdes connexe le plus proche jusqu'à Anoat .

Antipersonnel laser cannon (canon laser antipersonnel)

Utilisez 3 points de Force pour déployer sur votre véhicule de transport . Votre guerrier présent, s'il est à bord, peut viser un personnage ou une créature en utilisant 3 points de Force . Tirez une destinée . La cible est touchée si la destinée + 2 > la valeur de défense . Peut tirer à répétition pour 2 points de Force chaque fois .

Voir **Fire repeatedly (tirer à répétition)** .

Apprentice (apprenti)

Un personnage non droïde, non-jedi d'habileté moindre que son **mentor** . (voir **Jedi training : entraînement jedi**)

Arcona



Cet alien n'est pas un **operative (agent secret)** .

Are you brain dead ? (tu n'as rien dans le cerveau ?)



La fonction utilisée de cette carte d'interruption nécessite seulement un Jedi du côté lumineux de l'épisode 1 étant en train de se défendre dans une bataille . L'absence d'un Jedi obscur n'est pas une partie des conditions d'initiation .

Arica



Si Arica brise sa couverture au site de Luke en utilisant son texte de jeu alors que la carte There is Good in Him (il y a du bon en lui) est sur la table, Luke sera capturé avant qu'elle ne réalise la mise à feu de son arme . Voir **characters with dual icons (personnages avec deux icônes)** .

Arleil Schous

Quand il est déployé, vous pouvez prendre un alien non-unique dans votre main depuis votre pile de réserve; rebattez les cartes . Ajoute 2 à la puissance de ce qu'il pilote . Vos aliens se déploient à -1 au même site de Tatooine ou à un site adjacent de Tatooine .

Armed and dangerous (armé et dangereux)



Pour qu'une arme soit "assortie à l'un de vos ...personnages", elle doit spécifiquement nommer ce personnage dans son texte de jeu . (La carte Anakin's lightsaber : le sabre laser d'Anakin est considérée être une arme assortie à tout Skywalker ...Luke , Leia ou Anakin .)

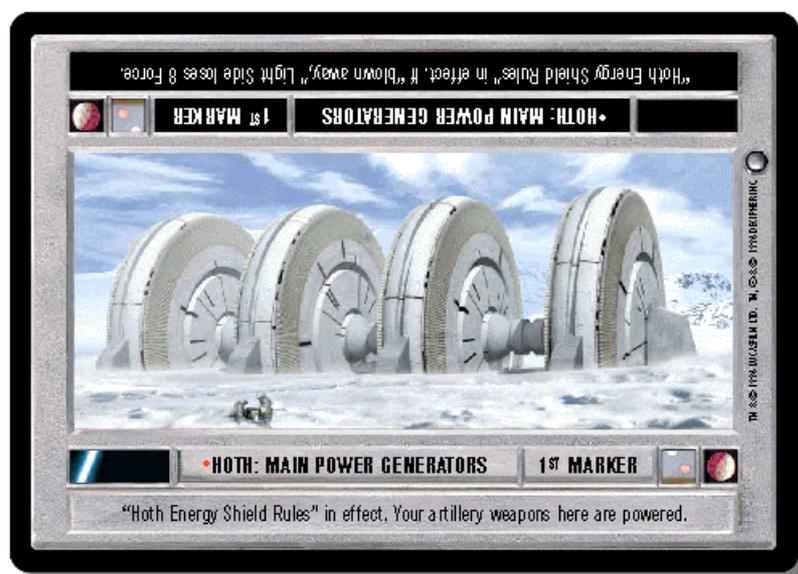
Armor (blindage)

Un attribut généralement utilisé sur les vaisseaux spatiaux capitaux, les grands véhicules et quelques personnages spéciaux comme un indicateur de résistance au tir d'une arme et à d'autres menaces potentielles . Quand une carte qui a un armor (blindage) est visée par une arme, elle utilise son blindage comme sa **defense value : valeur de défense** .

Le texte de jeu qui vise spécifiquement " le blindage " n'affecte pas la manœuvre; cependant, le texte de jeu qui vise "le blindage ou la manœuvre" se réfère à n'importe lequel de ces attributs qui se trouve sur la carte affectée .

Artillery weapons (armes d'artillerie)

Une sorte d'arme qui est déployée sur un site . A l'inverse des autres armes, les armes d'artillerie ont une valeur de perte . Pour tirer avec votre arme d'artillerie, vous devez avoir votre propre source d'énergie (un droïde énergétique ou un quelconque générateur à fusion) présent .



Le site Hoth : main power generators (Hoth : les générateurs de puissance principale) dit aussi qu'il peut faire fonctionner les armes d'artillerie du côté lumineux . Les armes d'artillerie peuvent être détruites par la carte Overload (surcharge) .



Cependant, seule l'arme d'artillerie elle-même est perdue, parce qu'il n'y a pas de personnage ou de vaisseau spatial la "portant" .

Une arme d'artillerie ne peut pas être déplacée à moins qu'elle ne le spécifie ainsi .

Artoo



Durant chacune de vos phases de contrôle, vous pouvez prendre une carte Hero of a thousand devices (héros à mille équipements) ou A gift (un cadeau) dans votre main depuis votre pile de réserve; rebattez les cartes . Si à un site de terrain de bataille avec C-3 PO, vous pouvez soustraire 1 de chaque destinée de bataille de votre adversaire au même site et aux sites connexes .

Artoo & Threepio



Quand cette carte de personnage combo est en train de participer à une bataille, Artoo & Threepio sont considérés comme étant dans une bataille ensemble " (pour les cartes comme Artoo, I have A Bad Feeling About This : j'ai un mauvais pressentiment à ce sujet) .

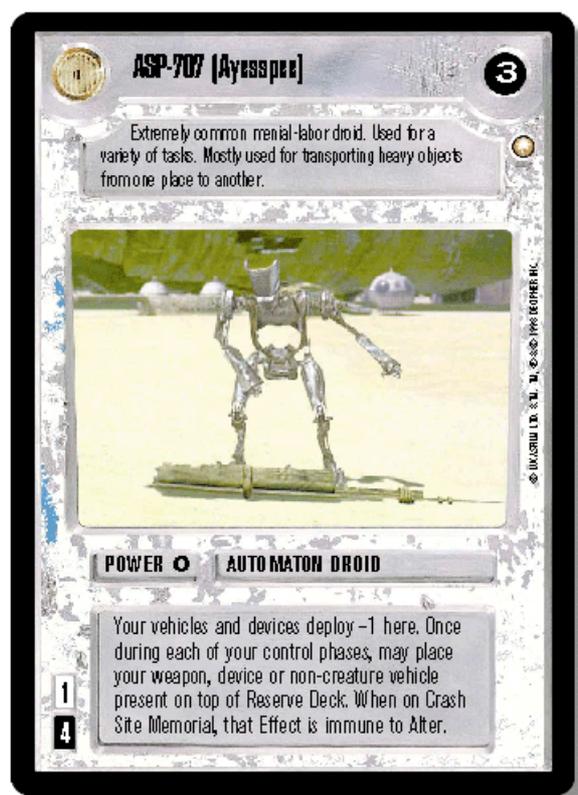


Quand cette carte se déploie avec l'objectif *You Can Either Profit By This ...*: vous pouvez soit tirer avantage de ceci ..., la carte *Artoo & Threepio* se déploie pour 2 points de Force de moins (pas 4) .



Permettre à tous les droïdes d'être attaqués signifie que, seulement au titre de l'initiation et de la poursuite d'une bataille, tous les droïdes sont considérés comme occupant leur localisation . Ainsi, un droïde pilotant un vaisseau spatial peut aussi être attaqué qu titre d'une bataille . Voir **may be battled** (peut être attaqué au titre d'une bataille) .

ASP-707 (Ayesspee)



Quand ce droïde du côté lumineux est à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial, il ne peut pas relocaliser des quelconques armes ou équipements qui sont déployés sur ce véhicule ou ce vaisseau spatial . De façon similaire, le droïde ASP ne peut pas relocaliser un véhicule non-créature à bord duquel il est . Si un véhicule non-créature est placé sur la pile de cartes de réserve par un droïde ASP, toutes les cartes à bord de celui ci sont perdues . Voir **leaves table (quitte la table)** .

Assault rifle (fusil d'assaut)

*Utilisez 3 points de Force pour déployer sur votre guerrier . Peut viser un personnage, une créature ou un véhicule au même site ou à un site adjacent en utilisant 2 points de Force . Tirez une destinée . La cible est touchée si la destinée + 1 > la valeur de défense . Voir **long range weapons (armes à longue portée)** .*

Asteroid destiny (destinée d'astéroïde)

Tirer une destinée d'astéroïde est obligatoire . Le tirage d'une destinée d'astéroïde contre votre vaisseau est une action obligatoire pour votre adversaire. A ce titre votre adversaire choisit la cible pour chaque tirage (Voir **asteroid rules : règles des astéroïdes**; voir **destiny : destinée**) .

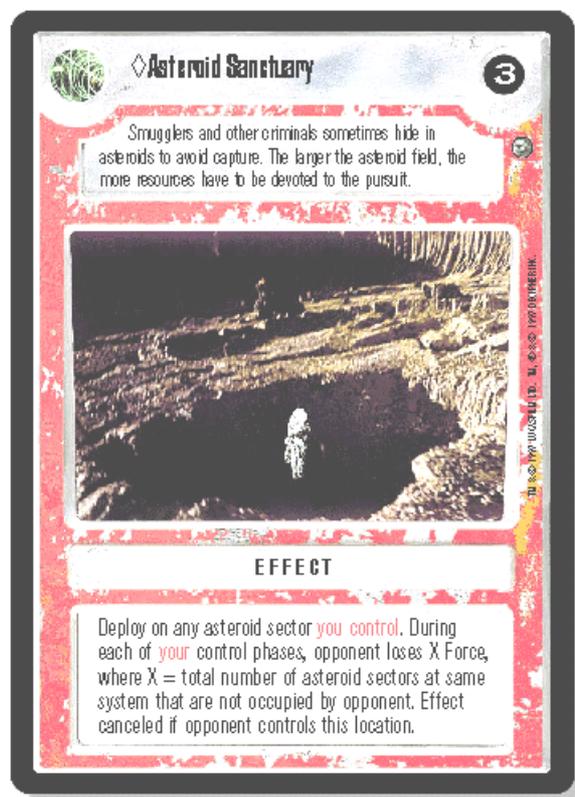
Asteroid rules (règles des astéroïdes)

Partout où les Asteroid Rules (règles d'astéroïdes) sont en action, vos vaisseaux spatiaux présents là sont continuellement soumis au risque d'être touché par des astéroïdes. Durant chacune de vos phases de contrôle, pour chaque tel vaisseau spatial :

1. l'adversaire tire une destinée d'astéroïde. Si cette carte est elle-même un secteur d'astéroïde, le vaisseau est immédiatement perdu quelque soit la valeur de son blindage ou de sa manœuvre

2. ajouter un point pour chaque secteur additionnel à ce système qui a des Asteroid Rules (règles d'astéroïde) en action.
3. si la destinée d'astéroïde totale est strictement supérieure au blindage ou à la manœuvre, le vaisseau spatial est perdu.

Asteroid sanctuary (sanctuaire d'astéroïdes)



Errata :

Se déploie sur n'importe quel secteur d'astéroïdes que vous contrôlez . Durant chacune de vos phases de contrôle, l'adversaire perd X points de Force, où X = nombre total de secteurs d'astéroïdes au même système qui ne sont pas occupés par l'adversaire . L'effet est annulé si l'adversaire contrôle cette localisation .

Note du traducteur :

Les termes rajoutés ou corrigés par l'erratum sont notés en rouge sur le texte de jeu de la carte .

Asteroid sectors (secteurs d'astéroïdes)

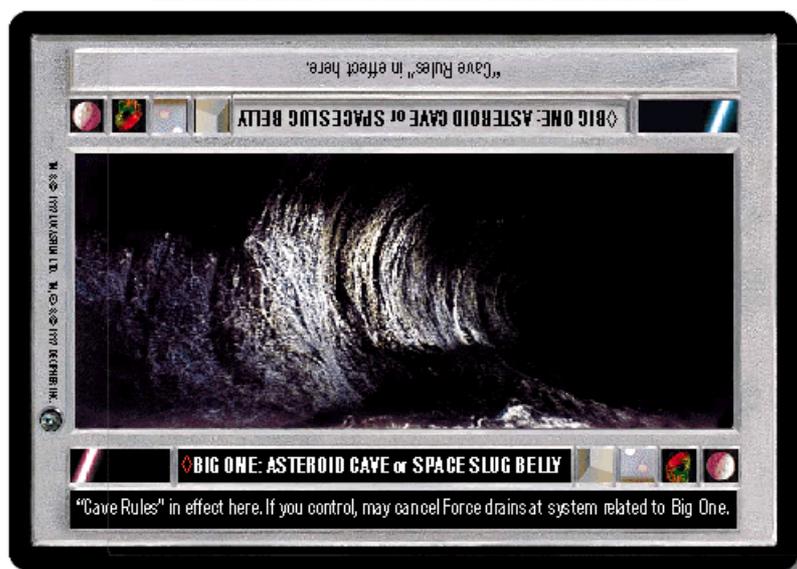
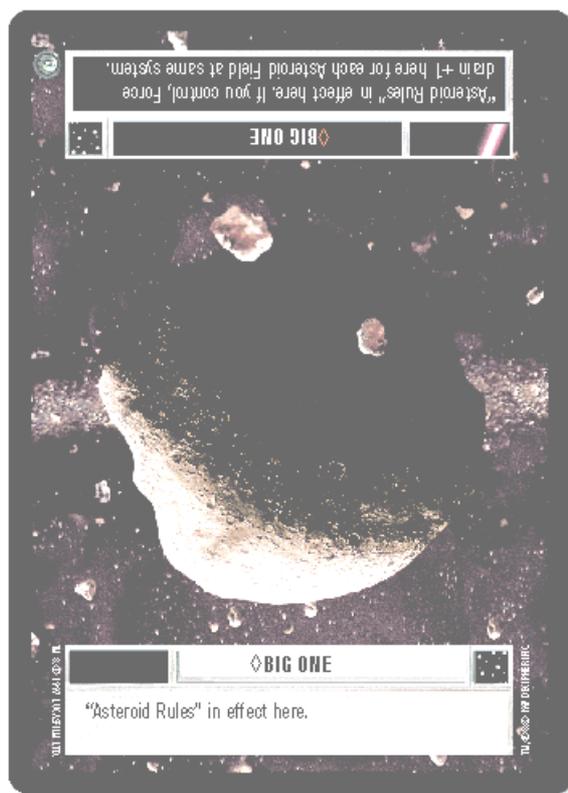


Les secteurs d'astéroïdes se déploient à n'importe quel système planétaire (même un système planétaire "annihilé"). Ils sont connexes à la localisation du système, mais pas aux sites de la planète . Ils n'appartiennent pas à la planète et ainsi ne prennent pas son nom (c'est à dire, les secteurs d'astéroïdes à Dagobah ne sont pas des "localisations de Dagobah" et ainsi ne sont pas affectés par les restrictions de déploiement sur Dagobah) . Si la planète est "annihilée", les secteurs d'astéroïdes ici ne sont pas détruits .

Les vaisseaux spatiaux capitaux et les chasseurs stellaires peuvent se déployer, se battre et se déplacer sur des secteurs d'astéroïdes .

Trois types de déplacements réguliers (chacun requérant 1 point de Force sont permis :

- . du système au secteur : un vaisseau spatial capital ou un chasseur stellaire peuvent se déplacer d'une localisation de système planétaire au secteur d'astéroïdes qui lui est adjacent (ou vice versa) .
- . de secteur à secteur : un vaisseau spatial capital peut se déplacer d'un secteur d'astéroïdes à un secteur d'astéroïdes adjacent . Un chasseur stellaire peut se déplacer jusqu'à deux secteurs d'astéroïdes à la fois (pour un point de Force) .
- . d'un secteur à un site : un chasseur stellaire au secteur Big one (le gros) peut atterrir ou décoller depuis la carte Asteroid cave (La caverne de l'astéroïde) connexe ou le site Space slug belly (Le ventre de la limace de l'espace) connexe .



Voir sectors (secteurs) et cloud sectors (les secteurs des nuages) .

Astromech

Une sorte de droïde qui permet aux vaisseaux spatiaux de se déplacer à travers l'hyperespace (les astromechs sont programmés pour fonctionner comme des nav computers) .

Les droïdes astromechs comptent comme des passagers (et ainsi souscrivent à la capacité en passagers) à moins qu'une capacité en astromechs soit disponible . De multiples exemplaires du même personnage astromech ne renforcent pas de façon cumulative un vaisseau spatial (voir **cumulative**) .

Astromech capacity (capacité en astromechs)

Certains chasseurs stellaires ont une capacité en passagers spécialement réservée pour un " astromech " . La capacité en astromechs sur un vaisseau spatial est un type de capacité en passagers qui peut seulement être occupée par un droïde astromech (pas Brainiac !) .



Bien sûr, un personnage qui fournit des aptitudes comme un astromech peut encore fonctionner normalement à partir d'un créneau de capacité en passagers régulier .

Astromech icon (icône d'astromech)

Ce terme obsolète a été remplacé par le terme **nav computer icon (icône d'ordinateur de navigation)** .

Astromech shortage (pénurie d'astromechs)

Utilisez 3 points de Force pour la déployer sur le côté de l'adversaire de la table . Tous les vaisseaux spatiaux de l'adversaire avec une icône de nav computer (ordinateur de navigation) ont un coût de déploiement de + 1 .

At (à)

Voir **prepositions (prépositions)** .

At any time (à n'importe quel moment)

Cette phrase est destinée à indiquer qu'une action peut être utilisée durant n'importe quelle phase du tour de l'un ou l'autre joueur . Les actions qui peuvent être initiées "at any time : à n'importe quel moment " ne sont pas des exceptions aux règles de l'enchaînement temporel normal (voir **actions**); c'est à dire qu'elles ne peuvent pas répondre à d'autres actions non parentes . (Pour être plus précis, les actions "at any time: à n'importe quel moment" peuvent être initiées seulement quand il n'y a pas d'action la plus élevée, c'est à dire , quand la pile est vide , ou quand l'action la plus élevée est une **battle: bataille** dans son segment des armes .)

At normal use of the Force (à un usage normal de la Force)

Toutes les actions sont à un usage normal de la Force à moins que cela soit spécifié autrement; ainsi, cette phrase redondante n'est plus utilisée sur les cartes .

AT-AT cannon (canon d'AT-AT)

Errata:

Utilisez 2 points de Force pour déployer sur votre AT-AT . Peut viser un chasseur stellaire (utilisez une valeur de défense de 3), un personnage, une créature ou un véhicule au même site ou à un site adjacent en utilisant 2 points de Force. Tirez une destinée . Ajoutez 1 si vous visiez un personnage ou une créature, 2 si vous visiez un véhicule . La cible est touchée si la destinée totale > la valeur de défense .

Voir **long range weapons (armes à longue portée)** .

AT-ATs

A cause de sa masse et de limitations d'ordre mécanique, un AT-AT ne peut augmenter sa vitesse terrestre au delà de 1 . (Cette règle fut incorporée dans le texte de jeu des cartes Blizzard AT-AT dans l'édition révisée à bords blancs de l'extension Hoth .)

Atgar laser cannon (canon laser atgar)

Se déploie sur le site extérieur d'une planète . Votre guerrier présent peut viser un véhicule au même site ou à un site adjacent en utilisant 2 points de Force . Tirez une destinée . La cible s'écrase si la destinée + 2 > au blindage . La cible est touchée si la destinée + 1 > la manœuvre .

Voir **long range weapons (armes à longue portée)** .

Atmospheric assault (assaut atmosphérique)

Si vous venez juste d'initier une bataille à un secteur de cloud city, ajoutez une destinée de bataille .OU durant votre phase de déploiement, déployez un escadron d'assaut TIE gratuitement (aucun remplacement n'est nécessaire) .

Attaching creatures (créatures qui s'attachent)

Voir **creatures – attaching (créatures – s'attachant)** .

Attack run (mission d'attaque)

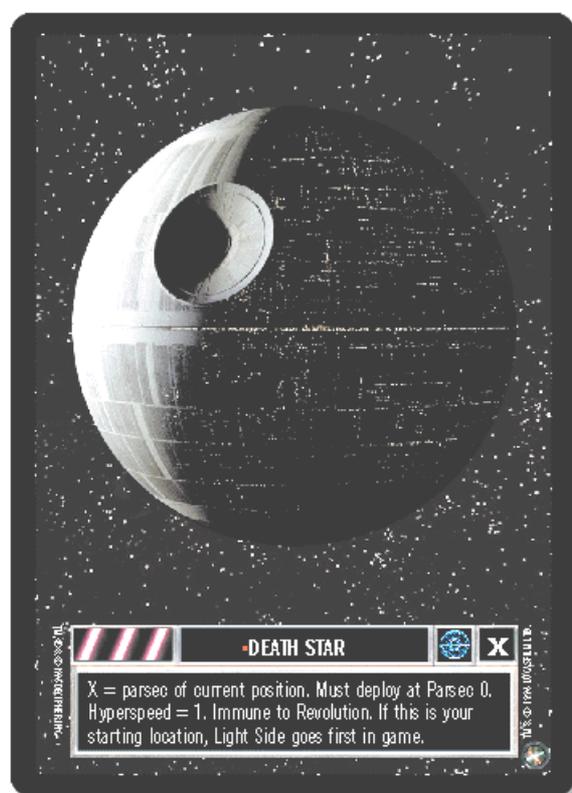


Erratum:

* Vos torpilles à protons sont immunisées à la carte Overload (surcharge) durant l'événement Attack run (mission d'attaque).



Les vaisseaux spatiaux peuvent se déplacer dans le site Death star trench : la tranchée de l'étoile de la mort) seulement depuis la localisation du système de la Death star (l'étoile de la mort) .



Déplacer des chasseurs stellaires du côté lumineux dans la Tranchée est un déplacement régulier (voir **movement – regular : mouvement – régulier**) . Seuls les chasseurs stellaires et les escadrons de TIE peuvent aller dans la tranchée, pas les autres cartes qui " se déplacent comme un chasseur stellaire " .

Si votre chasseur stellaire de tête est perdu, vous devriez identifier un nouveau chasseur stellaire de tête. Si tous vos chasseurs stellaires ont été éliminés, votre mission d'attaque se

termine et tous les chasseurs stellaires du côté obscur dans la tranchée sont déplacés pour retourner au système de l'étoile de la mort .

Pour les buts de cet Événement Epique, tous les escadrons avec des pilotes permanents multiples (et aucun personnage pilote à bord) sont traités comme s'ils ont " un pilote d'habileté la plus haute " de 1, excepté l'escadron d'assaut de l'étoile de la mort qui a "un pilote d'habileté la plus haute " de 6 .

Attacks (attaques)

Voir **creatures – attacks (créatures – attaques)** .

Attrition

Mécanisme de jeu qui simule les pertes après combat (pertes obligatoires) déterminées par la destinée de bataille, sans tenir compte de quel joueur gagne ou perd la bataille .(voir **battle-damage segment : bataille – segment des dommages**)

Vous vous exposez à l'attrition seulement quand l'adversaire tire une destinée de bataille (pas d'autre destinée telle qu'une destinée d'arme) .Ainsi, si l'adversaire ne tire pas de destinée de bataille, vous n'êtes pas affecté par des modificateurs d'attrition tels que "ajoute 1 à l'attrition totale". Si un joueur effectue des tirages de destinée de bataille multiples, ils sont ajoutés ensemble pour déterminer l'attrition totale (voir **immune to attrition : immunisé à l'attrition**) .

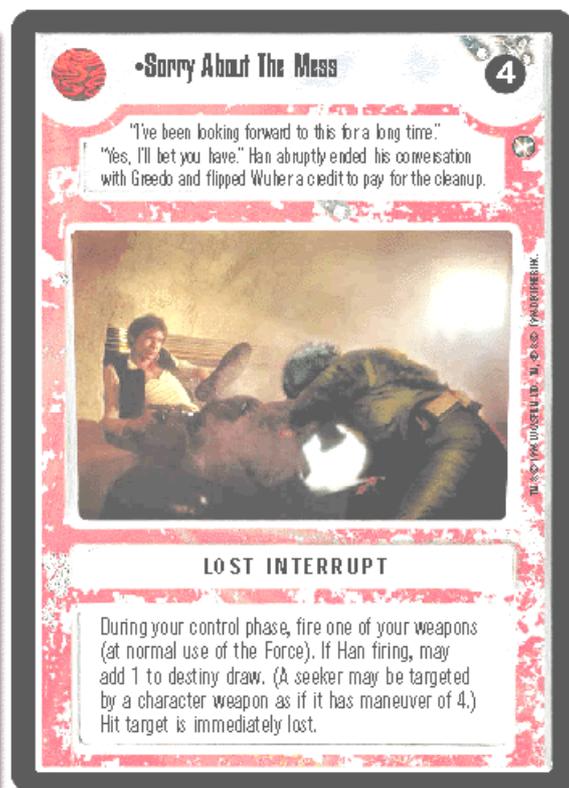
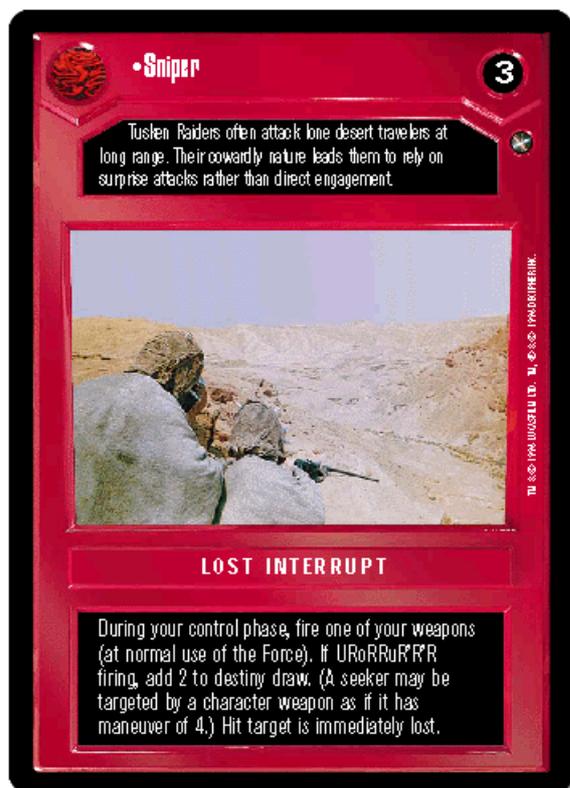
Aurra Sing



Etre capable d'utiliser un sabre laser " volé " ne signifie pas qu'un sabre laser " volé " puisse être transféré à Aurra Sing (voir **stealing weapons and devices : voler des armes et des équipements**), à moins que ce sabre laser soit normalement capable de se déployer sur elle .

Automated weapons (armes automatisées)

A moins que cela ne soit spécifié autrement, vous pouvez tirer avec des armes automatisées seulement durant une bataille ou avec une carte spéciale telle que la carte Sniper (tireur embusqué), Sorry about the mess (désolé pour la pagaille) ou Blasted droid (droïde attaqué au blaster).



Parcequ'elles sont "automatisées", vous n'avez pas besoin d'un personnage présent pour les utiliser .

Voir **weapons – automated (armes – automatisées)** .

Automatic actions (actions automatiques)

Une action automatique est une action déclenchée automatiquement par des conditions spécifiques (qui peuvent survenir à tout moment) . Au moment où ces conditions existent, l'action automatique devient immédiatement l'action la plus élevée .

Ceci inclut comme exemple :

- le fait de retrouver un point de Force quand l'adversaire tire une destinée de 4 et que vous avez la carte Tauntaun bones (os de tauntaun) sur la table;



- la résolution du texte de jeu d'une **"insert" card** (carte d'insertion) quand elle arrive sur le haut de votre pile de réserve;
- Le fait de perdre un seeker (sonde chercheuse) et sa cible au moment où ils sont présents ensemble; et



. le fait de terminer (atteindre) un effet Utinni .

Quand une condition survient durant votre tour et peut potentiellement déclencher deux actions automatiques ou plus, vous devez choisir laquelle sera déclenchée la première . Après que cette action automatique ait son résultat, vérifiez pour voir si des conditions existent encore qui pourraient déclencher d'autres actions automatiques et répétez ce processus si nécessaire . Une condition unique peut déclencher des actions automatiques multiples de différentes façons :

- * en spécifiant des cibles multiples (par exemple en perdant un seeker : une sonde chercheuse et sa cible ou en affectant les deux joueurs) :
- * en utilisant une séquence sans ordre (par exemple une " bulleted list ")
- * en étant mentionnée sur des cartes multiples en jeu et/ou des règles multiples en jeu, (par exemple quand le côté obscur initie une bataille, à la fois les cartes First strike : première frappe et Scum and vulainy : le rebus et la bassesse sont déclenchées).



Sinon résolvez les actions dans l'ordre présenté.

Automatic modifier (modificateur automatique)

Tout modificateur qui établit simplement que ce qui survient (sans un mot tel que "may: peut" pour indiquer que c'est optionnel) est automatique . Par exemple, "si vous contrôlez, le drainage de Force est de + 1 ici" (Alderaan) est un modificateur automatique quand la condition (le contrôle de cette localisation) est atteinte . " Peut ajouter 1 à un drainage de Force à un site connexe" (Clouds : les nuages) est optionnel .



Comme point de repère, chaque fois que vous *choisissez* d'appliquer un modificateur, ce n'est pas automatique . De plus, les cartes d'interruptions sont toujours jouées de façon optionnelle, et à ce titre elles constituent généralement des modificateurs optionnels (ceci dépendant du contexte) .

Les modificateurs automatiques sont considérés comme instantanés, et sont appliqués avant que des actions ou des comparaisons ultérieures puissent être faites . Voir **cumulatively** (**cumulativement**) .

Automatic modifiers (modificateurs automatiques)

Les modificateurs automatiques sont considérés comme étant instantané et sont inclus avant que les actions ou des comparaisons puissent être faites. Voir aussi **cumulatively** (**cumulativement**).