

C-3PO (See-Threepio)



Ce droïde ajoute 2 à la puissance totale pour chaque appariement d'un rebelle et d'un droïde, aucun de l'un ou l'autre ne peut être utilisé comme partie d'une autre paire.

Cancel (annuler)

Acte empêchant une action (telle que le jeu d'une carte ou la possibilité d'une bataille d'avoir son résultat). Tous les coûts payés pour initier cette action restent payés. Quand vous annulez une action qui était limitée à une fois durant une période de temps particulière (tel qu'un tour, une phase de contrôle ou une bataille), cette action ne peut pas être de nouveau initiée durant cette même période de temps.

Quand une carte est annulée, elle est placée dans la pile des cartes perdues à moins que cela ne soit spécifié autrement.

Cependant, si un tirage de destinées est annulé, la carte tirée va dans la pile de cartes utilisées parce que seul le tirage de destinée était annulé et non pas la *carte* elle-même.

Cancel -duration (annulation - durée)

Certains effets de jeu persistent pour une durée définie. (Par exemple "jusqu'au début de votre prochain tour", "pour le reste de la bataille" ou "pour le restant du jeu"). Si une carte est annulée après avoir commencé de fournir un tel effet de jeu (par exemple, vous avez utilisé un point de Force pour activer la carte S-foils : lames -S), cet effet de jeu continuera jusqu'à ce que la durée expire. Voir **cancel (annuler)** .

Cancel-game text (annulation-texte de jeu)

Les actions qui suspendent ou arrêtent l'utilisation de tout texte de jeu sur une carte sont considérées comme " annulant le texte de jeu " (et peuvent être empêchées par le texte qui dit " le texte de jeu ne peut pas être annulé ").

les actions qui suspendent ou arrêtent l'utilisation de tout texte de jeu sur une carte sont considérées comme " annulant le texte de jeu " (et peuvent être empêchées par le texte qui dit " le texte de jeu ne peut pas être annulé ").

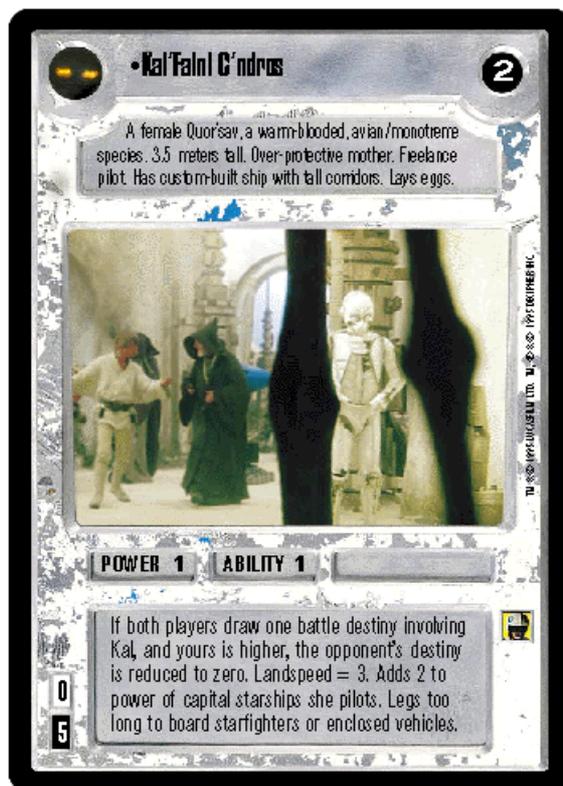
Les actions qui annulent (suspend, ne peux pas utiliser...) un texte de jeu " annulent " effectivement le texte de jeu de la carte visée pour une durée spécifique (ou tant que la carte qui annule est en jeu).

Aucune action ou modificateur ne peut être initié ou déclenché du fait du texte de jeu de la carte annulée. Les chiffres, le titre de la carte, les icônes et les autres informations sur la carte ne sont pas affectés, à moins que le texte de jeu de la carte ne définisse ces paramètres (voir **undefined values : valeurs non définies**).

Une carte dont le texte de jeu est annulé reste néanmoins sur la table. Elle n'est pas placée dans la pile de cartes perdues alors qu'une carte annulée le serait (Voir **cancel : annuler**).

Voir aussi **cancel - duration (annuler - durée)**.

Quand le texte de jeu d'une carte " revient ", si cette carte se voit reconnue comme réalisant une opération illégale (par exemple la carte Kal'Falnl C'ndros est trouvée à bord d'un chasseur stellaire) cette carte est immédiatement placée dans la pile de cartes perdues de son propriétaire. Ceci ne compte pas comme **being just lost : venant juste d'être perdu**.



Cane Adiss

Errata :

Si l'adversaire vient juste d'initier un drainage de Force à une localisation de planète non protégée par un bouclier, déployez sur cette localisation. Vos personnages, vos véhicules et vos vaisseaux spatiaux peuvent se déployer ici sans tenir compte des restrictions de présence et des restrictions de déploiement de la localisation. (Immunisée à la carte Control).

Cannot battle (ne peut pas se battre)

Voir **excluded from battle (exclu d'une bataille)**.

Cannot be moved (ne peut pas être déplacé)

Cette proposition est maintenant synonyme de "**cannot move**". Voir **cannot move (ne peut pas se déplacer)**.

Cannot fall below zero (ne peut pas tomber en dessous de zero)

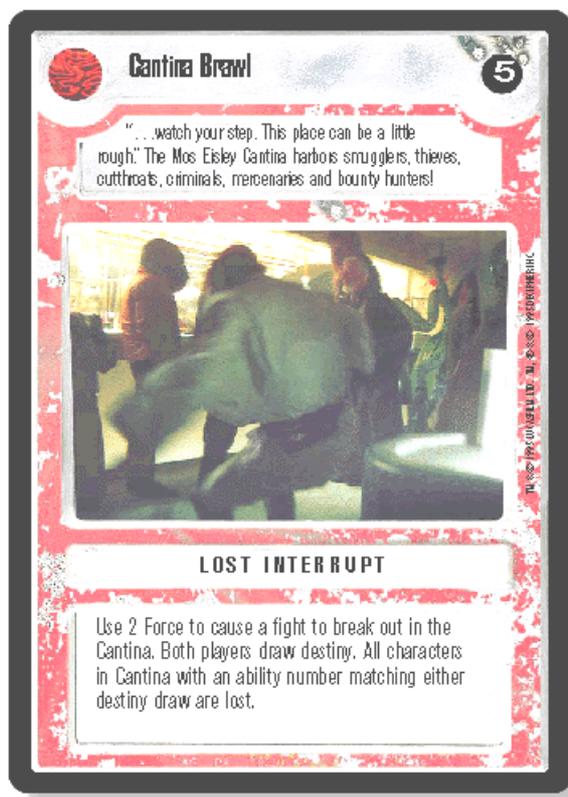
Voir **negative numbers (nombres négatifs)**

Cannot move (ne peut pas se déplacer)

La phrase "cannot move" (ne peut pas se déplacer) signifie qu'une carte ne peut pas faire un quelconque *déplacement régulier, déplacement illimité ou une réaction*.

Quand une action essaie de déplacer un groupe de cartes, et que une ou plusieurs de ces cartes ne peuvent pas se déplacer, l'action n'est pas annulée, simplement, déplacez toutes les cartes du groupe qui sont capables de se déplacer.

Cantina Brawl (bagarre à la cantina)



Voir **droid (droïde)** .

Capacity (capacité)

La capacité est la limite qu'un véhicule ou un vaisseau spatial peut porter, comme défini sur la carte de véhicule ou de vaisseau spatial .

Quand la capacité d'un véhicule ou d'un chasseur stellaire inclut les pilotes, les conducteurs et/ou les passagers, cette capacité représente de façon conceptuelle le pont ou le cockpit .

Quand cette capacité inclut d'autres véhicules et chasseurs stellaires, cette capacité représente de façon conceptuelle l'aire de chargement . Seuls les personnages qui sont de façon

conceptuelle " sur le pont " (ou le cockpit) occupent une capacité; ceux à un site de véhicule ou de vaisseau spatial connexe n'occupent pas de capacité sur le véhicule ou le vaisseau spatial " extérieur ", et ne peuvent pas piloter, conduire ou renforcer autrement ce véhicule ou ce vaisseau spatial .

Les personnages restant à bord de quelque chose dans l'aire de chargement (tels qu'un personnage à bord d'un AT-AT qui est à bord d'un destroyer stellaire) occupent une capacité seulement sur le vaisseau spatial ou le véhicule " intérieur " (dans notre exemple l'AT-AT), et sont considérés seulement comme étant des passagers – c'est à dire qu'ils ne sont pas en train de piloter ,ou conduire ce vaisseau spatial ou ce véhicule.

Capital starships (vaisseaux spatiaux capitaux)

Les vaisseaux spatiaux capitaux peuvent se déployer et se déplacer seulement vers les systèmes et les secteurs d'astéroïdes, à moins que la carte dise "qu'il puisse se déplacer comme un chasseur stellaire"

Capitalization (mot en majuscules)

La mise en majuscules de noms de carte, de caractéristiques et d'autres termes de jeux est sans intérêt en terme de jeu. Par exemple, les mots "Stormtrooper"et "stormtrooper" (soldats d'assaut) sont interchangeables; les deux se réfèrent à tout personnage avec caractéristiques de "stormtrooper" (soldats d'assaut).(voir **characteristics : caractéristiques**).

Captain Han Solo (capitaine Han Solo)

Se déploie seulement sur la carte Falcon (faucon), Hoth ou Cloud City (la cité des nuages). Ajoute 3 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Quand il pilote le Falcon (le faucon), il ajoute une destinée de bataille et 2 à la manœuvre. Une fois durant chaque bataille, il peut utiliser deux points de Force pour annuler une destinée de l'adversaire qui vient juste d'être tirée et obliger à un nouveau tirage.

Captain Khurgee (capitaine Khurgee)

Une fois durant chacune de vos phases de contrôle, vous pouvez utiliser deux points de Force pour prendre une carte Scanning Crew (équipe de détection) dans votre main depuis votre pile de cartes de réserve; (remélanger les cartes).

Captain Lennox (capitaine Lennox)

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote (3 si le vaisseau spatial est le Tyrant : tyran). Quand il est sur un destroyer stellaire, il peut utiliser son rayon tracteur une fois durant chacune de vos phases de contrôle.

Cette carte d'impérial vous permet d'utiliser un rayon tracteur deux fois dans un tour, une fois durant la phase de contrôle et une fois à la fin d'une bataille.

Captain Needa (capitaine Needa)

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il pilote l'Avenger (le vengeur), ce vaisseau spatial est aussi immunisé à l'attrition < 4. Vous pouvez reviser les effets Utinni qui sont applicables à Needa. S'il est dans une bataille où vous choisissez de perdre des personnages, vous devez d'abord perdre en premier Needa.

Vous "choisissez" de perdre des personnages à cause de dommages de bataille ou de l'attrition; les personnages perdus à cause de tirs au but d'armes ne le sont pas par un choix personnel.

Captain Piett (capitaine Piett)

Pouvoir de +1 quand il est au même site que Vader. Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote (3 si le vaisseau spatial est l'Executor : l'exécuteur). Peut utiliser un point de Force pour prendre une carte Probe droïd (droïde sonde) dans la main depuis la pile de cartes de réserve; remélangez les cartes.

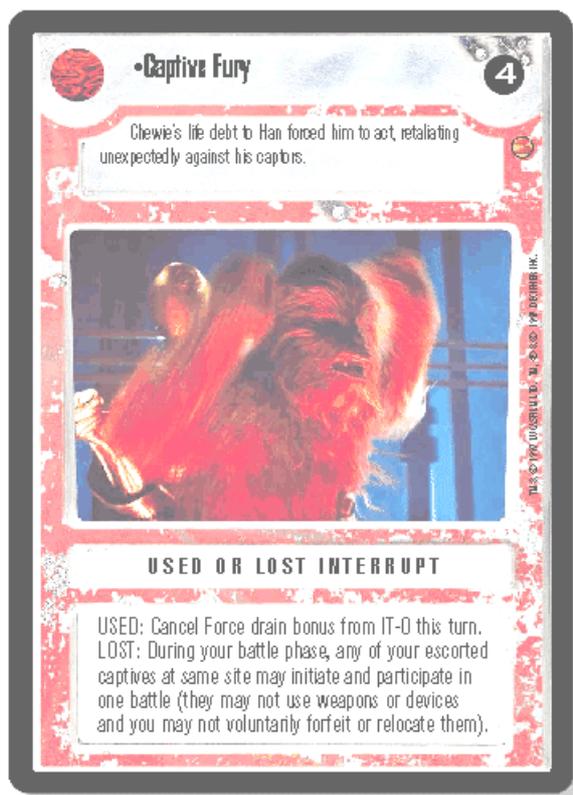
Cette carte d'impérial peut prendre un Probe droïde (droïde sonde) dans sa main, un nombre quelconque de fois durant le tour de n'importe quel joueur.



Captives (captifs)

Voir **capturing characters (capture de personnages)**, **captives – frozen (captifs – gelés)**.

Captive Fury (fureur de captifs)



Lorsqu'on utilise cette carte d'interruption du côté lumineux, le captif est temporairement "non capturé " et est relocalisé au côté lumineux du site (même s'il est enfermé) pour participer normalement à cette bataille . Cette relocalisation ne compte pas comme étant " libéré " . Si vous avez d'autres personnages au même site, ils participent aussi à cette bataille (quand c'est possible) .

Toutes les conditions normales de bataille doivent être respectées . Par exemple, les personnages peuvent participer seulement à une bataille par tour et une présence est requise des deux côtés de la localisation . Pour cette raison, si le captif est un droïde, (ou que l'escorte est un droïde, par exemple IG-88 With Riot Gun : IG-88 avec son fusil anti-émeute) et qu'aucune autre habileté n'est en train d'être fournie, alors la bataille finirait immédiatement .



Si le personnage escortant à l'origine et le captif (qui n'a pas été capturé ou porté disparu pendant la bataille) survivent, alors le captif retourne au statut de captif escorté à la fin de la bataille .

Captives (captifs)

Voir **captured and missing cards (cartes capturées et portées disparues)**; voir **escorting (escorte)**.

Captives – escorting (captifs – escorte)

Quand votre chasseur de primes ou votre guerrier met en état d'arrestation un captif, le chasseur de primes ou le guerrier devient l'escorte de ce captif . Chaque personnage peut escorter seulement un captif à la fois .A moins que cela ne soit spécifiquement permis par une carte, une escorte ne peut pas donner son captif à un autre chasseur de primes ou un autre guerrier.

Un captif se déplace automatiquement avec son escorte (sans utilisation additionnelle de la Force) chaque fois que l'escorte utilise la vitesse terrestre, le transport par navette, transit par les aires de mise à quai, l'embarquement, le débarquement, les transferts entre vaisseaux spatiaux munis de quai ou utilise le texte de mouvement spécial d'une localisation de site (par exemple, Cloud city : upper plaza corridor, la cité des nuages : le corridor supérieur de la place) . Le captif occupe une capacité de passager à bord des véhicules et des vaisseaux spatiaux (sans tenir compte si l'escorte est un passager ou un pilote) .

Voir **captive – prisoner transfers (captifs – transferts de prisonniers)** .

Captives – frozen (captifs – gelés)

Ce terme se réfère à un captif que vous avez enchâssé dans de la carbonite (via une carte du côté obscur telle que Carbon-Freezing : congélation au carbone ou All Too Easy : tout est trop facile, ou la carte d'objectif du côté lumineux You can either profit by this .../ Or be

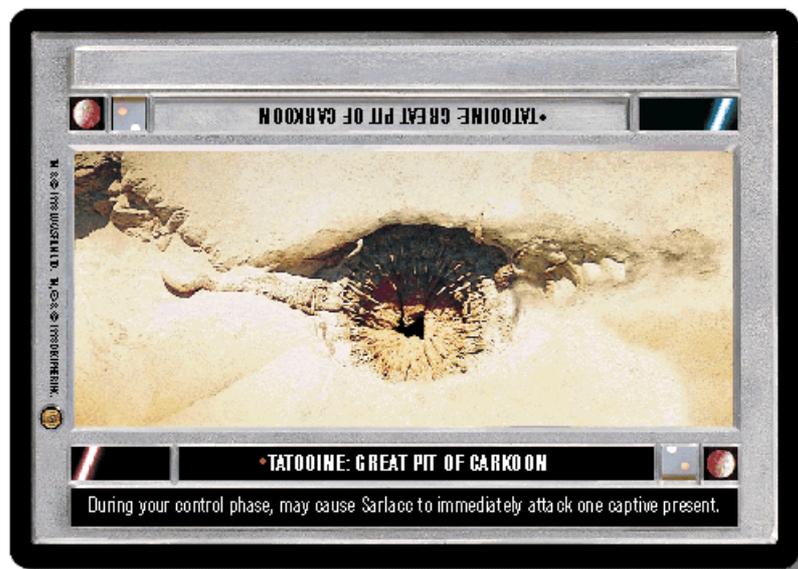
destroyed : vous pouvez soit tirer avantage de ceci .../ Ou être détruit).



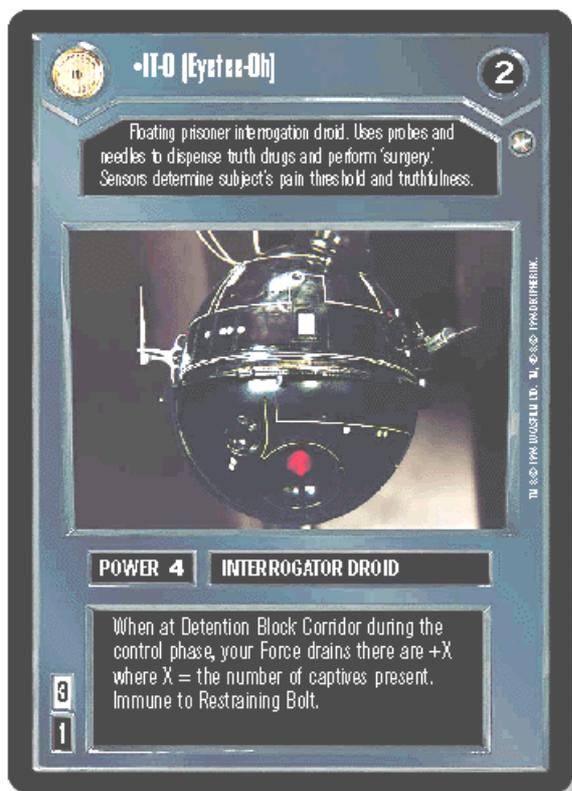
Un captif gelé est considéré comme ayant une puissance, une habileté, et une vitesse terrestre = 0 pour toute action ou condition qui vise ces ces données d'un captif .

Un captif gelé :

. ne peut pas être attaqué par des créatures (pas même avec le texte de jeu sur la carte Great pit of Carkoon)

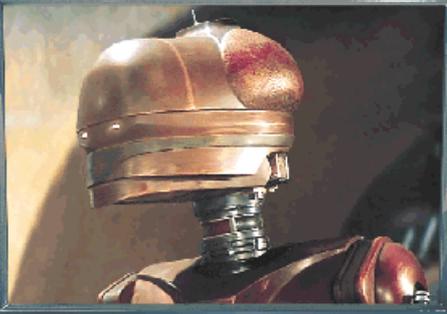


. ne peut pas être torturé ou interrogé en aucune façon (en utilisant les cartes IT-0, Hypo, EV9D9, Aïïï! Aaa! Agggggggggg!, Interrogation array : ensemble d'interrogation , Sonic bombardement : bombardement sonore et Cloud city : interrogation room, La cité des nuages : la salle d'interrogatoire).



•EV-909 1

Meredith EV supervisor droid. Particularly enjoys torturing power droids. A clumsy designer nearly broke this unit before it was shipped. She formerly worked at Cloud City.



POWER 3 **SUPERVISOR DROID**

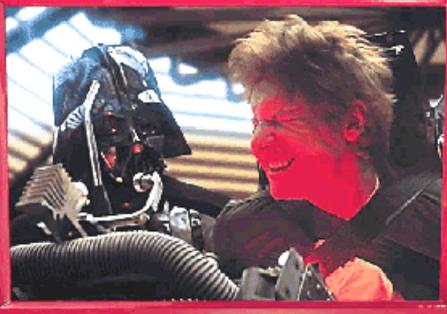
During your control phase, may search Reserve Deck, take one power droid or Torture into hand and reshuffle. May Force drain at Droid Workshop, Droid Junkheap or Incinerator (+1 for each other droid present, including captive droids).

3
2

TM & © 1999 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.

•Aiiii! Aaa! Aggggggggg! 4

"They never even asked me any questions."



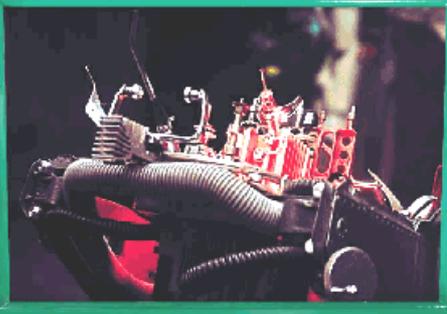
LOST INTERRUPT

If you have a Rebel of ability > 1 captive at a prison you control, opponent loses X Force, where X = the number of opponent's characters with ability > 2 on table.

TM & © 1999 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.

•Interrogation Array 4

Torture rack so visually frightening it sometimes yields the desired results without even being switched on.



DEVICE

Deploy on a prison. During your control phase, opponent loses 1 Force for each captive of ability > 2 here. Also, during your control phase, may use 1 Force to search your Reserve Deck, take one Torture or Aiiii! Aaa! Aggggggggg! into hand and reshuffle.

TM & © 1999 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.

•Sonic Bombardment 4

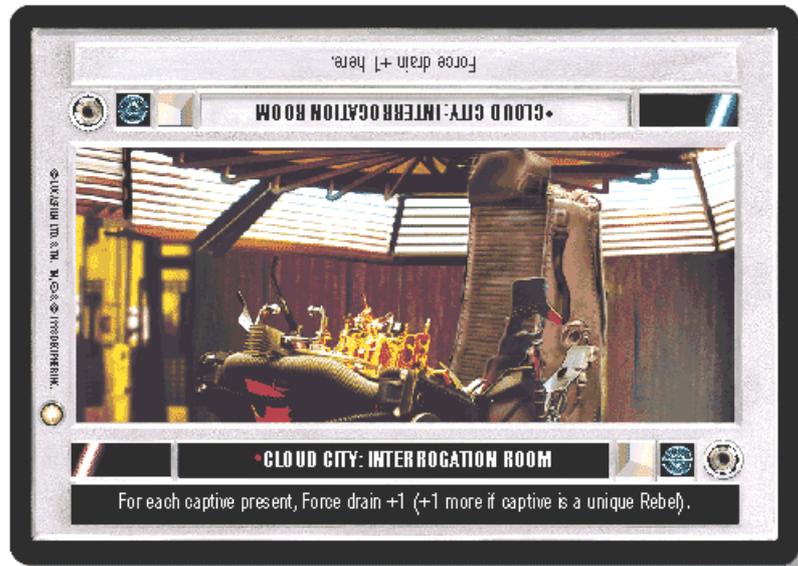
Ouuuicouibou bou bouicouibou bou bouicouibou bou bou bouicouibou bou bouicouibou bou bouicouibou—



USED OR LOST INTERRUPT

USED: Search your Reserve Deck, take any one prison into hand and reshuffle.
LOST: If you have an opponent's alien captive at a prison, opponent loses 3 Force.

TM & © 1999 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.



. ne peut pas être touché, et ne peut pas se battre ou combattre son escorte, si bien qu'il ne peut pas être utilisé avec les cartes Captive fury (furie d'un captif), Human shield (bouclier humain), ou Strangle (étranglement) .





- . ne peut pas être escorté avec la carte Binders (liens) .



- . ne peut pas être visé par une carte qui gèle un personnage .

A part cela, un captif gelé est sur la table seulement pour les règles, les actions, ou les conditions qui se réfèrent spécifiquement à des captifs ou à des captifs gelés . En plus, un captif gelé unique (•) ou autorisé en nombre restreint (••, •••) compte néanmoins pour les restrictions spécifiées par les règles d'unicité et de personnes .

Voir **capturing characters (capture de personnages)** .

Captives – frozen - releasing (captifs – gelés – libération)

Les captifs gelés peuvent être libérés par des cartes spéciales ou des actions de jeu qui libèrent les captifs (voir **captives – releasing : captifs – libération**) . En plus, si le côté lumineux contrôle une localisation où se trouve un captif gelé non escorté (et que ce captif n'est pas emprisonné), alors, ce captif peut être libéré . Un captif gelé libéré de la carbonite doit être déplacé vers le côté lumineux de cette localisation s'il est à un site (ou peut être placé dans la pile de cartes utilisées du joueur du côté lumineux s'il n'est pas à un site) .

Captives – imprisoned (captifs – emprisonnés)

Un captif emprisonné devrait être traité comme s'il était " enclosed " (" dans un espace confiné ") dans cette prison, et qu'il n'était pas présent avec tous les autres personnages, véhicules, armes ou équipements à la localisation de cette prison . En plus, un personnage emprisonné n'est pas affecté par les cartes " à effet de zone " telles que les cartes Thermal detonator (détonateur thermique) ou Program trap (piège programmé), mais peut être perdu du fait de cartes qui " détruisent " la localisation entière de la prison telles qu'en annihilant la planète ou en effondrant la prison .

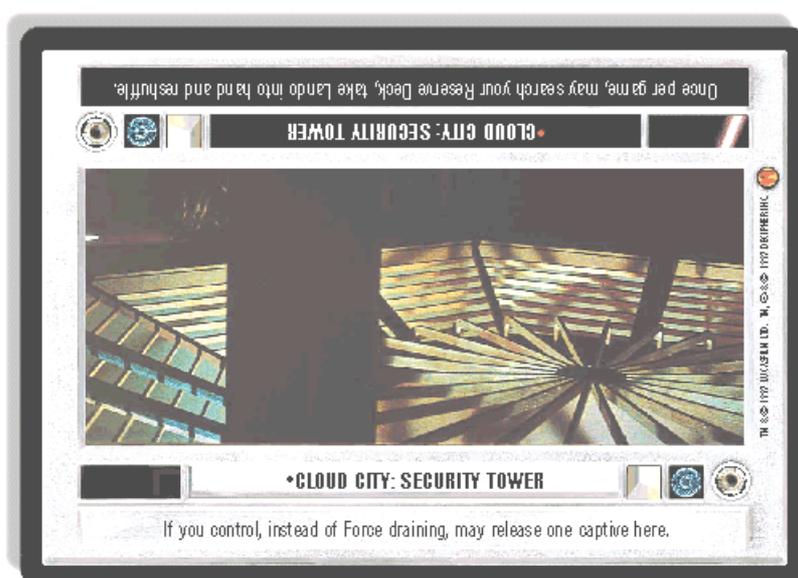


Captives – prisoner transfers (captifs – transferts de prisonnier)

Voir **movement – unlimited - prisoner transfers (mouvement – illimité – transferts de prisonnier)**, **captives – escorting (captifs – escorte)** .

Captives – releasing (captifs – libération)

Quand vos personnages sont captifs, vous pouvez les libérer en utilisant des cartes telles que 8D8, Arc welder (appareil à souder à arc), Captive pursuit (poursuite d'un captif), Cell 2187 (cellule 2187), Detention block control room (salle de contrôle du bloc de détention), I'm here to rescue you (je suis ici pour vous secourir), Jedi mind trick (stratagème de Jedi), et Someone who loves you (quelqu'un qui vous aime), de même que le texte de jeu du côté lumineux des cartes de votre adversaire Cloud city: security tower (Cloud city : tour de sécurité) ou Jabba's palace : dungeon (le palais de Jabba : le donjon) .



A part ces cartes spéciales, un captif peut aussi être libéré en supprimant son escorte . Le fait d'aboutir à ce que l'escorte soit comptabilisée en valeur de perte, perdue, portée disparue ou retirée de la table, tout ceci libèrera le captif .

Une exception à ceci est quand une escorte et un captif doivent tous les deux être perdus par la même action, c'est à dire, toute action ou règle qui affecte " toutes les cartes " ou " tous les personnages " telle que l'annihilation d'un système, l'explosion d'un Thermal detonator (détonateur thermal), ou le déclenchement de la carte Program Trap (piège programmé), etc ...



Dans ce cas, l'escorte et le captif subissent tous les deux les effets de l'action (les deux sont perdus) .

Chaque fois qu'un captif non gelé libéré d'une escorte, le joueur du côté lumineux peut choisir si le personnage libéré :

- . est placé dans la pile de cartes utilisées du joueur du côté lumineux ou
- . s'il est libéré à un site, est déplacé au côté lumineux de la localisation de ce site.

Un captif libéré d'une prison *doit* être déplacé à la localisation du côté lumineux de cette localisation de prison .

Pour plus d'information sur un captif libéré durant une bataille, voir **participating in battle (en train de participer à une bataille)** .

Voir **captives – frozen – releasing (captifs – gelés – libération)** .

Captured and missing cards (cartes capturées et disparues)

Voir **capturing characters (capture de personnages)**, **capturing starships (capture de vaisseaux spatiaux)**, **missing (porté disparu)** .

Captured starships (vaisseaux spatiaux capturés)

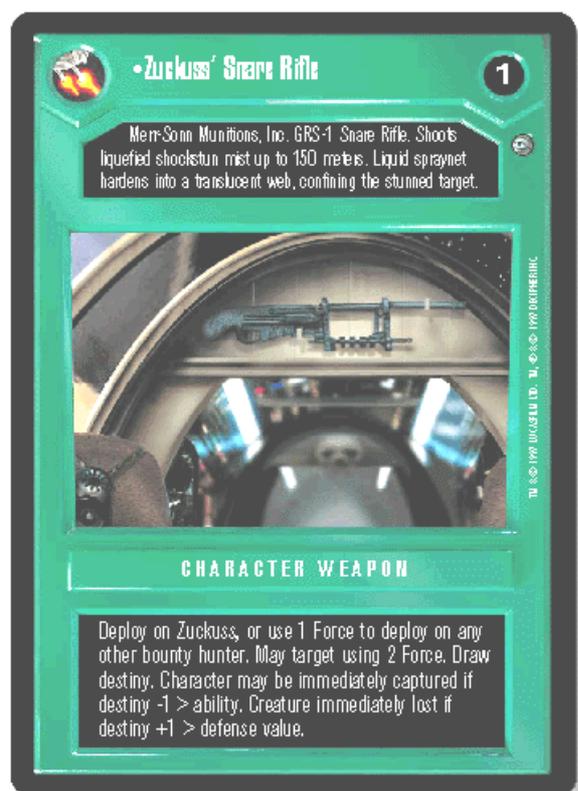
Voir **capturing starships (capture de vaisseaux spatiaux)** .

Capturing (capture)

Voir capturing characters (capture de personnages), capturing starships (capture de vaisseaux spatiaux) .

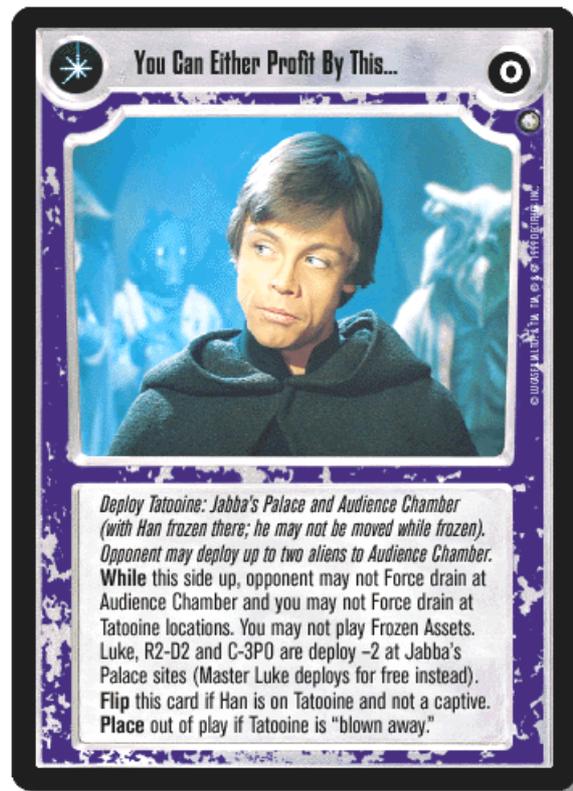
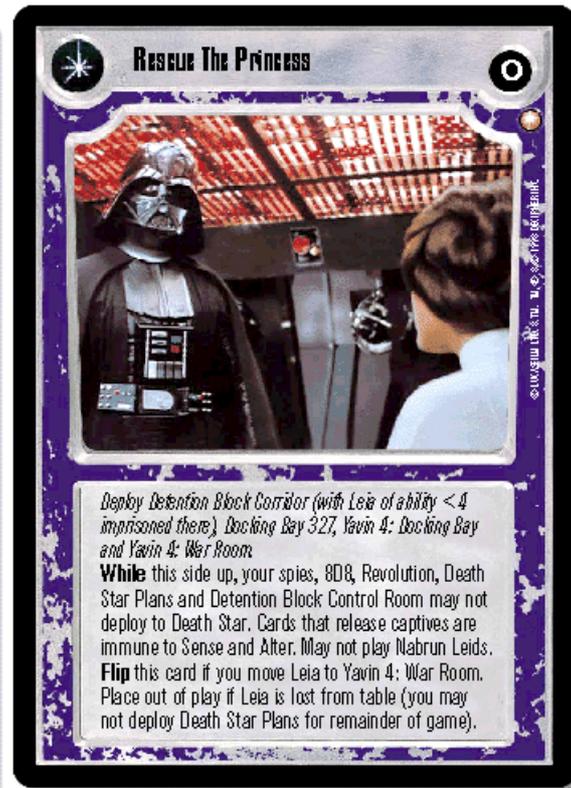
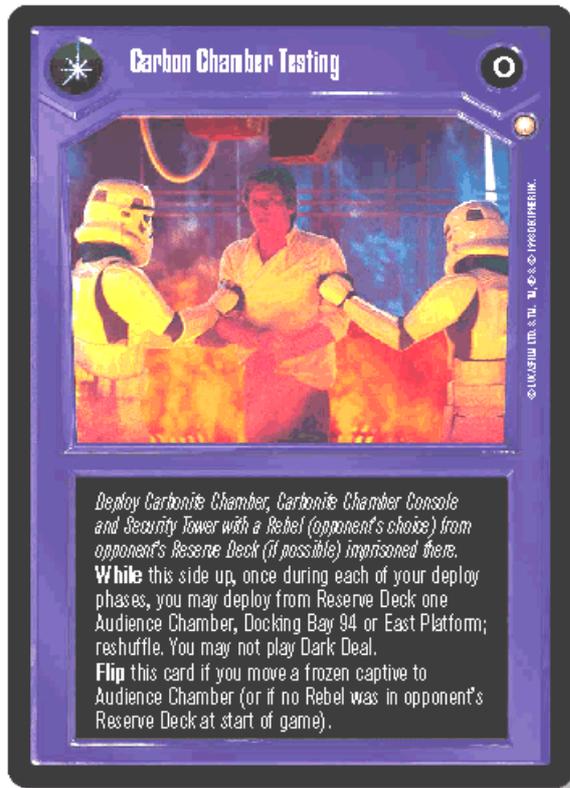
Capturing characters (la capture des personnages)

Les joueurs du côté obscur peuvent utiliser des cartes spéciales telles que Zuckuss'snare rifle (le fusil pour prendre au piège de Zuckuss), All wrapped up (tout est réglé), We have a prisoner (nous avons un prisonnier), et IG-88 with riot gun (IG-88 avec le canon à émeute) pour capturer des personnages du côté lumineux .





Seul le côté obscur peut capturer; si le côté lumineux contrôle d'une manière ou d'une autre une carte qui permet la capture, le côté lumineux ne peut pas utiliser les fonctions de capture de cette carte. Il y a même des cartes d'objectif qui permettent au joueur du côté obscur de commencer la partie avec un captif (par exemple, Carbon chamber testing : vérification de la chambre de carbone ou les objectifs du côté lumineux Rescue the princess : sauvez la princesse et You can either profit by this :vous pouvez soit tirer avantage de ceci ...).



Le côté obscur peut capturer seulement des cartes du côté lumineux . (Cependant, les deux joueurs peuvent voler des cartes de l'adversaire, ce qui est différent de la capture) .

Chaque fois qu'une règle ou une carte dit qu'un personnage est capturé, le joueur du côté obscur doit immédiatement choisir une de ces trois options :

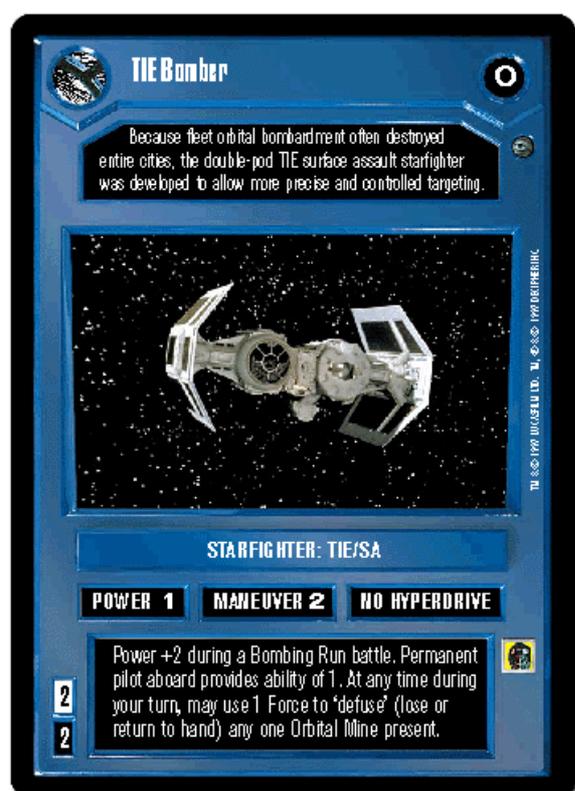
- La saisie : vos chasseurs de prime et/ou vos guerriers à la même localisation peuvent appréhender (mettre en état d'arrestation) un des personnages capturés pour chacun d'entre eux; ce personnage est maintenant un captif et est placé à l'endroit sous le chasseur de primes ou sous le guerrier qui est maintenant son escorte. Voir **captives - escorting (captifs - escorte)** .

- L'emprisonnement : si la capture survient dans une prison quelconque, vous pouvez emprisonner un nombre quelconque de personnages capturés là; ces personnages deviennent des captifs emprisonnés et sont placés à l'endroit sous cette prison . Voir **captives – imprisoned (captifs – emprisonnés)** .

- Evasion : tout captif ni arrêté, ni emprisonné, s'évadera vers la pile de cartes utilisées du joueur du côté lumineux .

Un personnage capturé est sur la table seulement pour les règles, les actions ou les conditions qui se réfèrent spécifiquement aux cartes capturées . En plus, un personnage capturé unique (•) ou autorisé en nombre restreint (••, •••) compte néanmoins pour les restrictions spécifiées par les règles d'unicité et de personnes .

Tout captif peut être affecté par le texte qui spécifie " toutes les cartes " ou " tous les personnages " parce que ces cartes ne " choisissent " pas le captif comme une cible . Par un captif peut être perdu du fait d'une carte TIE bombing (bombardement TIE), Thermal detonator (détonateur thermique), Concussion grenade (grenade à concussion), ou une carte d'interruption telle que Debris zone .





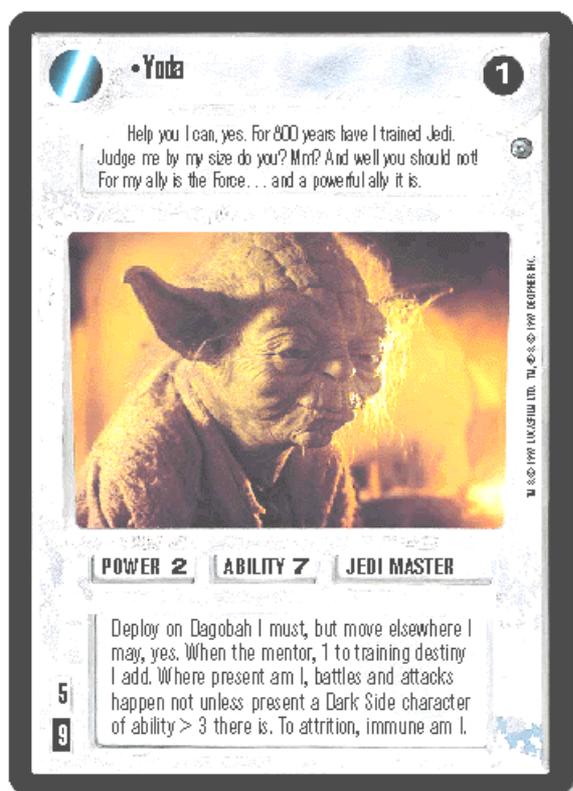
Voir **all cards** (**toutes les cartes**) . Il devrait être noté qu'un personnage emprisonné est traité un peu différemment . Voir **captives-imprisonned** (**captifs – emprisonnés**) .

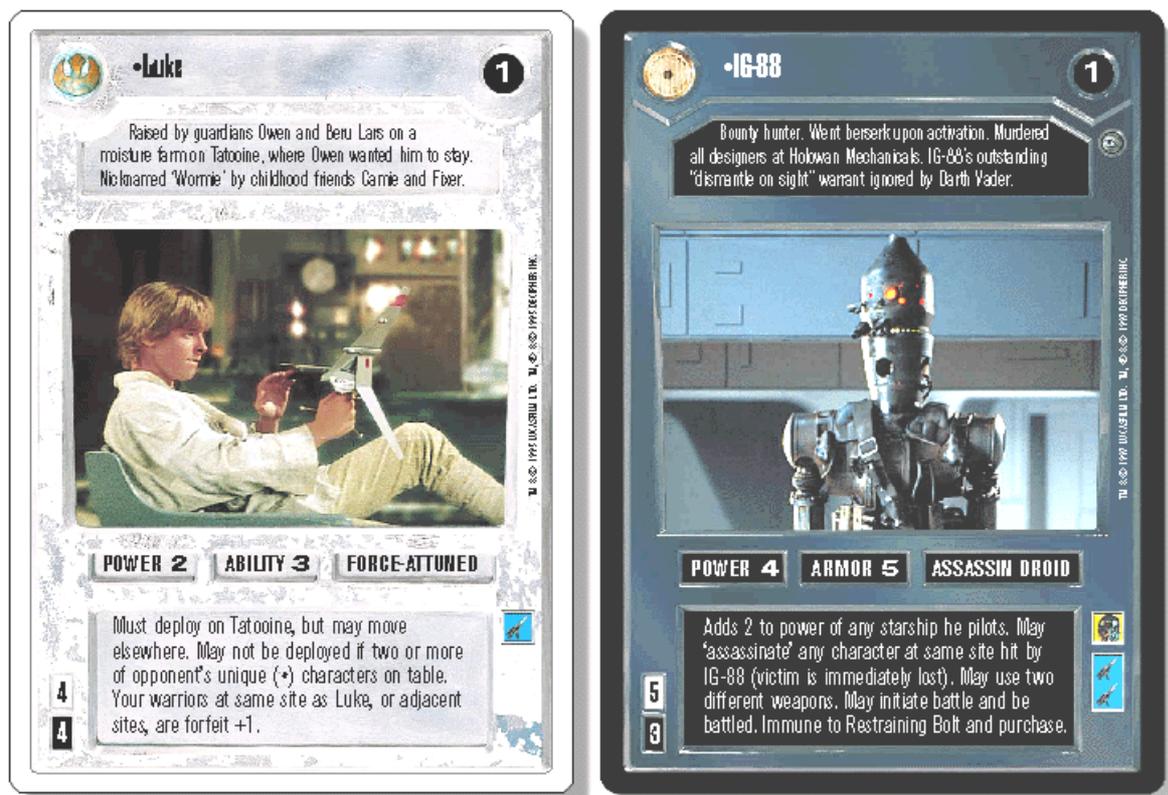
Pour tout autre usage, une carte capturée n'est pas considérée comme étant sur la table .

Toutes les cartes non-personnage déployées ou portées par un personnage qui est capturé continuera à compter envers les restrictions spécifiées par les règles d'unicité et de personne, mais sinon, ne sont pas considérées comme étant sur la table . Elles sont inutilisables et ne peuvent pas être sujettes à toute autre règle, action ou condition . L'exception à ceci est toute carte qui opère spécifiquement quand elle est sur un captif (par exemple, la carte Bounty : la prime) qui continuera à fonctionner normalement . Ces cartes reviendront à leurs fonctions normales si ce personnage est libéré plus tard .



Toute carte de personnage qui est en train d'être portée par un personnage qui est capturé (par exemple, Yoda est dans le Luke's backpack (sac à dos de Luke) quand Luke est capturé par la carte IG-88's riot gun : le canon anti-émeute de IG-88) est considérée comme étant aussi capturée, mais n'est plus considérée comme étant " portée " .



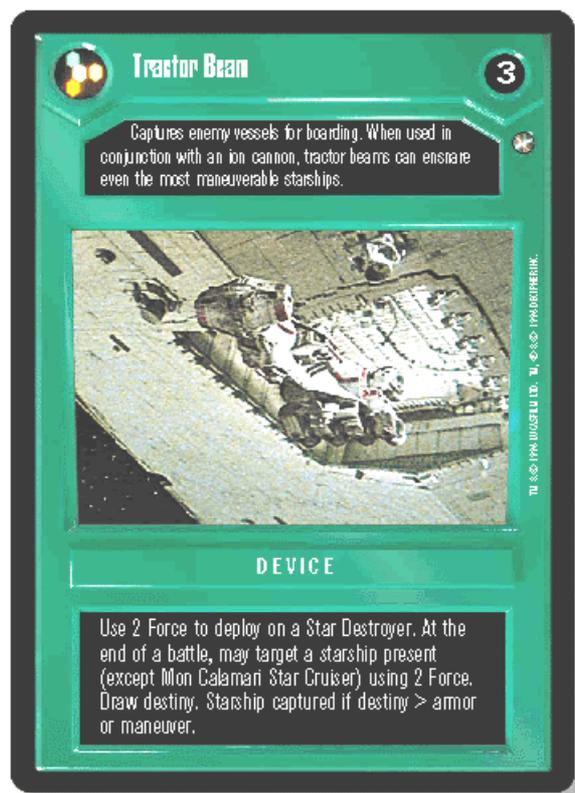


Les deux captifs nécessiteraient d'être assignés à des escortes différentes et les deux nécessiteraient d'être secourus individuellement .

Les effets utinni qui visaient un captif avant que ce personnage ne devienne capturé continuent à agir comme auparavant . Un jedi test inachevé se " souviendra " d'un apprenti capturé (ou d'un mentor) d'une telle façon que quand il aura été libéré, l'apprenti (ou le mentor) pourra reprendre le Jedi training (l'entraînement jedi) là où il ou elle s'était arrêté . Voir **captives – frozen (captifs – gelés)** .

Capturing starships (vaisseaux spatiaux capturés)

Les joueurs du côté obscur peuvent utiliser les rayons tracteurs pour capturer les vaisseaux spatiaux du côté lumineux .



Seul le côté obscur peut capturer; si le côté lumineux contrôle d'une manière ou d'une autre une carte qui permet la capture, le côté lumineux ne peut pas utiliser les fonctions de capture de cette carte. Le côté obscur peut capturer seulement des vaisseaux spatiaux du côté lumineux.

Quand votre rayon tracteur capture un vaisseau spatial, placez ce vaisseau sous la carte sur laquelle le rayon tracteur est déployé. Un vaisseau spatial capturé est sur la table seulement pour les règles, les actions ou les conditions qui se réfèrent spécifiquement aux vaisseaux spatiaux capturés. En plus, un vaisseau spatial capturé unique (•) ou autorisé en nombre restreint (••,•••) compte néanmoins pour les restrictions spécifiées par les règles d'unicité.

Pour tout autre usage, un vaisseau spatial capturé n'est pas considéré comme étant sur la table.

Pour tout autre usage, une carte capturée n'est pas considérée comme étant sur la table.

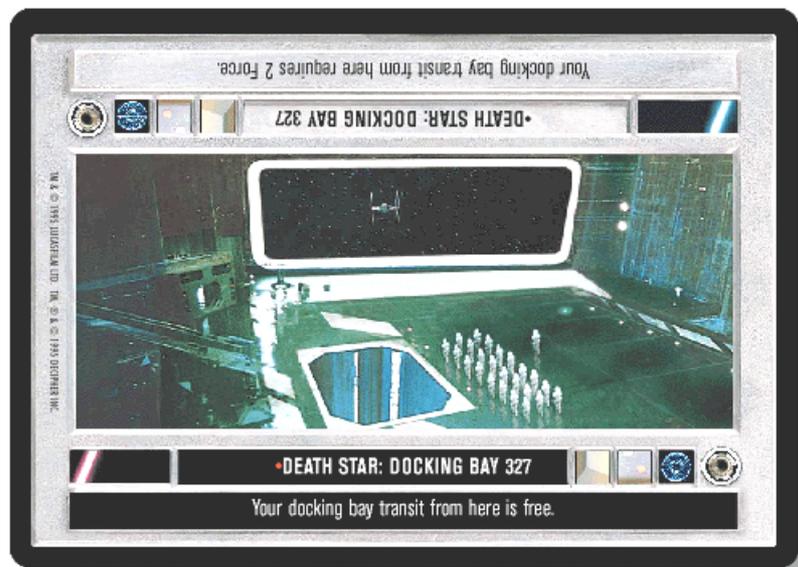
Toute carte déployée ou portée par le vaisseau spatial capturé (y compris les pilotes permanents uniques) continuera à être sur la table pour les règles de personne et d'unicité seulement (à moins qu'elle ne se réfère aux vaisseaux spatiaux capturés). Bien qu'aucune nouvelle carte ne puisse se déployer sur ou viser le vaisseau spatial capturé, les effets utinni ou les autres cartes qui visaient le vaisseau spatial (ou les cartes à bord de celui-ci) avant qu'il ne devienne capturé continuent à agir comme auparavant.

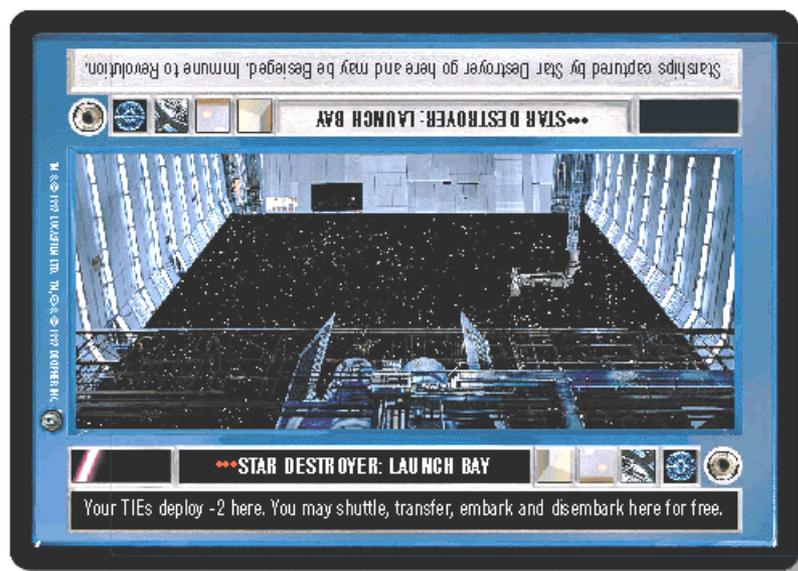
Tous les personnages du côté lumineux à bord du vaisseau spatial capturé sont simplement "pris au piège" (pas capturés). Aucun personnage (de l'un ou l'autre joueur) ne peut embarquer sur le vaisseau spatial capturé.

Vous pouvez utiliser la carte Besieged pour essayer d'éliminer les personnages du côté lumineux à bord d'un vaisseau spatial capturé. Chaque fois qu'un vaisseau spatial capturé n'a pas de personnage du côté lumineux à bord (des pilotes permanents ne sont pas des personnages), vous le volez immédiatement (relocalisez-le à votre côté de la carte de localisation appropriée); voir **stealing** (voler).



Si le vaisseau spatial capturé est sous un site (par exemple Death star: docking bay 327, L'étoile de la mort : aire de mise à quai 327 ou Star destroyer: Launch bay, Destroyer stellaire : aire de lancement), les personnages sur le vaisseau spatial capturé peuvent débarquer là gratuitement , mais seulement si le côté lumineux contrôle ce site.





Si tous les personnages de l'adversaire à bord débarquent, le côté obscur le vole .

Si votre rayon tracteur est annulé, toutes les cartes placées sous le destroyer stellaire, Destroyer launch bay, ou Death star: docking bay 327 concernées sont libérées et retournent au côté lumineux du système ou du secteur (ou à la pile de cartes utilisées, au choix de votre adversaire) . Si une carte avec des vaisseaux spatiaux capturés placés en dessous d'elle est retirée de la table (par un moyen quelconque), ces vaisseaux spatiaux capturés (et tout ce qui est déployé sur ou qui est à bord d'eux) sont perdus .

Carbon Chamber Testing (vérification de la chambre de carbone)



Lorsque vous déployez un rebelle (en tant que prisonnier) au site Security tower (la tour de sécurité) au début de la partie, ignorez toutes les restrictions de déploiement listées dans le texte de jeu de ce personnage .

La carte Prisoner 2187 (Prisonnier 2187) est le seul rebelle qui ne peut pas être utilisé comme rebelle de départ pour cet objectif . Si le seul rebelle dans le jeu de l'adversaire au début du jeu est la carte Prisoner 2187 (Prisonnier 2187) , alors cet objectif se joue (pour le reste de la partie) comme s'il n'y avait pas de rebelle dans le jeu du joueur du côté lumineux .

Carbonite Chamber Console (la console de la chambre de carbonite)

Se déploie sur le site Carbonite Chamber (chambre de carbonite). Ajoute 3 à la destinée pour la carte Carbon-Freezing (congélation au carbone).



Aussi, une fois durant chacun de vos tours, vous pouvez utiliser un point de Force pour prendre un Ugnught, une carte Prepare The Chamber ou une carte Carbon Freezing dans votre main depuis la pile de cartes de réserve; remélangez les cartes.

Card type (type de carte)

Chaque fois que le texte de jeu sur une carte utilise la proposition spécifique "card type" : (type de carte), (par exemple la carte Hiding in The Garbage : la cache dans les ordures), de telles références se réfèrent aux icônes utilisées dans le coin en haut et à gauche des cartes.

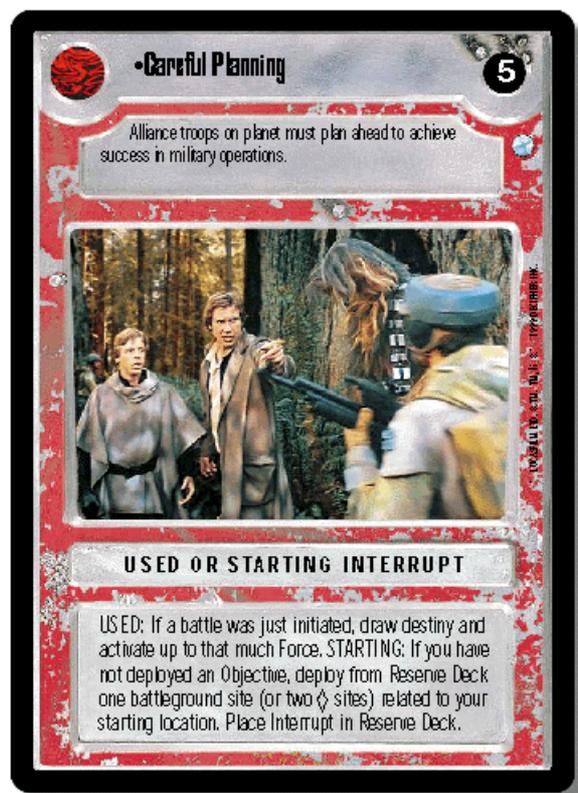


Les sites, les systèmes et les secteurs qui n'ont pas d'icône en haut et à gauche, partagent le type de carte de "localisation".

Card with ability (carte avec une habileté)

Une carte avec une habileté est une carte avec une habileté plus grande que zéro . Voir **droid**, **highest ability character (personnage avec la plus grande habileté)** .

Careful planning (Planification prudente)



Le texte de départ de cette carte est conçu pour signifier "Déployez de la pile de cartes de réserve un site de terrain de bataille ou déployez depuis la pile de cartes de réserve deux \diamond sites de bataille terrestre".

La (ou les) localisation (s) déployée (s) doivent être des terrains de bataille terrestre immédiatement après son (ses) déploiement (s).

Carrying (porter)

Chaque fois qu'une carte porte une autre, vous indiquez ceci en plaçant la carte portée sous la carte portante.

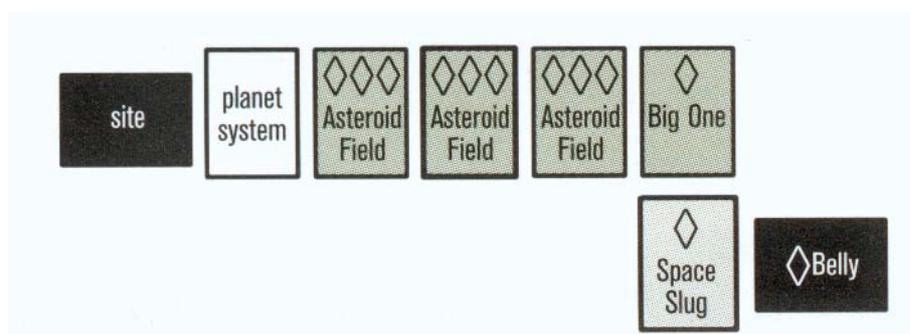
Cave rules (les règles de la grotte)

Le site The Big One : Asteroid Cave or Space Slug Belly (le Gros : la Grotte de l'astéroïde ou le ventre de la limace de l'espace) est une localisation spéciale qui doit se déployer adjacente au secteur Big One (le Gros) comme montré ci-dessous.





Normalement cette localisation est une grotte d'astéroïdes (site de planètes). Cependant, quand une créature de type limace de l'espace est présente au secteur connexe de la carte Big One (le Gros), la localisation glisse à côté de la limace de l'espace et devient un ventre de la limace de l'espace (site de créatures).



Quand ce site est un ventre, les chasseurs stellaires ne peuvent pas atterrir ou décoller si la bouche de la limace dans l'espace est "fermée" (comme défini par le texte de jeu de la limace de l'espace). Si la limace de l'espace est perdue, toutes les cartes dans le ventre sont aussi perdues et le site alors glisse à côté à côté du secteur Big One, redevenant une grotte. Que le site soit une grotte ou un ventre, il est toujours considéré comme connexe au secteur Big One (le Gros) et les personnages, les véhicules, les créatures peuvent s'y déployer normalement.

Chall Bekan

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

Character (personnage)

Un type de cartes du côté lumineux ou du côté obscur qui représente un rebelle, un impérial, un alien, un droïde ou un maître Jedi . Quelques personnages représentent plus qu'une de ces choses; par exemple, Chewbacca (dans l'extension A new hope) est à la fois un rebelle et un alien .



Les personnages ont une vitesse terrestre de 1 à moins que cela ne soit spécifié autrement .
 "Personnage" est un terme de jeu qui se réfère seulement aux cartes du type personnage . Bien que des cartes d'autres types (par exemple, des vaisseaux spatiaux, des véhicules créatures) fournissent parfois une habileté, ce ne sont pas des personnages . (voir **permanent pilot : pilote permanent** .)



Name : nom

Icon : icône

Ability : habileté

Power : puissance

Deploy cost : coût de déploiement

Forfeit value : valeur de perte

Destiny number : nombre de destinée

Lore : légende

Force sensitivity : sensibilité à la Force

Additional icons : icônes additionnelles

Game text : texte de jeu

Character - Dark Jedi (personnage - Jedi obscur)

Un Jedi obscur est le sous type utilisé pour représenter des personnages du côté obscur d'une habileté de 6 ou plus. Ce terme collectif inclut ainsi toutes les cartes du type " Dark Jedi " (" Jedi obscur ") en plus de tous les " Dark Jedi Masters " (" maîtres Jedi obscurs ") .

Il devait être noté qu'un Dark Jedi (Jedi obscur) n'est pas un " Jedi " et ne peut pas être visé par un texte qui vise seulement les Jedis (telle qu'une carte retournée Tatooine : City Outskirts, Tatooine : la banlieue de la ville) .



Si votre Dark Jedi (Jedi obscur) est passé du côté lumineux (tel qu'avec la carte Anakin Skywalker), il sera alors un Jedi .



Character - Dark Jedi Master (personnage - maître Jedi obscur)

Un type de personnages du côté obscur, comme indiqué par l'icône dans le coin en haut et à gauche de la carte de personnage. Référez-vous à la couverture intérieure de votre glossaire ou de votre livret de règles pour une liste des icônes.

Une carte Dark Jedi Master (maître Jedi obscur) représente un niveau de sensibilité à la Force qui indique une maîtrise de l'habileté d'un Dark Jedi (représentée dans le jeu par un niveau d'habileté de 7) .

L'icône de Force circulaire distinctive indique qu'un Dark Jedi Master (maître Jedi obscur) peut canaliser le flux de la Force et est un allié précieux pour le côté obscur . Une telle icône signifie que quand vous activez la Force durant la phase d'activation, chaque Dark Jedi Master (maître Jedi obscur) que vous avez en jeu ajoute 1 à la Force que vous générez normalement pour vous même (c'est à dire modifie le point de Force supplémentaire que vous obtenez après avoir collecté toutes les icônes de Force situées sur les localisations) . Cette icône n'est pas connectée à une localisation d'une façon quelconque et à ce titre, elle n'est pas affectée par l'habileté d'un Nudj pour annuler des icônes de Force, ne peut pas être " égalée " par la carte B'omarr Monks (moine B'omarr) et n'affecte pas le statut de " terrain de bataille " d'une localisation .



Character - deployment (personnage - déploiement)

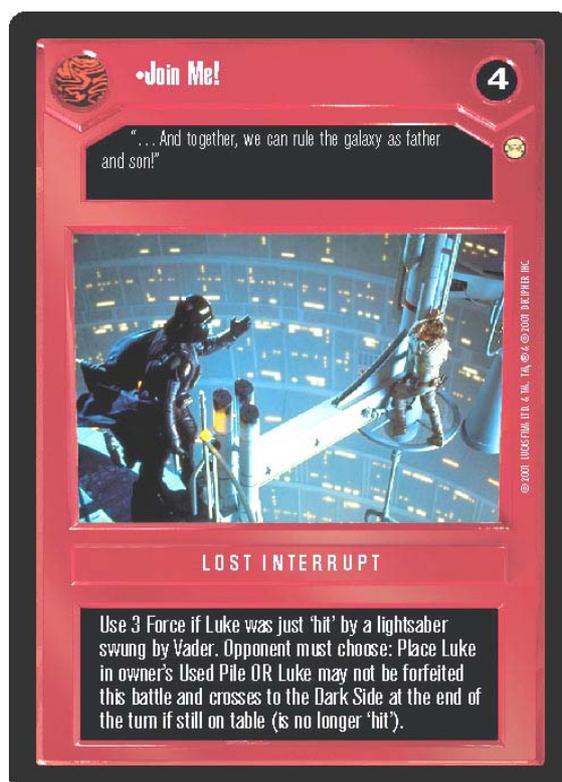
Durant votre phase de déploiement, vous pouvez déployer une carte de personnage depuis votre main vers une localisation s'il y a des icônes de votre côté de cette localisation ou si vous avez déjà une présence à cette localisation.

Un personnage peut se déployer à un site ou à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial (avec une capacité suffisante) à un site en suivant ces règles. Un personnage peut seulement se déployer à un système ou à un secteur de nuages ou à un secteur d'astéroïdes s'il se déploie à bord d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule à cette localisation (voir **starship - deploying on or aboard : vaisseau spatial - déploiement sur ou à bord**).

Des textes de cartes ou des caractéristiques (par exemple un espion) vous permettent de déployer des personnages à un endroit où vous n'avez pas de présence et vous n'avez pas d'icône de Force sur votre côté de la localisation. De nombreuses cartes vous permettent de déployer d'ailleurs que depuis votre main tel que depuis votre pile de cartes de réserve. Ce sont des exceptions aux règles générales .

Character - Jedi (personnage - Jedi)

Un Jedi est le sous type utilisé pour représenter des personnages du côté lumineux d'une habilité de 6 ou plus. Ce terme collectif inclue ainsi toutes les cartes du type " Jedi Knight " (" chevalier Jedi ") en plus de toutes les cartes de " Jedi Masters " (" maîtres Jedi "). Si votre Jedi passe au côté obscur (tel que avec la carte Join Me ! rejoins moi !), il sera alors un Dark Jedi (Jedi obscur).



Character - Jedi Knight (personnage - chevalier Jedi)

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

Il devrait être noté qu'un chevalier Jedi n'est pas un " Dark Jedi " (" Jedi obscur ") et ne peut pas être visé par un texte qui vise seulement les Dark Jedis (Jedis obscurs). Si votre chevalier Jedi passe au côté obscur (telle qu'avec la carte Epic Duel : duel épique ou la carte Join Me ! : rejoins moi !), il est maintenant un Dark Jedi (Jedi obscur) .



Character - Jedi Master (personnage - maître Jedi)

Un type de personnage du côté lumineux comme indiqué par l'icône sur le coin en haut et à gauche de la carte du personnage. Référez vous à la couverture intérieure de votre glossaire ou de votre livret de règles pour une liste des icônes. La carte Jedi Master (maître Jedi) représente un niveau de sensibilité à la Force qui indique une maîtrise de l'habileté Jedi (représentée dans le jeu par un niveau d'habileté de 7).

L'icône de Force circulaire distinctive indique qu'un maître Jedi (obscur) peut canaliser le flux de la Force et est un allié précieux pour votre côté. Une telle icône signifie que quand vous activez la Force durant la phase d'activation, chaque maître Jedi (obscur) que vous avez en jeu ajoute 1 à la Force que vous générez normalement pour vous même (c'est à dire modifie le point de Force supplémentaire que vous obtenez après avoir collecté toutes les icônes de Force situées sur les localisations). Cette icône n'est pas connectée à une localisation d'une façon quelconque et à ce titre, elle n'est pas affectée par l'habileté d'un sleen pour annuler des icônes de Force, ne peut pas être "égalée" par la carte B'omarr Monks (moine B'omarr) et n'affecte pas le statut de " terrain de bataille " d'une localisation .



Character type (type de personnage)

Un personnage peut seulement être considéré comme non character type (n'appartenant pas à un type de personnage) si il ne dispose pas de l'icône du type personnage. Ainsi Arica, qui a à la fois une icône impériale et une icône alien ne peut pas être visée comme soit un non alien ou soit un non imperial.



Character with ability (personnage avec une habileté)

Les textes de jeu suivants supposent de viser un personnage avec une habileté et ainsi ne peuvent pas viser un personnage droïde :

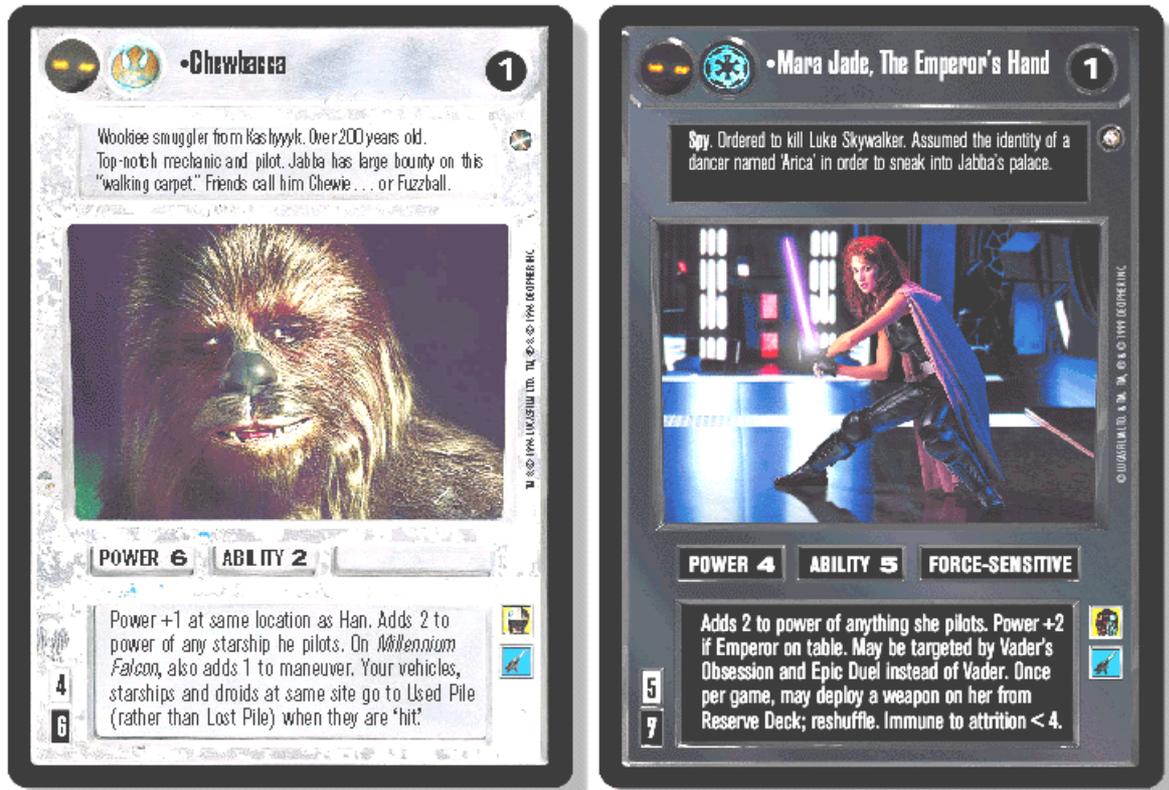
"(Vise un) personnage. Tirez une destinée. Si la destinée $>$, $<$, $=$ à l'habileté, alors, ..."

"personnage d'une habileté $<$, $>$, $=$ (valeur)", "(vise votre) personnage avec l'habileté la plus haute...).

Voir aussi **droid (droïde)** .

Character with dual icon (personnage avec deux icônes)

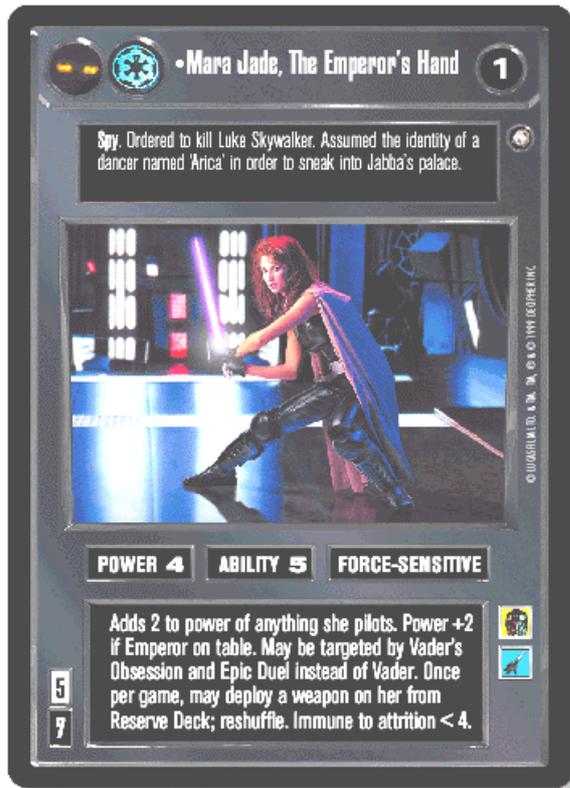
Certains personnages ont plus q'une icône de type de personnage . Par exemple, Chewbacca de l'extension A new hope (Un nouvel espoir) est à la fois un alien et un rebelle . Aussi, Mara Jade, the emperor's hand (Mara Jade, la main de l'empereur) du produit Jabba'spalace enhanced (le palais de Jabba renforcé) est à la fois un alien et un impérial .



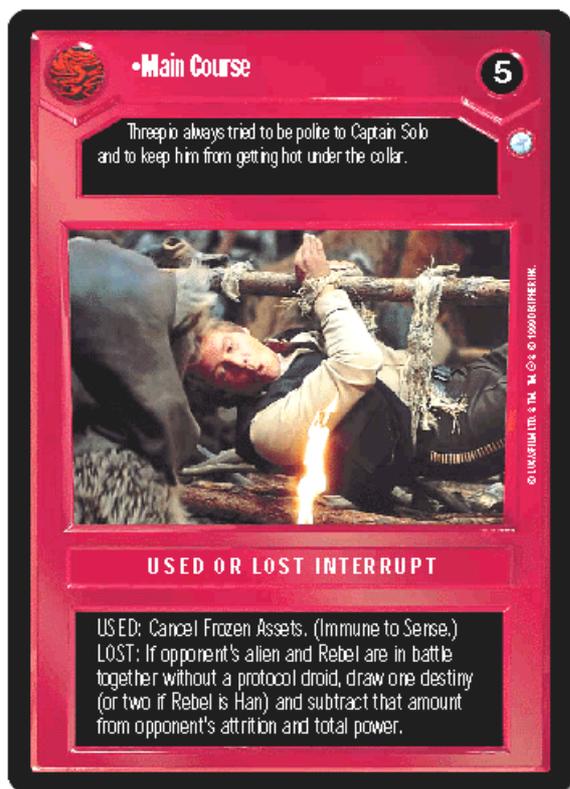
Quand une action contrôle un type de personnage spécifique de telles cartes, appliquez simplement la carte nécessaire à l'icône du personnage requis simplement .

Par exemple, l'effet du côté obscur Scum and villainy (le rebut et la bassesse) dit " Quand toute votre habileté sur la table est fournie par des aliens . " Si Mara Jade est sur la table, elle est une carte avec une habileté . Le contrôle devient alors simplement " Mara est elle un alien ? " Elle l'est, aussi la carte Scum and villainy (le rebut et la bassesse) peut fonctionner normalement quand Mara est sur la table .

La carte None shall pass (personne ne passera), d'un autre côté, dit " et que vous n'avez pas d'impérial à un site du palais de Jabba . " Avec Mara Jade à un site du palais de Jabba dans ce cas, le contrôle serait " Mara Jade est elle un impérial ? " Elle l'est, ainsi, la carte None shall pass (personne ne passera) ne peut être jouée .



Notez qu'un personnage avec deux icônes ne compte pas comme deux personnages . Ainsi, par exemple, le joueur du côté obscur ne peut pas jouer la carte Main course : plat de résistance (qui dit " Si un alien de l'adversaire et un rebelle sont dans une bataille ensemble ") contre un Chewbacca isolé .



Characteristics (caractéristiques)

En plus d'attributions communes (par exemple le coup de déploiement, l'habilité, les icônes), de nombreuses cartes ont des propriétés additionnelles concernant le jeu appelées characteristics : caractéristiques (par exemple leader, trooper : soldat, Wookiee, female : femelle, dejarik) .

Les caractéristiques sont imprimées sur les cartes, soit dans le titre de la carte, le texte de jeu ou la légende.

Le texte mis en majuscule, en italique et en gras n'a pas d'impact sur le cours du jeu. Plusieurs autres cartes ou règles se réfèreront alors à cette caractéristique (et parfois, peuvent même la définir). Par exemple les règles concernant les groupes de recherche se réfèrent à la caractéristique scout : éclaireur alors que la carte d'objectif " ISB Operations " (" opérations ISB ") définit la caractéristique agent ISB.



Le contexte et le type des cartes déterminent si un mot définit véritablement une caractéristique ou pas (par exemple l'expression " Ailier du Leader Or " dans la légende de Pops est une référence à un personnage différent et ne fait pas de Pops un leader, et la carte de vaisseau spatial Red Leader In Red 1 : chef rouge dans rouge 1 ne fait pas de ce vaisseau spatial un leader comme c'est un caractéristique spécifique aux personnages.)



Voici une liste de caractéristiques qui peut être trouvée sur des cartes et liste pour quel type de cartes elles sont spécifiques . Si un terme référencé n'est ni une caractéristique, ni un nom de personnage, alors c'est une référence au titre exact de la carte.

La liste montre quel mot clé(s) sont des **caractéristiques**, et à quelle catégorie de cartes ils sont applicables. Référez vous à l'entrée "**characteristics**" ("**caractéristiques**") pour une description supplémentaire. Notez aussi qu'il peut être fait référence au " non- " de toute caractéristique.

admiral (amiral)	Character (personnage)
biker scout trooper (soldat éclaireur à moto)	Character (personnage)
Black sun agent : agent du soleil noir (voir l'objectif Agents of the Black sun : agents du soleil noir)	Character (personnage)
blaster rifle (fusil blaster)	Weapon (or permanent weapon) : arme (ou arme permanente)
blaster (fusil)	Weapon (or permanent weapon) : arme (ou arme permanente)
bomber (bombardier)	Starship (vaisseau spatial)
bounty hunter (chasseur de primes)	character (personnage)
cannon (canon)	Weapon (arme)
Cloud City trooper (soldat de la cité des nuages)	Character (personnage)
commander (commandeur)	Character (personnage)
Coruscant guard (garde de Coruscant)	Character (personnage)

Death Star trooper (soldat de l'étoile de la mort)	Character (personnage)
dejarik (dejarik)	Interrupt or Effect (interruption ou effet)
Droid Control Ship (vaisseau de contrôle droid)	Starship (vaisseau spatial)
Echo Base trooper (soldat de la base écho)	Character (personnage)
enclosed (all starships are considered to be enclosed) : fermé (tous les vaisseaux spatiaux sont considérés comme fermés)	Starship (vaisseau spatial)
enclosed (fermé)	Vehicle (véhicule)
Female : femelle (voir l'entrée gender : genre)	Character (personnage)
gambler (joueur)	Character (personnage)
gangster (gangster)	Character (personnage)
gender (male, female) : sexe (mâle, femelle)	Character (personnage)
general (général)	Character (personnage)
gunner (canonnier)	Character (personnage)
Handmaiden (servante)	Character (personnage)
hologram (hologramme)	Interrupt or effect (interruption ou effet)
Imperial (starship) : Impérial (vaisseau spatial)	Starship (vaisseau spatial)
information broker (indicateur)	Character (personnage)
ion cannon (canon à ions)	Weapon (arme)
ISB agent (see objective ISB Operations / Empire's Sinister Agents) : agent ISB (voir l'objectif Opérations ISB / les agents sinistres de l'empire)	Character (personnage)
Jedi council member (membre du conseil Jedi)	Character (personnage)
laser cannon (canon laser)	Weapon (vaisseau spatial)
laser cannon battery (batterie de canons laser)	Weapon (vaisseau spatial)
leader (chef)	Character (personnage)
lightsaber (sabre laser)	Weapon (or permanent weapon) arme (arme permanente)
Male (voir l'entrée gender : genre)	Character (personnage)
miner (gas miner, Tibanna Gas miner) : mineur (mineur de gaz, mineur de gaz Tibanna)	Character (personnage)
missile (missile)	Weapon (vaisseau spatial)
moff	Character (personnage)
musician (musicien)	Character (personnage)
operative (see Glossary definition) : agent secret (voir la définition du glossaire)	Character (personnage)
proton torpedoes (torpilles à protons)	Weapon (personnage)
race (Jawa, Tusken Raider, Wookiee, Corellian, Ewok, Ugnaught, Abyssin, etc) : race	Character (personnage)

Rebel (starship) : rebelle (vaisseau spatial)	Starship (vaisseau spatial)
rebel trooper (soldat rebelle)	Character (personnage)
renegade planet (see Objective Local Uprising / Liberation) : planète renégate (voir l'objectif : soulèvement / libération)	Localisation (localisation)
rifle (fusil)	Weapon (or permanente Weapon) arme (ou arme permanente)
Royal Naboo Security (garde de la sécurité royale de Naboo)	Character (personnage)
r-unit (see Glossary definition) : unité-r (voir définition du glossaire)	Character (personnage)
sandtrooper (soldat des sables)	Character (personnage)
scout (éclaireur)	Character (personnage)
Senator (sénateur)	Character (personnage)
ship-docking capability (capacité d'amarrage à un vaisseau)	Starship (vaisseau spatial)
smuggler (contrebandier)	Character (personnage)
snowtrooper (soldat des neiges)	Character (personnage)
spy (espion)	Character (personnage)
squadron designations: désignation de l'escadron (se référer à l'entrée du supplément au glossaire)	Character, Starship, vehicle (personnage, vaisseau spatial, véhicule)
stormtrooper (soldat d'assaut)	Character (personnage)
subjugated planet (see Objective, Local Uprising / Liberation) planète subjuguée (voir la carte d'objectif soulèvement local / libération)	Localisation (localisation)
tax collector (percepteur)	Character (personnage)
thief (voleur)	Character (personnage)
Trade federation (fédération commerciale)	Character (personnage)
trooper (soldat)	Character (personnage)
trooper guard (garde)	Character (personnage)
turbolaser battery (batterie turbolaser)	Weapon (vaisseau spatial)

Il peut être aussi fait référence aux attributs de cartes suivants par le texte de jeu :

- **card back** (Light Side, Dark Side) : **envers des cartes** (côté lumineux, côté obscur).
- **card category** (character, weapon, starship, Admiral's Order, location etc) : **catégorie de cartes** (personnage, arme, vaisseau spatial, instruction d'amiral, localisation, etc).
- **card type: type de carte** (même chose que la catégorie de cartes, excepté pour les personnages qui sont des aliens, des impériaux, des rebelles et des droïdes et les localisations qui sont des systèmes, des sites et des secteurs).
- **card subtype: sous-type** de carte (jedi, maître jedi obscur, astromech, artillerie, TIE, TIE/ln, ailes-X, bantha, AT-ST, voiture des nuages, cargo, navette lambda, droïde de maintenance, secteur d'astéroïdes, etc).
- **icons: icônes** (pilote, arme permanente, icônes de Force, lien scomp, extérieur, extension, etc ...).
- **unique or restricted** (unique ou utilisée en nombre restreint).

• **statistics** (destiny, deploy, power, ability, forfeit, parsec number etc) : **statistiques** (destinée, déploiement, puissance, habilité, comptabilisation en valeur de perte, nombre de parsecs, etc).

card state (missing, undercover, captured, just lost, just forfeited etc) : **état de la carte** (porté disparu, clandestin, capturé, qui vient juste d'être perdue, qui vient juste d'être comptabilisée en valeur de perte etc ...).

Par exemple la carte Nien Nunb se réfère au Général Calrissian.



Un coup d'œil sur la liste montre que ce n'est pas une caractéristique (bien que général est une caractéristique, dans ce cas ce texte se réfère spécifiquement au Général Calrissian), et ce n'est pas non plus le nom de la personne (Lando) - en tant que telle, elle se réfère spécifiquement au titre de la carte Général Calrissian et fonctionnera seulement avec ce titre de la carte, pas pour un général quelconque et pas pour une version quelconque de la personne de Lando.

Charming To The Last (charmante jusqu'au bout)



Cette carte d'interruption doit viser un rebelle d'une habileté supérieure > 2 et ainsi ne peut pas viser la carte •Leia du Jedi Pack (le jeu des Jedi).

Chasm (l'abîme)

Voire l'équivalent du côté obscur, **Abyss**.

Chewbacca



Pouvoir de +1 à la même localisation que Han. Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il pilote le Falcon (le faucon), ajoute aussi 1 à la manœuvre. Vos véhicules, vos vaisseaux et vos droïdes au même site vont à la pile de cartes utilisées (plutôt que la pile de cartes perdues), quand il sont "touchés".

Voir **characters with dual icons** (**personnages avec des icônes doubles**) .

Chewie, enraged (**Chewie, enragé**)



Ce personnage est un Wookiee.

Chief Bast (le chef Bast)



Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Pouvoir de +1 au même site que Tarkin. Si une bataille venait juste d'être initiée où Bast était à bord d'un vaisseau spatial, il peut "évacuer" (se relocaliser) avec tout autre personnage non droïde présent vers un site connexe. Cet impérial ne peut pas évacuer un site par "lui même", il doit accompagner un autre personnage du côté obscur présent. Cette évacuation est gratuite.

Chief Chirpa (Chef Chirpa)



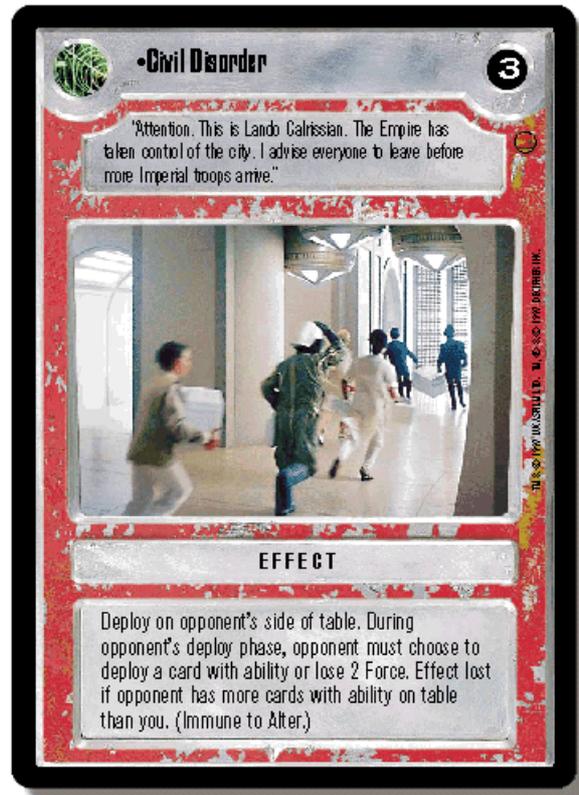
Ce personnage est un **Ewok** .

Chief Retwin (chef Retwin)



Peut utiliser 3 points de Force pour " se cacher " (être exclu) de la bataille . Peut utiliser 2 points de Force pour viser un équipement ou une arme présents qui se déploie sur un site . Tirez une destinée . Si la destinée > au coût de déploiement de la cible, la cible est perdue . Cet impérial peut viser toute arme ou tout équipement déployé sur un site (y compris les armes et les équipements "déplaçables" tels que des seekers), mais ne peut pas viser les cartes déployées sur un personnage, un véhicule ou un vaisseau spatial à un site.

Civil disorder (désordre civil)



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

Clak'dor VII

Côté lumineux (1) : si vous occupez, chaque personnage Bith a une destinée de +2.

Côté obscur (0) : si vous contrôlez, chaque personnage Bith a une destinée de -1 et la carte Ghhhk a un pouvoir de +2 dans les batailles à un holosite.



Les modificateurs de destinées sur cette localisation de système affectent toutes les cartes de personnages Bith (des deux joueurs) qu'ils soient sur la table ou tirés pour la destinée.

Close Air Support (support aérien rapproché)



" Votre Z-95 occupe un système ou un secteur de nuages " signifie que vous devez occuper la localisation, et que le Z-95 doit avoir lui-même une présence (telle qu'un pilote permanent), ou ait une présence à son bord (telle qu'une carte de personnage) .

Cloud city location deployment (déploiement des localisations de Cloud city)

Tous les sites de Cloud city sont connexes à Bospin et ainsi peuvent être déployés même si le système planétaire Bospin et le secteur Bospin : cloud city ne sont pas sur la table.



La disposition du système de Bospin est montrée ci dessous . Les sites extérieurs sont placés entre le premier site d'aire d'arrimage (soit la plate forme Est, soit la plate forme 327) et les secteurs extérieurs .

Utilisez 2 points de Force pour déployer sur votre guerrier à un site de la cité des nuages. Peut viser un personnage ou une créature en utilisant deux points de Force. Tirez une destinée. La cible est touchée (et ne peut pas être utilisée pour satisfaire l'attrition), si la destinée est > à la valeur de défense.

Cette arme peut être transférée à un autre personnage seulement quand ce personnage est à un site de la cité des nuages (voir **weapons-transferring : armes-transferts**).

Cloud City Sabacc (le Sabacc de la cité des nuages)



Cette carte d'interruption vous permet de gagner un chasseur stellaire mais pas un escadron (voir **squadrons : escadrons**).

Cloud sectors (secteurs de nuages)



Les secteurs de nuages se déploient sur n'importe quel système planétaire (excepté un système planétaire annihilé). Ils sont placés entre la localisation du système et ses sites connexes, et représentent des "altitudes" variées d'espace aérien au dessus de la surface de la planète. Les chasseurs stellaires, les véhicules de navette, les voitures des nuages et les vaisseaux de patrouille peuvent se déployer, se battre et se déplacer dans les secteurs des nuages. (Les vaisseaux spatiaux capitaux, excepté ceux qui se déploient et se déplacent comme un chasseur stellaire, ne le peuvent pas.) Trois types de mouvement régulier (chacun requérant un point de Force) sont permis:

- . De système à secteur : un chasseur stellaire peut se déplacer d'une localisation de système planétaire au secteur de nuage adjacent (et vice versa).
 - . De secteur à secteur : un chasseur stellaire, un véhicule de navette, une voiture des nuages ou un vaisseau de patrouille peuvent se déplacer jusqu'à deux secteurs de nuages en même temps (pour un point de Force).
 - . De secteur à un site : un chasseur stellaire, un véhicule de navette, une voiture des nuages ou un vaisseau de patrouille au secteur des nuages le plus bas en altitude (celui qui est le plus près des sites) peuvent atterrir ou décoller à partir de n'importe quel site extérieur connexe.
- Les secteurs de nuages augmentent de façon impressionnante le coup de l'atterrissage, du décollage, et du transport par navette :
- . Les vaisseaux spatiaux ne peuvent pas atterrir ou décoller directement entre le système et ses sites connexes (ils doivent "voler à travers" les secteurs de nuages).
 - . Chaque secteur de nuages ajoute cumulativement 1 au coût du déplacement par navette entre le système planétaire et ses sites connexes.

Les secteurs des nuages sont connexes au système planétaire où ils sont déployés et aux sites de cette planète. Ils font partie intégrante de la planète et prennent ainsi son nom (c'est à dire, les secteurs de nuages à Tatooine sont des localisations de Tatooine, devenant en fait "Tatooine: clouds", en français "les nuages de Tatooine"). Si la planète est annihilée, les secteurs des nuages qui s'y trouvent sont détruits (perdus).

Note du traducteur, Bepin: cloud city est une carte de secteur des nuages (voir **Bepin: cloud city**)

Voir **Sectors** et **Asteroid sectors** .

Les chasseurs stellaires, les véhicules de navette, les voitures des nuages et les vaisseaux de patrouille ne peuvent pas se déployer, se battre et se déplacer aux secteurs des nuages . (Les vaisseaux spatiaux capitaux, excepté ceux qui se déploient et se déplacent comme un chasseur stellaire, ne le peuvent pas .) Voir **movement – regular – sector movement** (**mouvement – régulier – déplacement dans un secteur**), **clouds** (**nuages**) .

Clouds (nuages)



Ce secteur soustrait 2 de la puissance et 2 de la manœuvre de chaque **squadron (escadron)** présent .

Collapsed (effondré)

Quand un site intérieur est "effondré" (par exemple par la carte Collapsing Corridor), toutes les cartes à ce site sont perdues et ses icônes de Force, son texte de jeu sont annulés.



Le site reste en jeu pour d'autres buts; cependant, chaque déploiement ou déplacement vers ou à partir de ce site requiert un point de Force additionnel. Un site effondré est "reconstruit" si l'un ou l'autre des joueurs déploie un nouvel exemplaire de ce site.

Le transit par les aires de mises à quai est permis vers et depuis une aire de mise à quai "effondrée". Le coût est de zéro (le texte de l'aire de mise à quai est annulé) + 1 point de Force (comme défini ci-dessus) + tous les autres modificateurs (tel que le texte sur l'autre aire de mise à quai) .

Voir **movement - regular - docking bay transit (mouvement - régulier - transit par une aire de mise à quai)**

Collision !

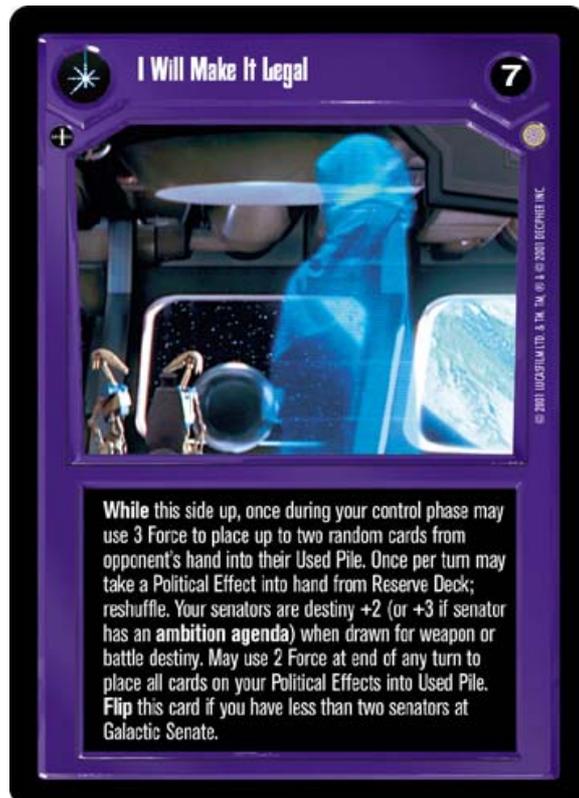
Utilisez un point de Force si l'adversaire a au moins 2 vaisseaux spatiaux présents au même système ou au même secteur. Tirez une destinée. Si la destinée est < au nombre de ces vaisseaux spatiaux, l'adversaire doit perdre l'un d'eux.

Colo Claw Fish : le poisson à griffes Colo



Cette carte vous permet d'échanger une carte tirée pour une destinée avec une carte empilée sur cet effet. La carte échangée n'est pas considérée comme ayant été tirée, et ne peut pas être modifiée par des cartes qui opèrent sur des cartes tirées pour la destinée. Tous les autres modificateurs applicables se transfèrent à la carte échangée, sans tenir compte de quand ils ont été joués, et ce tirage de destinée peut continuer à être modifié.

Par exemple le côté obscur est en train de jouer la carte My lord is that legal/I will make it legal et à la carte Orn Free Taa empilée sur la carte Colo claw fish.



Durant une bataille, le côté obscur a la carte Darth Vader et le côté lumineux a Artoo, C-3PO, General Solo et Chewbacca.

•Darth Vader 1

Dark Lord of the Sith. Servant of Emperor. Encased in armor with cybnetic life support. Student of Obi-Wan Kenobi. Was the best starpilot in the galaxy. Cunning warrior.



POWER 6 **ABILITY 6** **DARK JEDI**

When in battle, adds 1 to each battle destiny. Adds 3 to power of any starship he pilots. Adds 4 to power and 3 to maneuver when piloting Vader's Custom TIE. Immune to attrition < 5.

6
8

TM & © 1999 LUCASFILM LTD. TM & © 2002 LUCASFILM LTD.

•Artoo 1 or 6

Counterpart to C-3PO. Spy. Obstinate, headstrong and always full of surprises. R2-D2 was an integral part of Luke Skywalker's rescue plans.



POWER 1 **ASTROMECH DROID**

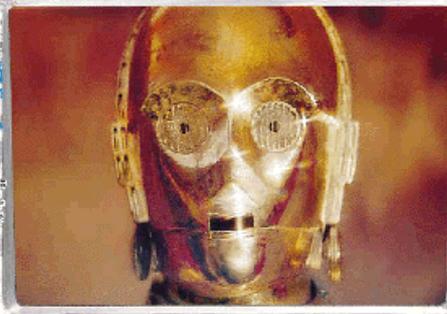
During your control phase, may search Reserve Deck, take one Hero Of A Thousand Devices or A Gift into hand and reshuffle. If with C-3PO at any battleground site, may subtract 1 from each opponent's battle destiny at related sites.

4
6

TM & © 1999 LUCASFILM LTD. TM & © 2002 LUCASFILM LTD.

•C-3PO (See-Threepio) 3

Cybot Galactica 3PO human-cyborg relations droid. Fluent in over six million forms of communication. 112 years old. Has never been memory-wiped... as far as he knows.

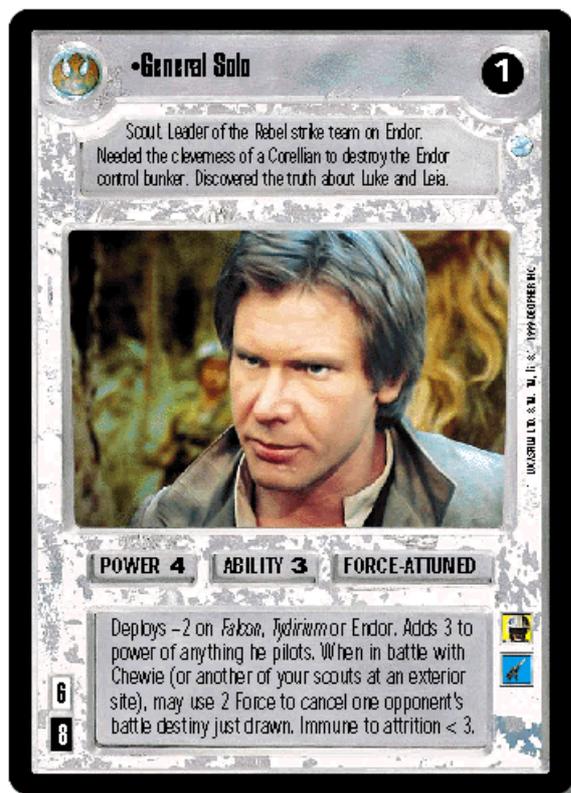


POWER 1 **PROTOCOL DROID**

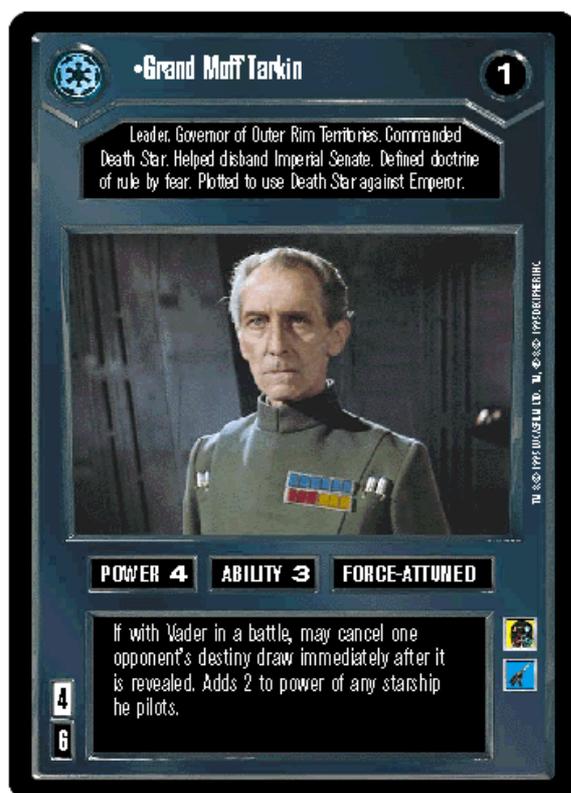
Total power at same site is +2 for each of your droid/Rebel pairs present, including C-3PO. R2-D2 is forfeit +2 when present.

3
4

TM & © 1999 LUCASFILM LTD. TM & © 2002 LUCASFILM LTD.



Le côté obscur tire la carte Grand Moff Tarkin pour sa destinée de bataille. A cause de la carte Darth Vader, la valeur du tirage de destinée est de 2. Le joueur du côté lumineux choisi d'appliquer le texte de Artoo et réduit sa destinée de 1. Le côté obscur joue la carte Prepared defenses (défenses préparées) pour mettre de nouveau ce tirage de destinée à 2.



Le joueur du côté lumineux choisi de ne pas appliquer le texte de jeu de la carte General Solo. Le joueur du côté obscur choisit alors d'échanger le tirage de destinée remplaçant Tarkin par Orn Free Taa.

Le bonus de +2 pour la carte I will make it legal ne s'applique pas parce que le sénateur a été échangé et non pas tiré pour la destinée. Le bonus de +1 automatique de la carte Darth Vader se transfère à la nouvelle carte de même que le bonus optionnel de Artoo de -1. Le bonus de la carte Prepared defenses (défenses préparées) ne se transférera pas à la nouvelle carte comme il s'applique à une destinée de bataille qui est tirée, et le texte de la carte General Solo ne peut pas être utilisé pour annuler la destinée de bataille, parce que la carte utilisée pour le tirage a été échangée et non pas tirée.

Colonel Wullf Yularen



Cet impérial a un pouvoir de +1 avec une ou toutes les 3 cartes mentionnées dans son texte de jeu (pas un pouvoir de +1 pour chaque carte) .

Combat cards (cartes de combat)

Les cartes d'évènement Epique Inner strength (force intérieure) et Deep hatred (haine profonde) vous permettent d'équiper votre Jedi ou votre Jedi obscur de **cartes de combat**.



Ces cartes vous fournissent des options supplémentaires pour le combat au sabre laser ou même les duels et représentent les réserves de Force de combat, d'entraînement et d'utilisation de la Force à laquelle un Jedi peut faire appel durant un combat .

Vous pouvez regarder les cartes de combat sous votre personnage à tout moment.

Combat readiness (préparation au combat)

Voir l'équivalent du côté lumineux **Careful planning (planification prudente)** .

Combat response (réaction au combat)



Vous ne pouvez utiliser le texte de jeu de cette carte qu'une fois durant chacun de vos tours .
Voir **one (un)** .

Une fois qu'un chasseur stellaire non piloté (ou un pilote) est révélé, si aucun pilote assorti (ou un chasseur stellaire non piloté) n'est trouvé, l'adversaire se voit permis de vérifier. Voir **verification (vérification)** .

Si un assortiment à été trouvé mais que le joueur n'a pas assez de Force pour déployer les cartes (ou s'il n'y a pas de localisation où elles peuvent être légalement déployées), alors la carte révélée depuis la main est retournée vers la main, et la carte prise depuis la pile de réserve est replacée dans la pile de réserve ; remélangez les cartes.

Voir **matching pilot (pilote assorti)**, **matching starfighter (chasseur stellaire assorti)**.

Combat vehicle (véhicule de combat).

Une sorte de véhicule qui est spécialisé pour la bataille. Un véhicule de combat doit avoir un pilote pour utiliser la plupart de ses fonctions de jeu (voir **pilot : pilote**). Cependant, il peut être transporté par navette, ou déplacé entre des vaisseaux spatiaux qui se sont amarrés sans un pilote à bord .

Combined Attack (attaque combinée)



Durant une bataille, visez un vaisseau spatial de l'adversaire présent avec deux (ou plus) de vos armes de vaisseau spatial. Ajoutez tous les tirages de destinées de vos armes ensemble. Appliquez ce total séparément pour chaque arme.

Cette interruption combine le tir de 2 ou un nombre plus important d'armes, de vaisseaux spatiaux dans une seule **action**. Vous pouvez choisir de faire feu avec une quelconque ou toutes vos armes applicables à cette règle, à un usage normal de la Force.

Come With Me (venez avec moi) : ERRATA



Utilisez un point de Force pour viser un chasseur stellaire ayant un ou plusieurs pilotes permanents. Tirez une destinée. Si la destinée est supérieure à deux, déployez sur le chasseur stellaire pour retirer tous les pilotes permanents (sinon, l'effet est perdu). Vous pouvez ajouter un pilote pour chaque pilote permanent retiré (immunisée à la carte Alter). Bien que "Come With Me" (venez avec moi) puisse viser un chasseur stellaire de l'un ou l'autre joueur, il ne permet pas au côté obscur de déployer un pilote sur un chasseur stellaire du côté lumineux. Cet effet ne vise pas les escadrons.

Comm chief (chef de communication).

Ajoute deux à la puissance de tout ce qu'il pilote, et ce vaisseau spatial ou ce véhicule se déplace gratuitement.

Commander (commandeur)

Un personnage a la caractéristique de commander (commandeur) si le mot " commander " apparaît dans le texte de jeu ou la légende (voir characteristic : caractéristique) . Les mots " commands " (" commande "), " commanded " (" commandé "), etc ...ne font pas d'un personnage un commander (commandeur) en termes de jeu .

Commander Brandei

Ajoute deux à la puissance de tout ce qu'il pilote. Une fois durant chacune de vos phases de contrôle, quand vous êtes à bord d'un destroyer stellaire ou à toute aire de mise à quai, vous pouvez utiliser un point de Force pour prendre un TIE dans votre main depuis la pile de cartes de réserve; remélangez les cartes.

Commander Desanne

Ajoute deux à la puissance de tout ce qu'il pilote. Votre transport par navette, votre atterrissage et votre décollage vers ou à partir de la même localisation est gratuite. Durant

voire phase de contrôle, vous pouvez prendre une navette Lambda ou une carte Landing Craft (habileté à l'atterrissage) dans votre main depuis la pile de cartes de réserve ; remélangez les cartes.

Commander Luke Skywalker (commandant Luke Skywalker)

Se déploie seulement sur la planète Hoth. Ajoute 3 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Quand il pilote Rogue 1, ajoute aussi 2 à la manœuvre. Immunisé à l'attrition < 3. Ajoute 1 à la valeur de perte de chaque autre pilote de l'escadron Rogue ou au canonier de l'escadron Rogue au même site de Hoth.

Commander Merrejk (commandeur Merrejk)

Cet Impérial est considéré comme étant un agent ISB pour la carte d'objectif ISB Operations / Empire's Sinister Agents (opérations ISB / les agents sinistres de l'empire).



Commander Nemet (Commandant Nemet).

Ajoute 1 à la puissance et la manœuvre de tout ce qu'il pilote. L'adversaire ne peut pas réagir vers ou à partir de la même localisation.

Commander Praji (commandant Praji)

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il pilote le Devastator (le dévastateur), ajoute aussi 1 à l'hypervitesse. Là où il est présent, il annule le texte de jeu de C-3PO ou de R2-D2.

Commander Vanden Willard (commandant Vanden Willard)

Quand il est à une salle de guerre que vous contrôlez, il ajoute 1 à la puissance de chaque vaisseau spatial rebelle au système connexe. Peut utiliser un point de Force pour annuler la carte Astromech Shortage (pénurie d'Astromechs).

Commence Recharging (commencez à recharger)



Se déploie sur un superlaser. Ne peut pas tirer sur une planète à moins qu'il ne soit "rechargé". L'adversaire peut utiliser de la Force (en empilant ici); l'accumulation de 8 points de Force recharge le superlaser. Quand il a tiré sur une planète, l'effet est annulé. Si l'effet est annulé, la Force accumulée est placée dans la pile de cartes utilisées

Les 8 points de Force spécifiés par cet effet doivent être empilés sur la carte d'effet elle-même et sont différents des X points de Force requis par la carte Commence Primary Ignition. (Commencez l'allumage préliminaire).

Computer Interface (interface de l'ordinateur)



Pour initier cette carte d'interruption, vous devez avoir au moins une carte chacun dans votre pile de réserve, votre pile de Force et votre pile de cartes utilisées. Voir **empty deck or pile** (jeu ou pile de cartes vide) .

Concussion Grenade (grenade à concussion)

Utilisez 2 points de Force pour déployer sur votre guerrier. Vous pouvez la "lancer" au même site ou à un site adjacent. Tirez une destinée. Tous les personnages, les armes et les équipements avec ce nombre de destinée présents à ce site sont perdus. (Seul votre guerrier est perdu, si la destinée égale 0). La grenade à concussion est aussi perdue.

Voir **Long-rang weapons** (armes à longue portée).

Conduct Your Search (menez vos recherches)



Se déploie sur la table. Une fois durant votre phase de déploiement, vous pouvez déployer une carte qui n'est pas une carte d'interruption avec " door " (porte) dans le titre depuis votre pile de cartes de réserve; remélangez les cartes. Au site de Endor, où vous avez un éclaireur, les éclaireurs rebelles ont une puissance de -1 et une valeur en points de perte de -3 (immunisée à la carte Alter : altération) .

Conquest (Conquête).

Vous pouvez ajouter 6 pilotes, 8 passagers, 2 véhicules et 4 TIEs. A une capacité de mise à quai de vaisseaux. Un pilote permanent fournit une habileté de 1. Juste après avoir initié une bataille contre le Falcon (le Faucon), vous pouvez jeter un coup d'oeil sur la main de votre adversaire.

Control (et carte Control de l'épisode I)



Le texte entre parenthèse "même si vient juste d'être déployé" signifie que cette carte peut être jouée pour annuler un effet mobile ou un effet immédiat comme une réponse même après que le déploiement a été résolu avec succès. Vous pouvez néanmoins jouer la carte Control (une version quelconque) comme une action de niveau supérieur pour annuler un effet mobile ou un effet immédiat préalablement déployé, ou comme une réponse à la déclaration de l'action de déploiement (auquel cas l'effet mobile ou l'effet immédiat est annulé avant qu'il ait eu son effet réalisé).

Control of a location (contrôle d'une localisation)

Vous contrôlez une localisation si vous avez là une présence et que votre adversaire n'en a pas .

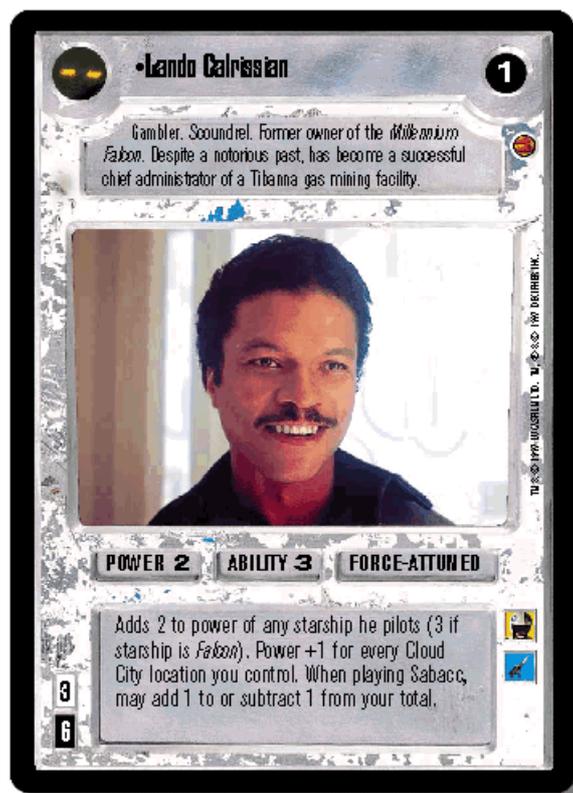
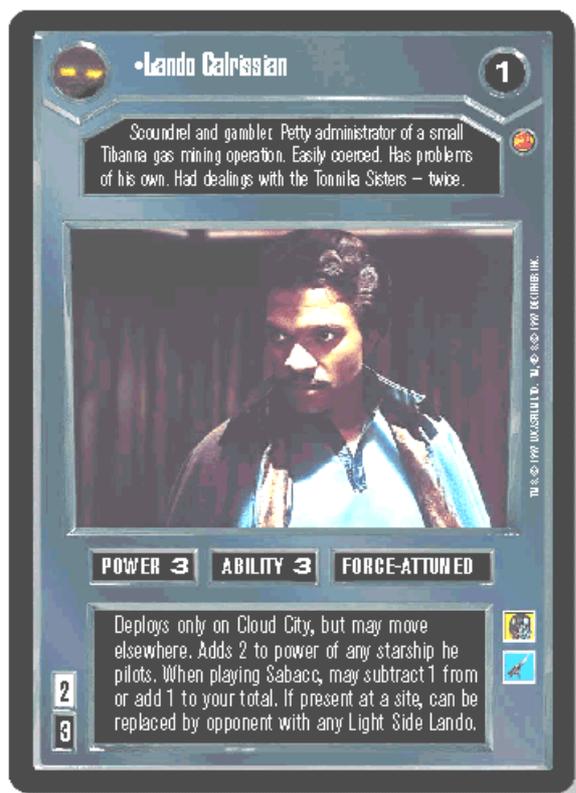
Le contrôle d'une localisation est vérifié chaque fois que cela est exigé, pas seulement durant la phase de contrôle . La condition est permanente .

Control phase (phase de contrôle)

Seconde phase de chaque tour au cours de laquelle vous pouvez initier les drainages de Force.

Converting characters (transformation de personnages)

Quand vous transformez un personnage tel que Lando (via le persona replacement : le remplacement de personnage) ou les sœurs Tonnika (via la carte Double agent : agent double) vers votre côté de la Force, cette carte se déplace de votre côté de la table et est utilisée comme si elle vous appartenait .



Le personnage garde son identité, et les cartes déployées sur ou visant le personnage continuent à fonctionner normalement.

Notez que Luke ne se "transforme" pas à cause d'une carte Epic duel (duel épique),il *crosses over* (traverse) (voir **crossing over**) .



Converting locations (transformation de sites)

Quand un site est transformé, tous les effets applicables ainsi que les autres cartes ici restent en jeu et affectent la version transformée du site. Les cartes qui ne sont pas applicables sont placées dans la pile perdue .

Corellia

Côté lumineux (1) : votre carte Falcon : Faucon (avec un pilote) et vos corvettes Corelliennes peuvent se déployer ici en réaction.

Côté obscur (1) : chacun de vos vaisseaux spatiaux a une hypervitesse de +1 quand il se déplace depuis ici.

Corporal Beezer (Caporal-Chef Beezer)



Le texte de jeu de la carte **Corporal Beezer** (**Caporal-Chef Beezer**) qui permet à un équipement de se déployer sur une même localisation ne requiert pas que cet équipement se déploie " sur " cette localisation . Ainsi, vous pouvez déployer un équipement sur un personnage à la même localisation que Beezer .

Corporal Drazin (**Caporal-Chef Drazin**)



Voir Spécial Delivery (livraison spéciale) .

Coruscant : Imperial Square (Coruscant : place impériale)



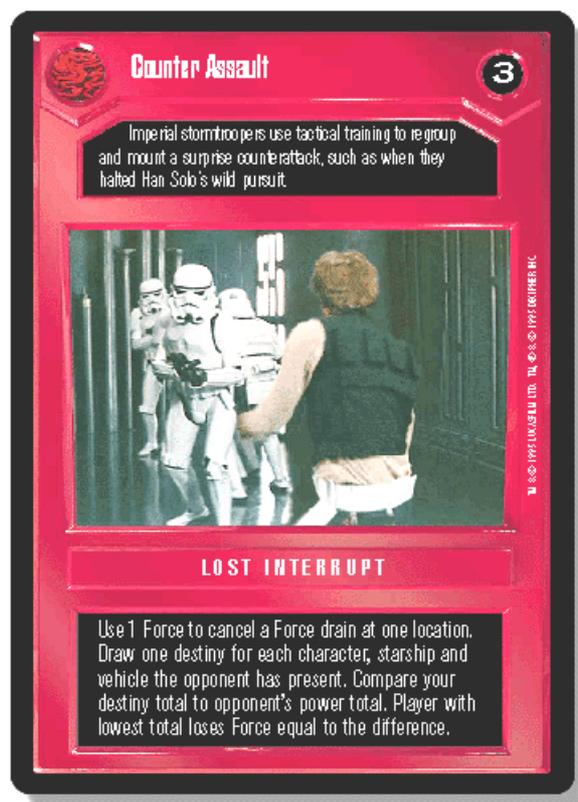
Texte du côté obscur : l'Empereur se déploie gratuitement ici . Si un de vos Moffs est ici, tous les impériaux se déploient à -1 sur les sites .

Texte du côté lumineux : drainage de Force de +1 ici . Si vous contrôlez ici, l'Empereur ne peut pas se déployer à Coruscant .

Coruscant location deployment (déploiement d'une localisation de Coruscant)

Voir **locations (localisations)** .

Counter Assault (contre-offensive)



Utilisez un point de Force pour annuler un drainage de Force à une localisation . Tirez une destinée pour chaque personnage, vaisseau spatial et véhicule que l'adversaire a présents . Comparez votre destinée totale à la puissance totale de l'adversaire . Le joueur avec le total le plus bas perd un montant de Force égal à la différence .

Cette interruption n'entraîne pas une bataille et ainsi les cartes ne peuvent pas être forfeited (perdues depuis la table) pour réduire la perte de Force .

Souvenez vous, qu'à une localisation de système, les personnages et les véhicules à bord de vaisseaux spatiaux ne sont pas *présents* à ce système . Par conséquent, pour la carte Counter Assault (contre-offensive), il y aura normalement seulement un tirage de destinée par vaisseau spatial au système mais aucun pour toutes les cartes à bord .

Une carte Counter Assault (contre-offensive) peut être techniquement jouée à un holosite mais, comme il n'y a aucun personnage présent (seulement des déjariks et des hologrammes), aucune destinée ne sera tirée et zéro sera confronté à la puissance totale de l'adversaire .

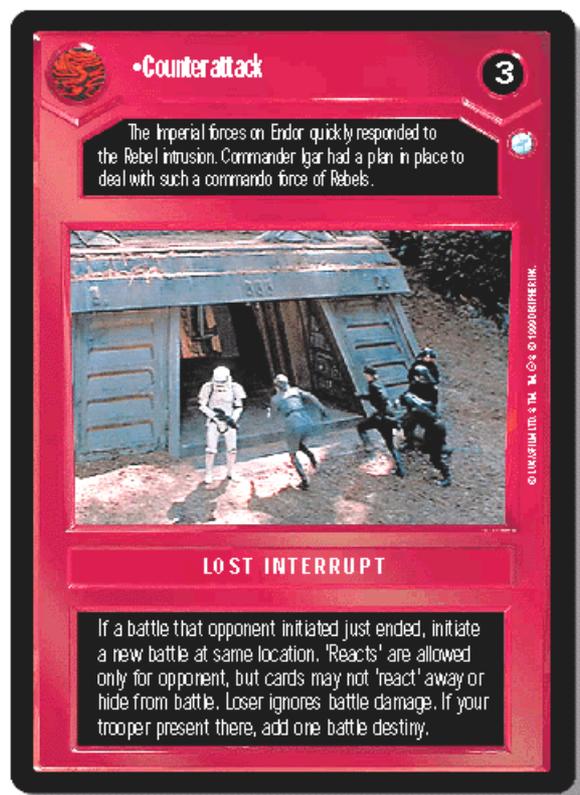
La puissance totale et le nombre de destinées à être tirées sont déterminés immédiatement quand la carte d'interruption commence sa résolution et ne changent pas non plus durant la résolution .

Ainsi, si un personnage, un vaisseau spatial ou un véhicule est introduit à la localisation durant la résolution de l'Assaut (par exemple, vie la carte Tauntaun bones : os de tauntaun) il n'ajoute pas de puissance et ne permet pas un tirage de destinée additionnel .



De façon similaire, si des cartes sont retirées de la localisation durant la résolution (par exemple par la carte Program trap: piège programmé), elles contribueront néanmoins à la puissance et ajouteront néanmoins un tirage de destinée pour les buts de la résolution de la carte Counter assault .

Counterattack (contre attaque)



Cette carte permet explicitement aux personnages, aux véhicules et aux vaisseaux spatiaux, à cette localisation de se battre de nouveau ce tour ainsi que d'utiliser une arme et / ou un équipement de nouveau à ce tour. Il ne permet pas à des personnages, des véhicules, ou des vaisseaux spatiaux de réagir une seconde fois à ce tour.

Counting a deck or Pile (compter une pile de cartes)

Un joueur peut compter sa pile de cartes de réserve, sa pile de cartes utilisées, sa pile de Force ou sa pile de cartes perdues face en dessous à tout moment. Un joueur peut aussi exiger un tel décompte de son adversaire. Vous ne pouvez pas compter votre pile de cartes de réserve (ou exiger d'un adversaire de compter la sienne) s'il y a une carte d'insertion déployée dans cette pile de cartes de réserve.

Counting cards (comptage des cartes)

A tout moment, vous pouvez compter les cartes dans votre propre main, vos piles ou vos jeux (mais lorsque vous comptez votre pile de cartes perdues, vous devez le faire les cartes à l'envers). Vous pouvez exiger que votre adversaire compte les cartes de sa propre main, de ses piles ou de ses jeux, et vous dise le comptage correct. Cependant, vous ne pouvez pas compter (ou exiger un comptage de) toute pile de cartes de réserve si elle contient des cartes à l'endroit (par exemple à cause de la carte Through The Force Things You Will See : à travers la Force des choses tu verras) ou si elle contient des cartes du côté opposé de la Force (par exemple une carte d'insertion ou une carte qui a été gagnée ou volée).



Vous pouvez compter (ou exiger le comptage de) tout main, toute pile ou tout jeu, si vous utilisez une carte qui permet ou exige le comptage (par exemple We're Doomed : nous sommes condamnés). Aussi, toute carte qui permet de jeter un coup d'œil sur, ou de prendre une carte d'une main, d'une pile ou d'un jeu permet aussi le comptage comme partie de ce processus (dans ce cas, remélangez seulement si c'est requis par cette carte ou si c'est nécessaire à cause de cartes d'insertion).

Courage Of A Skywalker (courage d'un Skywalker)



La seconde fonction de cette carte d'interruption peut être utilisée durant tout duel (pas seulement un duel concernant un Skywalker).

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

Court of the vile gangster / Shall enjoy watching you die (La cour de l'infâme gangster / J'apprécierai de vous voir mourir)



Le personnage de Han gelé déployé par la carte d'objectif du côté lumineux **You can either profit by this.../ Or be destroyed** (**Vous pouvez soit tirer avantage de ceci.../ Ou être détruit**) compte comme un captif pour la condition pour retourner la carte d'objectif, mais parce qu'un personnage gelé a une habileté de zéro, le Han gelé ne retournera pas la carte d'objectif par lui même . Voir **captives – frozen** (**captifs – gelés**) .

Si vous déployez un vaisseau spatial indépendant depuis votre pile de cartes de réserve en utilisant le texte sur le côté 0 de cet objectif, vous pouvez déployer simultanément un pilote vers lui depuis votre main. Voir **starships – deployment** (**vaisseau spatial – déploiement**) .

Crash Landing (accident à l'atterrissage)

Si vous avez un AT-AT piloté présent à site, visez un véhicule non créature de l'adversaire présent au même site ou à un site extérieur adjacent.

Tirez une destinée. Si l'AT-AT a une arme de véhicule, ajoutez 1 au tirage de destinée. La cible "s'écrase" si la destinée totale >3.

Crash Site Memorial (le mémorial du site de l'accident)



Cet effet peut être utilisé pour sauver seulement des véhicules, des droïdes, des armes et des équipements qui étaient perdus *depuis la table*. Aussi, par exemple, au moment où un véhicule est perdu, tous les personnages, les effets utinni etc déployés sur ou visant ce véhicule sont aussi perdus. Parce que le véhicule ne "porte" plus ces cartes, elles ne peuvent pas être placées sur la carte Crash Site Memorial (le Mémorial du site de l'accident). Quand elle est déployée, la carte Crash Site Memorial ne sauve pas les cartes déjà perdues, seulement les cartes perdues après que cette carte Crash Site Memorial ait été déployée.

Une carte Crash Site Memorial et les cartes à l'intérieur sont toutes sur la table. Cela signifie, par exemple, qu'un droïde unique (●) dans le Crash Site Memorial ne peut pas être dupliqué ailleurs sur la table.

La limitation, "véhicules, droïdes, armes et équipements" sur les cartes perdues *s'ajoutant*, à votre carte Crash Site Memorial ne restreint pas votre capacité à *échanger* des cartes d'un type quelconque.

Crashed (accidenté)

Certaines cartes peuvent entraîner l'écrasement d'un véhicule. Un véhicule accidenté n'a pas de vitesse terrestre, ni de puissance, ou de manœuvre. Si le véhicule à un blindage, il est réduit à un blindage de deux (voir **unmodifiable values : valeurs non modifiables**) .

Un véhicule écrasé ne peut pas utiliser son texte de jeu, les armes de ce véhicule ou toute carte qui logiquement demanderait à ce que le véhicule soit opérationnel (Trample : piétinement, Attack Pattern Delta : attaque sur le mode Delta, etc...).



Les personnages à bord d'un véhicule qui est écrasé ne sont pas automatiquement perdus et peuvent débarquer durant votre phase de déplacement. Cependant, si le véhicule "écrasé" est fermé :

- * L'embarquement ou le débarquement requièrent un point de Force par personnage et
- * tout personnage restant à bord ne peut pas utiliser son texte de jeu pour la bataille ou pour appliquer une habilité vers le tirage d'une destinée de bataille bien qu'il fournisse néanmoins une présence.

Parce qu'un véhicule qui s'est écrasé ne peut pas utiliser son texte de jeu, tout pilote permanent à bord ne fournit pas d'habilité (ou une présence). (Souvenez-vous si une présence est complètement retirée d'un côté durant une bataille, la bataille se termine.)

Creature vehicles (véhicule créatures)

Les véhicules créatures ont une habilité et ainsi ne requièrent pas de conducteur ou de pilote. Si un véhicule créature est perdu, tous les personnages à bord peuvent "sauter" (débarquer) au même site et survivre.

Creature



Type de carte comme indiqué par l'icône sur le coin en haut et à gauche de la carte (voir à l'intérieur de la couverture du livret de règles ou du glossaire, une liste d'icônes). Les créatures représentent une menace vitale que les environnements aliens sauvages peuvent poser à un voyageur qui n'est pas sur ses gardes.

Creature – attaching (créature – s'attachant)

Quand certaines **créatures** (par exemple les vine snakes : serpents de vigne et les mynocks) attaquent, elles attaquent en s'attachant à un hôte .



Quand elle est attachée, une créature n'attaque personne ou ne se déplace pas de son propre fait, mais à la place, est "portée" automatiquement avec l'hôte. Même quand elles sont attachées, les créatures qui s'attachent peuvent être attaquées par d'autres créatures, d'autres véhicules et d'autres personnages présents (y compris l'hôte) et peuvent être en plus visées par des armes appropriées. Si un hôte est "mangé" (par une quelconque créature), toutes les créatures attachées se détachent. Si un hôte est perdu par d'autres moyens, les créatures attachées sont perdues avec l'hôte.

Creatures – attacking captives (créatures – attaquant des captifs)

Un captif attaqué par une créature reste un captif pour la durée de l'attaque. Une créature ne peut pas attaquer un captif gelé.

Creature -attacking non-droid characters and creature vehicles (créature – attaque des personnages non droïdes et des véhicules créatures)

Durant chaque phase de bataille (des deux joueurs), chaque créature présente avec un ou plusieurs personnages non droïdes et/ou véhicules créatures doit initier une attaque. S'il y a des cibles à attaquer pour la créature des deux côtés de la Force, le propriétaire de la créature décide quel côté sera attaqué. S'il y a plus d'une cible potentielle sur ce côté, choisissez en une au hasard.

Comparez la férocité de la créature à la puissance de la cible (plus une destinée si la cible a une habileté de 4 ou plus). Si la férocité $>$ à la puissance, la cible est défaite. Normalement, cela signifie que la cible est "mangée" (perdue), bien que certaines cartes spécifient d'autres résultats lorsqu'on est défait. (Voir aussi **creature - attaching**, :

créature - en s'attachant). A noter que si la férocité de la créature est plus basse que la puissance de la cible, cela signifie simplement que la cible n'est pas mangée. Cela n'entraîne pas la défaite de la créature. Vous devez initier une attaque contre la créature pour la battre.

Creature –attacking other creatures (créature – attaquant d'autres créatures)

Si à un moment quelconque, deux créatures sont présentes ensemble, elles s'attaquent immédiatement mutuellement (à moins qu'elles ne soient de la même sorte de **selective creatures : créatures sélectives**) ; c'est une **automatic action (action automatique)**.

Comparez leurs nombres de férocité . La créature avec la férocité la plus basse est " mangée " (perdue) . S'il y a une égalité, les deux créatures sont perdues .

S'il y a plus que deux créatures présentes , choisissez en deux au hasard pour qu'elles s'attaquent mutuellement . Continuez le processus des créatures s'attaquant mutuellement jusqu'à ce qu'elles soient moins que deux présentes (ou jusqu'à ce qu'elles soient toutes de la même sorte de créatures sélectives) .

Creature – attacks – (créature - attaques)

Les créatures ne participent pas à des batailles (et ainsi les armes ne peuvent pas viser normalement une créature durant une bataille) ; à la place, elles participent à des attaques . Les cartes qui affectent spécifiquement les batailles n'affectent pas les attaques, et vice versa . Les attaques ne créent pas de dommage de bataille, d'attrition ou de comptabilisation en valeur de perte, et ainsi aucun point de Force n'est perdu par l'un ou l'autre joueur.

Les créatures attaquent seulement quand elles sont présentes avec une autre créature, un véhicule créature ou un personnage non droïde (même s'il est porté disparu ou capturé) . Cependant, les personnages à bord de tout véhicule non créature (même les **véhicules ouverts**) sont protégés des attaques de créatures .

Ferocity (férocité) : Les créatures ont un nombre de férocité qu'ils utilisent à la fois de façon offensive et défensive . Si une créature a une férocité variable, telle que " 3 + la destinée ", tirez une telle destinée à chaque fois que la créature participe à une attaque, ou quand sa férocité est requise par une carte (par exemple, la carte Yaggle Gakkle) .



Il y a trois sortes d'attaques :

- . les créatures attaquant d'autres créatures ;
- . les créatures attaquant des personnages non-droïdes et des véhicules créatures ; et
- . les créatures étant attaquées .

Creature – creatures being attacked (créature – les créatures en train d'être attaquées)

Durant chacune de vos phases de bataille, vos personnages, véhicules et vaisseaux spatiaux présents avec une ou plusieurs créatures peuvent initier une attaque contre l'une de ces créatures (de votre choix) . Toutes vos cartes qui pourraient participer à une bataille à cette localisation participent à l'attaque . (Vos personnages , véhicules et vaisseaux spatiaux peuvent initier une seule bataille par localisation et/ou une seule attaque par localisation .) Utilisez un point de Force pour initier une attaque contre une créature . Vous pouvez tirer avec les armes adaptées contre cette créature . Une créature ne peut pas attaquer (ou être attaquée) durant une bataille . Chaque créature a sa propre **valeur de défense** , telle que "SLITHER 5" (ramper 5) ou "VICIOUS HOWL 3" (hurlement vicieux 3). Si la créature est "touchée" , elle est perdue et l'attaque est terminée .

Si la créature n'est pas touchée par une arme , calculez votre puissance totale de la même manière que pour une bataille, en incluant un tirage de destinée si vous avez une habileté de 4 ou plus participant à l'attaque . Si la puissance totale > la férocité + la valeur de défense , la créature est perdue .

Creature – deployment (créature – déploiement)

Les créatures se déploient seulement à l'intérieur de leur "habitat" (comme défini sur la carte de chaque créature) . Aucune présence ni icône de Force ne sont requis pour le déploiement .

Creature – movement (créature – mouvement)

Les créatures se déplacent seulement à l'intérieur de leur "habitat" (comme défini sur la carte de chaque créature) .

Les créatures ont une vitesse terrestre de 1 , et peuvent se déplacer durant chacune des phases de déplacement de leur propriétaire (gratuitement) .

Creatures – selective (créatures – sélectives)



Nombre des **creatures** (**créatures**) assez petites et des moins féroces dans l'univers de *Star Wars* sont sélectives dans leurs habitudes alimentaires et ainsi n'attaquent pas leur propre espèce. Les créatures sélectives attaquent les personnages, les véhicules créatures ou d'autres espèces de créatures (celles avec un titre de carte différent d'elles mêmes et qui ne sont pas de la même espèce) . Cependant, les créatures sélectives de la même espèce s'ignorent les unes des autres simplement pour les buts de l'attaque.

Crossing over (la traversée)

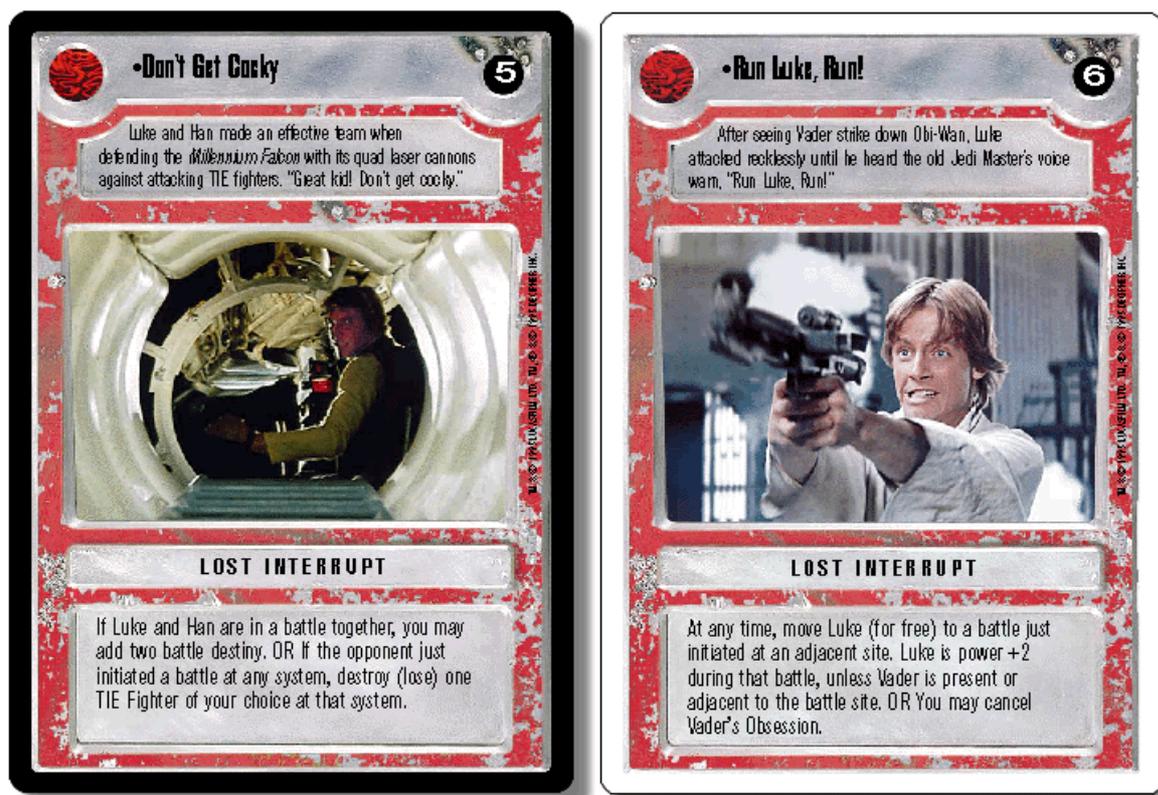
Le passage de l'autre côté survient quand un personnage de façon conceptuelle " cède " au côté opposé de la Force .

Quand un texte de jeu oblige un personnage à passer de l'autre côté, ce personnage se déplace vers votre côté de la table et est utilisé comme le vôtre (changement depuis le statut de rebelle au statut d'impérial ou vice versa, si cela est possible) .



Un personnage qui passe de votre côté prend de façon conceptuelle une nouvelle identité, juste comme Anakin Skywalker céda au côté obscur et devint Darth Vader . Votre adversaire ne peut plus déployer d'exemplaire de ce personnage pour le reste de la partie . D'autre part, toute carte qui affecte ce personnage ne s'applique pas (perdez de telles cartes déployées sur ou visant le personnage au moment de la traversée) .

Par exemple, si Luke perd un Epic duel (duel épique) et passe au côté obscur, les cartes telles que Don't get cocky (ne deviens pas suffisant) et Run Luke run ! (cours, Luke, cours !) ne fonctionnent plus parce que le nom "Luke Skywalker" n'a plus aucune signification pour lui , et I have you now (je t'ai maintenant) ne fonctionne plus parce qu'il n'est plus ni Luke ni un rebelle .



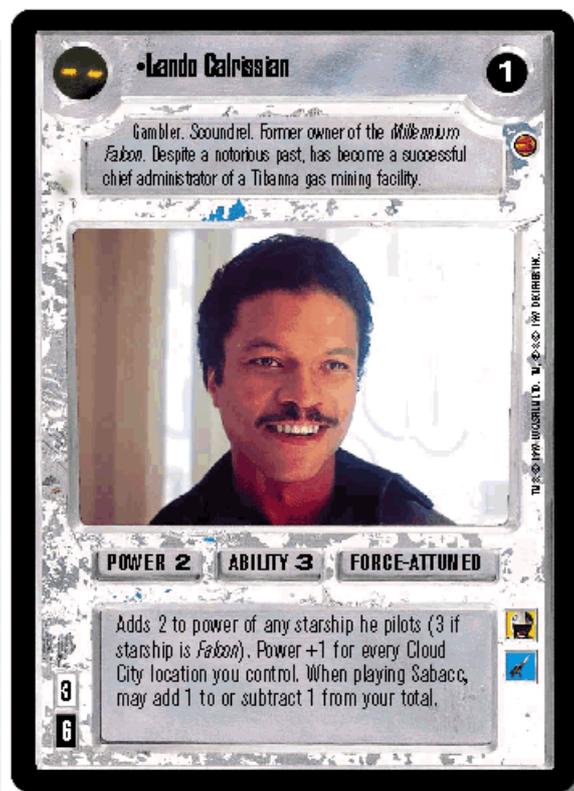
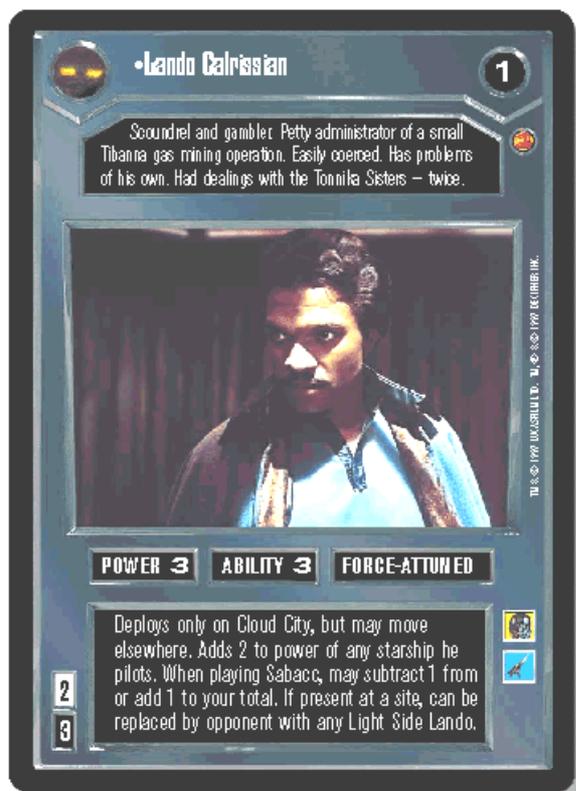
Aussi, comme son père avant lui, il abandonnera la carte Anakin's lightsaber (le sabre laser d'Anakin) parce qu'il fonctionne seulement sur un Skywalker . D'un autre côté, il pourrait encore utiliser la carte Luke's blaster pistol (le pistolet blaster de Luke) parce qu'il fonctionne sur tout guerrier , bien qu'il ne tirerait aucun bénéfice de la portion spécifique à Luke du texte de jeu du pistolet blaster .



Si la carte Luke with lightsaber (Luke avec son sabre laser) est passée au côté obscur, Luke est néanmoins capable d'utiliser son arme permanente (comme c'est simplement le texte du jeu du personnage).



Quand un personnage passe du côté obscur, les bénéfices de tous les tests jedi que le personnage a achevés s'appliquent au joueur du côté obscur .
 Les cartes Lando et Tonnika sisters (les sœurs Tonnika) ne "traversent pas ", elles se *transforment* (voir **converting characters**) .



Cumulatively (cumulativement)

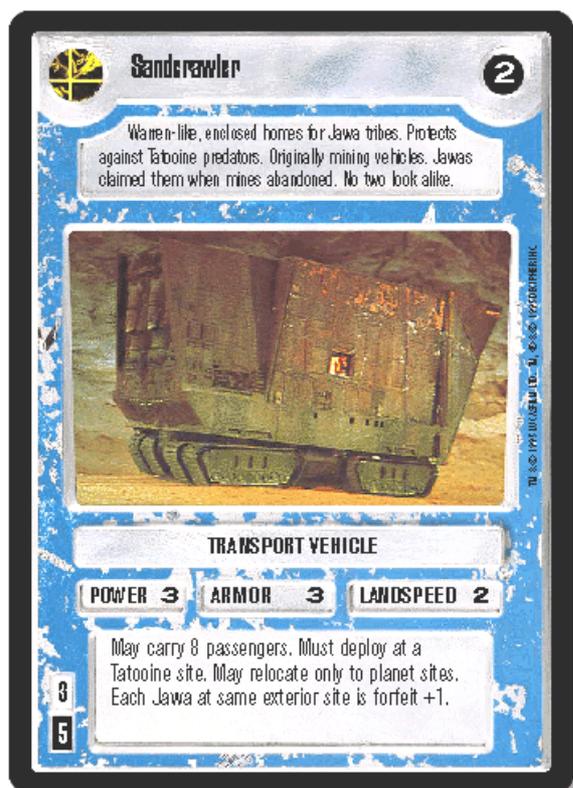
Un terme utilisé dans le texte de jeu pour indiquer que des exemplaires multiples d'une carte (ou des applications multiples du même texte de jeu comme les effets politiques) peuvent modifier de façon croissante la même chose.

Par exemple la carte Rebel Techs (techniciens rebelles) dit " cumulativement ajoute un au total de l'Attack Run (mission d'attaque) . Trois cartes Rebel Techs ajouteraient donc trois à la mission d'attaque.



Inversement la carte Sandcrawler (le rampeur des sables) dans la collection première dit " chaque Jawa au même site extérieur à une valeur de perte de + 1 " .

La carte Sandcrawler n'est pas cumulative et ainsi un Jawa présent avec trois cartes Sandcrawler a seulement une valeur de perte de + 1 et non pas une valeur de perte de + 3 (aucun modificateur n'est cumulatif à moins qu'on ne le dise spécifiquement qu'il l'est) .



De façon similaire vous ne pouvez pas placer des exemplaires multiples de la carte Queen Amidala (Reine Amidala) sur la carte I will not defer (Je ne retarderai pas ça) pour ajouter des multiples de 2 à un drainage de Force .



Le terme " cumulatively " (cumulativement) est édité en caractère gras sur certaines cartes initiales. Cependant, cela n'affecte pas la signification de ce terme.

Cyborg Construct (construction de cyborgs)



Quand vous entreposez des cartes sous cet équipement, ils ne sont pas une partie de votre main ou de votre Force Vitale bien que vous puissiez les voir à tout moment. Si votre adversaire prend contrôle de votre carte Cyborg Construct, toutes les cartes sous elle, sont placées sur le haut de votre pile de cartes utilisées.