

Traduction du
glossaire des règles de Star Wars
VERSION 2.0
Mise à jour le 29-12-2003

Par

Vincent Dang-Vu
12 place Robert Schuman 57.600 Forbach
France
Tél : 03-87-85-72-09
e-mail : Vdangvu@hotmail.com

STAR WARS™ CUSTOMIZABLE CARD GAME™

ICON GUIDE










CARD TYPES

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











SKILLS ETC.

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

EXPANSION SETS

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

LOCATION FEATURES

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

OTHER FEATURES

-  selective creature
-  independent starship
-  Scomp link

NOTE DU TRADUCTEUR

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

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

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

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

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

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

INTRODUCTION AU GLOSSAIRE DU JEU DE CARTES A COLLECTIONNER STAR WARS

Version 2.0 - Novembre 1998

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

Comment utiliser le glossaire ?

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

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

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

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

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

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

4- LOM

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

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

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

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

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

8D8

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

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



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

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



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

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



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

A New Secret Base (une nouvelle base secrète)



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

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

A step backward (un pas en arrière)



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

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



A Tragedy Has Occurred (une tragédie est survenue)

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

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



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

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



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

Ability (habileté)

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

Ability, Ability, Ability



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

Aboard (à bord)

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

About to (sur le point de)

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



About to draw (sur le point de tirer)

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



Un tel texte de jeu peut être initié si:

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

vides) .

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

Abyss (abysses)



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

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



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



Access denied (accès refusé)



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

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

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



Actions

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

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

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

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

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

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



cette action inclue plusieurs autres actions:

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

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

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

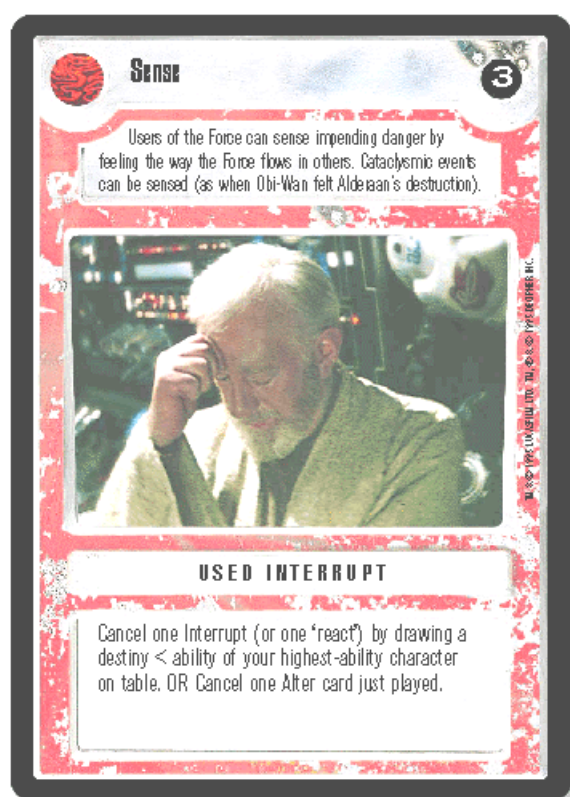
C'est la phase de déploiement du joueur du côté lumineux, et il n'y a pas d'action la plus haute . Le côté lumineux déploie une carte d'effet, Crash site memorial : le mémorial du site de l'accident (en le plaçant sur la table pour former une "pile") . Ceci crée une action la plus haute .



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



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



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

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

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

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

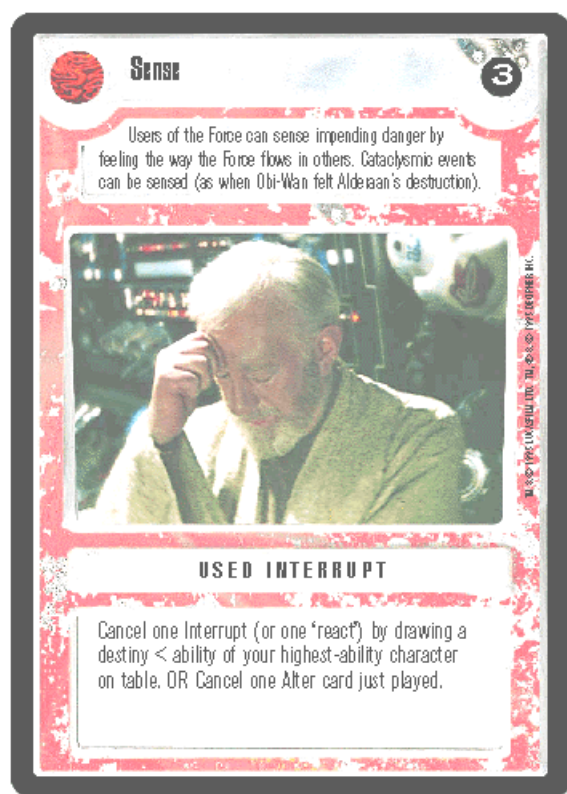
Supposons qu'il n'y a actuellement aucune action sur la pile et que vous jouez Set for stun ("prêt pour étourdir"). Set for stun est maintenant l'action la plus haute et commence ses trois étapes d'initiation, de réponses optionnelles et de résultat .



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

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

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



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

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



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