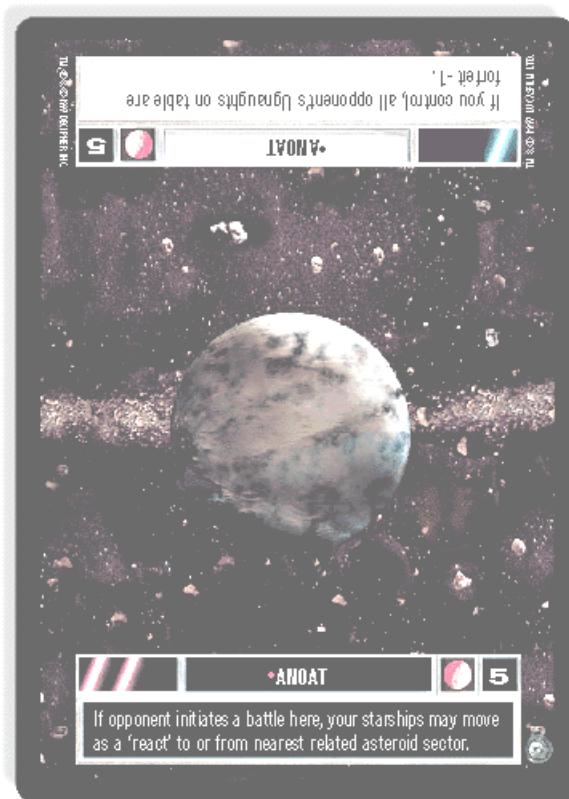


Anoat (côté obscur)



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

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

Antipersonnel laser cannon (canon laser antipersonnel)

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

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

Apprentice (apprenti)

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

Arcona



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

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



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

Arica



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

Arleil Schous

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

Armed and dangerous (armé et dangereux)



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

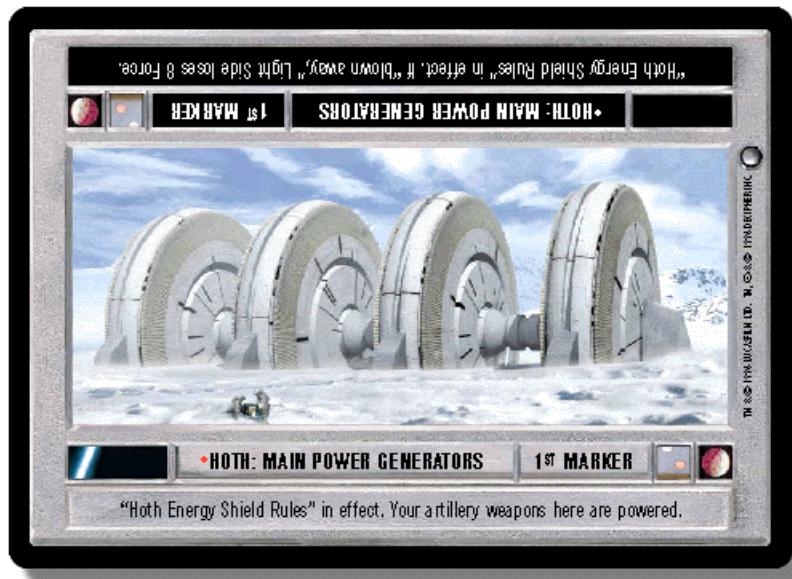
Armor (blindage)

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

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

Artillery weapons (armes d'artillerie)

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



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



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

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

Artoo



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

Artoo & Threepio



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

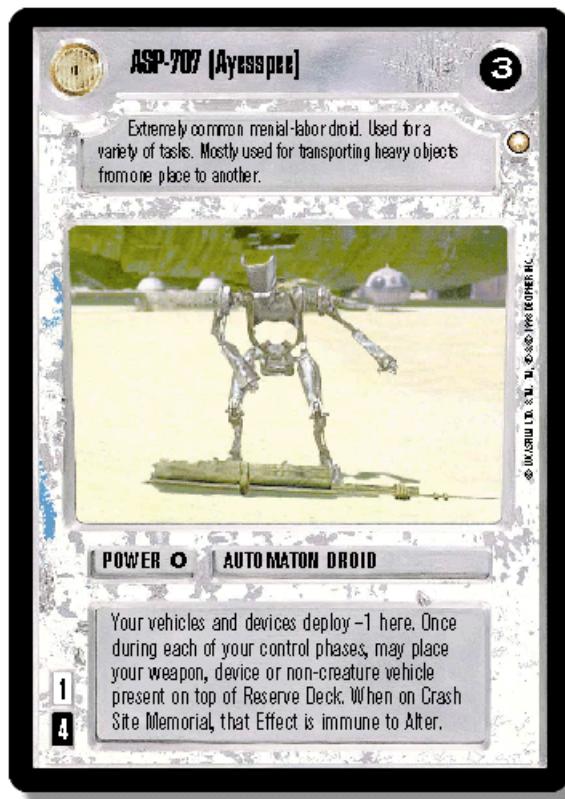


Quand cette carte se déploie avec l'objectif You Can Either Profit By This ...: vous pouvez soit tirer avantage de ceci, la carte Artoo & Threepio se déploie pour 2 points de Force de moins (pas 4) .



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

ASP-707 (Ayesspee)



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

Assault rifle (fusil d'assaut)

Utilisez 3 points de Force pour déployer sur votre guerrier . Peut viser un personnage, une créature ou un véhicule au même site ou à un site adjacent en utilisant 2 points de Force . Tirer une destinée . La cible est touchée si la destinée + 1 > la valeur de défense .

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

Asteroïd destiny (destinée d'astéroïde)

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

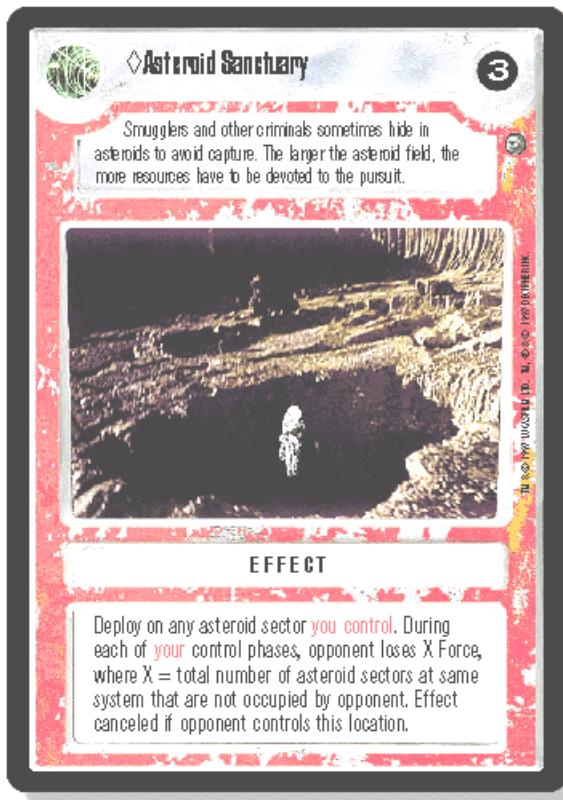
Asteroïd rules (règles des astéroïdes)

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

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

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

Asteroïd sanctuary (sanctuaire d'astéroïdes)



Errata :

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

Note du traducteur :

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

Asteroïd sectors (secteurs d'astéroïdes)

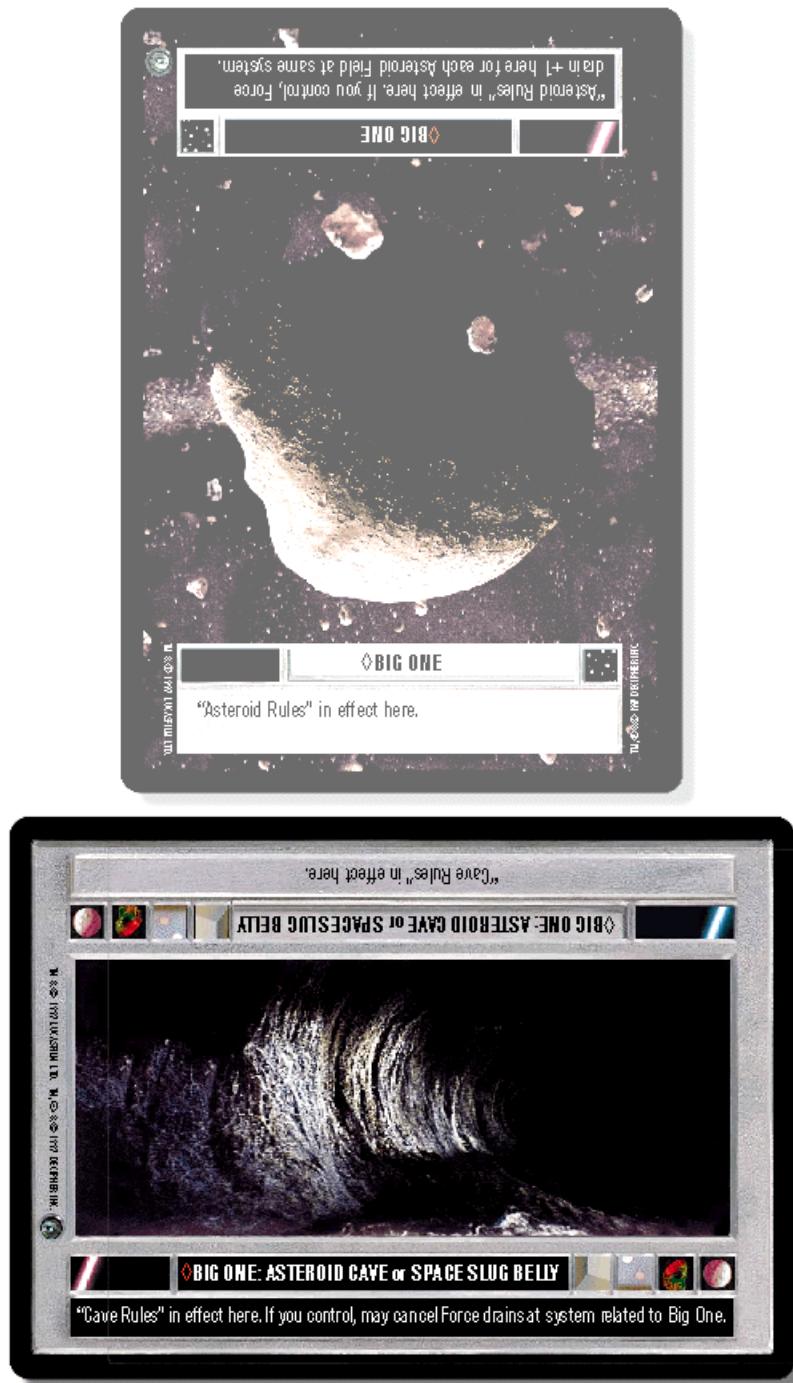


Les secteurs d'astéroïdes se déploient à n'importe quel système planétaire (même un système planétaire "annihilé") . Ils sont connexes à la localisation du système, mais pas aux sites de la planète . Ils n'appartiennent pas à la planète et ainsi ne prennent pas son nom (c'est à dire, les secteurs d'astéroïdes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

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

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

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



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

Astromech

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

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

Astromech capacity (capacité en astromechs)

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



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

Astromech icon (icône d'astromech)

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

Astromech shortage (pénurie d'astromechs)

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

At (à)

Voir **prepositions (prépositions)** .

At any time (à n'importe quel moment)

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

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

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

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

Errata:

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

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

AT-ATs

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

Atgar laser cannon (canon laser atgar)

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

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

Atmospheric assault (assaut atmosphérique)

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

Attaching creatures (créatures qui s'attachent)

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

Attack run (mission d'attaque)

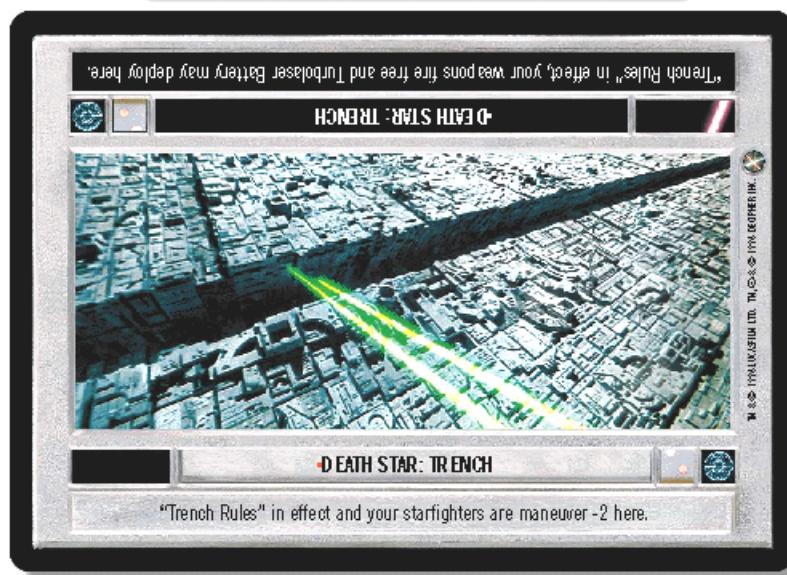
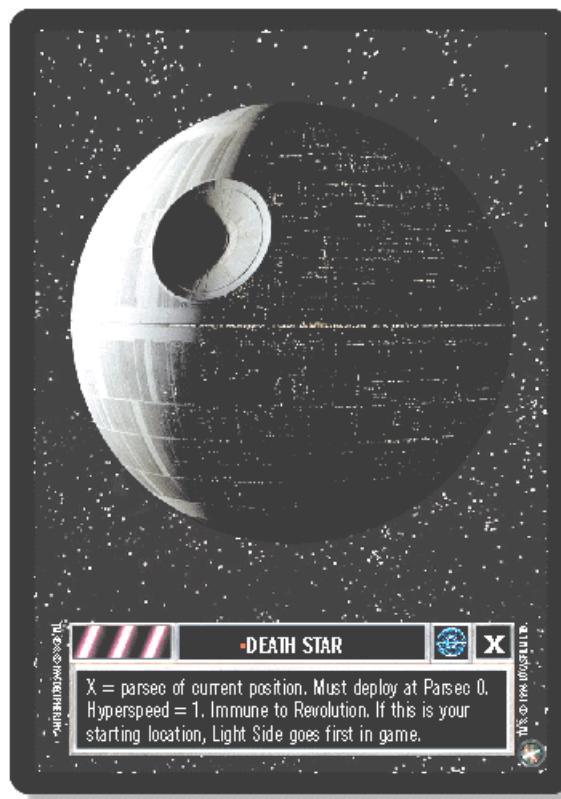


Erratum:

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



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



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

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

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

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

Attacks (attaques)

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

Attrition

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

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

Aurra Sing



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

Automated weapons (armes automatisées)

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



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

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

Automatic actions (actions automatiques)

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

Ceci inclut comme exemple :

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



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



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

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

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



Sinon résolvez les actions dans l'ordre présenté.

Automatic modifier (modificateur automatique)

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



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

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

Automatic modifiers (modificateurs automatiques)

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