

Characteristics (caractéristiques)

En plus d'attributions communes (par exemple le coup de déploiement, l'habileté, 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 caractère 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).

• **stastistics** (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 (charmant 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)

Voir 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".

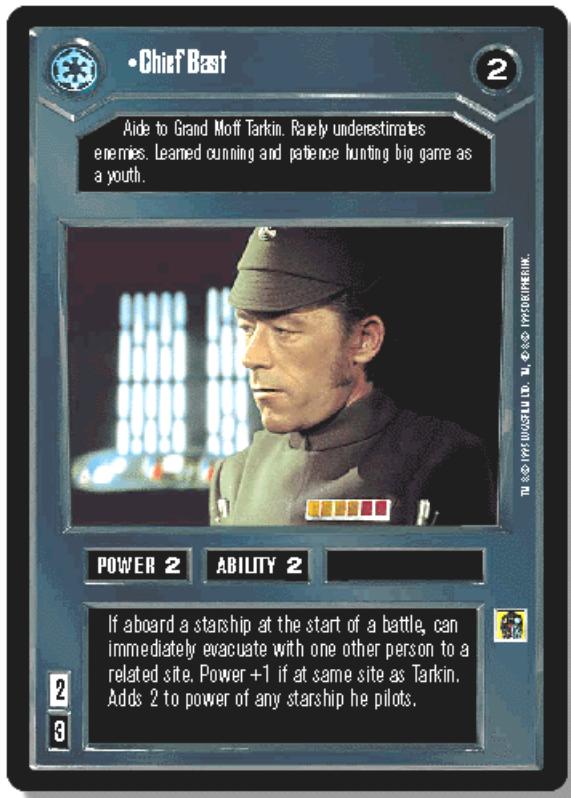
Voir **characters with dual icons** (**personnages avec des icônes doubles**) .

Chewie, enraged (Chewie, enragé)



Ce personnage est un **Wookiee**.

Chief Bast (le chef Bast)



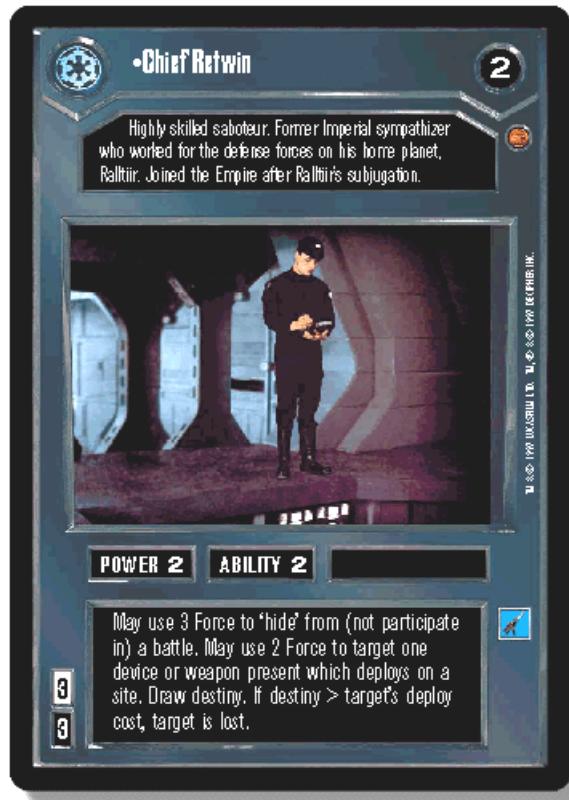
Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Pouvoir de +1 au même site que Tarkin. Si une bataille venait juste d'être initiée où Bast était à bord d'un vaisseau spatial, il peut "évacuer" (se relocaliser) avec tout autre personnage non droïde présent vers un site connexe. Cet impérial ne peut pas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



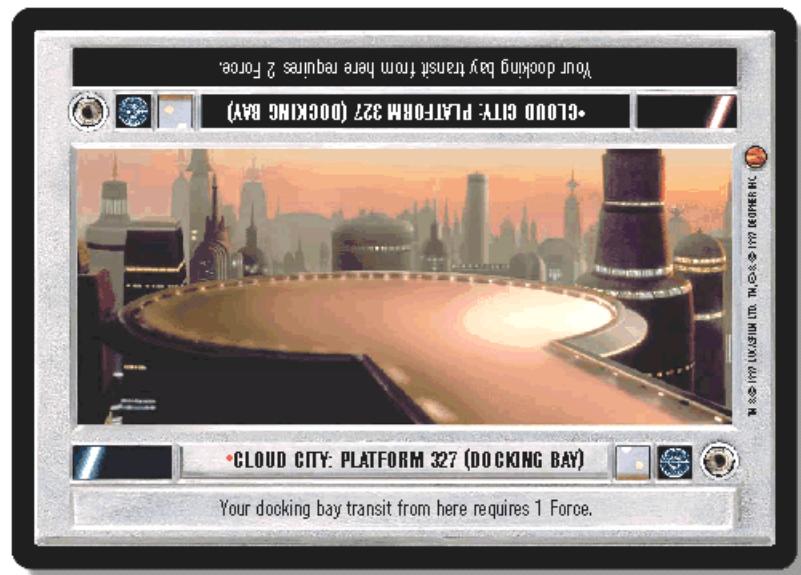
" Votre Z-95 occupe un système ou un secteur de nuages " signifie que vous devez occuper la localisation, et que le Z-95 doive avoir lui-même une présence (telle qu'un pilote permanent), ou ait une présence à son bord (telle qu'une carte de personnage).

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

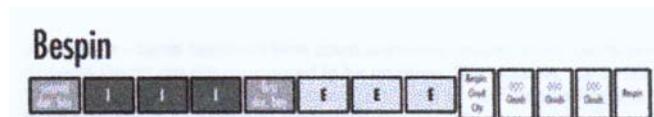
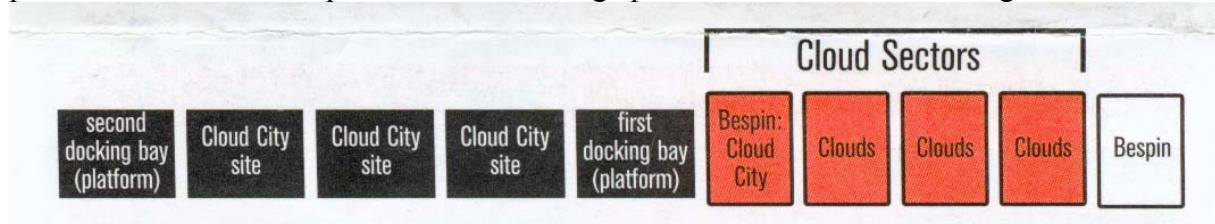
Tous les sites de Cloud city sont connexes à Bespin et ainsi peuvent être déployés même si le système planétaire Bespin et le secteur Bespin : cloud city ne sont pas sur la table.



La disposition du système de Bespin 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 .



Si la seconde plate-forme est déployée, elle est placée à l'autre extrémité des sites intérieurs si bien qu'il y a des aires d'arrimage aux deux extrémités des sites intérieurs de Cloud city . Vous pouvez utiliser le transit par les aires d'arrimage pour aller d'une aire d'arrimage à l'autre .



Cloud City Blaster (Blaster de la cité des nuages)

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 déplient 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 déplient 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'atterrissement, 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, Bespin: cloud city est une carte de secteur des nuages (voir **Bespin: 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.