

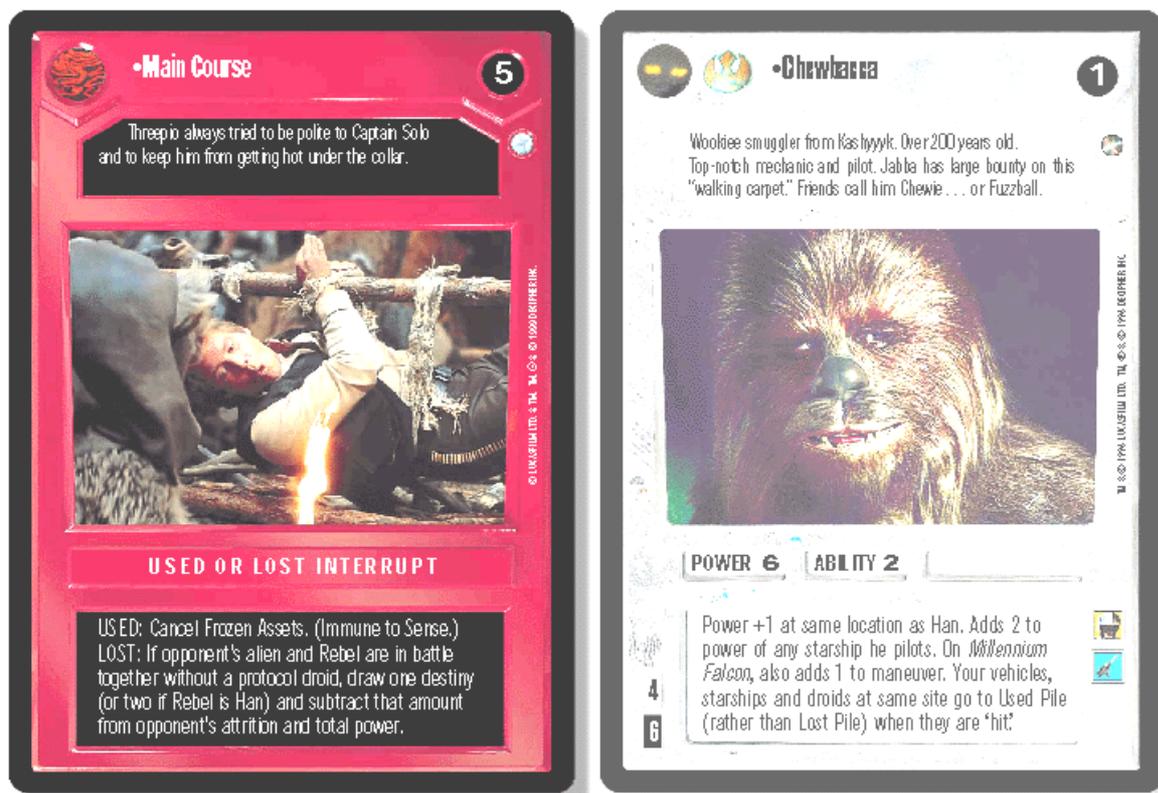
## Magnetic Suction Tube ( le tube à succion magnétique )



*Se déploie sur votre Sandcrawler ( le rampeur des sables ). Une fois durant chacune de vos phases de contrôle, vous pouvez viser un personnage présent. Tirez une destinée. Si la destinée > l'habileté du personnage, "aspirez" le personnage ( relocalisez-le à un site intérieur connexe du Sandcrawler ou dans la pile de cartes utilisées de son propriétaire ).*

**Voir droid ( droïde ) .**

## Main Course ( plat de résistance )



La fonction perdue de cette carte ne peut pas viser un Chewbacca isolé, comme un personnage ne peut pas être "ensemble" avec lui même.

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

### Maintenance cards

Certaines cartes utilisent les symboles suivants dans leur texte de jeu pour indiquer " un coût de maintenance " qui doit être satisfait . Les cartes avec des coûts de maintenance ne montreront pas toutes tous les symboles, mais l'option " sacrifice " sera toujours offerte . A côté du symbole seront placés les mots " use X " ( utilisez X ) ou " lose X " ( perdez X ) qui indiquent qu'un joueur doit utiliser X points de Force ou perdre X points de Force pour payer le coût de cette option. Il n'y a pas de coût associé au sacrifice de la carte ( voir ci-dessous ) et à ce titre, c'est l'option par défaut si aucun coût ne peut être payé .

Le joueur peut choisir n'importe qu'elle option fournie mais doit choisir l'une d'elles.

#### Maintien ( ★ )

★ suivi par un coût : payez ce coût et la carte reste sur la table jusqu'à ce que la prochaine maintenance soit due.

#### Recyclage ( ♻ )

♻ suivi par un coût : payez ce coût pour placer cette carte ( et toutes les cartes sur elle ) dans la pile de cartes utilisées de son propriétaire. Si cette carte était en train d'escorter un captif, le captif est libéré.

#### Sacrifice ( ☠ )

☠ - Placez la carte hors jeu. Toutes les cartes sous cette carte sont perdues . Si cette carte était en train d'escorter un captif, ce captif est libéré .

### Maintenance droid ( droïde de maintenance )

Un droïde de maintenance est un sous type de droïde, comme cela est montré à côté de la case de la puissance sur des cartes comme WED 15-1662 " Treadwell " Droid. Ce n'est pas une

caractéristique et à ce titre des droïdes tels que 2X-7KPR qui se réfèrent au mot " maintenance " dans leur légende ne sont pas des droïdes de maintenance .



### Major Bren Derlin

*Lorsqu'il est sur Hoth, l'adversaire ne peut pas réagir à tout site Echo, et Derlin peut utiliser un point de Force pour annuler la carte Breached Defenses (défenses rompues). Lorsqu'il est à la Cantina, a une puissance de +1 et peut utiliser un point de Force pour annuler la carte Local Trouble (troubles locaux).*

### Major Haash'n



S'il se déploie sur un site du Home One ( celui de la patrie ) quand le Home One ( celui de la patrie ) n'est pas sur la table, Haash'n ne se déploie pas à -2 parce que vous ne pouvez pas établir que ce site est à bord d'un " croiseur stellaire " . Voir **starship sites ( sites de vaisseau spatial )** .

### Major Marquand



Le texte de jeu " en train de piloter un véhicule de combat avec Watts " signifie que à la fois Watts et Marquand doivent être en train de piloter le même véhicule de combat.

### Mandalorian Armor ( armure mandalorienne )



Les références à la carte Mandalorian Armor ( armure mandalorienne ) , par exemple la carte Hidden Weapons ( armes cachées ) se réfèrent à la carte d'équipement . Ce n'est pas une **characteristic** ( **caractéristique** ) .

### Mandatory actions : actions obligatoires

Les actions qui sont obligatoires ( mais pas automatiques ) sont typiquement dépeintes par la phrase " Durant < telle période >... " . Un joueur à qui il est ordonné de réaliser une telle action peut la déclarer à tout moment durant son cadre de temps requis. A moins que votre adversaire ne se voit enjoint de réaliser une telle action pour un texte de jeu sur votre propre carte ( par exemple : Uncontrollable Fury [ furie incontrôlable ] , Search and Destroy [ recherche et destruction ], etc ...), vous ne pouvez pas forcer votre adversaire à déclarer l'action à un moment de votre choix.



Toute action obligatoire qui n'a pas été déclarée à la fin de la période de temps requise devient une action automatique déclenchée comme une réponse à la fin de la période de temps et doit être résolue avant que le jeu puisse continuer.

### Maneuver (manoeuvre)

Un attribut utilisé généralement sur les chasseurs stellaires et les petits véhicules comme indicateur de leurs possibilités à pouvoir éviter le tir d'une arme et d'autres menaces potentielles. Quand une carte qui a une manoeuvre est visée par une arme, elle peut utiliser sa manoeuvre comme sa **valeur de défense (defense value)**.

Le texte de jeu qui vise spécifiquement la manoeuvre n'affecte pas aussi le **blindage (armor)**; cependant le texte de jeu qui vise la "manoeuvre ou le blindage" se réfère à n'importe lequel de ces attributs qui se trouve sur la carte affectée.

### Mantellian Savrip (le savrip de Mantell)

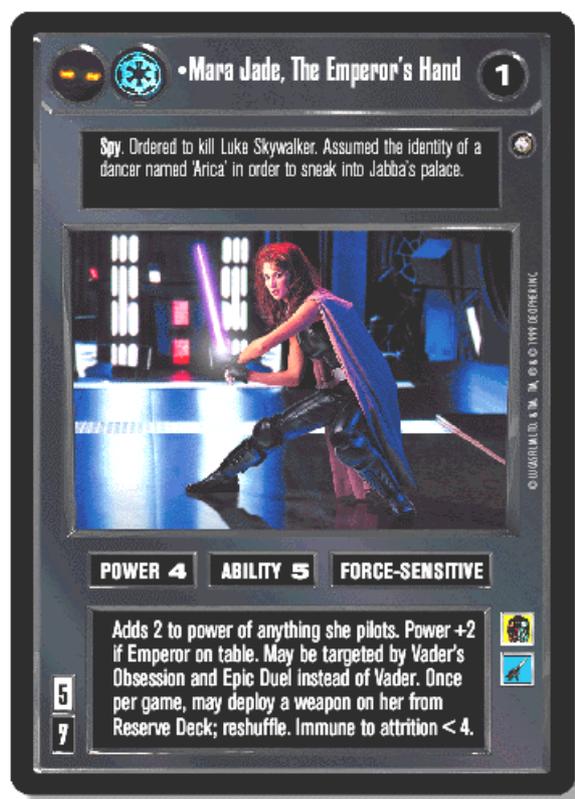


Cet effet vous permet de comptabiliser en valeur de perte des cartes qui ont une valeur de perte directement depuis votre main durant le segment des dommages d'une bataille que vous avez perdue. Ceci est traité de la même façon qu'une comptabilisation en valeur de perte normale, en satisfaisant les dommages de bataille et / ou l'attrition ( simultanément si les deux doivent être satisfaits ).

Des cartes comptabilisées en valeur de perte depuis la main avec la carte Mantellian Savrip ( le Savrip de Mantell ) doivent être placées dans la pile de cartes perdues sans tenir compte d'un autre quelconque texte de jeu. Par exemple un personnage ne peut pas être comptabilisé en valeur de perte depuis la main vers la carte Bacta Tank ( la cuve à bacta ) et le croiseur stellaire *Liberty* ( *liberté* ) ne peut pas être comptabilisé en valeur de perte depuis la main vers la pile de cartes utilisées.



### Mara jade, the emperor's hand ( Mara jade, la main de l'empereur )



Ce personnage du côté obscur peut initier un duel seulement avec la carte Vader's obsession ( L'obsession de Vader ) ( avec ou sans la carte Epic duel ) . Voir **characters with dual icons** ( **personnages avec deux icônes** ) .

**Marker site (site marqueur)**

L'un quelconque des 7 sites de Hoth avec un nombre marqueur.

**Massassi base operations / one in a million ( Opérations sur la base de Massassi / une sur un million )**

Le texte à l'endroit de cette carte d'objectif " pour le reste de la partie " empêche le joueur du côté lumineux de déployer partout la carte Revolution .

**Master Luke ( Maître Luke )**



Voir leaves table ( quitte la table ) .

### Matching operative ( agent secret assorti )

Un agent secret est l' agent secret assorti à une planète si le titre de la carte du personnage inclut le nom de cette planète .

### Matching pilot ( pilote assorti )

Une carte de personnage est un pilote assorti pour une carte de vaisseau spatial unique ou une carte de véhicule unique si :

- ce personnage est un pilote et si
- le texte de jeu de cette carte de personnage se réfère à ce vaisseau spatial unique ( par le titre de la carte ou la personne du vaisseau spatial ou la personne du véhicule ), OU si le texte de jeu de la carte de ce vaisseau spatial unique se réfère à ce personnage ( par le titre de la carte ou de la personne ) .

Aussi, si elle est déployée sur un personnage qui est en train de piloter un chasseur stellaire, l'équipement Rebel Flight Suit ( tenue de vol rebelle ) peut transformer un personnage de pilote en un pilote assorti pour ce chasseur stellaire.



### Matching starship (vaisseau spatial assorti)

Une carte de vaisseau spatial est un vaisseau spatial assorti pour une carte de personnage si :

- ce vaisseau spatial est (●) unique

et si

- le texte de jeu de cette carte de vaisseau spatial se réfère au personnage ( par le titre de la carte ou la personne du personnage ) OU si le texte de jeu de cette carte de personnage cite cette carte de vaisseau spatial par son titre de carte ou la personne du vaisseau spatial ).

### Matching vehicule (véhicule assorti)

Une carte de véhicule est un véhicule assorti pour une carte de personnage si :

- \* ce véhicule est unique

et

- \* le texte de jeu de cette carte de véhicule se réfère au personnage ( par le titre de la carte ou la personne de ce personnage) OU si le texte de jeu de cette carte de personnage énumère cette carte de véhicule par le titre de la carte ou la personne de ce véhicule .

### Matching weapon (arme assortie)

Pour qu'une arme soit assortie à l'un de vos personnages, elle doit spécifiquement nommer ce personnage (ou le persona : la personne) dans son texte de jeu.

Par exemple, la carte Anakin's Lightsaber (le sabre laser d'Anakin) est une arme assortie pour tout Skywalker : Luke, Leia ou Anakin.



May add \_pilots ( passengers, astromechs, vehicles, starfighters, etc ... ) : peut ajouter \_pilotes ( passagers, astromechs, véhicules, chasseurs stellaires, etc ... )  
Voir capacity ( capacité ) .

### May be battled ( peut être attaqué dans une bataille )



Une carte sans habileté qui a cette phrase dans son texte de jeu ( telle que la carte Artoo et Threepio ) occupe sa localisation seulement :

- pour que l'adversaire du joueur contrôlant la carte initie une bataille à la localisation de ces cartes.
- pour pouvoir participer à des batailles qui sont initiées par l'adversaire du joueur contrôlant la carte.

La carte continue à occuper la localisation pour les buts de cette bataille jusqu'à ce qu'elle soit retirée de cette bataille ou jusqu'à ce que cette bataille se termine .

### May draw one battle destiny if not able to otherwise (peut tirer une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement)

Cette action peut seulement être initiée durant le segment de puissance d'une bataille.

### May force drain ( peut drainer de la Force )

Un droïde avec cette proposition dans son texte de jeu ( par exemple, EV-9D9, Probe droïd : droïde sonde ) peut *contrôler* sa localisation seulement dans le but d'initier et d'augmenter ses drainages de Force ( à moins que ce droïde ne soit Undercover : clandestin ) .



### May initiate battle (peut initier une bataille)

Une carte sans habilité qui a cette phrase dans son texte de jeu (IG-88 With Riot Gun : IG-88 avec son canon anti-émeute, IG-88 in IG-2000 : IG-88 dans IG-2000) occupe sa localisation seulement pour les buts de :

\* d'initier une bataille par le joueur contrôlant la carte

\* participer dans des batailles qui sont initiées par le joueur contrôlant la carte (à moins que cette carte soit exclue de la bataille par d'autres actions de jeu telles qu'en étant visée par les cartes Clash Of Sabers : le choc des sabres, en étant Undercover : clandestin et ainsi de suite . Cette carte continue à occuper la localisation pour les buts de cette bataille jusqu'à ce qu'elle soit retirée de cette bataille ou jusqu'à ce que la bataille se termine.





**May initiate a battle and be battled ( peut initier une bataille et être attaqué lors d'une bataille )**

Un droïde avec cette phrase dans son texte de jeu ( par exemple K-3PO, 4-LOM, IG-88, Probe droïde : droïde de reconnaissance ) *occupe* sa localisation seulement au titre de la bataille ( à moins que ce droïde ne soit Undercover : clandestin ) .





**May move elsewhere ( peut se déplacer ailleurs )**

Voir **but may move elsewhere ( mais peut se déplacer ailleurs )** .

**May not be moved ( ne peut pas être déplacé )**

Cette proposition est synonyme de **cannot be moved ( ne peut pas être déplacé )** .

**May not move ( ne peut pas se déplacer )**

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

**May not participate in battle ( ne peut pas participer à une bataille )**

Des actions de jeu peuvent empêcher une carte de participer à une bataille. Une carte qui " ne peut pas participer " ne peut faire contribuer sa présence pour l'initiation d'une bataille. Si une bataille est initiée à la localisation de cette carte ( parce qu'il y a d'autres cartes qui permettent à une bataille d'être initiée ), ou si une carte est sujette à un effet " may not participate " ( " ne peut pas participer " ) quand elle est en train de participer à une bataille, alors cette carte est considérée comme exclue de cette bataille. Voir **excluded from battle ( exclu de la bataille )** .

**Medium Repeating Blaster Cannon ( canon blaster moyen à répétition )**

Errata :

*Se déploie sur un site. Peut être déplacé par deux guerriers pour un point de Force additionnel. Votre guerrier présent peut viser jusqu'à deux personnages ou deux créatures au même site ou à un site adjacent en utilisant deux points de Force. Tirez deux destinées. La ou les cibles est ( sont ) touchée( s ) si la destinée totale > la valeur totale de défense.*

Cette carte vous permet de déplacer deux guerriers en utilisant seulement leur vitesse terrestre comme une action de mouvement individuel ( cette arme doit se déplacer avec eux ) . Si un déplacement normal est exécuté, alors les deux guerriers sont en train de réaliser un déplacement régulier ( voir **movement – regular – landspeed : mouvement – régulier –**

**vitesse terrestre** ) et vous devez utiliser un point de Force pour chacun ( plus un point de Force supplémentaire pour l'arme ) . Voir **weapon – long range weapons** ( **arme – armes à longue portée** ) .

### **Mentor**

Un personnage d'une habileté > 2 qui est désigné pour entraîner un **apprenti** . ( voir **Jedi training** ) .

### **Merc Sunlet**

*Se déploie sur votre personnage qui n'est pas un voleur pour lui donner la compétence de voleur. Durant chacune de vos phases de contrôle, il peut viser un équipement au même site. Tirez une destinée. Si la destinée < au nombre de destinée de la cible, elle est volée. OU déployez sur une arme pour empêcher son vol (immunisée à la carte Alter).*

### **Meteor impact ? ( Un impact de météores ? )**



Un personnage visé par cet effet Utinni ne peut pas se déplacer à un autre système ; ne peut pas se déplacer à un site d'une distance plus grande ( en nombre de sites adjacents ) de l'effet utinni que le site actuel ; et ne peut pas se déplacer au système connexe ou à un secteur des nuages connexe .

### **M'iiyoom Onith**



*Une fois durant chacune de vos phases de contrôle, vous pouvez révéler la main de votre adversaire en utilisant X points de Force où X = le nombre de cartes de la main de votre adversaire. Tous les rebelles, mâles, uniques (♣) et les aliens mâles, uniques (♣) qui s'y trouvent sont perdus.*

Cet alien se réfère aux rebelles et aux aliens et ainsi affecte seulement les personnages (pas les pilotes permanents). Pour déterminer quels rebelles et quels aliens sont mâles, voir **gender of characters (sexe des personnages)**.

**Mind What You Have Learned (souviens-toi de ce que tu as appris) / Save You It Can (sauve ce que tu peux )**



**Le texte du côté 0 sur cette carte** vous permet d'ignorer les restrictions de déploiement à une localisation de n'importe quelle version du personnage de Luke ou de Yoda lorsque vous les déployez à Dagobah en utilisant cet objectif .

Si l'apprenti est retiré depuis la table quand la carte Mind What You Have Learned (côté de la destinée 0) est à l'endroit, alors tous les tests Jedi (qu'ils soient terminés par cet apprenti ou visant cet apprenti) sont perdus. La seule exception à cette règle est que si un apprenti est capturé ou porté disparu, les tests Jedi sur cet apprenti, en plus des tests Jedi non terminés visant cet apprenti, restent sur la table . Les tests Jedi non terminés se " souviendront " de l'apprenti, si bien que s'il est ultérieurement libéré ou retrouvé, cet apprenti pourra continuer son entraînement depuis là où il ou elle s'était arrêté( e ) . Voir **capturing characters ( capture de personnages )**, **missing ( porté disparu )** .

Une action dont le résultat peut être une retrieval ( récupération ) en utilisant des cartes sur Dagobah peut néanmoins être initiée, mais si le résultat est une action de récupération , aucune récupération ne survient . Par exemple, le côté obscur peut encore initier une bataille sur Dagobah contre le joueur du côté lumineux même si la carte Draw their fire est en jeu, mais le joueur du côté obscur ne récupérera pas de point de Force . De façon similaire, la carte Failure at the cave ( échec dans la caverne ) fonctionnera normalement, excepté que si le tirage de destinée est  $< 4$ , le joueur du côté obscur ne récupérera pas 2 points de Force .



### Minimum zero

Voir **negative numbers (nombres négatifs)**.

### Mining droid rules (règles des droïdes mineurs)

Lorsque votre droïde mineur est présent à un site quelconque, il peut "poser" (déployer) des mines à cet endroit ici. Si le droïde est sur une planète, il peut aussi "enterrer" (placer) des mines à l'envers là pour simuler la création d'un champ de mines. Si vous avez un droïde mineur présent à un site de planète extérieure durant votre phase de déploiement, vous pouvez enterrer (placer) un nombre quelconque de cartes depuis votre main à l'envers, en dessous de ce site. Vous pouvez choisir d'enterrer des "vraies" mines, des "leurres" (des cartes qui ne sont pas des mines enterrées en tant que bluff) ou un mélange des deux. Lorsqu'un personnage, un véhicule ou un vaisseau spatial quelconque se déploie ou se déplace vers ou à travers ce site, toutes les cartes enterrées là sont "déclenchées" (révélées). Tous les leurres sont simplement perdus. Toutes les mines "explosent" visant la carte qui les a déclenchées alors si c'est possible (voir **Timer Mine : mine à retardement**).

Les cartes enterrées ne sont pas considérées comme étant sur la table. Si les mines enterrées sont déclenchées durant votre tour et que vous avez un droïde mineur présent, vous pouvez choisir de "désamorcer" un nombre quelconque de celles-ci ou leur totalité (à un usage normal de la Force) avant qu'elles n'explosent.

### Missing (porté disparu)

Plusieurs nouvelles cartes entraînent la désorientation ou la perte de personnages, au sens normal de ce mot, pas dans le sens de la pile perdue. Cette condition est définie en terme de jeu comme disparu (missing). Pour indiquer qu'un personnage est disparu, placez ce personnage à l'endroit sous le site où il devint disparu (note du traducteur).

Un personnage porté disparu est sur la table seulement pour les règles, les actions ou les conditions qui spécifiquement se réfèrent aux cartes portées disparues. En plus, un personnage

porté disparu unique (•) ou autorisé en nombre restreint (••,•••) compte néanmoins pour les restrictions spécifiées par les règles d'unicité et de personnes.

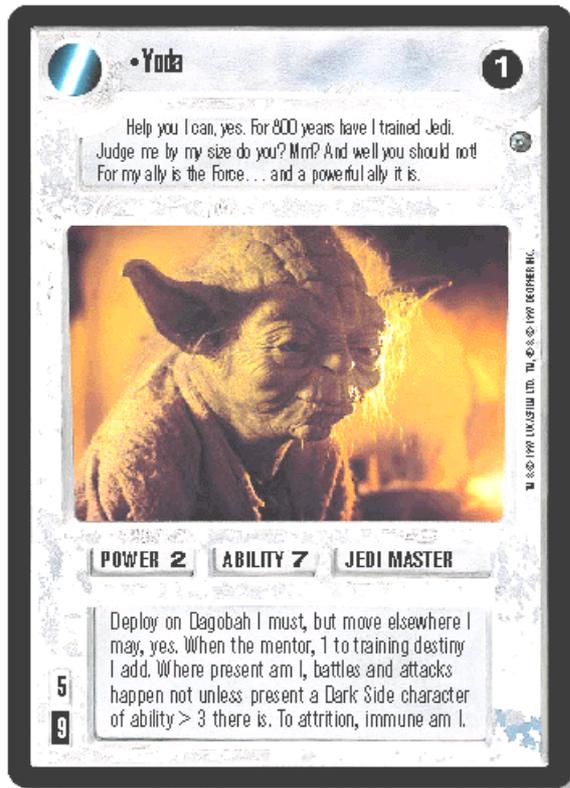
Un personnage porté disparu peut-être affecté par un texte qui spécifie " toutes les cartes " ou " tous les personnages " parce que ces cartes ne " choisissent " pas le captif comme une cible. Par exemple un personnage porté disparu peut être perdu du fait d'une carte TIE Bombing (bombardement TIE), une carte Thermal Detonator (détonateur thermique), une carte Concussion Grenade (grenade à concussion) ou une carte d'interruption telle que Débris Zone (zone de débris).





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

Toutes les cartes non personnage déployés sur ou portés par un personnage qui devient porté disparu continueront à compter envers des restrictions spécifiées par les règles d'unicité et de personne mais sinon elles ne sont pas considérées comme étant sur la table. Elles sont inutilisables et elles ne peuvent pas être sujettes à aucune autre règle, action ou condition. Ces cartes reviendront à leur fonction normale si ce personnage est trouvé plus tard. Toute carte de personnage (excepté les captifs en train d'être escortés) porté par une personnage qui devient porté disparu (par exemple Yoda est dans le Luke's Backpack : le sac à dos de Luke quand Luke devient porté disparu) est considérée comme étant aussi porté disparue .



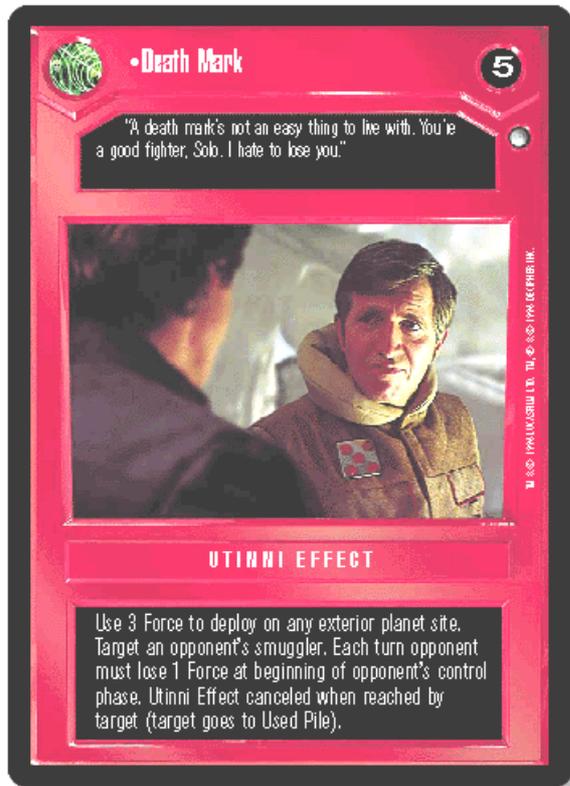
Si l'un ou l'autre personnage porté disparu est retrouvé ( ou capturé, perdu) alors les deux seront trouvés (ou capturés, perdus).

Les effets utinni et les autres cartes qui visaient un personnage porté disparu avant que ce personnage ne devienne disparu continuent à viser ce personnage normalement . Un test Jedi

non terminé " se souviendra " d'un apprenti (ou d'un mentor) porté disparu tel que s'il est retrouvé, l'apprenti (ou le mentor) pourra continuer l'entraînement Jedi à partir de là ou il ou elle l'avait laissé.

Exemple : après avoir été libéré de la Carbonite (en retournant l'objectif You can Either Profit by This... / Or Be Destroyed : Vous pouvez tirer avantage de ceci ... / ou être détruit vers son côté de destinée 7), avoir obtenu sa carte Heavy Blaster Pistol (pistolet blaster lourd) et ensuite avoir eu une carte Death Mark (la marque de la mort) placée sur lui, le malheureux Han Solo entre dans une carte Sandwhirl ( tourbillon de sable) et devient porté disparu.





• L'objectif You Can Either Profit by This... / Or Be Destroyed (Vous pouvez tirer avantage de ceci... / ou être détruit se retourne à son côté de destinée zéro parce que Han n'est plus sur la table.



- La carte Death Mark (la marque de la mort) est un effet utinni qui a visé Han avant qu'il ne soit porté disparu si bien que le côté lumineux continuerait à perdre un point de Force au début de chacune de ses phases de contrôle où Han est porté disparu.
- Aucune carte ne peut-être déployée sur le Han porté disparu ( il n'est pas sur table pour de tels buts ).
- Si la carte Leia With Blaster Rifle (Leia avec le fusil Blaster) est dans une bataille au même site que là où Han est porté disparu, elle n'ajouterait pas une destinée de bataille parce que son texte ajoutant la destinée ne se réfère pas spécifiquement à un Han porté disparu.



Han ne participera pas à la bataille parce qu'il n'est pas sur la table pour ces buts.

- Le côté obscur ne peut pas viser la carte Han's Heavy Blaster Pistol (le pistolet blaster lourd de Han) avec la carte Overload (surcharge).



- Le joueur du côté lumineux ne peut pas déployer une autre version de Han, déployer un autre exemplaire de la carte Han's Heavy Blaster Pistolet (le pistolet blaster lourd de Han) ou une personne qui remplace le Han porté disparu ( Han et les cartes déployées sur lui sont sur la table pour uniquement l'unicité ) .

### Mist Hunter ( V ) : le chasseur des brumes ( V )

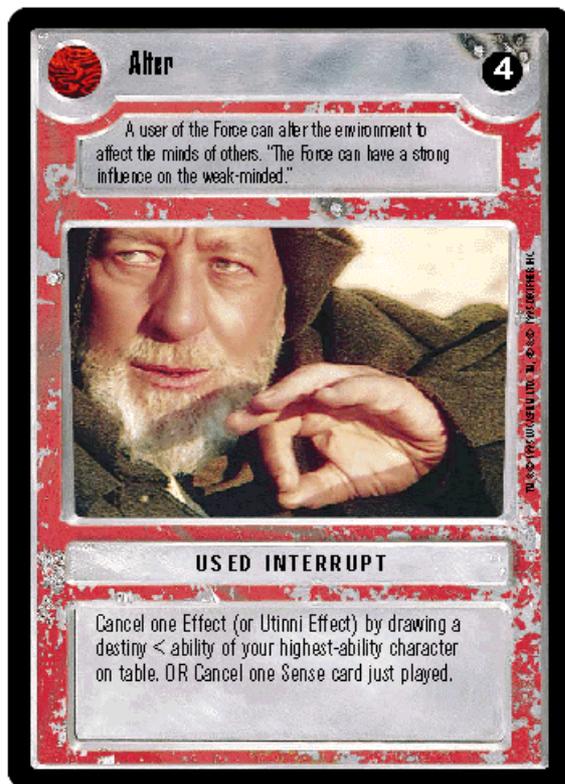


Cette carte affecte le tirage de destinée et par conséquent s'appliquera à un tirage de destinée de bataille ou d'arme qui est remplacé par la carte Colo claw fish ( le poisson à griffes Colo ). Cette carte n'opère pas sur une valeur substituée pour un tirage de destinée utilisant des cartes telles que Darklighter Spin (le tournoiement de Darklighter ) .



### Mobile effect ( effet mobile )

Une sorte de carte qui a une fonction de mouvement incorporée . Les effets mobiles ne sont pas vulnérables à la carte Alter, comme indiqué sur la formulation de la carte Alter .



## MobquetA-1 Deluxe floater ( planeur de luxe Mobquet A-1 )



*Peut ajouter 1 conducteur et 1 passager . Se déplace gratuitement si Jabba ou un quelconque chasseur de primes est à bord . Peut se déplacer gratuitement en réaction à une bataille où votre voleur, votre contrebandier ou votre chasseur de primes est en train de participer .*

### **Modifieurs (modificateurs)**

Un modificateur est tout ce qui ajoute à, soustrait de ou multiplie "une valeur de base". Par exemple la carte Anakin's Lightsaber (le sabre laser d'Anakin) modifie un drainage de force ( " Peut ajouter un à votre drainage de force là où il est présent " ) tandis que la carte Jedi Presence (présence d'un Jedi) modifie la puissance d'un rebelle ( " se bat à une puissance double"). De multiples exemplaires de la même carte ne peuvent pas cumulativement modifier la même " valeur de base " à moins qu'ils n'établissent spécifiquement qu'ils sont cumulables.



### Voir Cumulatively (cumulativement).

Quand toute valeur de carte est contrôlée par une action de jeu ou une règle, cette valeur visée est modifiée par tout texte de jeu qui en effet.

Quand une valeur quelconque d'une carte est visée spécifiquement, cette valeur visée est modifiée par tout texte de jeu qui est en effet, même si la carte n'est pas sur la table.

Par exemple, pour prendre Yoda dans la main depuis la carte Bacta Tank (la réserve à Bacta) quand la carte Bad Feeling Have I (j'ai un mauvais pressentiment) est sur la table, cela exigera que le joueur du côté lumineux utilise 7 points de Force. Si le côté obscur occupe Fondor, alors une corvette corellienne perdue depuis la main avec la carte Mantellian Savrip (le Savrip de Mantell) aura une valeur de perte de 4 etc...

**•Yoda** 1

Help you I can, yes. For 800 years have I trained Jedi. Judge me by my size do you? Mm? And well you should not. For my ally is the Force... and a powerful ally it is.



**POWER 2** **ABILITY 7** **JEDI MASTER**

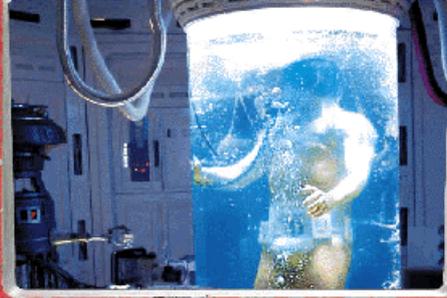
Deploy on Dagobah I must, but move elsewhere I may, yes. When the mentor, 1 to training destiny I add. Where present am I, battles and attacks happen not unless present a Dark Side character of ability > 3 there is. To attrition, immune am I.

5  
9

TM & © 1999 LUCASFILM LTD. TM, © & © 1999 DEWINTER INC.

**•Bacta Tank** 3

Medical wonder invented centuries ago by the Vratix insectoid species. Gelatinous red bacta is suspended in a synthetic solution to create a healing bacterial medium.



**EFFECT**

Use 4 Force to deploy on your side of table. A non-droid character you just lost may be placed here instead of Lost Pile. Holds 1 "patient" at a time. During your deploy phase, may use X Force to bring "patient" to hand, where X = deploy cost of "patient".

TM & © 1999 LUCASFILM LTD. TM, © & © 1999 DEWINTER INC.

**•Bad Feeling Have I** 3

"Ready are you? What know you of ready?"



**EFFECT**

Deploy on opponent's side of table. Luke, Leia, Han, Chewie, Lando, Yoda and Obi-Wan are deploy +2. Also, opponent may not play any cards with the words "bad feeling" in the title.

TM & © 1999 LUCASFILM LTD. TM, © & © 1999 DEWINTER INC.

**•FONDOR** 6

Force drain -1 here. If you control, opponent may not deploy *Executor*.

Executor deploys -5 here. If you occupy, all opponent's Correllian corvettes are forfeit -4 and deploy +1.

**•FONDOR** 6

TM & © 1999 LUCASFILM LTD. TM, © & © 1999 DEWINTER INC.



Voir **automatic modifiers** (modificateurs automatiques), **battle destiny modifiers** (modificateurs de destinée de bataille) et **Force drain modifiers** (modificateurs de drainage de Force) .

### **Molator**

Voir l'équivalent du côté lumineux, **K'lor'slug** .

### **Molator ( V )**

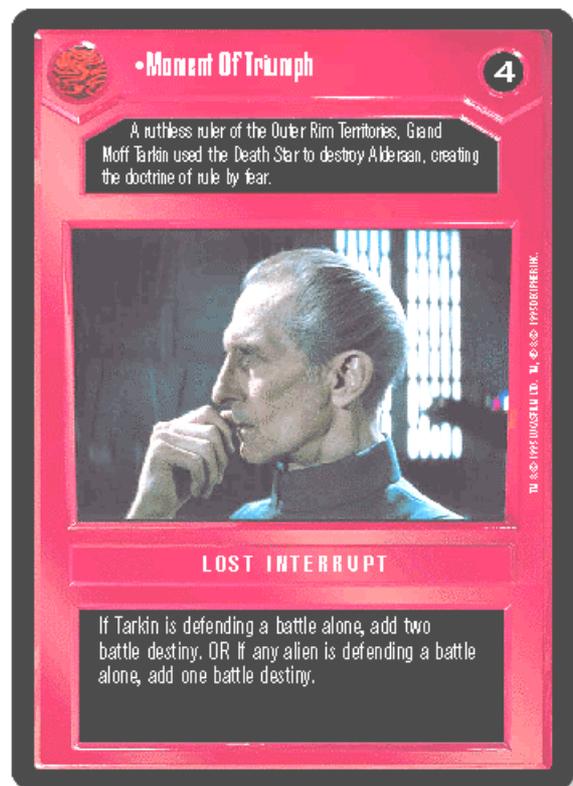
Voir **Virtual cards** ( cartes virtuelles ) .

### **Momaw Nadon**



Ce personnage est un leader . ( Voir **characteristics** : caractéristiques et **stealing** : voler . )

**Moment of triumph** ( moment de triomphe )



Cette interruption doit être jouée sur votre propre alien isolé pour ajouter une destinée à votre destinée de bataille .

### Mon Mothma



Ce rebelle a la caractéristique de sénateur

### Monnok

*Utilisée: si l'adversaire a 13 cartes ou plus dans sa main, placez les toutes sauf 8 (sélectionnées au hasard) dans la pile utilisée .*

*Perdue: utilisez 4 points de Force pour révéler la main de l'adversaire . Toutes les cartes que l'adversaire a en 2 exemplaires ou plus dans la main sont perdues .*

Voir la contre-partie du côté lumineux, **Grimtaash** .

### Moose (original)

Grand mammifère ruminant quadrupède de la famille des cervidés . Longues jambes .

Lourdes cornes . Epaules arrondies . Habite les forêts nordiques du nouveau et de l'ancien

monde . Aussi, un nom parfois inséré subrepticement dans le texte de jeu ou les règles par les concepteurs malicieux du jeu comme test de la minutie de l'équipe éditoriale de Decipher . Le fait que vous n'avez jamais vu ce mot sur une carte est une preuve de l'application de

l'éditeur – mais un de ces jours nous faillirons !

### Mos Eisley blaster ( blaster de Mos Eisley )

*Utilisez un point de Force pour déployer sur votre guerrier alien ( gratuitement s'il est sur Tatooine ) . Peut viser un personnage gratuitement . Tirez une destinée . La cible a une valeur de perte de -2 pour le reste du tour si la destinée +2 > la valeur de défense .*

## Mosep



*Quand l'adversaire est en train de perdre de la Force, depuis des drainages de Force au même site ou à des sites adjacents, la Force perdue doit venir depuis la pile des cartes de réserve si possible .*

Quand cet alien requiert que les dommages de drainage de Force doivent provenir depuis votre pile de cartes de réserve , toute portion qui ne peut pas provenir depuis votre pile de cartes de réserve ( parce que vous n'avez pas de cartes en nombre suffisant là) doit provenir d'une autre place appropriée ( par exemple, votre main, votre pile de Force ou votre pile de cartes utilisées ) .

### **Motti Seeker (sonde chercheuse de Motti)**

*Utilisez un point de Force pour déployer sur le côté de votre adversaire à un site quelconque inoccupé. Se déplace durant votre phase de contrôle (comme un personnage) à l'usage normal de la Force. Lorsqu'elle est présente avec Motti ou un pilote d'une habileté <3, choisissez en un pour qu'il soit perdu. La sonde chercheuse est aussi perdue.*

Cette arme peut seulement viser un pilote d'une habileté < 3 ou un Motti d'une habileté < 3.

### **Mournful Roar (rugissement lugubre)**

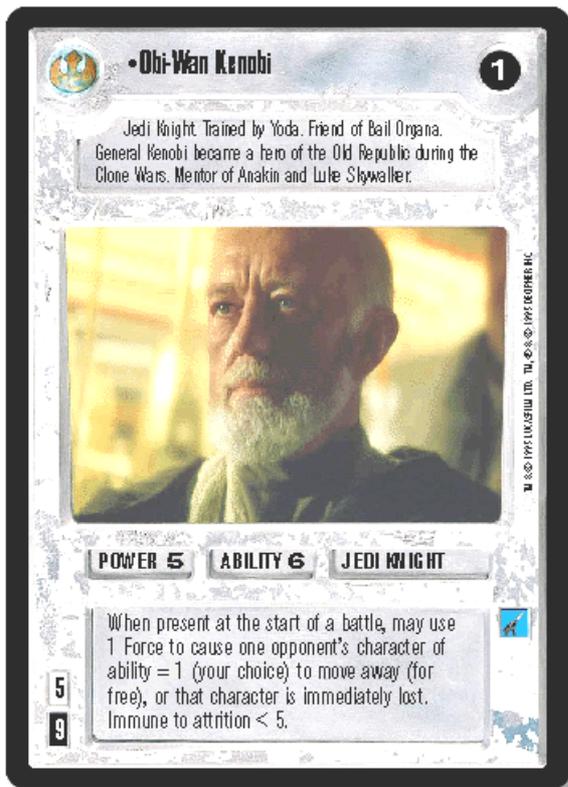
*Se déploie sur Chewie si Han vient juste d'être perdu ou vient juste d'être déclaré porté disparu. L'adversaire ne peut pas jouer la carte Let The Wookiee Win (Laisse le Wookiee gagner) ou la carte Wookiee Roar (le rugissement du Wookiee).*



*L'adversaire doit aussi perdre un point de Force à la fin du tour de chaque joueur. L'effet est annulé si Han est de nouveau déployé ou est retrouvé.*

### **Move away (s'éloigner)**

Pour qu'un personnage " s'éloigne " (par des cartes telles que **Obi-Wan Kenobi, Move along : circulez..., Neb Dulo, Dodge : esquivé**), ce personnage doit utiliser sa propre **landspeed : vitesse terrestre** ( bien que ce personnage doive d'abord débarquer d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial atterri ) . Ce personnage peut d'abord **disembark(débarquer)** si c'est exigé.



Pour qu'un véhicule s'éloigne ( les cartes Keep Your Eyes Open : gardez vos yeux ouverts, Hyper Escape : hyperévasion), ce véhicule doit se déplacer en utilisant une vitesse terrestre ou un mouvement quelconque régulier de secteur.



Pour qu'un vaisseau spatial s'éloigne (les cartes Keep Your Eyes Open : gardez vos yeux ouverts, Hit and Run : frapper et se sauver, Hyper Escape : hyperévasion) ce vaisseau spatial doit s'éloigner en utilisant une hypervitesse ou tout mouvement de secteur régulier.



Voir **Forced Landing (atterrissage forcé), Meteor Impact ? (impact de météore ?)**

### **Move phase (phase de déplacement)**

5ème phase de chaque tour, dans laquelle vous pouvez déplacer vos personnages, vos véhicules, vos vaisseaux spatiaux, etc...

### **Movement (mouvement)**

Le mouvement est défini comme toute méthode de relocalisation d'un personnage, d'une créature, d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial d'un endroit à un autre sur la table .Il y a 3 types distincts de mouvement définis pour les personnages, les créatures, les vaisseaux spatiaux, les véhicules et les systèmes mobiles de l'étoile de la mort . Ce sont les *déplacements réguliers*, les *déplacements illimités*, et les " *réactions* " .

Voir **movement – react ( mouvement – réaction )**, **movement – regular ( mouvement – régulier )**, **movement – unlimited (mouvement – illimité )** .

Toute forme de relocalisation de cartes durant la partie qui n'est pas une réaction, un déplacement régulier ou un déplacement illimité n'est pas considérée comme un mouvement, et donc n'est pas restreinte par des conditions de jeu qui restreignent, modifient , annulent ou suspendent le mouvement .

*Les déplacements réguliers* – Chacun de vos personnages , de vos créatures, de vos véhicules et de vos vaisseaux spatiaux est limité à un déplacement régulier par tour (qui survient durant votre phase de déplacement). Un déplacement régulier vous impose d'utiliser 1 point de Force. Un déplacement régulier est défini comme :

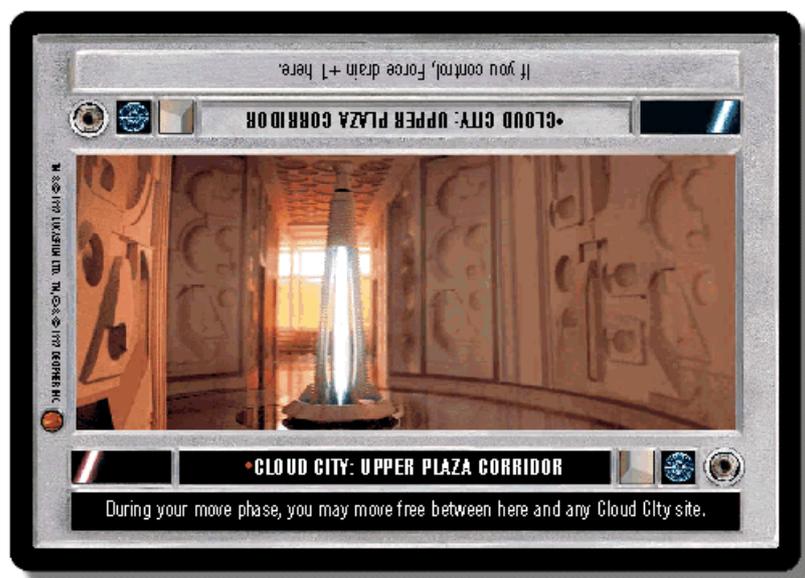
- . une carte utilisant sa vitesse terrestre ou son hypervitesse (les personnages et les créatures ont une vitesse terrestre de 1 ) ;
- . un personnage ou un véhicule utilisant un transport par navette ;
- . un groupe de cartes utilisant le transit par les aires d'arrimage ;
- . un vaisseau spatial atterrissant ou décollant ; ou
- . un chasseur stellaire faisant une Attack run (mission d'attaque ) .



Il est permis à un véhicule ou un vaisseau spatial un mouvement d'une localisation à une autre localisation par tour, et ceci est une action de jeu. Les véhicules ne peuvent pas inverser leur direction au milieu du mouvement.

L'utilisation d'un mouvement spécial fourni par le texte de jeu d'un site est aussi un mouvement régulier :

. Cloud city : upper plaza corridor (La cité des nuages : le corridor supérieur de la place)



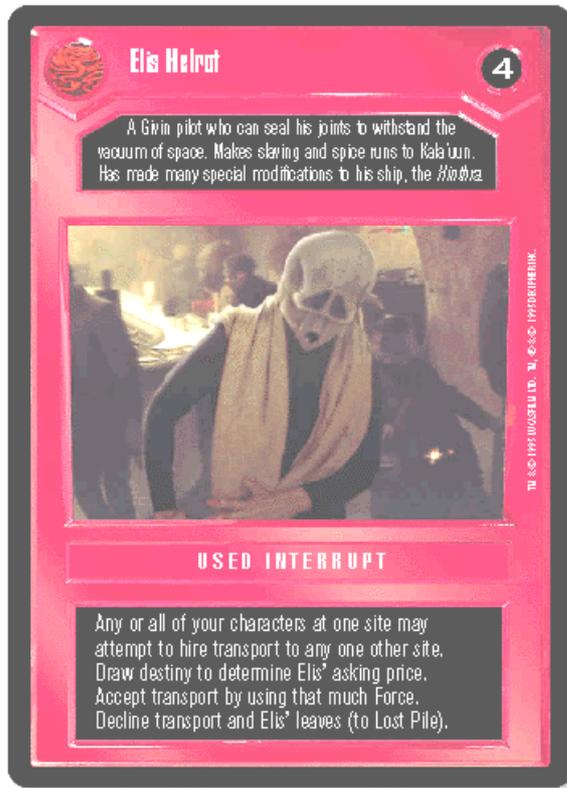
. Death star : level 4 military corridor (L'étoile de la mort: le corridor militaire de niveau 4)



- . Executor : main corridor (L'exécuteur : le corridor principal )
- . Hoth : ice plains (Hoth : les plaines de glace )
- . Tatooine : Mos Eisley (côté lumineux )

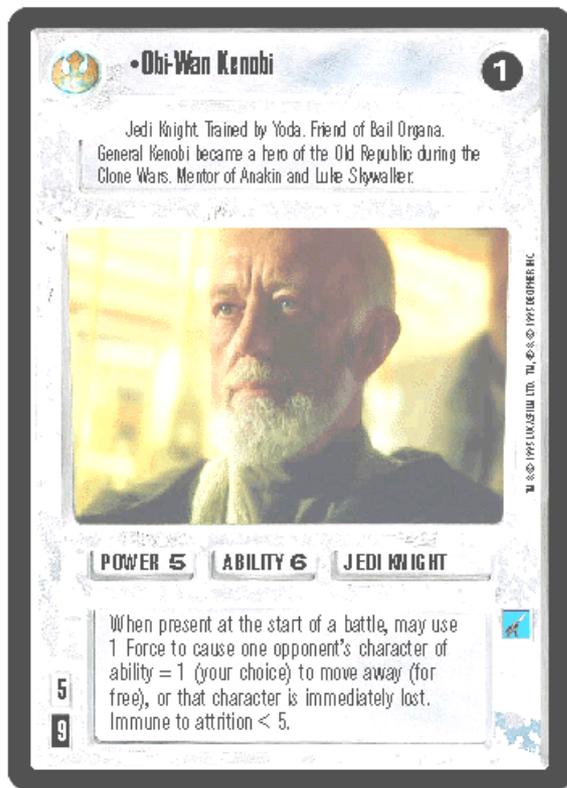
*Mouvements illimités*-Un mouvement illimité est tout mouvement que votre adversaire vous force à faire ou tout mouvement qui n'est ni un déplacement régulier ni une réaction .Une carte peut faire un nombre quelconque de déplacements illimités par tour . Les déplacements illimités surviennent dans des phases variées et sont gratuits . A titre d'exemple, ils incluent :

- . les personnages embarquant ou débarquant de véhicules;
- . les chasseurs stellaires embarquant ou débarquant de vaisseaux spatiaux capitaux;
- . un groupe de cartes se transférant d'un vaisseau spatial à un autre (requiert 1 point de Force );
- . les personnages et les autres cartes en train d'être portées par un véhicule en déplacement ou un vaisseau spatial ;
- . les interruptions (par exemple Elis Helrot, Nabrun Leids )



et

. un texte de jeu spécial (par exemple Obi-Wan Kenobi, le chef Bast ).



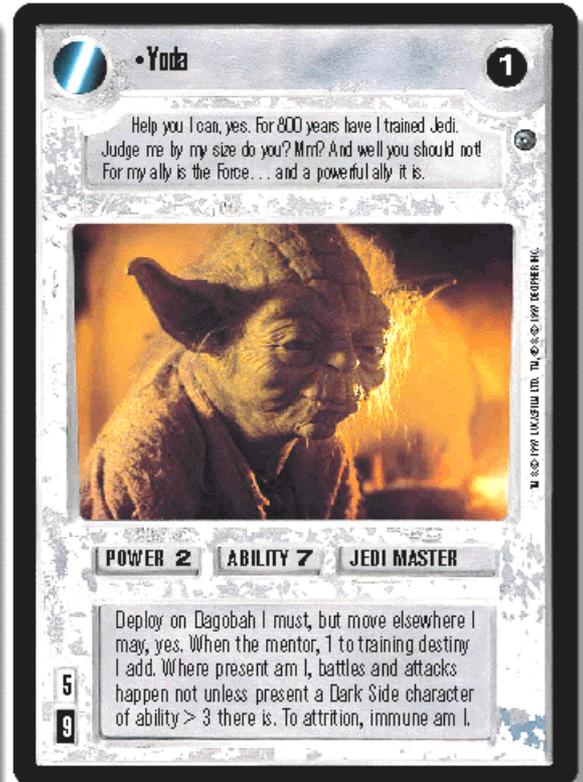
L'embarquement ou le débarquement doivent être effectués soit avant soit après que la carte transporteuse effectue tout déplacement régulier .

Les personnages, les véhicules et les cartes qui se déplacent comme un personnage ou un véhicule peuvent utiliser les règles de mouvement telles que la navette et le transit par les aires d'arrimage. Les autres cartes (par exemple les chasseurs stellaires atterrés) ne le peuvent pas.

*Réaction-Voir react.*

### Movement - carrying cards ( mouvement - cartes portant quelque chose )

De nombreuses cartes peuvent "porter" d'autres cartes tels que les vaisseaux spatiaux, les véhicules, un chasseur de prime escortant un captif ou même Luke portant Yoda dans la carte Luke's Backpack (le sac à dos de Luke).





Quand la carte qui porte quelque chose réalise un déplacement qui est permis, toutes les cartes portées sont relocalisées avec elles. Ceci n'est pas considéré comme un mouvement pour la carte portée. Ainsi une carte qui ne peut pas se déplacer ne se voit pas interdire d'être portée. Noter qu'un personnage "portant" un autre personnage (tel qu'escortant un captif) ne peut pas se déplacer à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial à moins qu'il y ait une capacité suffisante pour le personnage portant et le personnage porté. Voir **capacity (capacité)**.

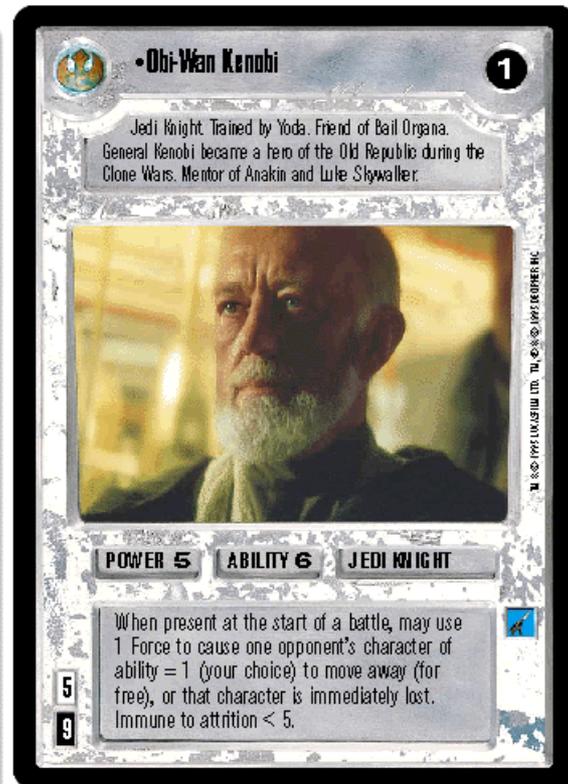
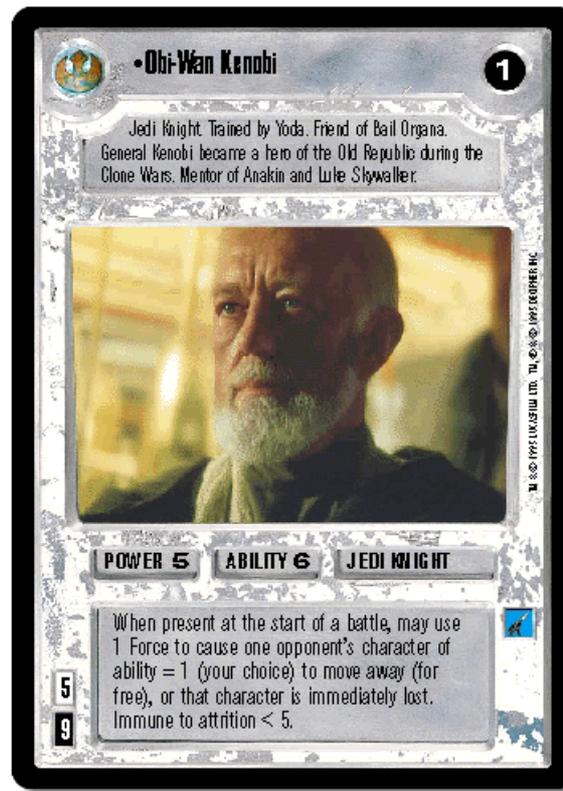
### **Movement-moving through locations (mouvement-déplacement à travers des localisations)**

Un personnage, un véhicule etc... se déplaçant "à travers" une localisation (à une vitesse terrestre >1) est considéré comme étant **at (à)** cette localisation lorsqu'il passe à travers elle. Ceci peut déclencher des actions automatiques (par exemple, un effet Utinni) et peut satisfaire des conditions (par exemple, le contrôle d'une localisation).

Si l'une de ces actions déclenchées ou conditions forcent le véhicule à s'arrêter (par exemple, une carte Sandwhirl : tourbillon de sable qui fait considérer le conducteur d'un skiff : esquif comme porté disparu), le mouvement se termine à cette localisation.



Il devrait être noté que de nouvelles actions (non automatiques) ne peuvent pas être initiées jusqu'à ce que l'action du mouvement soit finie. Par exemple, un joueur du côté obscur peut seulement jouer la carte The Circle is Now Complete (le cercle est maintenant achevé) si Vader termine son mouvement à la localisation de Obi-wan, pas si Vader simplement passe devant Obi-wan.



### Movement – react ( mouvement – réaction )

Les cartes qui se déplacent en " réaction " se voient permettre de se déplacer à la localisation d'une bataille ou d'un drainage de force qui vient juste d'être initié par *l'adversaire*. A moins que cela ne soit établi spécifiquement autrement, se déplacer en " réaction " doit toujours l'être

vers la localisation de la bataille de l'adversaire ou du drainage de force réalisé par l'adversaire. Les cartes Arcona et Tauntaun sont des exemples de cartes dont le texte de jeu leur permet spécifiquement de *s'éloigner* d'une localisation d'une bataille initiée par l'adversaire ou d'un drainage de force réalisé par l'adversaire.



Lorsqu'elles se déploient en réaction, les cartes qui réagissent doivent observer toutes les règles normales de déplacement ou le texte de jeu, telles qu' être à portée, avoir un pilote ou un conducteur à bord , avant que la réaction puisse être initiée ( si c'est un vaisseau spatial ou un véhicule non-créature, et un nav computer : ordinateur de navigation Si elles se déploient à travers l'hyperespace ), payer les coûts normaux ( à moins que cela ne soit établi autrement ) et ainsi de suite .

Une carte qui se déplace en "réaction " vers la localisation d'une bataille ou d'un drainage de Force ne peut pas " réagir " si elle est déjà à cette localisation.

Si le mouvement en " réaction " apporte une présence à la localisation du drainage de Force, alors ceci annulera le drainage de Force. De façon similaire si le fait de " réagir " en s'éloignant d'une bataille retire toute votre présence à cette localisation, la bataille se terminera.

Il devrait être noté que le fait de payer le coût de mouvement est considéré comme une part de l'initiation à la réaction. Ainsi si la réaction est annulée, la Force utilisée ne peut pas être récupérée.

Les formes suivantes de mouvement sont de déplacement légaux pour la carte " qui réagit " :

- utiliser sa vitesse terrestre ou son hypervitesse;
- atterrir ou décoller;
- embarquer sur ou débarquer depuis un véhicule ou un vaisseau spatial;
- réaliser tout déplacement de secteur régulier;

Voir **movement - regular - sector movement ( mouvement - régulier - déplacement dans un secteur)**

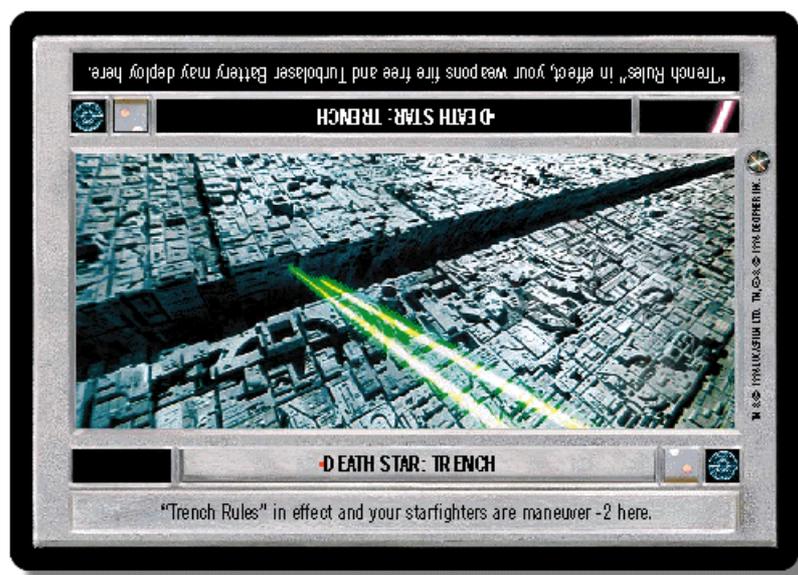
D'autres cartes peuvent embarquer sur la carte " qui réagit " juste avant qu'elle parte et débarquer juste après qu'elle arrive.

Toutes les cartes concernées par une " réaction " ( y compris les cartes qui ont embarqué sur ou qui ont débarqué de la carte " qui réagit " ) se voient empêchées d'être concernées par une autre " réaction " durant le même tour , même si cette " réaction " est annulée.

Certaines cartes se déploient aussi en " réaction ". Voir **react (réaction)**.

### **Movement - regular ( mouvement – régulier )**

Les déplacements suivants sont des *déplacements réguliers* pour la carte effectuant l'action de déplacement tant que le mouvement n'est pas une partie d'une " réaction " : utilisation de sa vitesse terrestre, utilisation de son hypervitesse, déplacement entre des secteurs (ou entre des secteurs et le système connexe), utilisation du texte de mouvement sur une localisation, transit par les aires de mise à quai, atterrissage, décollage, transport par navette, déplacement entre une carte de vaisseau spatial / véhicule et le site connexe du vaisseau spatial / du véhicule, un déplacement d'un chasseur stellaire du côté lumineux vers la carte Death Star : Trench ( l'étoile de la mort : la tranchée ) pour débiter une Attack Run (mission d'attaque), le déplacement de l'étoile de la mort, le déplacement de vaisseaux spatiaux vers ou depuis une étoile de la mort en orbite, un déplacement pour commencer (ou finir) un TIE Bombing Run (mission de bombardement d'un TIE).

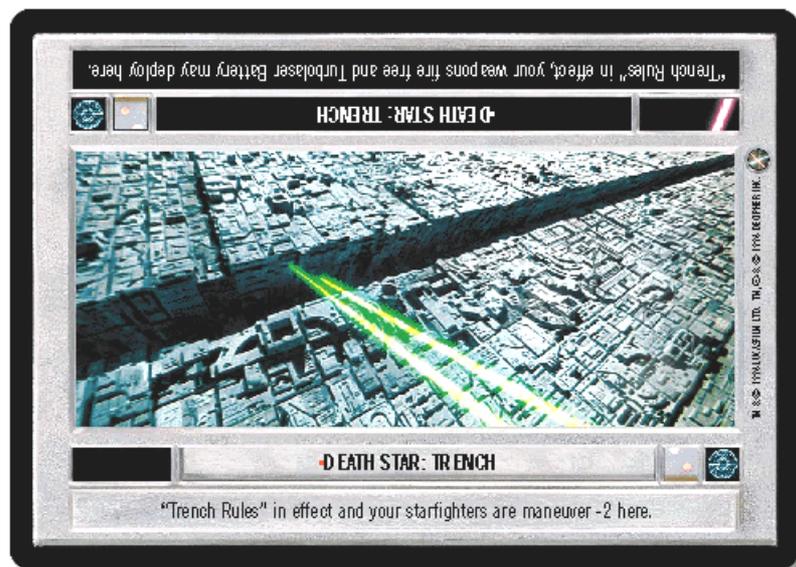




Il est permis pour une carte seulement un déplacement régulier par tour. Certains déplacements réguliers sont permis par des règles (généralement seulement durant la phase de déplacement de son propriétaire, voir les descriptions ci-dessous), alors que d'autres sont permis par le texte de jeu.

### Movement - regular - Attack Runs ( mouvement - régulier - missions d'attaque)

Déplacer un chasseur stellaire piloté du côté lumineux depuis le système de l'étoile de la mort dans le site Death Star Trench (l'étoile de la mort : la tranchée) en utilisant la carte d'évènement épique Attack Run (mission d'attaque) est gratuit.





Cela ne requiert pas d'hypervitesse mais requiert un pilote. Il devrait être noter que déplacer les chasseurs stellaires du côté lumineux en dehors de la tranchée ou suivre avec des TIEs du côté obscur (à l'intérieur ou en dehors de la tranchée) sont tous les deux des déplacements illimités ( voir **movement - unlimited - relocating cards between locations : mouvement - illimité - relocalisation des cartes entre des localisations** ) .

### **Movement - regular - bombing runs (mouvement - régulier - missions de bombardement)**

Durant la phase de déplacement de son propriétaire, un bombardier TIE peut s'abattre depuis un système planétaire jusqu'à un site extérieur connexe où la carte d'effet mobile **Bombing Run** se trouve pour un point de Force comme déplacement régulier.



Ce coup est augmenté d'un point de force pour chaque secteur des nuages que le bombardier TIE doit traverser pour atteindre ce site.

Retourner au système planétaire connexe est gratuit (et est aussi un déplacement régulier même si ceci survient durant la phase de bataille), et n'est pas modifiable par les secteurs des nuages ou des secteurs similaires.

S'il n'est pas possible pour le bombardier de retourner au système planétaire à la fin de votre phase de bataille (par exemple le bombardier TIE est maintenant non piloté), alors le bombardier TIE " s'écrase " et est perdu.

### **Movement - regular - Death Star II sectors ( mouvement - régulier - secteurs de l'étoile de la mort II )**

Les chasseurs stellaires peuvent se déployer aux secteurs de l'étoile de la mort II, mais les escadrons et les vaisseaux spatiaux capitaux ne le peuvent pas ( même ceux qui se déplacent comme des chasseurs stellaires ). Deux types de déplacement régulier ( chacun requérant un point de Force ) sont permis aux secteurs de l'étoile de la mort.

- de système à secteur : un chasseur stellaire peut se déplacer du système de l'étoile de la mort II vers le secteur Death Star II : Coolant Shaft ( étoile de la mort II : le puit caloporteur ), ou vice versa



- de secteur à secteur : un chasseur stellaire peut se déplacer d'un secteur à un secteur adjacent.

Les chasseurs stellaires du côté obscur peuvent se déplacer à un secteur de l'étoile de la mort II seulement s'il y a un chasseur stellaire du côté lumineux à l'un de ces secteurs. Chaque fois qu'il n'y a pas de chasseur stellaire du côté lumineux à un quelconque secteur de l'étoile de la mort II durant la phase de déplacement du côté obscur, tout chasseur stellaire du côté obscur à ces secteurs doit retourner vers le système de l'étoile de la mort II ( gratuitement, un secteur par tour ).

Voir aussi **movement - unlimited - escaping the Death Star II** ( **mouvement - illimité - évasion de l'étoile de la mort II** ).

**Movement - regular - Death Star orbiting and deep space** ( **mouvement - régulier - mise en orbite de l'étoile de la mort et espace profond** )



Les deux étoiles de la mort ont quelques types spéciaux de déplacement régulier qui leurs sont offerts. L'hypervitesse et le nombre de parsecs de départ d'une étoile de la mort sont définis dans leur texte de jeu. Chaque fois que l'étoile de la mort se déplace, elle porte avec elle toutes les cartes qui sont à la localisation de l'étoile de la mort.

Un joueur du côté obscur peut utiliser un point de Force durant sa phase de déplacement pour :

- déplacer une étoile de la mort entre des nombres de parsecs ( jusqu'à concurrence de l'hypervitesse de l'étoile de la mort ), même s'il n'y a pas de système planétaire sur la table avec ce nombre de parsecs. Lorsqu'elle se déplace à un nombre de parsecs où il n'y a pas de système planétaire actuellement sur la table, l'étoile de la mort est considérée comme étant dans " l'espace profond ". Lorsqu'elle se déplace à un numéro de parsecs partagé par un ou plusieurs systèmes planétaires sur la table, le joueur du côté obscur doit spécifier si l'étoile de la mort est dans " l'espace profond " ou " en orbite " autour de l'un des systèmes planétaires ( si plus d'une planète est sur la table avec ce nombre de parsecs, spécifier autour de quel système elle est en orbite ).
- déplacer une étoile de la mort depuis " l'espace profond " pour " se mettre en orbite " autour d'un système planétaire au même nombre de parsec ( ou vice versa ).
- déplacer une étoile de la mort depuis un système planétaire autour duquel elle est en orbite vers un autre système planétaire autour duquel elle se met également en orbite au même nombre de parsecs.

### **Movement - regular - Docking Bay Transit ( mouvement - régulier - Transit par les aires de mise à quai )**

Vous pouvez effectuer un transit par les aires de mise à quai durant votre phase de déplacement. Le transit pour les aires de mise à quai vous permet de relocaliser un quelconque ou tous vos personnages et véhicules comme un groupe depuis une aire de mise à

quai à une autre aire de mise à quai sur la table (par l'utilisation symbolique de vaisseaux spatiaux à louer) pour une dépense de Force notée sur la ou les cartes d'aires de mise à quai. Si un véhicule qui a des personnages à bord se déplace en utilisant le transit par les aires de mise à quai, ceci n'est pas considéré comme un déplacement pour ces personnages à bord.

Voir **movement - carrying cards (mouvement - cartes en train de porter)**.

Si une aire de mise à quai n'a pas de coût enregistré, le transit par les aires de mises à quai est néanmoins possible et le coût est considéré comme de zéro point de Force ( bien que l'aire de mise à quai à l'autre extrémité puisse modifier ce coût ).

### **Movement - regular - landing ( mouvement - régulier – atterrissage )**

Durant votre phase de déplacement votre chasseur stellaire piloté (un escadron piloté ou un vaisseau spatial capital piloté qui " se déplace comme un chasseur stellaire ") peut " atterrir " en se déplaçant depuis une localisation d'un système planétaire jusqu'à un site extérieur connexe (ou en se déplaçant du secteur Big One : le gros au site connexe Big One).





L'atterrissage coûte un point de Force à moins que l'atterrissage ne se déroule à une aire de mise à quai, lequel est gratuit.

Les TIEs requièrent des installations d'aires de mise à quai et peuvent atterrir seulement à des sites d'aires de mise à quai.

Si des secteurs des nuages sont déployés à ce système, les vaisseaux spatiaux concernés ne peuvent pas atterrir directement entre le système et ses sites connexes, ils doivent d'abord " voler à travers " les secteurs des nuages et peuvent seulement atterrir depuis le secteur du nuage le plus bas en altitude vers un site extérieur connexe.



Voir **landed starfighter (chasseur stellaire atterri)**, **movement - regular - sector movement** ( **mouvement - régulier - mouvement dans des secteurs** ).

**Movement - regular - moving to or from the DeathStar** ( **mouvement - régulier - déplacement vers ou depuis l'étoile de la mort** )

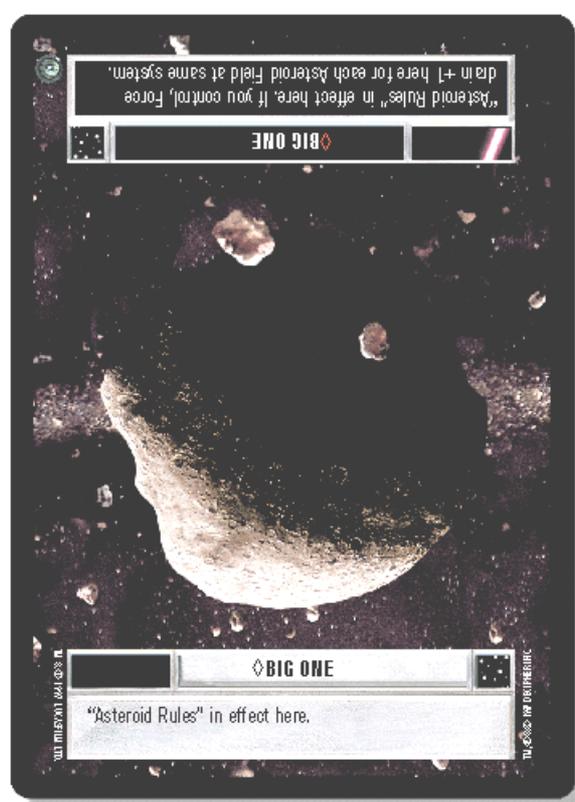
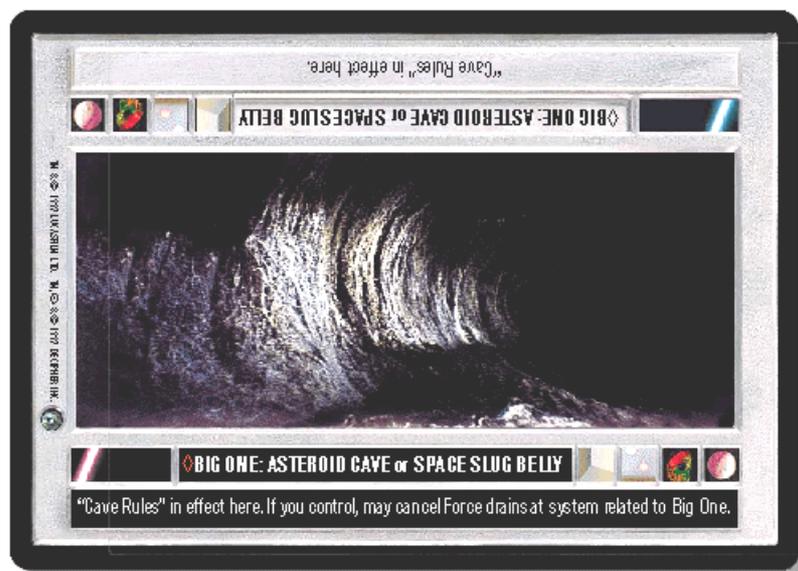
Durant la phase de déplacement de son propriétaire, un vaisseau spatial piloté peut se déplacer depuis l'étoile de la mort vers une planète autour de laquelle l'étoile de la mort est en orbite (ou vice versa) pour un point de Force. Ceci ne requiert pas d'hypervitesse ( ni un astromech ni un nav computer ).



**Movement - regular - sector movement, asteroids** ( **mouvement - régulier - mouvement dans les secteurs, les astéroïdes** )

Tout vaisseau spatial piloté peut réaliser un quelconque déplacement suivant pour un point de Force durant la phase de déplacement de son propriétaire :

- • Depuis le système planétaire vers le secteur d'astéroïdes connexe le plus proche ou vice versa .
- • Depuis un secteur d'astéroïdes à un quelconque secteur d'astéroïdes adjacent (un chasseur stellaire piloté peut se déplacer jusqu'à deux secteurs d'astéroïdes par déplacement) .
- • Entre le site Big One (le gros) et un secteur du Big One ( le gros ) ou vice versa (voir **movement - regular - landing : mouvement - régulier - atterrissage, movement - regular - taking off : mouvement - régulier - décollage** ) .



### **Movement - regular - sector movement, clouds ( mouvement - régulier - mouvement dans les secteurs, les nuages)**

Tout chasseur stellaire piloté (ou une voiture des nuages, un véhicule de navette ou un vaisseau de patrouille qui est piloté *et* qui a une vitesse terrestre plus grande que zéro) peut réaliser l'un des déplacements suivants pour un point de Force durant la phase de déplacement de son propriétaire :

- • Depuis le système planétaire vers le secteur des nuages connexe le plus haut en altitude ou vice versa .



- D'un secteur des nuages jusqu'à deux secteurs des nuages connexes par déplacement .
- Entre le secteur des nuages le plus bas en altitude et un site extérieur connexe ( voir **movement - regular - landing : mouvement - régulier - atterrissage**, **movement - regular - taking off : mouvement - régulier - décollage**) .

#### **Movement - regular - shuttling ( mouvement - régulier - transport par navettes )**

Un personnage ou un véhicule peut être transporté par navette d'un site extérieur à un vaisseau spatial capital au système planétaire connexe (ou vice versa) pour un point de Force. Les personnages peuvent aussi être transportés à bord d'un véhicule lorsqu'il fonctionne comme une navette ( voir **movement - carrying cards : mouvement - cartes en train de porter** ). Le coût du transport par navettes est augmenté de façon cumulative de 1 pour chaque secteur des nuages entre le système planétaire et ses sites connexes.



Un véhicule navette piloté comme la carte Bepin Motors Void Spider ( l'araignée du vide des usines de moteurs de Bepin) ou le T-16 Skyhopper ( T-16 kangourou du ciel ) peut transporter des personnages vers ou à partir de tout vaisseau spatial (même un chasseur stellaire, ces véhicules sont spécialement équipés pour travailler avec des vaisseaux spatiaux plus petits) au système connexe.



Dans ce cas ceci est considéré comme étant un *déplacement régulier* des personnages. Ce mouvement est gratuit (et n'est pas affecté par des secteurs de nuages qui pourraient intervenir). Le véhicule navette fait de façon conceptuelle un aller-retour et ainsi reste au site. Voir **Shuttle vehicle (véhicule navette)**.

Il devrait être noté que les espions undercover (clandestin) ne peuvent pas se déplacer à bord d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule, à moins qu'ils ne déplacent vers un site d'un vaisseau spatial ou un site d'un véhicule. Voir **undercover spy rules (règles des espions clandestins)**.

### **Movement - regular - starship and vehicle sites ( mouvement - régulier - sites de vaisseau spatial et de véhicule )**

Durant votre phase de déplacement vous pouvez vous déplacer entre votre carte de vaisseau spatial / de véhicule (de façon conceptuelle " le pont " ou " l'aire de chargement ") et un site connexe du vaisseau spatial / du véhicule (de façon conceptuelle " les ponts inférieurs ") pour un point de Force. Il doit y avoir une capacité suffisante en pilotes / passagers pour se déplacer vers la carte de vaisseau spatial / de véhicule. Voir **capacity ( capacité )**.

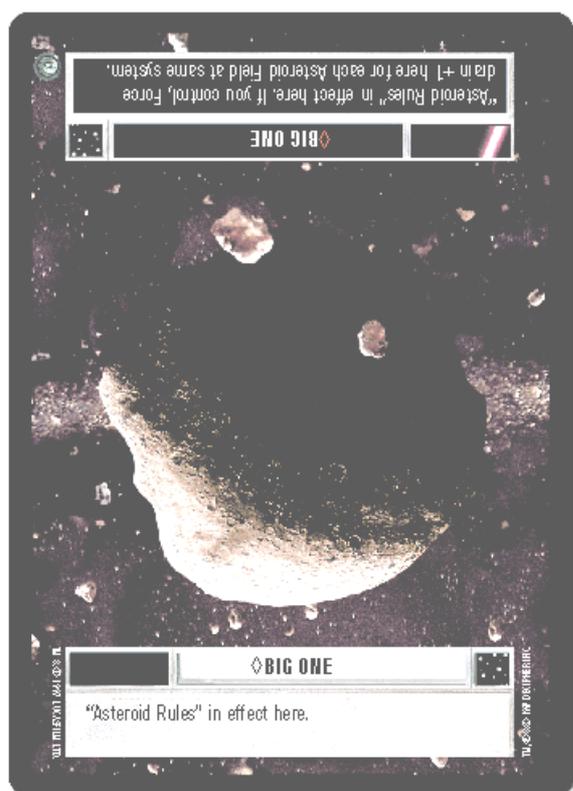
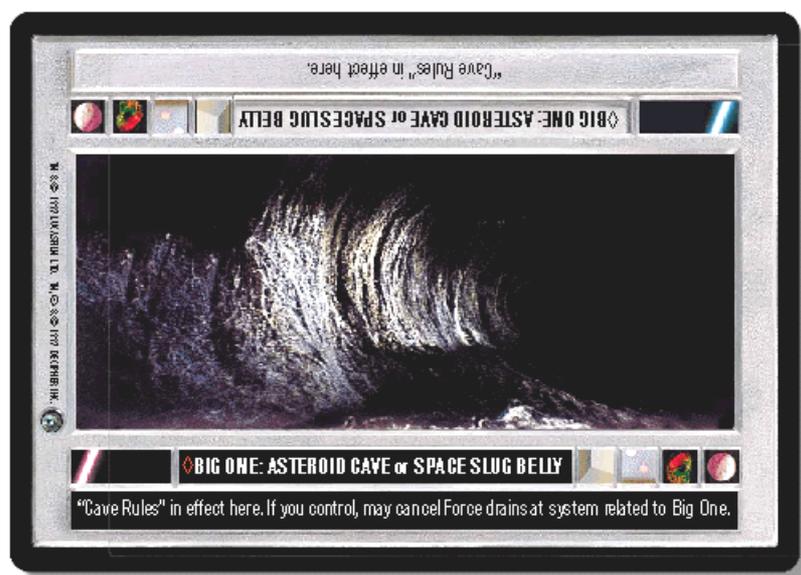
Le fait de déplacer un vaisseau spatial piloté d'une aire de mise à quai d'un vaisseau spatial vers le système où le vaisseau spatial qui le " contenait " est présent, est un déplacement régulier. Voir **movement - regular - taking off (mouvement - régulier - décollage)**.

Le mouvement entre un site de véhicule et le site extérieur où le véhicule est présent est gratuit à moins que cela ne soit établi autrement sur la carte de site.

### **Movement - regular - taking off ( mouvement - régulier – décollage )**

Durant votre phase de déplacement, votre chasseur stellaire piloté (un escadron piloté ou un vaisseau spatial capital piloté qui " se déplace comme un chasseur stellaire ") peut " décoller " en se déplaçant depuis un site extérieur, où il a atterri, vers la localisation d'un système

extérieur connexe (ou en se déplaçant depuis le site Big One : le gros vers le secteur connexe Big One : le gros) .



Le décollage coûte un point de Force, à moins que le décollage ne se fasse depuis une aire de mise à quai, lequel est gratuit.

Si des secteurs des nuages sont déployés à ce système, les vaisseaux spatiaux concernés ne peuvent pas décoller directement vers le système planétaire connexe. Ils doivent d'abord " voler à travers " les secteurs des nuages et ils peuvent seulement décoller depuis le site extérieur jusqu'au secteur des nuages le plus bas en altitude.

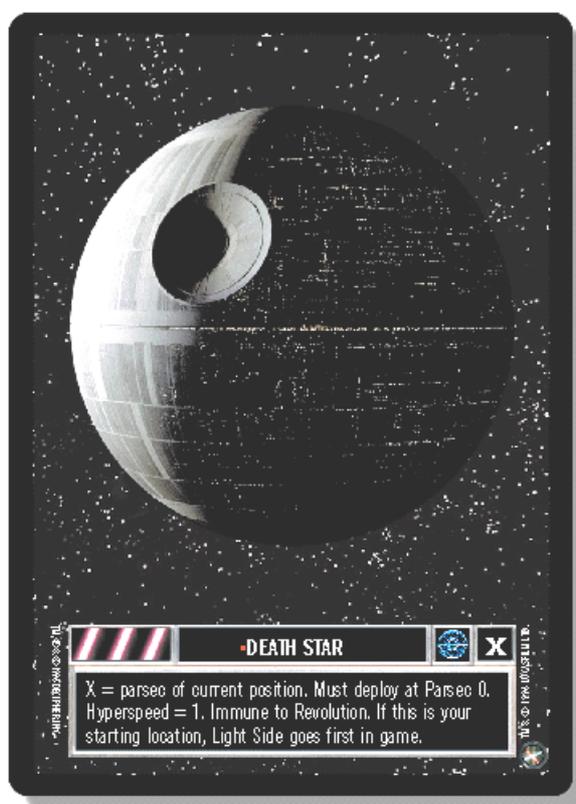
Voir **landed starfighter (chasseur stellaire atterri)**, **movement - regular - sector movement** (mouvement - régulier - mouvement dans les secteurs) .

### **Movement - regular - using hyperspeed (mouvement - régulier - utilisation de l'hypervitesse)**

Un vaisseau spatial piloté avec un astromech ou un nav computer à bord peut utiliser son hypervitesse pour voyager à travers la galaxie.

Durant votre phase de déplacement, vous pouvez utiliser un point de Force pour déplacer votre vaisseau spatial de n'importe quelle carte de système planétaire sur la table jusqu'à une autre carte du système planétaire sur la table dont la différence en nombres de parsec est inférieure ou égale à la l'hypervitesse du vaisseau spatial.

Se déplacer entre des systèmes planétaires au même nombre de parsec requiert néanmoins un pilote et un astromech ou un nav computer, ainsi qu'une hypervitesse plus grande que zéro ( l'exception ici est le déplacement entre l'étoile de la mort et un système planétaire autour duquel elle est en orbite. Voir **movement - regular - moving to or from the Death Star** : **mouvement - regulier - déplacement vers ou à partir de l'étoile de la mort**).



Ce mouvement se fait strictement d'un système planétaire à un autre et ne permet pas " des arrêts " ou des " sauts multiples " .

### **Movement - regular - using landspeed ( mouvement - régulier - utilisation de la vitesse terrestre )**

Un personnage, une créature ou un véhicule peuvent utiliser leur vitesse terrestre pour traverser des localisations de site extérieure adjacentes comme un déplacement régulier pour une dépense de 1 point de Force durant la phase de déplacement de leur propriétaire.

Pour le faire ainsi, un véhicule de combat ou de navette doit être piloté, tandis qu'un véhicule de transport requiert un conducteur. Les véhicules créatures peuvent se déplacer par eux-

mêmes. Alors que les véhicules ont leur vitesse terrestre indiquée sur leur carte, les personnages et les créatures ont une vitesse terrestre de 1 à moins que cela ne soit établi autrement.

La vitesse terrestre d'une carte indique sur combien de sites adjacents cette carte peut se déplacer ( au plus en un simple déplacement ). Ainsi un véhicule avec une vitesse terrestre de 2 peut se déplacer jusqu'à deux sites extérieurs en un déplacement. Il devrait être noté que certaines localisations requièrent une vitesse terrestre supplémentaire pour se déplacer jusqu'à elles où à partir d'elles (par exemple la carte Tatooine : Desert) et ceci réduira " la portée " de cette vitesse terrestre des cartes se déplaçant depuis elles / jusqu'à / à travers elles de ce montant.



Lorsqu'il utilise une vitesse terrestre, un personnage, une créature ou un véhicule ne peut pas changer de direction et une fois arrêté, ce déplacement régulier est considéré comme terminé. Voir aussi **Movement - moving through locations ( mouvement - déplacement à travers des localisations)**.

Même s'il n'utilise pas sa vitesse terrestre un véhicule avec une vitesse terrestre de zéro ne peut pas réaliser un quelconque mouvement à travers les secteurs des nuages (voir **movement -regular - sector movement, clouds : mouvement - régulier - mouvement dans les secteurs, les nuages**).

### **Movement - regular - using the movement text on a location card (mouvement - régulier - utilisation du texte de déplacement sur une carte de localisation)**

De nombreuses localisations permettent à une ou plusieurs cartes d'utiliser un mouvement spécifique entre des sites spécifiques. Par exemple les cartes Light Side Tatooine : Mos Eisley ( la carte du côté lumineux Tatooine Mos Eisley ), la carte Cloud City : Upper Plaza Walkway ( la cité des nuages : la passerelle de la place supérieure) ou la carte Endor : Back Door ( Endor : la porte de derrière ).

•TATOOINE MOS EISLEY



•TATOOINE: MOS EISLEY

During your control phase, you may move free from here directly to Cantina (or vice versa).

© LUCASFILM LTD. & TM. © & ™ 1999 DESENER INC.

•CLOUD CITY: UPPER PLAZA CORRIDOR



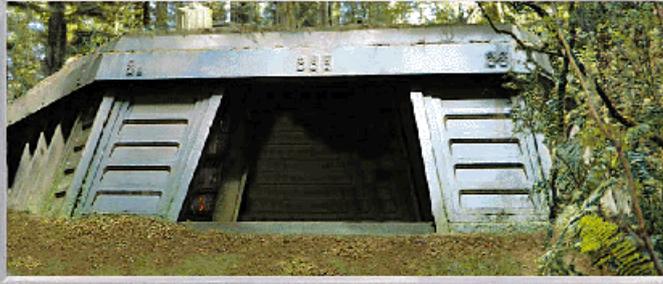
•CLOUD CITY: UPPER PLAZA CORRIDOR

During your move phase, you may move free between here and any Cloud City site.

If you control, Force drain +1 here.

© LUCASFILM LTD. & TM. © & ™ 1999 DESENER INC.

•ENDOR: BACK DOOR



•ENDOR: BACK DOOR

During your move phase, you may move from Back Door to Bunker (or vice versa).

If you control, during your move phase, you may move from Back Door to Bunker (or vice versa).

© LUCASFILM LTD. & TM. © & ™ 1999 DESENER INC.

Ces mouvements sont tous considérés comme des déplacements réguliers (à moins qu'ils ne soient considérés comme " une réaction " et le coût, les mouvements et les conditions de ces déplacements sont spécifiés sur les cartes de localisation en question.

### **Movement - unlimited (mouvement - illimité)**

Les déplacements suivants sont des *déplacements illimités*: l'embarquement, le débarquement, le déplacement entre des vaisseaux spatiaux amarrés, déplacement entre des segments de capacité de pilotes / passagers, relocalisation de cartes entre des localisations, transfert de prisonniers.

### **Movement - unlimited - disembarking (mouvement - illimité - débarquement)**

Durant votre phase de déplacement vous pouvez débarquer gratuitement en :

- Déplaçant votre personnage ou votre véhicule à bord de votre véhicule (ou de votre vaisseau spatial atterri) vers le site où ce véhicule (ou le vaisseau spatial atterri) est présent .
- Déplaçant votre vaisseau spatial depuis une catégorie de capacité " retenue en chargement " vers le système planétaire connexe (le vaisseau spatial débarquant ne requiert pas la présence d'un pilote à bord) .
- Déplaçant un personnage à qui cela est permis depuis la carte Luke's Backpack (le sac à dos de Luke) .



- Déplaçant un personnage qui est à bord d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule dans l'aire de chargement d'un vaisseau spatial " le transportant " vers le " pont " de ce vaisseau spatial ( si la capacité en pilotes et en passagers le permet ) .

Voir **capacity (capacité)** .

Une carte peut aussi débarquer à la fin d'une réaction. Voir **movement - react ( mouvement - réaction )** .

### **Movement - unlimited - embarking (mouvement - illimité - embarquement)**

Durant votre phase de déplacement vous pouvez embarquer gratuitement en :

- Déplaçant votre personnage ou votre véhicule à bord de votre véhicule ou de votre vaisseau spatial atterri qui est présent .
- Déplaçant votre vaisseau spatial à un système à bord d'un autre de vos vaisseaux spatiaux présents.
- Déplaçant un personnage auquel cela est permis vers la carte Luke's Backpack (le sac à dos de Luke) .



- Déplaçant votre personnage sur " le pont " de votre vaisseau spatial à bord de votre véhicule ou de votre vaisseau spatial vers la " cargaison " de ce vaisseau spatial.

Dans tous les cas la carte dans laquelle vous être en train d'embarquer à bord doit avoir une capacité suffisante. Pour indiquer que la carte est maintenant à bord, placer la carte en train d'embarquer sous la carte sur laquelle elle vient juste de se déplacer. Une fois embarqué, une carte sera " en train de porter " l'autre. Voir **movement - carrying cards (mouvement - cartes en train de porter)**

Un personnage à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial atterri qui a lui même embarqué à bord d'un autre vaisseau spatial (par exemple un pilote dans un TIE à bord d'un destroyer stellaire) n'occupe pas une capacité quelconque sur le vaisseau spatial le contenant ( par exemple le destroyer stellaire). Voir **capacity ( capacité )** .

Notez aussi que les cartes peuvent embarquer à bord d'une carte en train de réagir au début d'un mouvement en réaction. Voir **movement -react ( mouvement - réaction )** .

Les espions undercover (clandestins) ne peuvent pas embarquer à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial. Voir **undercover spy rules (règles des espions clandestins)** .

### **Movement - unlimited - escaping the Death Star II ( mouvement - illimité - s'échapper de l'étoile de la mort II )**

Si le côté lumineux " annihile " l'étoile de la mort II en utilisant le texte de jeu de cette évènement épique, avant que les localisations de secteur et de système soient perdues, chaque chasseur stellaire piloté au site Death Star II : reactor core ( l'étoile de la mort II : le noyau du réacteur ) peut immédiatement essayer de " escape " ( s'échapper ) comme déplacement illimité.



Ce chasseur stellaire se déplace vers le système de l'étoile de la mort II ( en se déplaçant d'un secteur à la fois gratuitement et en tirant chaque destinée de mouvement requise, jusqu'à ce que soit il atteigne la localisation du système soit il soit perdu ). Les chasseurs du côté lumineux essaient tous de s'échapper d'abord, ensuite les chasseurs du côté obscur font de même ( en tirant la destinée de mouvement en utilisant le texte de jeu du côté lumineux ).

### **Movement - unlimited - moving between capacity slots ( mouvement - illimité - déplacement entre les groupes de capacité )**

Durant votre phase de déploiement et votre phase de déplacement, vous pouvez " déplacer " tout personnage à bord de votre vaisseau spatial, votre véhicule de combat ou votre véhicule de navette depuis un groupe de capacité de pilotes vers un groupe de capacité de passagers ou vice versa ( dans la limite des capacités ). Voir **pilot ( pilote )**.

De façon similaire chaque fois durant votre phase de déploiement ou de déplacement, vous pouvez désigner tout personnage à bord de votre véhicule créature ou votre transport de véhicule comme le conducteur ou comme un passager. Voir **driver ( conducteur )**.

### **Movement - unlimited - moving between docked starships ( mouvement - illimité - déplacement entre des vaisseaux spatiaux amarrés )**

Durant votre phase de déplacement, vous pouvez " amarrer " deux de vos vaisseaux spatiaux présents au même système planétaire ou au même secteur avec l'intention de déplacer un chargement ou un personnel par des mouvements de va et vient entre les deux.

Ce mouvement peut seulement être effectué si au moins un des vaisseaux spatiaux a une "capacité de mise à quai à un vaisseau " et si au moins l'un des vaisseaux spatiaux est en train d'être piloté. Pour un point de Force vos deux vaisseaux spatiaux s'amarrent, relocalisent un nombre quelconque de personnages, de véhicules ou de vaisseaux spatiaux entre les deux vaisseaux spatiaux mis à quai (dans la limite des capacités) et ensuite se séparent. Les personnages déplacés doivent être des pilotes ou des passagers se déplaçant depuis (ou vers) " le pont ". Les vaisseaux spatiaux ou les véhicules déplacés peuvent seulement se déplacer entre la capacité " de chargement " des vaisseaux spatiaux. Aucun personnage, véhicule ou vaisseau spatial ne peut être déplacé vers ou depuis des sites d'un vaisseau spatial de cette façon.

### **Movement - unlimited - prisoners transfers ( mouvement - illimité - transfert de prisonniers )**

Durant la phase de déplacement du côté obscur, le joueur du côté obscur peut réaliser un quelconque des " transferts de prisonniers " suivants . Ce sont des déplacements illimités pour à la fois l'escorte et le captif :

- Une escorte présente à une prison peut transférer ( livrer ) son captif vers cette prison. Placez ce captif à l'endroit sous la prison. Ce captif est " remis " et est " emprisonné ". Voir **captives - imprisoned (captifs - emprisonnés)**
- Un chasseur de primes ou un guerrier présents à une prison peuvent prendre un captif emprisonné là. Voir **captives - escorting (captifs - escorte)**
- Une escorte présente à un site quelconque peut laisser un captif gelé qu'elle est en train d'escorter à ce site. Ce personnage gelé est maintenant non accompagné et n'est plus considéré comme étant escorté. Voir **captives - frozen (captifs - gelés)**.
- Un captif gelé laissé sans surveillance peut-être détenu par un quelconque chasseur de prime du côté obscur ou un guerrier du côté obscur présent. Voir **captives - escorting ( captifs - escorte )** .

### **Movement - unlimited - relocating cards between locations ( mouvement - illimité - relocalisation de cartes entre des localisations )**

Des cartes initient des actions qui permettront (ou forceront) un personnage à se relocaliser d'une localisation à une autre localisation. Par exemple la carte Nabrun Leids déplace un groupe de personnages depuis une localisation vers une autre, la carte Hit And Run (frapper et se sauver) permet à un vaisseau spatial de se déplacer à travers l'hyper-espace vers une autre localisation, la carte Trap Door (porte piégée) relocalisera un personnage depuis le site Audience Chamber (la chambre d'audience) vers le site Rancor Pit (la fosse du Rancor) et la carte Path Of Least Resistance ( le chemin de la moindre résistance ) permet à un personnage de se déplacer entre des sites mobiles intérieurs lorsqu'elle est jouée.



If you control, may use 4 Force to cancel Seum And Willing, Immune to Revolution.

•JABBA'S PALACE: AUDIENCE CHAMBER



•JABBA'S PALACE: AUDIENCE CHAMBER

Once per game, you may deploy one alien here from Reserve Deck; reshuffle.

TM & © 1999 LUKASHEW LTD. TM & © 1999 DECIPHER INC.

If your character here is 'eaten,' opponent retrieves Force equal to character's Fortit.

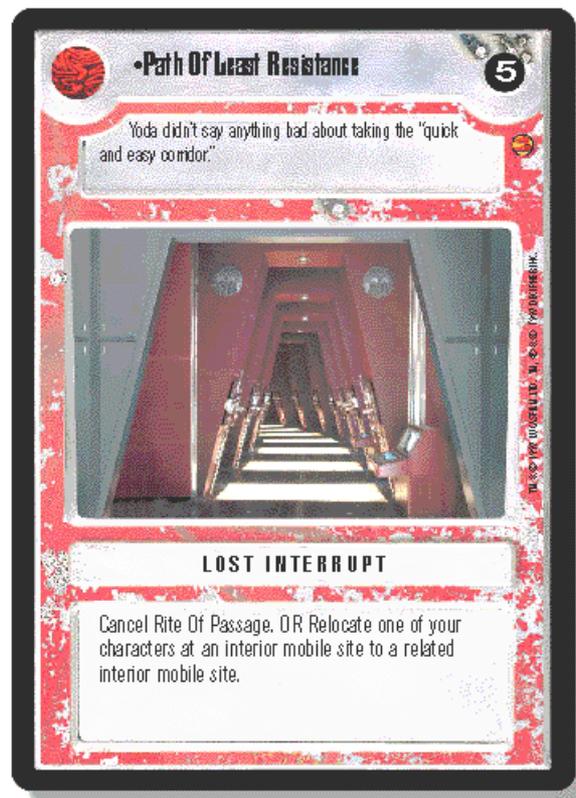
•JABBA'S PALACE: RANCOR PIT



•JABBA'S PALACE: RANCOR PIT

Dark Waters may deploy here. If a creature present, cards cannot move from here.

TM & © 1999 LUKASHEW LTD. TM & © 1999 DECIPHER INC.



Toutes ces relocalisations sont considérées comme des déplacements illimités, ainsi signifiant que la carte est en train de " se déplacer ". Ainsi une carte qui " ne peut pas se déplacer " ne se voit pas autorisée à réaliser ce type de relocalisation.

Si une carte est relocalisée mais ne change pas réellement de localisation, alors elle est considérée comme n'ayant pas réalisé de déplacement . Par exemple rendre votre espion Undercover : clandestin (ou se fixer avec une carte Landing Claw : griffe d'atterrissage) relocalise votre carte depuis votre côté de la table vers le côté de l'adversaire de la table, mais ceci n'est pas " un changement de localisation ", et ainsi n'est pas considérée comme étant un mouvement.



De façon similaire comptabiliser en valeur de perte un personnage depuis une localisation de bataille vers la pile de carte perdues ne déplace pas ce personnage depuis une localisation vers une autre, et ceci n'est pas considéré comme un type quelconque de mouvement. Il devrait être noté que une carte en train d'être " portée " à bord d'une autre carte n'est pas considérée comme étant en train de se déplacer. Voir **movement - carrying cards (mouvement - cartes en train de porter)**.

### **Moves like a character (se déplace comme un personnage)**

Les cartes qui se déplacent comme un personnage ne sont pas des personnages mais peuvent se déplacer comme des personnages en utilisant la **landspeed (la vitesse terrestre)**, le **docking bay transit ( le transit par les aires de mise à quai)**, l'**embarking ( l'embarquement )**, le **disembarking ( le débarquement )**, le **transferring (le transfert)**, et le **shuttling (transport par navette)** là où c'est approprié. Ces cartes n'occupent pas de capacité en passagers. Ces cartes ne peuvent pas être déplacées ou affectées par d'autres cartes qui agissent sur des personnages. Par exemple, ils ne peuvent pas être transportés par la carte **Nabrun Leids**.



Voir aussi seekers (sondes chercheuses), Yerka Mig.

**Must have pilot aboard to use power, maneuver or hyperspeed (doit avoir un pilote à bord pour utiliser la puissance, la manoeuvre ou l'hypervitesse)**

Cette proposition et un texte de jeu similaire sur certaines cartes initiales sont incorporés dans les règles de vaisseau spatial et de véhicule, et ainsi n'apparaît pas sur les nouvelles cartes.

**My Kind Of Scum ( mon espèce de rebut ) / Fearless And Inventive ( intrépide et ingénieux )**



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

My Lord, is That Legal ? / I Will Make it Legal ( Monseigneur, est ce légal ? / Je le rendrai légal )



La phrase finale sur le côté 7 de cet objectif est une action optionnelle qui peut être initiée à la fin du tour ( voir **end of turn : fin du tour** ). Toutes les actions automatiques programmées pour la fin du tour ( telles que perdre de la Force du fait de la carte Visage Of The Emperor ou les effets de I did it ! : je l'ai fait ! ) surviennent donc avant que cette action optionnelle puisse être déclarée.



Voir **automatic actions** ( **actions automatiques** ) .

**My loyal bodyguard** ( **mon loyal garde du corps** )



Padme ne peut pas compter comme à la fois une servante et Amidala pour la seconde fonction de cette carte ; une autre servante doit être au site de Padme pour utiliser ce texte .



Mynock



*Habitat : non restreint. Se déploie comme un chasseur stellaire . Peut attaquer des chasseurs stellaires, et doit en attaquer un s'il est présent en s'y attachant pour réduire cumulativement sa puissance et son hypervitesse de 2 ( se détache seulement si les deux < 1 ) .*

En plus d'attaquer normalement, ces créatures s'attachent à un chasseur stellaire et rongent les câbles énergétiques (les repas) drainant l'énergie et réduisant l'hypervitesse (s'il se détache la puissance et l'hypervitesse sont restaurées). Comme d'autres créatures, les mynocks peuvent se déplacer de site en site mais ils peuvent aussi se déplacer comme un chasseur stellaire (par exemple en atterrissant, en décollant et en volant vers et à partir de secteurs). Parce que les mynocks n'ont pas d'hypervitesse, pour se déplacer de système en système, ils doivent "faire de l'autostop" sur un chasseur stellaire. Les mynocks ne sont pas visés comme des vaisseaux spatiaux; cependant, vous pouvez ainsi que votre chasseur stellaire les nettoyer avec des armes qui visent des créatures.

Cette créature ne peut pas se déployer sur le côté de votre adversaire de la localisation ou à bord d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule . L'attaque d'un chasseur stellaire est néanmoins une attaque normale de créature, et ainsi peut survenir seulement durant une phase de bataille d'un quelconque joueur .

Voir **creatures - attaching creatures (créatures qui s'attachent)** et **creatures - selective creatures (créatures sélectives)**.

**Myo**



Cet alien peut se "régénérer" à votre pile de cartes utilisées seulement s'il est perdu depuis la table comme un résultat d'une bataille (pas quand il est perdu depuis votre main ou de la Force vitale).