

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 Debris 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 portée 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)

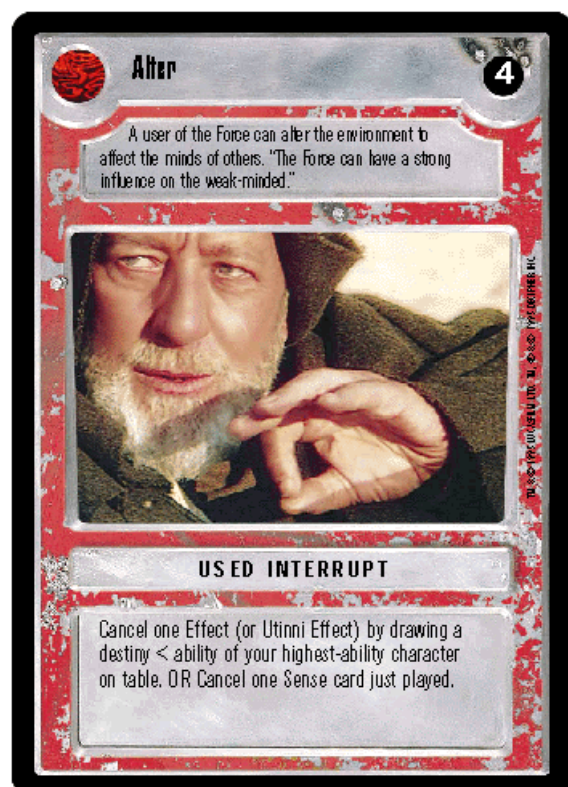


Cette carte affecte le tirage de destinée et par conséquent s'appliquera à un tirage de destinée de bataille ou d'arme qui est remplacé par la carte Colo claw fish (le poisson à griffes Colo). Cette carte n'opère pas sur une valeur substituée pour un tirage de destinée utilisant des cartes telles que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

Modifiers (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.

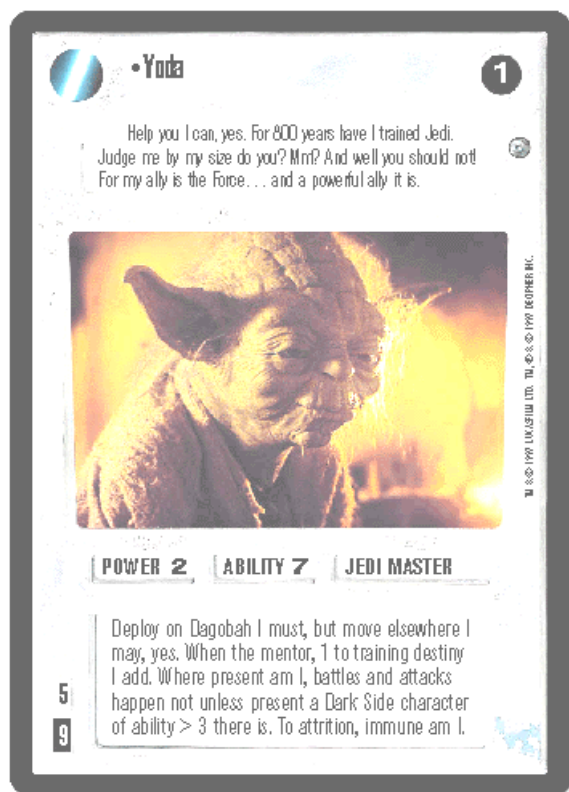


Voir Cumulatively (cumulativement).

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...





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