

**Molator**

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

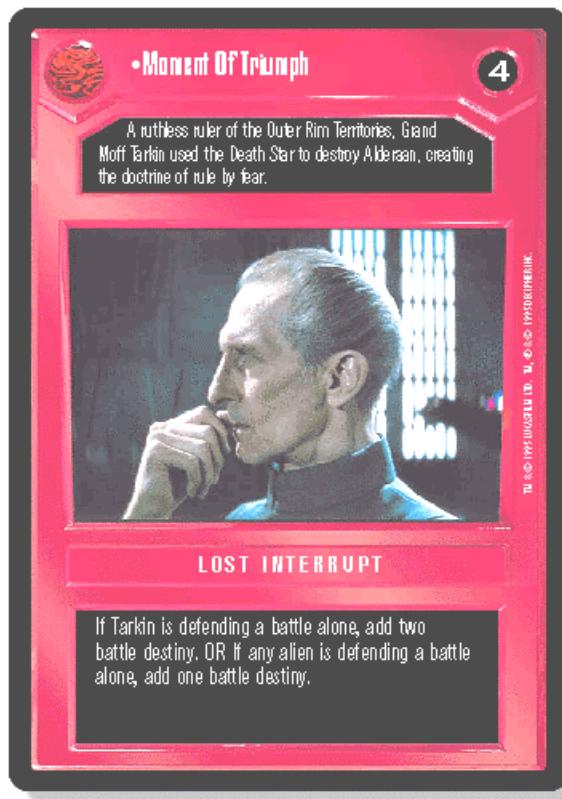
**Molator ( V )**

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'ayez 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).*

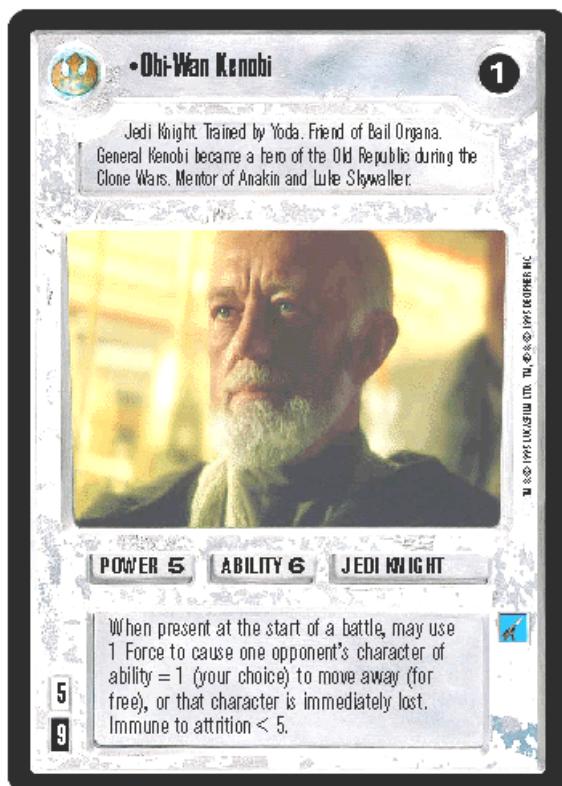


*L'adversaire doit aussi perdre un point de Force à la fin du tour de chaque joueur. L'effet est annulé si Han est de nouveau déployé ou est retrouvé.*

### **Move away (s'éloigner)**

Pour qu'un personnage " s'éloigne " (par des cartes telles que **Obi-Wan Kenobi, Move along : circulez..., Neb Dulo, Dodge : esquive**), 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 ;

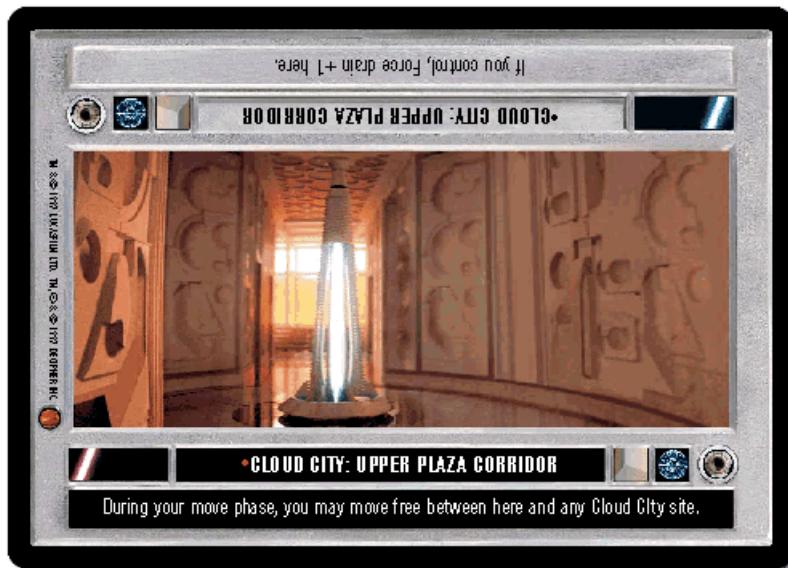
- . un vaisseau spatial atterrissant ou décollant ; ou
- . un chasseur stellaire faisant une Attack run (mission d'attaque ).



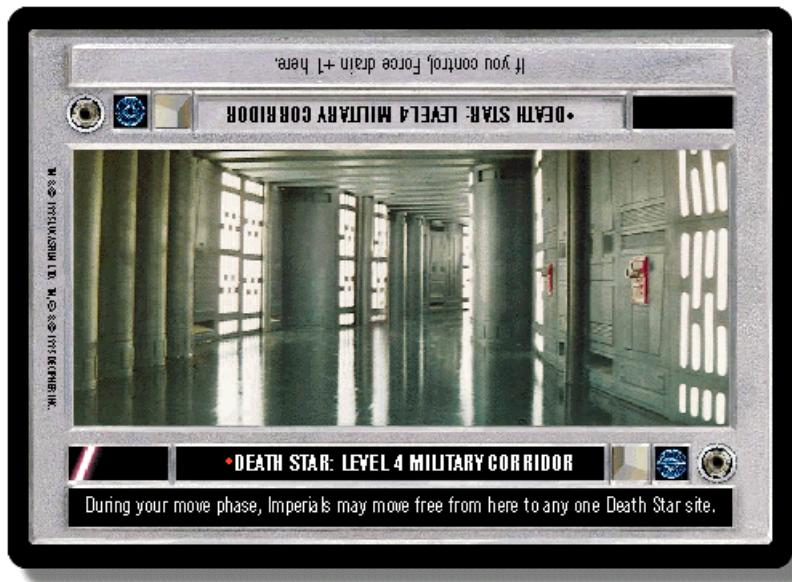
Il est permis à un véhicule ou un vaisseau spatial un mouvement d'une localisation à une autre localisation par tour, et ceci est une action de jeu .Les véhicules ne peuvent pas inverser leur direction au milieu du mouvement .

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 transportuse 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 atterriss ) 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)**.

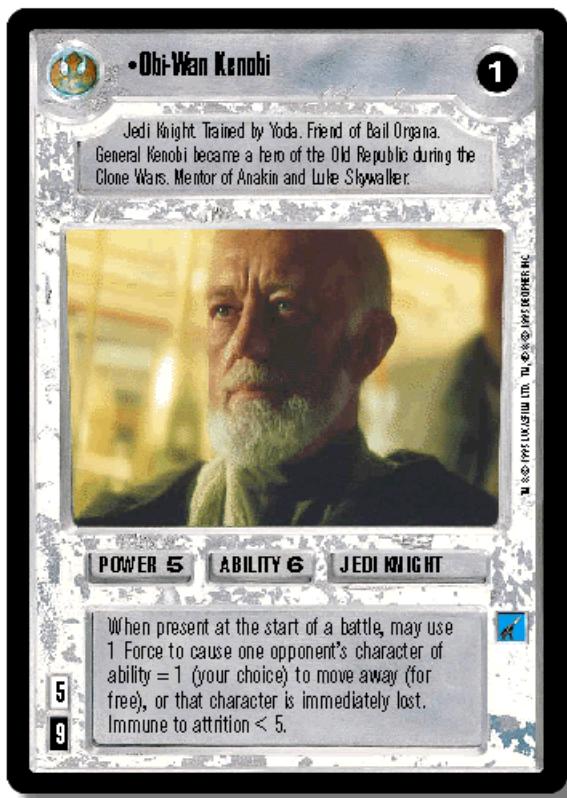
#### **Movement-moving through locations (mouvement-déplacement à travers des localisations)**

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 déplient 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 déplient 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 débuter 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.