

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 noté 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 - évvasion 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

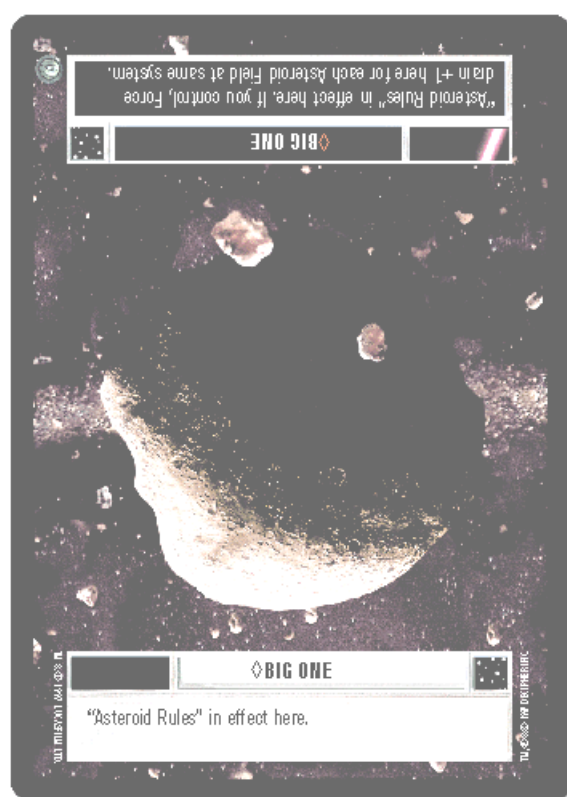
quai à une autre aire de mise à quai sur la table (par l'utilisation symbolique de vaisseaux spatiaux à louer) pour une dépense de Force notée sur la ou les cartes d'aires de mise à quai. Si un véhicule qui a des personnages à bord se déplace en utilisant le transit par les aires de mise à quai, ceci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

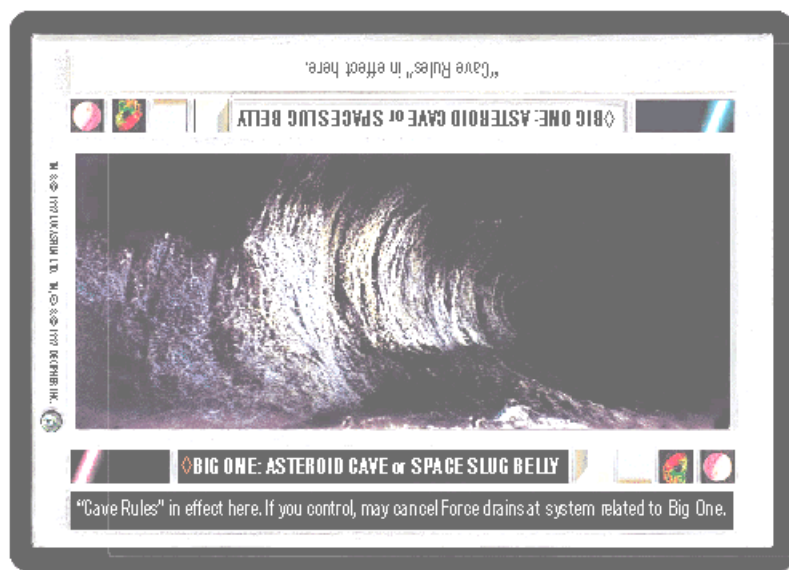
Voir **movement - carrying cards (mouvement - cartes en train de porter)**.

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)

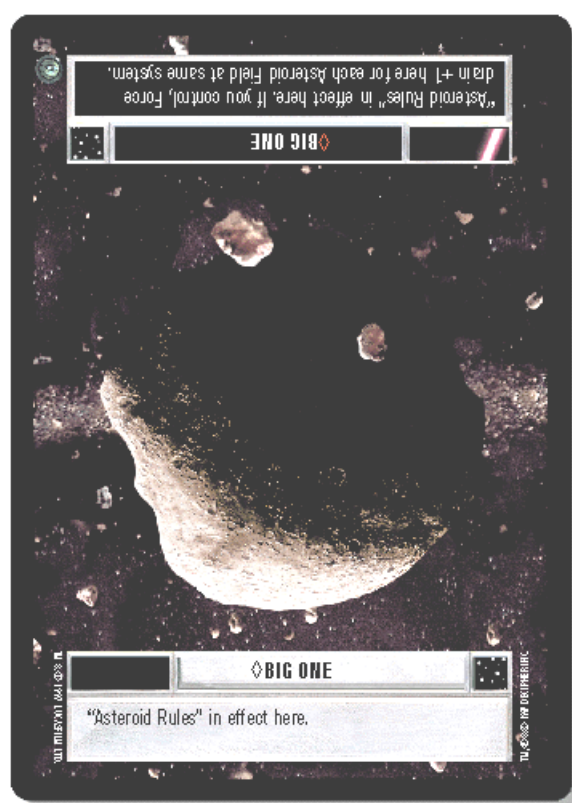
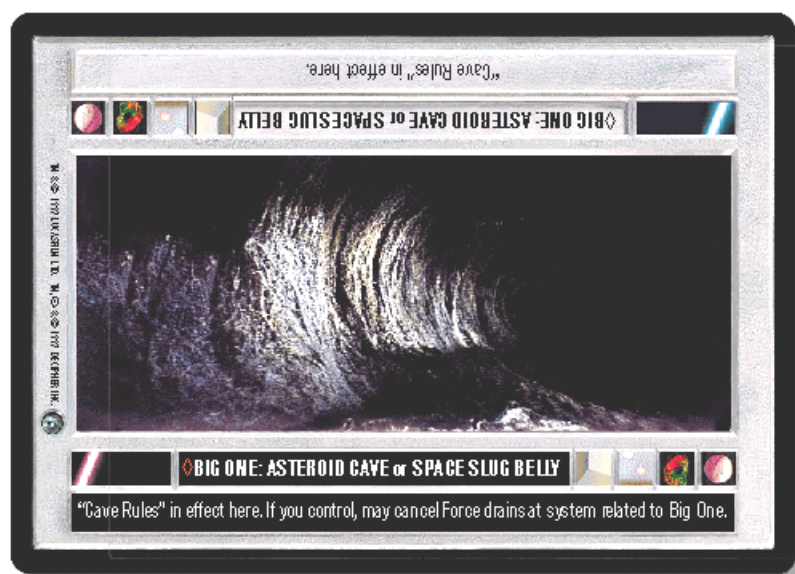
Durant la phase de déplacement de son propriétaire, un vaisseau spatial piloté peut se déplacer depuis l'étoile de la mort vers une planète autour de laquelle l'étoile de la mort est en orbite (ou vice versa) pour un point de Force. Ceci ne requiert pas d'hypervitesse (ni un astromech ni un nav computer).



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 extérieur 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).



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)** .