

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.

Nabrun Leids 4

Four-armed smuggler and pilot for hire. A Moseerian male. Breathes methane. Former fighter pilot. He can take you anywhere for the right price.



USED INTERRUPT

Any or all of your characters at one site may attempt to hire transport to any one other site. Draw destiny to determine Nabrun's asking price. Accept transport by using that much Force. Decline transport and Nabrun leaves (to Lost Pile).

Hit And Run 3

Many pilots for the Rebellion learned their skills using modified T-47s and other airspeeders. Being able to weave in and out of combat has become second nature to them.



LOST INTERRUPT

Just after the weapons phase of a battle, you may move any or all of your starships there away, at normal use of the Force. ("Hit" cards must still be lost.)

Trap Door 5

"Bosola!"



USED INTERRUPT

If you have no characters at Rancor Pit at end of your deploy phase, target a character (even a captive) at Audience Chamber. Draw destiny. If destiny +2 > ability, target relocated to Rancor Pit and, if a captive, released to Light Side of Rancor Pit (not Used Pile).

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 LUKASZEWICZ LTD. TM & © 1999 DECIPHER INC.

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

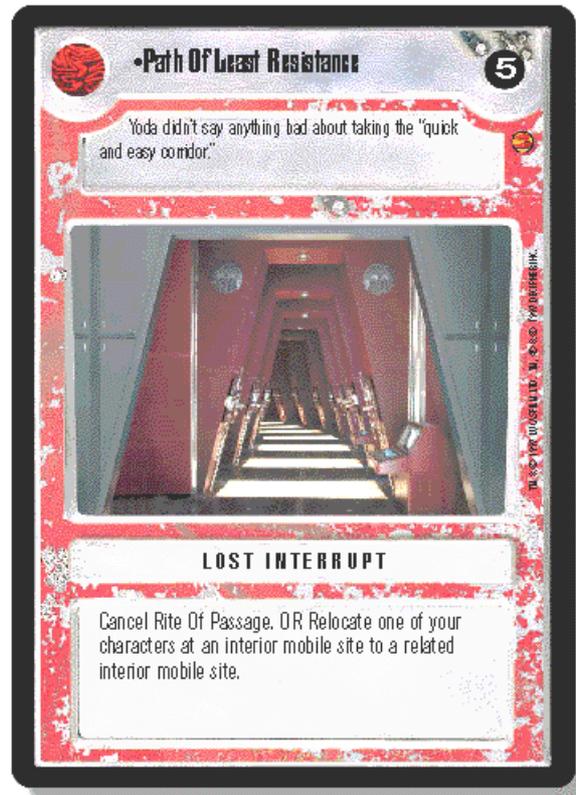
•JABBA'S PALACE: RANCOR PIT



•JABBA'S PALACE: RANCOR PIT

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

TM & © 1999 LUKASZEWICZ 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)

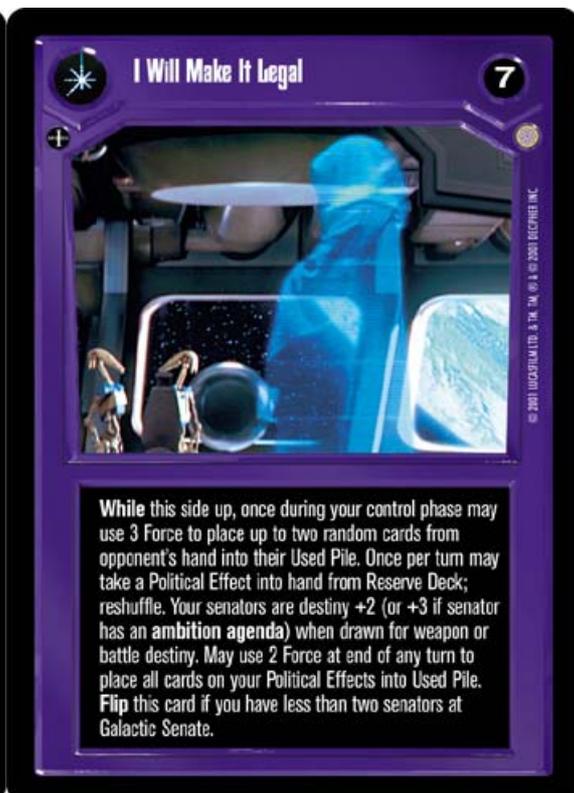
Cette proposition et un texte de jeu similaire sur certaines cartes initiales sont incorporés dans les règles de vaisseau spatial et de véhicule, et ainsi n'apparaît pas sur les nouvelles cartes.

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).