

Twi'lek advisor (conseiller twi'lek)

Voir la contrepartie du côté lumineux, **the signal (le signal)** .

Tzizvvt



Cet alien peut utiliser sa vitesse terrestre seulement durant votre phase de déploiement. Cependant, il peut effectuer d'autres sortes de *déplacements réguliers* et des *déplacements illimités* normalement.

U-3PO (Yoo-Threepio)



Ce droïde doit se déployer à un endroit où il est permis à vos espions Undercover (clandestin) de se déplacer, tel que le côté de l'adversaire d'un site ou vers un véhicule ou un vaisseau spatial de l'adversaire avec une capacité en passagers disponible.

U-3PO devient Undercover (clandestin) le moment où il est déployé et le reste même si son texte de jeu est annulé ou suspendu (par exemple par la carte Restraining Bolt : le boulon d'entrave). Le joueur du côté lumineux peut choisir de ne pas accepter ce droïde du côté obscur quand sa couverture est brisée, auquel cas il devient un droïde du côté obscur non-clandestin.



S'il est volé pendant qu'il est Undercover (clandestin) (par exemple par une carte Caller), U-3PO se déplace vers votre côté de la localisation et devient un espion Undercover (clandestin) pour votre adversaire. Lorsqu'il est Undercover (clandestin), U-3PO ajoute sa puissance au côté lumineux durant les batailles (sans tenir compte de quel joueur contrôle le droïde), mais ne participe pas autrement aux batailles.

U-3PO se comporte comme les autres espions Undercover (clandestins), et ainsi peut avoir sa couverture cassée (volontairement s' il est à un site durant votre phase de déploiement ou par des cartes qui cassent sa couverture). Une fois que sa couverture est cassée, U-3PO cesse d'être Undercover : clandestin (mais reste un espion), est contrôlé par le joueur opposé et participe aux batailles normalement. (U-3PO reste un espion non Undercover même s' il est volé. Pour le rendre de nouveau Undercover : clandestin, U-3PO devrait être redéployé ou visé par la carte Undercover : clandestin).

Ubrikkian 9000 Z001

Peut ajouter un conducteur et deux passagers. Peut se déplacer en réaction.

Ultimatum



Le texte de cette carte prend effet comme une action automatique quand vous perdez votre second point de Force (et que vous remplissez toutes les autres exigences de la carte) . Par exemple, si vous êtes en train d'être drainé de 5 points de Force et que vous satisfaites aux exigences concernant les terrains de bataille de la carte Ultimatum et si vous avez en plus la carte It Could Be Worse (cela pourrait être pire) dans la main et 2 points de Force économisés . Si vous choisissez de jouer la carte It Could Be Worse (cela pourrait être pire) pour réduire la perte de Force de 2, vous devez ne pas avoir perdu de point de Force au drainage, et devez encore perdre 2 points de Force avant que la carte Ultimatum ne prenne effet (et vous ne devrez alors plus perdre de Force supplémentaire) .

Undefined values (valeurs non définies)

Traitez toute valeur numérique non définie comme zéro . Les seules exceptions sont les valeurs qui littéralement n'existent pas . Par exemple ,

- . "No hyperdrive" ("pas d'hypervitesse") n'est pas une hypervitesse de zéro et ainsi ne peut être augmentée par l'adjonction d'un droïde astromech .
- . Quand un tirage de destinée est requis mais que le joueur n'a plus de carte dans la pile de réserve, la destinée n'existe pas et ainsi échoue (elle est résolue en faveur de l'adversaire , signifiant souvent que l'action qui avait requis le tirage de destinée n'a pas de résultat) .

Les valeurs non définies ne sont pas modifiables . (voir **unmodifiable values : valeurs non modifiables** .)

Under Attack (attaqué)

Durant votre phase de contrôle, visez un véhicule avec un blindage présent avec votre guerrier. Tirez une destinée. Si le guerrier à une grenade à concussion ou un sabre laser, ajoutez 3 au tirage de destinée (7 s'il a les deux). Le véhicule (et la grenade) sont perdus si la destinée totale > au blindage.

Undercover (clandestin)



Errata :

Se déploie sur votre espion à un site et le fait placer du côté de l'adversaire . L'espion est maintenant Undercover (secret) .Durant votre phase de déploiement, vous pouvez volontairement briser sa couverture (perdre l'effet) s'il est à un site .(Immunisé contre la carte Alter)

Une caractéristique spéciale des espions activée par la carte Undercover (et certaines autres cartes).Votre espion Undercover (secret) opère avec des capacités particulières .Il n'a pas de présence mais empêche votre adversaire de drainer de la Force là où il est présent et permet le déploiement de vos cartes au même endroit .(même les espions droïdes Undercover (secrets) fournissent cet avantage .Un espion Undercover (secret) ne participe pas aux batailles et ne peut pas être visé par les armes de l'adversaire pendant la bataille .

Pour indiquer que votre espion est Undercover (secret) , placez sur le côté de l'adversaire sur la table au même site. Votre espion Undercover (secret) se déplace pendant la phase de déplacement de votre adversaire (sous votre contrôle et à un usage normal de la force).Un espion Undercover (secret) peut monter à bord d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule de l'adversaire (embarquer, se déplacer en navette, être transféré,...) s'il a une capacité suffisante ;cependant, l'adversaire a le premier la chance d'occuper cette capacité .Si votre espion Undercover (secret) est un pilote ,il peut faire fonctionner un vaisseau spatial non piloté de l'adversaire .Votre espion Undercover (secret) ne peut pas monter à bord de votre propre carte de véhicule ou de vaisseau spatial (bien qu'il puisse aller à un site de vaisseau spatial ou de véhicule) .

Bien qu'étant du côté de l'adversaire sur une localisation et se déplaçant comme un personnage de votre adversaire, votre espion Undercover (secret) est encore votre personnage et est affecté comme l'un de vos personnages .Ainsi, par exemple, quand il utilise le transit de baie d'arrimage (docking bay transit) ou la particularité de mouvement spéciale d'un vestibule ou d'un corridor, l'espion utilise le texte écrit de votre côté de la carte .Ceci signifie aussi que

l'espion Undercover (secret) de votre adversaire ne peut pas suivre quelqu'un quand vous jouez Elis Helrot ou Nabrun Leids , qui relocalise seulement "vos" cartes .



Durant votre phase de déploiement, votre espion peut volontairement "briser sa couverture "s'il est à un site .Si la couverture de votre espion est "brisée" , il perd toutes les cartes dépendant du caractère Undercover (secret) et retourne à votre côté de la table . Les espions Undercover (secret),y compris U-3PO , avec leur texte de jeu annulé, sont encore Undercover .

Un espion Undercover (secret) n'est pas présent à un système ou un secteur, et ainsi , ne peut pas bloquer des drainages de Force ou permettre un déploiement ultérieur .Un espion Undercover (secret) ne vous permet pas de déployer à bord d'un vaisseau spatial de votre adversaire .

Les espions Undercover (secret) n'affectent pas circonstances d'une bataille comme en étant seuls (pour l'un ou l'autre des côtés), bien qu'il affecte de telles circonstances en dehors de la bataille .

Les espions Undercover (secret) ne peuvent pas escorter les captifs .

Voir **undercover spy rules (règles des espions clandestins)** .

Undercover spy rules (règles des espions clandestins)

Certaines cartes peuvent transformer votre personnage en " espion clandestin " telles que la carte d'effet Undercover (clandestin) ou l'effet immédiat A Gift (un cadeau) .



Pour indiquer que votre espion est Undercover (clandestin) placez le sur le côté de votre adversaire de la table au même site. Même s'il était situé dans un espace clos, relocalisez le d'une telle façon qu'il soit présent sur le côté de l'adversaire du site.

Votre espion Undercover (clandestin) :

- n'a pas de présence (ainsi bien qu'il soit présent il n'occupe pas une localisation)
- ne participe pas aux batailles (mais peut néanmoins attaquer et être attaqué par des créatures).
- ne peut pas être visé par des armes de l'adversaire durant une bataille. Notez qu'un espion clandestin peut être affecté par un texte qui spécifie " toutes les cartes " ou " tous les personnages " parce que ces cartes ne " choisissent " pas l'espion comme une cible. Par exemple, un espion peut être perdu par une carte Thermal Detonator (détonateur thermique) ou une carte Concussion Grenade (grenade à concussion) qui explosent durant une bataille.

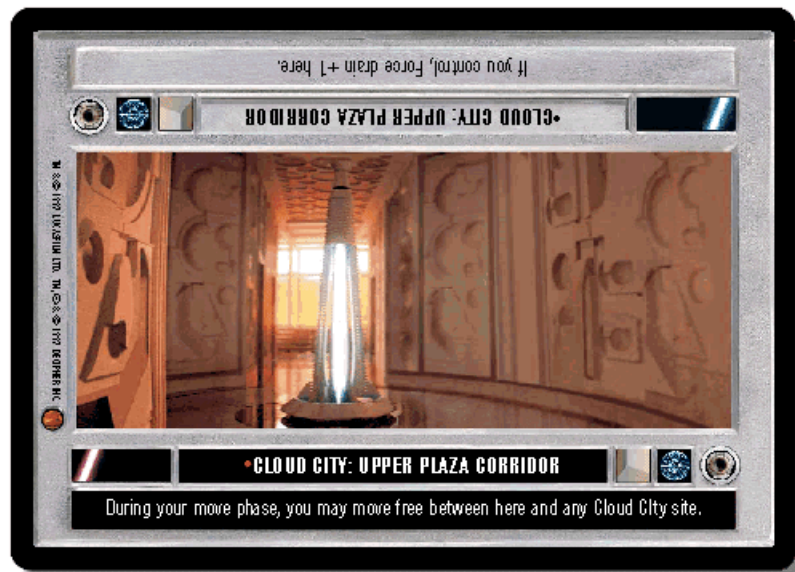


Voir all cards (toutes les cartes).

- ne peut pas se déplacer sur une carte de véhicule ou une carte de vaisseau spatial (ceci n'empêche pas les espions clandestins de se déplacer vers un site d'un véhicule ou un site d'un vaisseau spatial) .
- ne peut pas initier une action qui puisse résulter directement en une capture. Par exemple, votre espion clandestin impérial ne capturera pas Luke, même si la carte There Is Good in Him (il y a du bon en lui) est sur la table.



- ne peut pas escorter des captifs (un espion qui est en train d'escorter un captif ne peut pas être rendu clandestin).
 - se déplace différemment des personnages normaux (voir ci-dessous).
- Votre espion clandestin (même si c'est un droïde espion clandestin) a les capacités spéciales suivantes :
- il empêche votre adversaire de drainer de la Force là où il est présent.
 - il vous permet de déployer à la localisation où se trouvent des espions Undercover sans présence ou sans icône de Force.
- Votre espion clandestin peut utiliser toutes les règles de mouvement (excepté à se déplacer à bord de véhicules ou de vaisseau spatiaux) disponibles pour vos personnages telles que utiliser une vitesse terrestre et réaliser un transit par les aires de mises à quai, mais peut *seulement* réaliser ces déplacements basés sur ces règles durant la phase de déplacement de votre *adversaire*.
- Si vous êtes en train de déplacer votre espion clandestin en utilisant vos cartes d'interruption (telles que les cartes Elis Helrot ou la carte Path Of Least Resistance : le chemin de la moindre résistance) ou un autre de vos textes de jeu (tel que celui de la carte Cloud City : Upper Plaza Corridor, la cité des nuages : le corridor de la place supérieure), alors ce mouvement survient comme spécifié sur la carte appropriée.



Bien qu'étant sur le côté de l'adversaire d'une localisation et se déplaçant durant la phase de déplacement de votre adversaire, votre espion clandestin est néanmoins *votre* personnage. Ainsi, par exemple, lorsqu'il utilise le docking bay transit (transit par les aires de mises à quai) ou la caractéristique de déplacement spécial d'un couloir ou d'un corridor, votre espion clandestin utilise le texte de votre côté de la carte. Ceci signifie aussi que l'espion clandestin de votre adversaire ne peut pas " vous suivre " quand vous jouez une carte Elis Helrot ou une carte Nabrun Leids, qui relocalise seulement " vos " cartes.

Durant votre phase de déploiement votre espion Undercover (clandestin) peut volontairement " briser sa couverture " s'il est à un site. Si " la couverture " de votre espion est brisée ", (soit volontairement, soit par une carte de votre adversaire), il perd toutes les

cartes concernées par le fait d'avoir été Undercover (clandestin) et retourne à votre côté de la table.

Si votre espion Undercover (clandestin) cesse d'être un espion (par exemple s'il perd la carte Plastoid Armor : blindage en plastoïde) alors toutes les cartes concernées par le fait d'être Undercover (clandestin) sont perdues.



Les espions Undercover : clandestin (incluant U-3PO, TK-422 ou Boushh) avec leur texte de jeu annulé sont néanmoins considérés comme étant Undercover (clandestin) et un espion.



Les espions Undercover (clandestin) n'affectent pas les conditions durant la bataille tels que le fait d'être seul (pour l'un ou l'autre côté), bien que cela affecte de telles conditions en dehors de la bataille.