

**ACTIVITE DETENTE ET LOISIRS DE L'ASSOCIATION SPORTIVE
KERBACHOISE
Vincent DANG-VU
12 Place Robert Schuman 57600 FORBACH
03-87-85-72-09**

**Supplément de règles du jeu de cartes à jouer et à collectionner de Starwars
TRADUCTION DES REGLES
de
DAGOBAN**

Troisième extension du jeu de cartes Starwars

La troisième extension pour le jeu de cartes à collectionner Starwars contient 180 nouvelles cartes excitantes tirées du segment médian, pivot de l'Empire contre-attaque.

1 Les sites de Dagobah

La population clairsemée et l'extrême éloignement de la planète Dagobah rendent le déploiement à ce système et son paysage marécageux inhabituellement difficile. L'atmosphère épaisse rend les navettes et l'utilisation de cartes de transport impossible, ainsi un déploiement spécial et des restrictions de mouvement s'appliquent à tous les sites de Dagobah.

Les personnages, les véhicules et les vaisseaux spatiaux ne peuvent pas se déployer à Dagobah à moins que cela soit spécifiquement permis par leur texte de jeu (par exemple Yoda et Son Of Skywalker) ou une autre carte (par exemple Encampment).

Les équipements et les armes ne peuvent pas se déployer directement à Dagobah mais peuvent se déployer sur des personnages, des véhicules et des vaisseaux spatiaux déjà présents à Dagobah, si c'est possible.

Les effets utinnis ne peuvent pas se déployer ou viser une carte à Dagobah à moins que cela soit spécifiquement permis par leur texte de jeu.

Les règles de navette et les cartes de transport (par exemple Nabrun Leids et Elis Helrot) ne peuvent pas être utilisées pour se déplacer vers ou à partir de Dagobah.

Les créatures et tous les types d'effet exceptés les effets Utinnis peuvent se déployer directement au site de Dagobah mais ils doivent obéir aux restrictions de déploiement appropriées. Les cartes d'interruption se jouent normalement à Dagobah.

"Ainsi comment puis-je obtenir mes personnages et mes véhicules à Dagobah ?".

Normalement, vous utiliserez une carte qui le permet telle que la carte You Will Go To The Dagobah System ou vous déploierez vos personnages et vos véhicules ailleurs et ensuite vous les déplacerez au système Dagobah à bord d'un vaisseau spatial qui peut atterrir au site Dagobah.

2 Site secteur

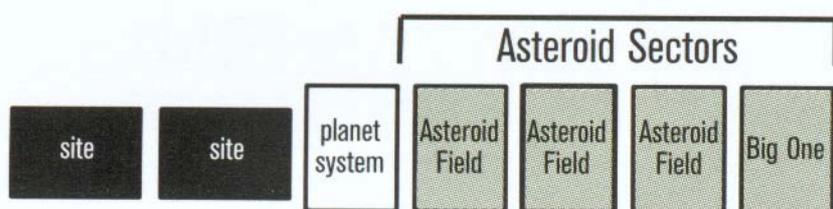
Les secteurs sont un nouveau type de cartes de site. Il y aura des sortes variées de secteurs dans les prochaines extensions, tous partageront les caractéristiques suivantes :

Les secteurs sont orientés verticalement comme les systèmes et créent des sites additionnels où les vaisseaux spatiaux peuvent se déployer, battre et se déplacer. Cependant les secteurs n'ont pas de nombre de parsecs et ainsi ils ne peuvent pas être utilisés pour le mouvement en hypervitesse.

Les véhicules et personnages ne peuvent pas se déployer ou se déplacer dans un secteur à moins que ce soit à bord d'un vaisseau spatial. Les cartes qui affectent les vaisseaux spatiaux à un système (par exemple les cartes Hyper Escape, Tallon Roll et Collision) peuvent aussi affecter les vaisseaux spatiaux à un secteur.

3 Les secteurs champ d'astéroïdes et le gros (cartes Asteroid Field et Big One)

Ces deux nouveaux sites sont tous les deux des secteurs d'astéroïdes. Les secteurs d'astéroïdes se déploient de façon contigue à n'importe quel système ou autre secteur d'astéroïdes comme montré ci-dessous. (cf schéma suivant) :



La carte de système doit être sur la table avant qu'un secteur d'astéroïdes quelconque puisse se déployer à ce système. Les secteurs d'astéroïdes peuvent être insérés dans n'importe quel ordre aussi longtemps que vous maintenez le modèle ci dessus8, (confère schéma ci dessus). En secteur d'astéroïdes, vous pouvez réagir et effectuer tous les coups non limités applicables. Cependant, à moins que cela soit spécifié autrement, les seuls déplacements réguliers permis à un secteur d'astéroïdes sont les 3 nouveaux déplacements réguliers suivants :

De système à un secteur : un vaisseau spatial capital ou un chasseur stellaire peut se déplacer d'un système jusqu' à un secteur contigu à lui pour un point de force.

De secteur à secteur : un vaisseau spatial capital peut se déplacer d'un secteur à un secteur adjacent pour un point de force. Un chasseur stellaire peut se déplacer jusqu'à deux secteurs en même temps pour un point de force.

De secteur jusqu'à un site : un chasseur stellaire à un secteur peut atterrir et décoller d'un site connexe pour un point de force.

Les secteurs d'astéroïdes sont connexes au système où ils sont déployés mais ils ne sont pas considérés comme étant une partie de la planète. Ainsi si la planète est annihilée, le secteur d'astéroïdes reste sur la table.

4 Les règles d'astéroïdes

"Vous n'allez pas véritablement dans un champ d'astéroïdes ?" "Ils seraient fous de nous suivre n'est ce pas ?"

Partout où les règles d'astéroïdes sont en action, vos vaisseaux spatiaux sont continuellement sujet à être frappés par des astéroïdes. Durant chacune de vos phases de contrôle pour chaque tel vaisseau spatial :

*L'adversaire tire une destinée d'astéroïdes.

*Ajoutez un point à la destinée pour chaque secteur additionnel à ce système qui a des règles d'astéroïdes en action.

*Si la destinée totale est supérieure au blindage ou à la manoeuvre, le vaisseau spatial est immédiatement perdu.

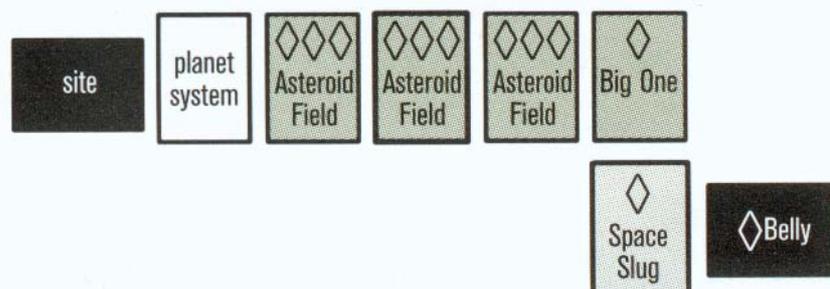
*Si la carte tirée pour la destinée d'astéroïdes est elle même un secteur d'astéroïdes, le vaisseau spatial est immédiatement perdu, quelque soit son blindage ou sa manoeuvre.

5 Les règles de la grotte

Le site, "Le gros astéroïde : la grotte de l'astéroïde" (the big one : Asteroïd cave) ou le ventre de la limace de l'espace (Space Slug belly) est un site spécial qui doit être déployé, contigu au secteur le gros astéroïde (Big One) comme montré ci-dessous (confère figure suivante) :



Normalement, ce site est une grotte d'astéroïde (site de planète). Cependant, quand une créature limace de l'espace est présente au secteur Big One concerné, le site glisse de façon contigue à la limace de l'espace et devient le ventre de la limace de l'espace (site d'une créature). C'est cool, hein ?



Quand ce site est un ventre, les chasseurs stellaires ne peuvent atterrir ou décoller si la bouche de la limace de l'espace est fermée comme défini par le texte du jeu de la limace de l'espace. Si la limace de l'espace est perdue, toutes les cartes dans le ventre sont aussi perdues et le site alors glisse de façon contigue à la carte Big One (le Gros astéroïde) revenant au statut de grotte. Si le site est une grotte ou un ventre, il est toujours connexe à la carte The Big One.

6 Le vaisseau Executor

Le massif vaisseau amiral de Darth Vader, le super destroyer stellaire Executor est une carte de vaisseau spatial unique.

En plus, de toutes les capacités d'un destroyer stellaire, l'Executor a ses propres sites de vaisseau spatial qui s'y rattachent.

7 La capacité d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial

La capacité enregistrée pour une carte de véhicule ou de vaisseau spatial représente la capacité du pont (ou du cockpit) de cette carte et de l'aire de chargement. De façon conceptuelle, les personnages vont sur le pont (ou sur le cockpit). Les véhicules et les vaisseaux spatiaux de façon conceptuelle vont dans l'aire de chargement.

Cependant, les sites de véhicule et de vaisseau spatial créent des sites additionnels où les personnages, les véhicules, et les vaisseaux spatiaux peuvent aller sans desservir la capacité du pont du cockpit ou de la zone de chargement. Ces sites de façon conceptuelle sont sous les ponts et ont une capacité illimitée.

8 Les sites de vaisseau spatial



Un nouveau type de site. Les sites de vaisseau spatial obéissent aux règles de déploiement des sites, (par exemple la séquence intérieur-extérieur et l'insertion) et créent des localisations à bord d'un vaisseau spatial où les personnages peuvent se déployer, se battre et se déplacer. Par commodité, chaque groupe de site de vaisseau spatial est placé sur la table séparément des autres sites. Cependant, le groupe est rattaché à un vaisseau spatial particulier qui doit être spécifié au moment du déploiement.

Les sites qui sont rattachés à un vaisseau spatial particulier par exemple les sites de l'Executor peuvent se déployer même si ce vaisseau spatial n'est pas sur la table. Comme les sites de l'étoile de la mort peuvent se déployer quand l'étoile de la mort n'est pas sur la table.

Cependant, les sites qui existent dans le cadre de n'importe quel vaisseau spatial d'un type donné, par exemple l'aire de lancement d'un destroyer stellaire : (Star Destroyer : Launch Bay), peuvent se déployer seulement à une carte de vaisseau spatial déjà sur la table.

Les personnages à un site de vaisseau spatial sont considérés comme à bord du vaisseau spatial mais ne sont pas présents sur le pont. Bien que de tels personnages participent normalement à des batailles à ces sites parce qu'ils sont sous les ponts, ils ne peuvent pas utiliser leur texte de jeu pour renforcer la carte de vaisseau spatial et ne peuvent pas participer à des batailles de vaisseau spatial. (ils ne peuvent pas utiliser leur puissance, leur habileté, leur texte de jeu ou leur valeur de perte).

Le joueur contrôlant le vaisseau spatial peut déplacer ses cartes d'un site de vaisseau spatial jusqu'à la carte de vaisseau spatial qui s'y rattache si la capacité le permet ou vice versa. Ce mouvement nécessite un point de force par carte et constitue un déplacement régulier. Si un vaisseau spatial est perdu, tous les sites qui s'y rattachent et les cartes localisées à ce site sont aussi perdues.

9 Nouveau symbole de restriction au déploiement

Certaines cartes ont un ou plusieurs symboles de losange sur le titre de la carte. Le nombre de losanges indique le nombre d'exemplaires que les deux joueurs ensemble peuvent avoir sur la table à n'importe quel système donné. Il n'y a pas de limitation du nombre de systèmes où une telle carte peut être utilisée.

Par exemple, la carte champ d'astéroïde (Asteroïd Field) a 3 losanges, donc les deux joueurs ensemble sont limités à un total de 3 sites champs d'astéroïdes à chaque système planétaire.

10 Yoda



"Veuillez noter sur ma carte il y a une nouvelle icône, cela signifie maître Jedi et elle inclut une icône de force du côté lumineux. Quand, je suis sur la table, vous pouvez activer un point de force supplémentaire."

11 Entraînement d'un Jedi



Une nouvelle caractéristique puissante pour le côté lumineux dans cette extension est la possibilité d'entraîner des personnages à la Force en utilisant un nouveau type de carte appelé Jedi Test : un test de Jedi.

Chaque fois qu'un personnage termine un nouveau test de Jedi, le joueur du côté lumineux gagne une nouvelle capacité qui peut avoir des effets à long terme. Terminer des tests Jedi peut aussi augmenter l'habileté d'un caractère.

Essayer les tests de Jedi dans cette extension nécessite d'amener un apprenti vers un Mentor sur Dagobah et de tirer une destinée d'entraînement.

Chaque carte de test Jedi décrit comment commencer, essayer et terminer le test. Il y a aussi quelques règles spéciales qui s'appliquent à l'entraînement d'un Jedi.

Pour chaque site de Dagobah sur la table, vous pouvez ajouter 1 à chaque tirage de destinée d'entraînement.

Les tests de Jedi sont essayés par ordre numérique. Chaque fois qu'un apprenti termine un test Jedi qui est numéroté plus haut que son habileté, l'habileté de ce personnage monte jusqu'à égaler le nombre du test de Jedi, par exemple réussir le test N°4, augmente l'habileté de l'apprenti jusqu'à 4. Un Mentor peut entraîner plus qu'un apprenti au même temps et un apprenti peut changer de Mentor entre les tests de Jedi si nécessaire. Un apprenti peut ne pas essayer un test qui est déjà placé sur cet apprenti.

Cette extension inclut les tests de Jedi de 1 jusqu'à 5.

Le test de Jedi 6, "Tu dois te confronter à Vador" apparaîtra dans une extension future.

12 Les vaisseaux indépendants



Un nouveau groupe de vaisseau spatial qui est "propriété privée" et qui ainsi n' est ni rebelle, ni impérial. Les cartes qui se réfèrent aux vaisseaux spatiaux rebelles ou impériaux ne s'appliquent pas aux vaisseaux spatiaux indépendants.

13 Créatures sélectives



Beaucoup de créatures plus petites, moins féroces dans l'univers de Starwars sont sélectives dans leur habitude alimentaire et ainsi n'attaquent pas leur propre espèce.

Les créatures sélectives attaqueront des personnages ou d'autres espèces de créatures (celles avec un titre de carte différente de ces créatures sélectives). Cependant des créatures sélectives avec le même titre de cartes s'ignorent mutuellement simplement pour les buts de déplacement et d'attaque.

Créatures qui s'attachent :

Au lieu de faire une attaque comme normalement, certaines créatures, par exemple des serpents de vigne et des Mynocks, s'attachent à un personnage hôte ou à un chasseur stellaire. Quand elle est attachée, une créature n'attaque rien, ne se déplace pas toute seule mais se déplace automatiquement avec l'hôte. Les créatures parasites peuvent être attaquées par d'autres créatures et personnages et peuvent être visées par les armes de personnage même quand elles sont attachées. Si un hôte est dévoré par une créature quelconque, toutes les créatures attachées immédiatement se détachent. Si un hôte est perdu par d'autres moyens, les créatures attachées sont perdues avec l'hôte.

a/ Les serpents de vigne

Ces créatures s'attachent à un personnage soutirant graduellement la vie de leur victime. Les serpents de vigne restent attachés à leur hôte même si celui-ci se déplace en dehors de l'habitat de la créature. Cependant, si un serpent de vigne se détache en dehors de son habitat, il est immédiatement perdu.

b/ Les Mynocks

En plus d'attaquer normalement, ces créatures peuvent s'attacher à un chasseur stellaire et ronger les câbles énergétiques (leur repas) drainant l'énergie et réduisant l'hypervitesse. S'ils se détachent, l'énergie et l'hypervitesse sont immédiatement 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 atterrir, décoller et voler vers à partir de secteur. Parce que les Mynocks n'ont pas d'hypervitesse, pour se déplacer d'un système à un système, ils doivent "faire du stop" sur un chasseur stellaire. Bien que les Mynocks ne peuvent pas être visés par des armes de vaisseau spatial, vous pouvez faire atterrir votre chasseur stellaire et les nettoyer, les enlever avec les armes du personnage.

14 La patte d'atterrissage

Un chasseur stellaire équipé avec une patte d'atterrissage peut s'attacher à un vaisseau spatial capital de l'adversaire. Pour indiquer que votre vaisseau spatial est attaché, placez-le en travers de la table sur la carte du vaisseau spatial capital.

Les vaisseaux spatiaux attachés sont camouflés et ainsi ne participent pas aux batailles et ne peuvent pas être visés par un quelconque joueur d'une quelconque façon. (arme, carte d'interruption, effet utinni, destinée d'astéroïdes...)

Ainsi aucun joueur ne peut déployer des cartes sur un tel chasseur stellaire.

Un chasseur stellaire attaché est traité comme s'il n'avait pas de présence mais il bloque néanmoins les drainages de force de votre adversaire.

Un chasseur stellaire attaché se déplace automatiquement avec le vaisseau spatial capital. Il ne peut pas bouger tout seul, ni non plus être utilisé pour faire une navette ou transférer d'autres cartes. Si le vaisseau spatial capital est perdu, le vaisseau spatial attaché est aussi perdu.

15 Les bombardiers TIE

En plus de participer à des batailles de vaisseau spatial, les bombardiers TIE peuvent être utilisés en conjonction avec des bombes à protons et /ou la carte d'effet mobile mission de bombardement (Bombing Run) pour bombarder des sites de planète qui s'y rapportent.

16 Les bombes à protons

Les bombes à protons se déploient sur votre bombardier, elles représentent un large complément de puissance de feu qui peut être utilisé de façon répétée sur un ou deux différents modes de bombardement dépendant du type de site visé.

Les sites intérieurs : vous pouvez effectuer un bombardement en orbite pour essayer d'effondrer un site intérieur qui s'y rapporte

Comme les bombes sont lancées depuis une orbite, le bombardier TIE ne bouge pas du système.

Les sites non intérieurs : vous pouvez effectuer un tapis de bombes dans un essai de détruire les personnages, les véhicules, et les vaisseaux spatiaux à un site non intérieur qui s'y rattache. Pour accomplir ceci, le bombardier TIE s'abat brièvement jusqu'au site en utilisant la carte Bombing Run (mission de bombardement).

17 Mission de bombardement

Cette carte d'effet mobile se déploie sur un site non intérieur et représente la zone cible pour bombardier sur le système qui s'y rattache. Vous pouvez changer la zone cible au début de chacune de vos phases de déplacement en déplaçant l'effet mobile à un site adjacent. Quand vos bombardiers, se déplacent sur la zone cible, ils ont une présence sur ce site (par exemple, ils peuvent bloquer les drainages de force de l'adversaire) et ils peuvent participer à des batailles même s'il ne portent pas de bombes à protons. Quand un bombardier TIE commence une mission de bombardement (Bombing Run) en se déplaçant à un site, c'est un déplacement régulier qui demande un point de force. Le voyage de retour au système est un second déplacement régulier qui aussi demande un point de force.

18 Mines en orbite

Dans une future extension, les bombardiers TIE seront capables de déployer et de désamorcer des mines orbitales.

19 Type de cartes

Chaque fois qu'un texte de jeu sur une carte utilise la phrase spécifique "Type de carte", (par exemple, se cacher dans les ordures : Hiding In The Garbage) de telles références se réfèrent aux icônes utilisés sur les coins en haut et à gauche de ces cartes.

Les sites, les systèmes et les secteurs qui n'ont pas d'icône en haut et à gauche partagent le même type de carte que la localisation.

20 Où est Boba Fett ?

La plupart des chasseurs de primes (et leurs vaisseaux spatiaux et leurs armes) vus dans Empire contre-attaque apparaissent dans cette extension. Boba Fett, fait son début dans la première anthologie de Starwars comme une carte en avant première à bord blanc, de la version à bord noir venant dans l'extension " Edition Spéciale"

21 Errata pour la feuille de supplément de règles de Hoth

Les suppressions sont rayées, les rajouts sont écrits en caractère gras.(cf texte anglais)

a/ Présent et présence

A cause du rajout des sites de vaisseau spatial ce chapitre est révisé comme suit :

Il y a 3 places où une carte peut être présente dans le jeu à un site, à un système, ou ~~à bord~~ physiquement sur un véhicule fermé ou une carte de vaisseau spatial (sur le pont ou sur le cockpit ou sur une aire de chargement). On ne dit plus peut être présent dans le jeu à un site, un système ou à bord d'un véhicule fermé ou d'un vaisseau spatial

b/ Navette

A cause du rajout de la notion de secteur, ceci est révisé comme suit :

Un personnage ou un véhicule peuvent faire une navette depuis un site extérieur jusqu'à un vaisseau spatial capital avec une capacité d'arrimage au système qui s'y rattache ou vice versa pour un point de force. La navette ne peut pas concerner les secteurs.

Ce qui est rajouté, c'est la possibilité donc de faire une navette depuis un site extérieur vers un vaisseau spatial mais situé au système qui se rattache au site extérieur. De même, il est rajouté que les navettes ne peuvent pas survenir sur des secteurs

c/ Nouvelles règles pour les droïdes mineurs

Elles sont révisées comme suit :

Quand un quelconque personnage, véhicule ou vaisseau spatial se déploie ou se déplace à ou travers ce site, toutes les cartes enterrées sont révélées, ce qui a changé, c'est le mot "se déploie" qu'on a rajouté.

d/ Véhicule de combat.

Les règles sont révisées en incluant et en rajoutant la phrase suivante : à cause de sa masse et de limitations mécaniques, un AT-AT ne peut augmenter sa vitesse terrestre au dessus de 1.

e/ Ecrasé

Les règles sont révisées comme suit : cependant si le véhicule écrasé est fermé, un embarquement ou le débarquement nécessitent un point de force par personnage.

Ici c'est le mot embarquement qui est rajouté à la phrase.