

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

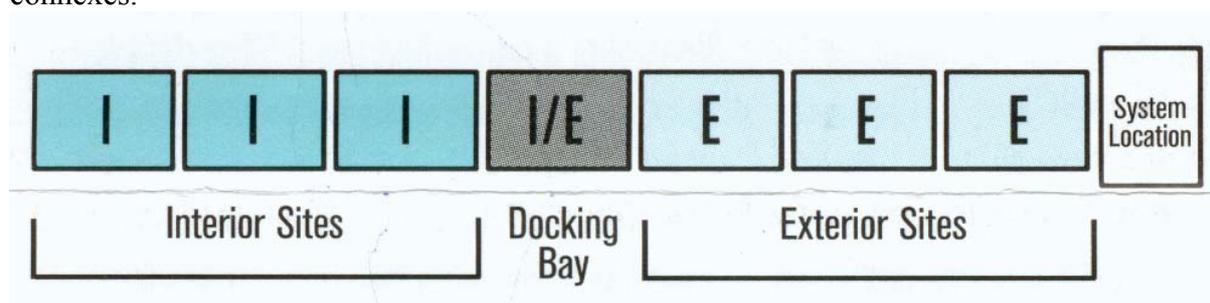
**Supplément de règles du jeu de cartes à jouer et à collectionner Star Wars :
THE EMPIRE STRIKES BACK : HOTH
Deuxième extension du jeu de cartes Star Wars**

The Empire Strikes Back : Hoth, la seconde extension pour le jeu de cartes à collectionner Starwars contient 162 nouvelles cartes innovantes. Ce supplément de règles présente des nouvelles règles et des règles révisées qui remplacent celles dans le jeu Première et A New Hope.

1 Déploiement des sites

Ce document introduit des nouvelles règles pour le déploiement des sites. Les avantages incluent des stratégies de déploiement améliorées aussi bien que les topographies de planète plus naturelles éliminant des agencements illogiques, telle qu'une jungle entre deux sites intérieurs d'une base rebelle.

Ceci aussi facilite un déploiement amélioré et des règles de mouvements affectant des personnages et des véhicules. Les sites sont maintenant placés dans une configuration où les sites intérieurs et les sites extérieurs sont séparés par une aire d'arrimage. Après plusieurs tours de déploiement, un agencement des systèmes typique pourrait apparaître comme suit dans le schéma suivant. Aussi longtemps que vous maintenez ce modèle quand un nouveau site est déployé à un système existant, il peut être inséré entre ou placé à la fin des sites connexes.

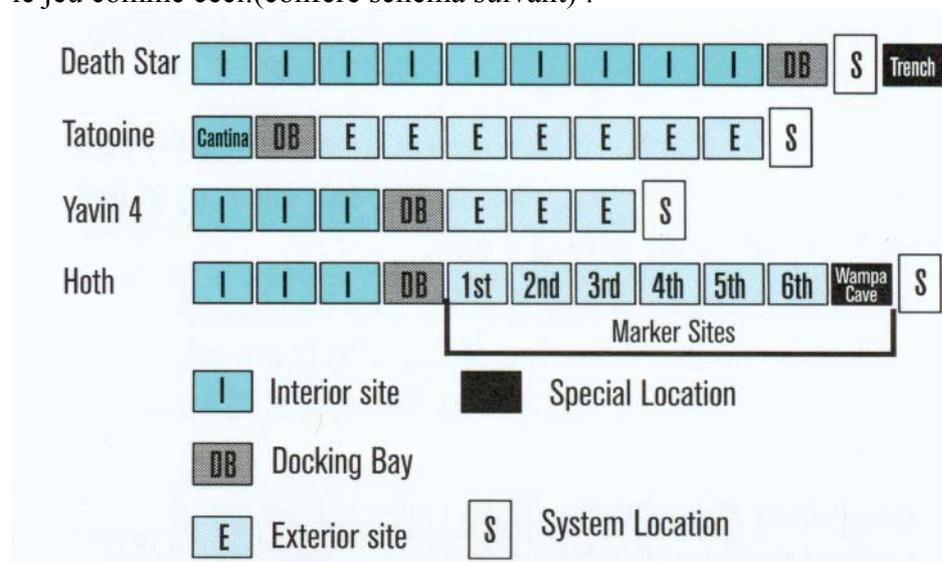


Par exemple dans le diagramme ci dessus (schéma ci dessus), il y a 4 places où vous pourriez déployer un nouveau site extérieur. (Partout, entre la zone d'arrimage et le site de système). Si l'un quelconque de ces groupes n'est pas encore en jeu, les autres groupes sont disposés adjacents l'un à l'autre.

Lorsque de nouveaux groupes viennent en jeu, ils sont insérés à leur place appropriée. Par exemple, avant que la baie d'arrimage ne soit insérée dans le diagramme ci-dessus, le groupe des sites d'intérieur aurait été adjacent au groupe du site extérieur.

Les nouveaux sites de Hoth introduits dans ce jeu se disposent aussi selon ces règles avec une exception : les sites marqueurs. Ces sites représentent des zones en dehors de la base Echo et

ont une caractéristique de classement spéciale appelée "les nombres marqueurs". Les sites marqueurs peuvent être mis en jeu dans n'importe quel ordre mais sont disposés séquentiellement. Ainsi les nombres marqueurs indiquent où un site peut être inséré quand il est déployé. En utilisant ces nouvelles règles, les 4 systèmes apparaîtraient actuellement dans le jeu comme ceci.(confère schéma suivant) :



Il y a aussi quelques sites spéciaux qui, selon le texte sur les cartes, se déploient dans des positions uniques sur la table. Des exemples de ceux-ci comprennent la carte Death Star Trench (qui se déploie selon les règles de la tranchée), The Hoth : Wampa Cave (elle se déploie selon son nombre marqueur) les holosites (ils se déploient sur les règles Dejarik) et les intérieurs Sandcrawler (ils se déploient selon leur texte de jeu).

2 Site marqueur

C'est un quelconque des 7 sites de Hoth avec un nombre marqueur.

3 Marqueur Innermost (Marqueur le plus à l'intérieur)

Un terme utilisé pour indiquer le site marqueur au nombre le plus bas qui est actuellement sur la table.

4 Marqueur Outermost (Marqueur le plus à l'extérieur)

Un terme utilisé pour indiquer le site marqueur au chiffre le plus haut qui est actuellement sur la table.

5 Règles du bouclier d'énergie de Hoth

Le site générateur principal d'énergie produit un bouclier d'énergie qui est suffisamment fort pour résister à n'importe quel bombardement. Ce bouclier protégera la plus grande partie de Hoth pour le côté lumineux en empêchant de nombreuses formes de déploiement et de mouvement du côté obscur. Cependant, le côté obscur peut toujours se déployer ou atterrir au delà du bouclier et marcher vers la base Echo.

Il y a des règles spéciales gouvernant le déploiement du site des générateurs principaux d'énergie. (Main Power Generators site) Le bouclier d'énergie s'étendra au moins jusqu'au

3ème marqueur si bien qu'un site avec un nombre marqueur de 4 ou plus est nécessaire pour établir la frontière du bouclier. Donc juste après avoir déployé le site générateur principal d'énergie, vous devez vérifier pour voir si les marqueurs 4, 5 ou 6 sont sur la table, sinon vous devez immédiatement déployer votre site 4ème marqueur (Hoth North Ridge : Hoth, la crête Nord). Si vous n'avez pas la crête nord dans votre main, vous devez immédiatement la rechercher dans votre paquet de réserve puis déployez-la, ensuite battez les cartes, coupez et remplacez le paquet de réserve. Si la crête nord n'est pas trouvée dans votre jeu de réserve, la carte : les générateurs principaux d'énergie doit retourner dans votre main. Il en est de même si vous sélectionnez la carte des générateurs principaux d'énergie comme votre site de départ. A moins que le site de début de votre adversaire soit le marqueur 4, 5 ou 6, vous devez chercher dans votre paquet de réserve et immédiatement déployer la carte crête nord. Une fois que le site des générateurs principaux d'énergie est déployé, le bouclier d'énergie couvre tous les sites de Hoth excepté le site marqueur le plus extérieur et la cave du Wampa. Aux sites protégés, le côté obscur ne peut pas :

- *déployer des véhicules, des vaisseaux spatiaux ou des personnages, même pas des espions,

- *Décoller ou atterrir en utilisant des chasseurs stellaires,

- *Utiliser des navettes, le transit par une aire d'arrimage ou un autre mouvement qui logiquement pourrait être stoppé par le bouclier d'énergie tel que Elis Helroth,

- *Ajouter une puissance à des batailles comme un résultat de vaisseaux spatiaux contrôlant le système par exemple depuis le site système Hoth, un destroyer stellaire de classe Victory ou la carte Fear Will Keep Them In Line.

Le bouclier d'énergie ne protège pas le côté lumineux d'un assaut terrestre en dessous du bouclier, aux sites protégés, le côté obscur peut :

- * déplacer des véhicules et des personnages de site à site.

- *Déployer et utiliser des créatures, des armes, effets et d'autres cartes normalement.

- *Accomplir des actions de jeu normales qui ne sont pas autrement interdites par ces règles.

Le bouclier d'énergie ne restreint le côté lumineux en aucune façon parce que de façon conceptuelle, les rebelles peuvent lever et abaisser le bouclier pour permettre à leurs propres forces de passer.

Si le site des générateurs principaux d'énergie n'est pas en jeu ou a été détruit, le bouclier d'énergie n'est pas actif et ainsi les deux côtés peuvent se déployer et bouger vers Hoth normalement comme si c'était une quelconque autre planète.

6 Carte : Target the main generator (visez le générateur principal)

Cette carte d'évènement Epique permet au côté obscur de détruire le site des générateurs principaux d'énergie et ainsi de détruire le bouclier d'énergie de Hoth. Quand cela survient, toutes les cartes à ce site sont perdues et ses icônes de force et le texte de jeu sont annulés, (y compris les règles du bouclier d'énergie de Hoth). Le site reste sur la table pour d'autres buts. (Par exemple, il compte encore comme le site marqueur le plus intérieur; bataille et mouvement peuvent encore survenir ici à un usage normal de la force).

Le joueur du côté lumineux ne peut pas déployer un nouvel exemplaire de ce site.

7 Site souterrain

Un nouveau type de site indiqué par l'icône suivante. (cf schéma suivant) :



8 Collapsed : effondré

Le côté obscur a la nouvelle possibilité d'effondrer un site intérieur, par exemple, en utilisant la carte effondrement du corridor (collapsing corridor). Quand cela survient, toutes les cartes à ce site sont perdues et les icônes de force et le texte de jeu sont annulés.

Le site reste en jeu pour d'autres buts. Cependant, chaque déploiement aux mouvements à ce site nécessite un point de force additionnelle. Un site effondré est reconstruit si un quelconque joueur déploie un nouvel exemplaire de ce site.

9 Missing : disparu

Plusieurs nouvelles cartes entraînent la désorientation ou la perte de personnages, au sens normal de ce mot, pas dans le sens de la pile perdue. Cette condition est définie en terme de jeu comme disparu.(missing).

Pour indiquer qu'un personnage est disparu, placez ce personnage à l'endroit sous le site où il devint disparu. Un personnage disparu est encore en jeu, parce que de façon conceptuelle, personne ne sait exactement où un personnage disparu est dans le site. Le personnage n'est pas considéré comme ayant une présence, ne participe pas aux batailles, ne peut pas être perdu et ne peut pas avoir de nouvelles cartes déployées sur lui. De même, les personnages disparus ne peuvent pas être visés par des armes ou d'autres cartes qui spécifiquement ne visent pas des personnages disparus. Durant votre phase de contrôle, vous pouvez essayer de retrouver les personnages disparus en formant et en utilisant une partie de recherche comme suit.

1. Désignez un nombre quelconque de vos personnages sur le même site que le personnage disparu pour être membre du groupe de recherche,

2. Tirez une destinée.

3. Ajoutez 1 au tir de destinée pour chaque membre du groupe de recherche (2 si le personnage est un éclaireur).

4. Si la destinée totale est supérieure à 5, l'un des personnages disparus là (sélection au hasard) est retrouvé et rejoint le groupe de recherche. Vous pouvez seulement rechercher là où vous avez 1 ou plusieurs personnages disparus (vous pouvez pas rechercher les personnages de l'adversaire). Les membres d'un groupe de recherche, y compris les personnages qu'ils trouvent ne peuvent pas bouger, rechercher de nouveau ou participer dans une bataille que vous initiez pour le reste du tour.

10 Nouvelles limitations aux sites intérieurs

A tous les sites intérieurs exceptés les aires d'arrimage, parce que elles sont à la fois intérieur et extérieur :

*Les personnages des véhicules ne peuvent pas utiliser des navettes.

*Les véhicules ne peuvent pas se déployer ou se déplacer à moins que cela ne soit spécifiquement permis sur la carte. Ceci élimine l'ancien concept garé à l'extérieur. Par exemple, un véhicule peut se déplacer jusque l'aire d'arrimage 94, mais pas entrer dans la cantina. Si les occupants du véhicule veulent aller dans la cantina, ils doivent débarquer et se déplacer à l'intérieur et laisser leur véhicule à un site extérieur près d'ici.

11 Notion de présent et de présence

Ces deux termes bien que très proches, ont des différences très importantes dans le jeu et parfois abusent les nouveaux joueurs. Dans ce supplément, nous clarifions et augmentons les définitions de ces termes. Pensez au terme présent comme étant physiquement à un certain endroit. Il y a 3 endroits où une carte peut être présente dans le jeu, à un site, à un système ou à bord d'un véhicule fermé ou d'un vaisseau spatial.

Aucune carte n'est considérée comme présente à plus d'un seul endroit au même moment. Par exemple, si Red 5 est au système Hoth avec Luc à bord, alors Red 5 est présent au système Hoth et Luc est présent à bord de Red 5. Luc n'est pas présent au système.

Pensez à la présence au sens spirituel comme la force émanant d'un individu.

Souvenez-vous de Vador disant je sens quelque chose, une présence que je n'ai pas senti depuis...

En terme de jeu, vos personnages avec une habileté créent une présence que les personnages de votre adversaire peuvent détecter même quand ils sont cachés à l'intérieur d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial fermé.

Avoir une présence à un site est maintenant défini comme ayant une habileté totale de 1 ou plus présente à ce site ou bien avoir un véhicule ou un vaisseau spatial présent à ce site qui a une habileté totale de 1 ou plus à bord.

Par exemple, si Red 5 est au système Hoth avec Luc à bord, alors Luc crée une présence au système Hoth.

12 Nouvelles règles de véhicules et de vaisseaux spatiaux

Pour aider pleinement les mécanismes des cartes et de jeux dans cette expansion et les futures, nous fournissons des règles plus avancées rendant possible un nouveau mode de jeu excitant et des possibilités stratégiques.

Les évènements marquants de ces nouvelles règles incluent les suivantes :

Les chasseurs stellaires peuvent se déployer à des aires d'arrimage et peuvent atterrir et décoller à des sites extérieurs.

Les véhicules peuvent se déployer et se déplacer seulement vers des sites extérieurs. Les personnages peuvent rester à bord des véhicules après la phase de déplacement.

Les nouveaux véhicules de combat fournissent des capacités de bataille comme les vaisseaux spatiaux au sol.

Des personnages de canoniers renforcent les vaisseaux spatiaux et les véhicules de combat.

Les véhicules tout terrain nécessitent un conducteur désigné.

Les véhicules fermés protègent les personnages des hasards liés au site.

Tous les personnages à bord d'un véhicule, d'un vaisseau spatial, même les passagers peuvent utiliser le texte de jeu quand il est approprié et peuvent être décomptés dans les pertes. Les sections suivantes décrivent ces nouvelles règles et remplacent les règles existantes.

a/ Déploiement des chasseurs stellaires

Le déploiement des chasseurs stellaires a changé comme suit :

Un chasseur stellaire qui a un pilote permanent à bord peut être déployé à une aire d'arrimage, l'un de vos vaisseaux capitaux avec une capacité de transport de chasseurs stellaires ou bien un système. Un chasseur stellaire qui n'a pas de pilote permanent à bord peut être déployé à l'un des 3 endroits cités ci dessus, s' il est déployé simultanément avec un pilote, ce qui compte comme une simple action du jeu à l'usage normal de la force , ou bien peut être déployé vide à une aire d'arrimage ou l'un de vos vaisseaux spatiaux capitaux avec une capacité de transport de chasseurs stellaires mais ne peut pas être déployé dans un système.

b/ Déploiement des cartes sur les véhicules et les vaisseaux spatiaux.

Vous pouvez déployer des cartes directement à bord de véhicules et de vaisseaux spatiaux à n'importe quel site où vous avez une présence ou des icônes de force.

Les personnages peuvent être déployés directement à bord des véhicules et des vaisseaux spatiaux avec une capacité suffisante pour le transport des personnages.

Les véhicules et les chasseurs stellaires peuvent être déployés directement à bord de vaisseaux spatiaux capitaux avec une capacité suffisante de transport de véhicules ou de vaisseaux spatiaux.

Les armes, les équipements, les effets et les cartes similaires peuvent être déployés à un quelconque endroit approprié avec ou sans icône de force.

c/ Atterrissage et décollage

Un chasseur stellaire piloté à un système peut maintenant atterrir à n'importe quel site connexe extérieur. De façon similaire, un chasseur stellaire piloté à un site extérieur peut maintenant décoller vers le système connexe.

Les TIE nécessitent des facilités d'aire d'arrimage et ainsi ne peuvent pas atterrir ou décoller à d'autres sites extérieurs.

L'atterrissage ou le décollage nécessitent un point de force mais il est gratuit à une aire d'arrimage.

Un chasseur stellaire qui a atterri n'a pas de vitesse terrestre, de puissance ou de manoeuvre. Il ne peut pas utiliser le texte du jeu, les armes normales du vaisseau spatial ou d'autres cartes qui logiquement nécessitent le déplacement du chasseur stellaire, par exemple, la carte Dark Maneuvers. Cependant, dans une bataille à un site, le chasseur stellaire qui a atterri peut tirer avec n'importe quelle arme de vaisseau spatial qui fonctionne dans un site par exemple la nouvelle carte canon de défense de surface. (Surface Defense Cannon)

d/ Déploiement et déplacement des véhicules

Pour soutenir une logique de jeu améliorée et renforcer le contraste entre site intérieur et extérieur, il n'est plus permis aux véhicules de se déployer ou se déplacer dans les sites intérieurs, excepté les aires d'arrimage.(docking bay)

e/ Rester à bord des véhicules.

Dans les règles de Première, les personnages étaient à bord d'un véhicule seulement quand ils se déplaçaient et étaient alors obligés de débarquer quand le véhicule s'arrêtait. Les personnages peuvent maintenant entrer, sortir d'un véhicule et peuvent rester à l'intérieur de façon indépendante du mouvement du véhicule. Comme pour un vaisseau spatial, vous indiquez si les personnages sont à bord d'un véhicule en les plaçant en dessous de cette carte. Si un véhicule est perdu, toutes les cartes à bord aussi sont perdues, (exception : si un véhicule- créature est perdu, tous les personnages à bord peuvent sauter, débarquer au même site et survivre). Avoir un personnage ou un pilote permanent à bord d'un véhicule empêche l'adversaire de voler ou d'acheter ce véhicule.

f/ Embarquement et débarquement

Vos personnages embarquent et débarquent de vos véhicules et de vos chasseurs stellaires. De la même façon, vos chasseurs stellaires embarquent et débarquent de vos vaisseaux capitaux qui ont une capacité de stockage de chasseurs stellaires.

L'embarquement et le débarquement sont gratuits et illimités et peuvent survenir à n'importe quel moment durant votre phase de déplacement ou au début ou à la fin d'une réaction.

Quand un chasseur stellaire ou un véhicule est à bord d'un vaisseau capital, il est considéré comme étant dans la zone de cargaison. (cargo bay)

Ses occupants peuvent débarquer vers le vaisseau capital et vice versa.

Tout personnage à bord du chasseur stellaire ou du véhicule ne compte pas vis à vis de la capacité de transport du vaisseau spatial capital, il ne peut pas piloter ou renforcer d'une autre manière la puissance au niveau du vaisseau spatial capital.

g/ Véhicule de combat

Un nouveau type de véhicule, qui est spécialisé pour la bataille. Un véhicule de combat doit être piloté pour utiliser sa puissance, sa manoeuvre ou sa vitesse terrestre ou pour réagir. Une caractéristique spéciale des véhicules de combat est qu'ils ne peuvent pas être achetés.

h/ Occupants des véhicules et des vaisseaux spatiaux

Les personnages à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial se divisent en 3 catégories : les pilotes, les conducteurs et les passagers (qui incluent les canonnières)

a/a/ Les pilotes

Un vaisseau spatial, un véhicule de combat ou un véhicule de navette doivent avoir un pilote à bord pour utiliser sa puissance, sa manoeuvre, sa vitesse terrestre ou son hypervitesse ou pour réagir. Les personnages agissant comme pilote ont maintenant la possibilité d'améliorer les véhicules de combat et les véhicules de navette aussi bien que les vaisseaux spatiaux.

Par exemple, Darth Vader ajoute 3 à la puissance de n'importe quel vaisseau spatial qu'il pilote ainsi cette nouvelle règle, lui donne la possibilité d'ajouter 3 à la puissance de n'importe quel véhicule de combat ou de n'importe quel véhicule de navette qui pilote. Vous pouvez

désigner quels personnages agissent comme pilote à n'importe quel moment durant votre phase de déploiement ou votre phase de déplacement. Tout pilote à bord d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule en excès de sa capacité de pilote, est considéré comme un passager et ainsi ne peuvent pas améliorer les capacités du vaisseau spatial ou du véhicule.

b/b/ Conducteurs

Un véhicule de transport doit avoir un conducteur à bord pour utiliser sa puissance, sa manoeuvre, sa vitesse terrestre, ou pour réagir. Un véhicule créature a une habileté et ainsi n'a pas besoin d'un conducteur. Si plus d'un personnage est à bord, vous devez désigner lequel conduit. Vous pouvez désigner le conducteur à n'importe quel moment durant votre phase de déploiement ou de mouvement. Le conducteur correspond en terme de capacité à un passager. A moins que cela ne soit spécifié autrement, les droïdes ne peuvent pas conduire des véhicules.

c/c/ Les passagers

Les passagers sont tous les personnages à bord d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule qui n'agissent pas comme pilote ou comme conducteur du vaisseau spatial ou du véhicule.

d/d/ Les canonniers

Les canonniers sont des passagers spéciaux. Ils ont maintenant la capacité de renforcer les véhicules de combat et les véhicules navettes aussi bien que les vaisseaux spatiaux. Par exemple, Danz Borin ajoute 1 au tir de destinée de l'arme d'un vaisseau spatial. Ainsi cette nouvelle règle lui donne la possibilité d'ajouter 1 au tir de destinée de l'arme de n'importe quel véhicule de combat ou de véhicule navette où il est à bord comme passager. Les canonniers sont identifiés par le mot canonnier dans leur titre ou dans la légende.

e/e/Doit avoir un pilote à bord pour utiliser la puissance, la manoeuvre, ou l'hypervitesse

Ce texte de jeu sur certaines cartes initiales est maintenant incorporé dans les règles ci-dessus et n'apparaît pas sur les nouvelles cartes.

f/f/ Ouvert et fermé

Les véhicules fermés sont identifiés comme tels dans leur légende. Tout véhicule non identifié comme fermé, est considéré comme ouvert. Tous les vaisseaux spatiaux sont fermés. Les personnages à bord d'un véhicule ouvert, sont exposés à l'environnement qui les entoure : ils sont présents sur le site et ainsi sont vulnérables aux cartes qui affectent les personnages sur le site.

Tous les personnages a bord d'un véhicule ouvert peuvent utiliser leur pouvoir, leur puissance personnelle, leur habileté, leur valeur de perte et leur texte de jeu quand c'est approprié. Ils peuvent tirer avec les armes du personnage et peuvent même de la même façon être visés par des armes. Les personnages à bord d'un véhicule fermé fonctionnent comme s' ils étaient à bord d'un vaisseau spatial, parce que les vaisseaux spatiaux sont aussi fermés. Ils sont protégés de l'environnement et ainsi ne sont pas présents sur le site les empêchant d'utiliser leur puissance personnelle, les armes de tir du personnage ou d'être visé par des armes. Dans un véhicule fermé ou dans un vaisseau spatial tous les personnages peuvent utiliser leur

habileté, leur valeur de perte et leur texte de jeu quand c'est approprié. Mais les passagers ne peuvent pas appliquer leur habileté envers une destinée de bataille qui est en train d'être tirée.

g/g/Ecrasé (crushed)

Certaines nouvelles cartes peuvent entraîner l'écrasement d'un véhicule, un véhicule écrasé n'a pas de vitesse terrestre, ni de puissance, ni de manoeuvre.

Si un véhicule à un blindage, celui-ci est réduit à un blindage de 2. Un véhicule écrasé ne peut pas utiliser son texte de jeu, les armes du véhicule ou n'importe quelle carte qui logiquement nécessite que le véhicule soit opérationnel : piétinement (trample), attaque sur le mode DELTA...

Les personnages à bord d'un véhicule qui est écrasé ne sont pas automatiquement perdus et peuvent débarquer durant votre phase de déplacement.

Cependant si le véhicule écrasé est fermé, le débarquement nécessite un point de force par personnage et tout personnage restant à bord ne peut pas utiliser sa puissance, son habileté ou le texte de jeu qui s'appliquent à la bataille

13 Seul

Votre personnage est seul si vous n'avez pas d'autre personnage présent sur le site, si vous n'avez pas d'autres personnages à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial sur le site et si vous n'avez pas d'autre habileté, par exemple un bantha, ou un tauntaun, à ce site.

14 Nouvelles règles de mouvement

Cette expansion introduit des nouvelles règles de mouvement qui remplacent les règles anciennes. Le mouvement est défini comme toute méthode de déplacement de façon physique ou de façon conceptuelle d'un personnage, d'une créature, d'un véhicule, d'un vaisseau spatial, d'un endroit à un autre. Il y a 3 catégories de mouvement, le mouvement régulier, le mouvement en réaction et les mouvements illimités.

a/ Mouvement régulier

Chacun de vos personnages, de vos créatures, de vos vaisseaux spatiaux est limité à un mouvement régulier par tour qui arrive durant votre phase de déplacement.

Un mouvement régulier nécessite un point de force à utiliser à moins que cela soit spécifié autrement.

Un mouvement régulier est défini comme :

- *une carte utilisant sa vitesse terrestre ou son hypervitesse.
(Tous les personnages et les créatures ont une vitesse terrestre de 1, à moins que cela ne soit spécifié autrement.)
- *Le déplacement par navette, d'un personnage ou d'un véhicule
- *Un groupe de cartes utilisant le transit par des aires d'arrimage.(docking bay transit)
- *Un vaisseau spatial atterrissant ou décollant
- *Un chasseur stellaire faisant une mission Attack Run.

b/ Réaction

C'est une forme spéciale de mouvement (octroyée par les cartes qui disent réaction), qui peut survenir durant le tour de votre adversaire.

Une réaction :

- *survient juste après que votre adversaire annonce une bataille ou un drainage de force.

- *Vous permet de déplacer une carte à l'intérieur de sa portée de mouvement au site de la bataille ou du drainage de force, à un coup normal de la force et

- *Permet à d'autres cartes d'embarquer ou de débarquer de la carte qui réagit juste avant son départ et juste après qu'elle arrive.

L'embarquement et le débarquement sont possibles même si la carte de réaction est déjà sur le site de bataille ou le drainage de force.

Pour réagir un vaisseau spatial ou un véhicule non créature doit avoir un pilote ou un conducteur à bord. Les véhicules créatures ont une habileté et ainsi ne nécessitent pas un conducteur. Les cartes concernées en réaction sont empêchées de réagir à nouveau durant le même tour.

Réagir à un drainage de force annule le drainage de force si vous apportez une présence à ce site.

Eviter une bataille grâce à un déplacement en réaction par exemple en utilisant un tauntaun annule la bataille si vous retirez votre présence du site de la bataille.

c/ Déplacement illimité

- * Un déplacement illimité est tout mouvement que votre adversaire vous force à faire
- * ou bien tout mouvement qui n'est ni un déplacement régulier, ni une réaction. Une carte peut faire n'importe quel nombre de déplacements illimités par tour. Les déplacements illimités surviennent dans des phases variées et sont gratuits à moins que cela ne soit spécifié autrement, quelques exemples comprennent :

- *Les personnages, embarquant ou débarquant de véhicules.

- *Les chasseurs stellaires embarquant et débarquant des vaisseaux capitaux.

- *Un groupe de cartes se transférant d'un vaisseau à un autre (cela exige un point de force).

- *Les personnages et d'autres cartes en train d'être transportés par un véhicule en déplacement ou un vaisseau spatial.

- *Des interruptions (par exemple Elis Helrot, Nabrun Leids)

- *Un texte de jeu spécial (par exemple Obi-Wan Kenobi, Chef Bast)

15 Navette et transfert

Ce concept de capacité d'aire d'arrimage a été révisé et clarifié pour contenir des nouvelles définitions de la navette et du transfert.

a/ Navette

Un personnage dans un véhicule peut se déplacer en navette d'un site extérieur à un vaisseau capital avec des capacités d'aire d'arrimage (ship docking capability) et vice versa au coût d'un point de force.

Les vaisseaux spatiaux capitaux sont considérés comme ayant des navettes dédiées à ce but. Parce que les chasseurs stellaires ne sont pas assez grands pour porter des navettes, la navette n'est plus permise vers ou à partir d'un chasseur stellaire même s'il a une capacité d'aire d'arrimage

b/ Transfert

Un nombre quelconque de personnages et de véhicules peut se transférer d'un vaisseau spatial à un autre dans le même système pour un point de force, si au moins un de ces vaisseaux spatiaux est piloté et a une capacité d'aire d'arrimage.(ship docking capability)

16 Nouvelles règles de transport de matériels

Les nouvelles armes dans cette extension sont considérées comme travaillant en combinaison avec d'autres armes. Pour faciliter de telles combinaisons vous pouvez maintenant déployer autant d'armes et d'appareils que vous désirez sur un personnage, un véhicule ou un chasseur steller tant qu'elles ne sont pas en double.

C'est à dire que les armes et les équipements doivent tous avoir des titres de carte différentes. Cependant chaque personnage, véhicule ou chasseur stellaire peut utiliser seulement une arme et un équipement par tour.

Les vaisseaux spatiaux capitaux et les personnages avec des sacs à dos peuvent porter, utiliser un nombre quelconque d'armes et d'appareils même en double.

17 Nouvelles règles de droïdes mineurs

L'introduction de nouvelles mines dans cette extension élargit le répertoire des droïdes mineurs et permet l'introduction de règles qui augmente leur capacité d'une nouvelle façon excitante.

Comme dans les règles antérieures, un droïde mineur peut encore poser des mines lorsqu'il est placé à l'endroit à n'importe quel site où il est présent. Maintenant les droïdes mineurs peuvent aussi enterrer des mines, cartes à l'envers sur des planètes pour simuler la création d'une mine. A n'importe quel site extérieur d'une planète, là ou vous avez un droïde mineur présent durant votre phase de déploiement vous pouvez enterrer n'importe quel nombre de cartes de votre main à l'envers sous ce site. Vous pouvez choisir d'enterrer des véritables mines, des fausses mines (des cartes qui ne sont pas des mines, enterrées comme un bluff) ou un mélange des deux.

Quand un personnage, un véhicule, ou un vaisseau spatial se déplace en ce site ou à travers ce site, toutes les cartes enterrées sont alors déclenchées (réveillées).

Toute fausse mine est simplement perdue, toute vraie mine explose immédiatement visant la carte qui est déclenchée.

Quand votre adversaire déclenche une mine à retardement, enterrée, il faut tirer immédiatement une destinée pour voir combien de personnages votre adversaire perd.

Les cartes enterrées ne sont pas considérées en jeu.

Si des mines enterrées sont déclenchées durant votre tour et que vous avez un droïde mineur présent, vous pouvez choisir de désamorcer n'importe laquelle ou toutes d'entre elles à l'usage normal de force avant qu'elles n'explosent.

18 Les armes d'artillerie

Un nouveau type d'armes qui est déployé à un site. A l'inverse d'autres armes, les armes d'artillerie ont une valeur de perte et sont aussi immunes au surmenage.(overload)

Pour tirer avec une arme d'artillerie, une source d'énergie doit être présente, la source d'énergie peut être :

- * soit un droïde énergétique (power droïd),
- *soit toute carte avec dans son titre les mots générateur à fusion,
- *soit toute carte avec un texte du jeu qui peut alimenter en énergie des armes.

19 Le sabre laser d'Anakin

Cette arme servira sur n'importe quel Skywalker avec une habileté supérieure à 3 qu'il sache qu'il soit un Skywalker ou pas.

20 Vol d'armes et d'appareils

Un personnage qui a la possibilité de voler une arme ou un appareil, doit le faire seulement si cette arme ou si cet appareil dit qu'il peut être déployé sur ou déplacé par des personnages. Par exemple, un personnage peut voler un sabre laser, un blaster E-web ou un canon léger blaster à répétition mais ne peut pas voler des torpilles à proton, une porte laser (laser gate), une station hydroponique ou le canon à Ion défenseur de planète.

21 Nouvelle version de personnages principaux

A travers la trilogie de Starwars, certains des personnages principaux grandissent significativement en talent et en habileté.

Pour refléter cette croissance nous avons décidé occasionnellement de créer des nouvelles versions de ces personnages.

Nous ferons ceci d'une manière qui évite de rendre les anciennes versions obsolètes ou moins valables.

Les nouvelles versions tendront à être spécialisées, ayant des avantages et des inconvénients dans des situations variées. Par exemple, en continuant avec la progression, nous voyons qu'entre Starwars et l'empire contre-attaque, le commandeur Luke Skywalker dans l'extension Hoth est un plus fort que le Luke Skywalker de l'édition Première. Cependant, le commandeur Luke Skywalker a un plus haut coût de déploiement, n'active pas une force supplémentaire à chaque tour et il est moins polyvalent en terme de déploiement.

Quelle version d'un personnage principal vous choisirez de mettre dans un jeu particulier est un choix stratégique qui dépend de vos objectifs.

22 Règles de personnage

Différentes versions d'un personnage simple sont toutes considérées comme étant le même personnage. Pas plus d'une seule version du même personnage peut être en jeu au même moment. Les cartes qui se référencient à Luke s'appliquent à n'importe quelle version du personnage de Luke (Luke Skywalker, commandeur Luke Skywalker etc...).

De façon similaire, les références "Chewbacca" et "Chewie" sont considérées comme interchangeables. Durant votre phase de déploiement, vous pouvez remplacer un de vos personnages sur la table par une version plus vieille, plus habile du même personnage à partir de votre main gratuitement. La nouvelle version doit avoir une puissance, une habileté au moins égale à celle de la carte remplacée et doit obéir à ses propres restrictions de déploiement s'il y en a.

Par exemple, Luke Skywalker (puissance 3, habileté de 4) peut être remplacé par le commandeur Luke Skywalker (puissance de 4, habileté de 4) mais seulement lorsque Luke est sur Hoth parce que le texte de jeu du commandeur Luke Skywalker dit "peut se déployer seulement sur Hoth".

Toutes les armes, les équipements, les effets ou les effets utinnis déployés visant le personnage se transfèrent sur la nouvelle version de ce personnage si c'est applicable.

Toutes les cartes qui ne sont pas applicables sont placées dans la pile des cartes perdues avec la plus jeune version du personnage. Par exemple, si Leia était un espion secret et était remplacée par une nouvelle version hypothétique de Leia qui n'était pas un espion, la carte Undercover ne serait pas appliquée à nouvelle Leia et serait donc perdue.

23 Droïde blindé

Certains nouveaux droïds, par exemple, les droïds de reconnaissance ont un blindage. Ce nombre est utilisé seulement comme une défense contre des armes. Quand une arme vise un droïd blindé, utilisez le blindage du droïd au lieu de son habileté.

24 Carte Unique (.)

Si les deux joueurs ont une carte unique avec le même nom par exemple tempête de glace (Ice Storm), seul un exemplaire de cette carte peut être sur la table en même temps.

25 Effet mobile

Un nouveau type de cartes d'effet qui a une fonction de mouvement automatique, les effets mobiles ne sont pas vulnérables à la carte Alter, suivant la formulation de la carte Alter.

26 Nombre négatif

Certaines cartes vous demandent de soustraire des nombres, dans de tels cas, le résultat final peut être parfois en dessous de 0.

27 Errata pour le supplément de règles A New Hope

a/ créature

La phrase qui commençait, "le propriétaire déplace la créature..." devrait avoir dit : "le joueur contrôlant la créature la déplace...". Ainsi si un Wampa est piégé par Momaw Nadon, le côté lumineux alors choisit dans quelle direction le Wampa doit bouger.

b/ Annihiler (Blown Away)

Il y avait l'instruction :

"Pour marquer la destruction d'un système, placez l'évènement épique à travers le système gardant le nombre de parsec en vue"

Celle-ci devrait avoir dit "pour marquer la destruction d'un système, tournez la carte à l'envers, vous pouvez la regarder à n'importe quel moment pour vérifier le nombre de parsecs. La carte d'évènement épique est perdue". En plus, aucun joueur ne peut déployer un nouvel exemplaire d'un site qui a été annihilé.

