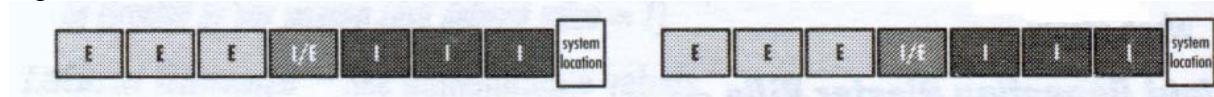


Locations (localisations)

Types de cartes qui représentent les endroits où de la Force est générée et où des personnages, des vaisseaux spatiaux, des véhicules, etc...sont déployés. Toutes les cartes de localisation ont une valeur de destinée de zéro.

Les cartes de localisation sont placées sur la table sur une ligne horizontale entre les deux joueurs . Les sites connexes dans le même système sont jouées l'une à côté de l'autre pour former un groupe .Les localisations appartenant à des systèmes différents sont séparées par un espace .

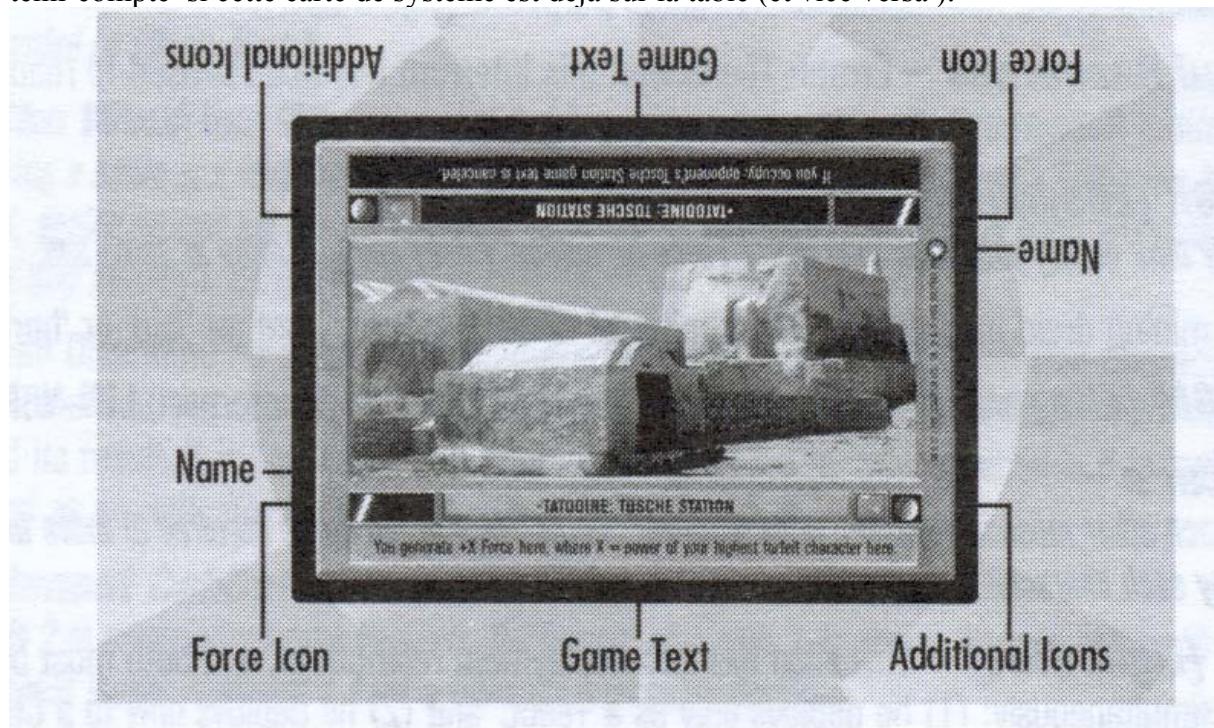


Les cartes sont orientées d'une telle façon que, quand elles sont déployées, le joueur du côté lumineux fait face au côté avec les icônes au sabre laser bleu et le joueur du côté obscur fait face au côté avec les icônes au sabre laser rouge . A moins que ce ne soit spécifié autrement, le texte de jeu sur votre côté d'une carte de localisation s'applique seulement à vous, et vous n'êtes pas obligé d'occuper ou de contrôler la localisation pour utiliser son texte de jeu .

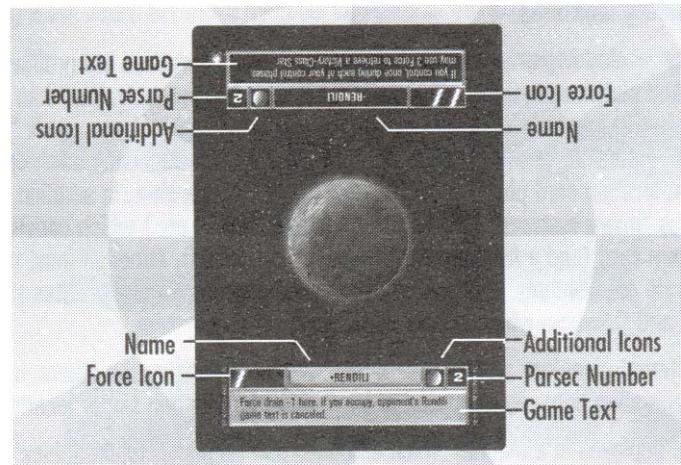
Les localisations n'ont pas de coût de déploiement. Vous pouvez déployer un nombre quelconque de cartes de localisations de votre main, gratuitement, durant l'une quelconque de vos phases de déploiement .

Il y a trois sortes de localisations : le site, le système, et le secteur .

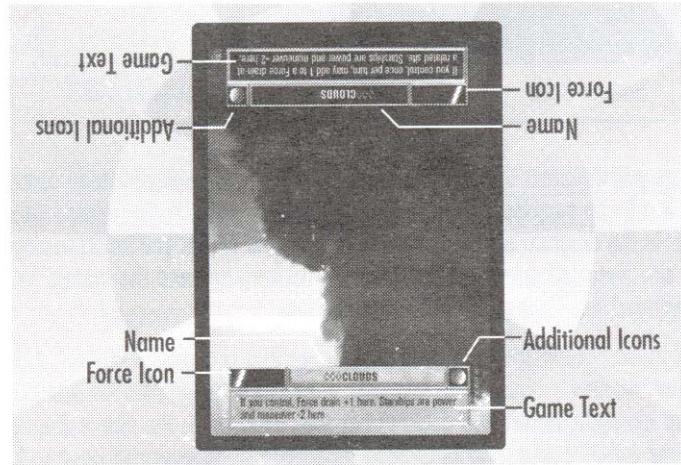
Les localisations de site représentent différentes zones sur une planète (ou à l'intérieur de l'étoile de la mort ou de la cité des nuages) où les personnages peuvent se déployer, se battre, et se déplacer .Les localisations de site connexes à un système peuvent être déployées sans tenir compte si cette carte de système est déjà sur la table (et vice versa).



Les localisations de système représentent différentes planètes (ou l'étoile de la mort) dans la galaxie . Elles sont déployées à la fin d'une rangée de localisations de sites "connexes" (si elles sont déjà en jeu). Sinon, un système peut être déployé seul. Une carte de système est connexe à tous les sites dans le même système (par exemple, le système de Tatooine est connexe à tous les sites de Tatooine).



Les localisations de secteur représentent différentes altitudes d'espace aérien au dessus d'une planète (pour les secteurs des nuages) , ou des zones à l'intérieur d'une ceinture d'astéroïdes (pour les secteurs d'astéroïdes) . Ils sont déployés sur l'un ou l'autre côté d'une localisation de système , et ainsi la carte de localisation du système doit déjà être sur la table pour que vous déployiez des secteurs dans ce système .



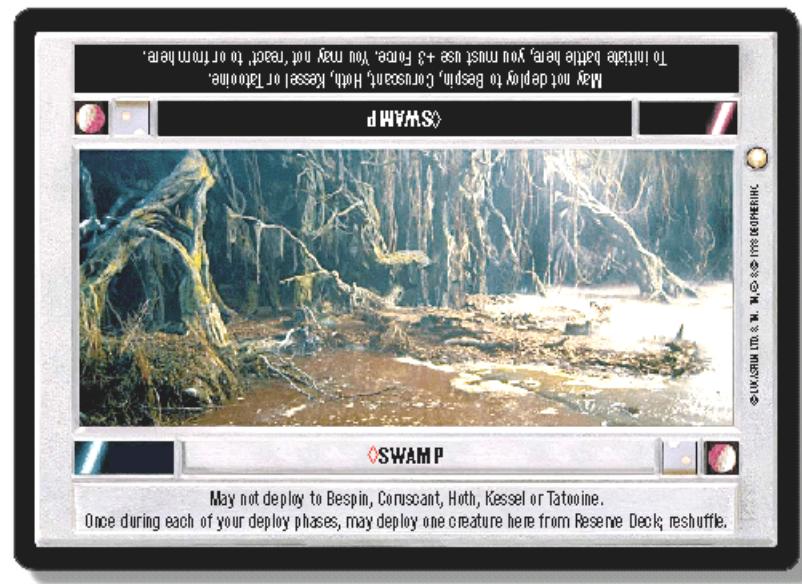
Convertir des localisations : de nombreuses localisations ont à la fois une version du côté lumineux et une version du côté obscur . (Soyez conscient que le texte de jeu et les icônes de Force varieront !) Seul un exemplaire de chaque localisation unique(.) peut être en jeu à un moment déterminé . Une localisation en jeu peut être convertie en déployant la version du côté opposé au dessus de cette carte . Il est possible pour une localisation de changer de multiples fois (du côté lumineux vers le côté obscur, du côté obscur vers le côté lumineux) durant la partie .

Voir **starting locations (localisations de départ)** .

Locations-deployment (localisations -déploiement)

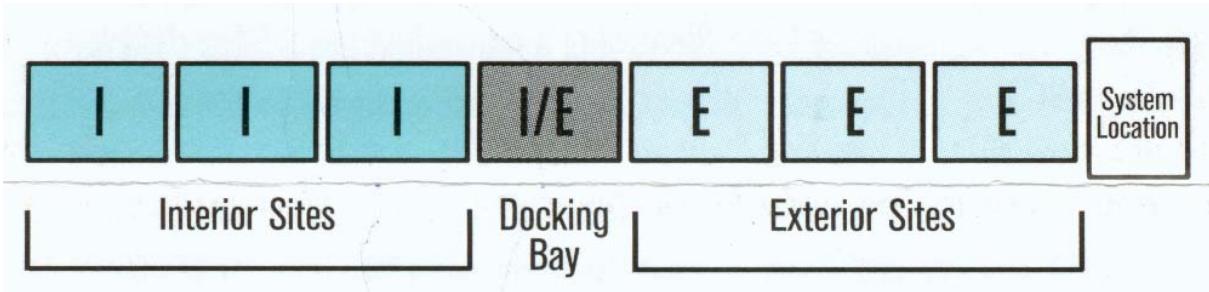
Les localisations de sites, de systèmes et des secteurs sont groupées dans des systèmes planétaires conceptuels (une étoile de la mort est un système mobile plutôt qu'un système planétaire mais ses localisations se déploient essentiellement de la même façon.) Il y a 6 "systèmes majeurs" (Tatooine, Yavin 4, Hoth, l'étoile de la mort, Bespin et Dagobah), chacun comprenant une carte de localisation de système planétaire plus une variété de sites spécifiquement reliés. En plus, il y a de nombreux "systèmes mineurs" (Coruscant, Dantooine,

Kessel, etc...) qui consistent en seulement la carte de système (et quelques sites dans le cas de Coruscant). Bien que la plupart des systèmes mineurs n'aient pas de site spécifiquement relié, il y a des sites "généraux" tels que la carte ♦ Forêt et la carte ♦ Marais qui peuvent être utilisées sur presque chaque système.



Chaque système planétaire différent est séparé sur la table des autres pour réaliser une séparation visuelle entre eux et pour laisser de la place aux cartes de localisations de sites et de secteurs.

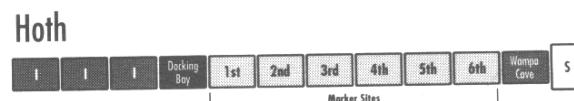
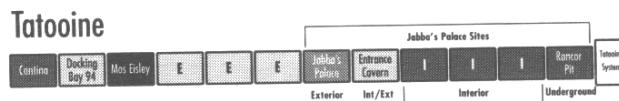
Les sites sont déployés d'une manière qui imite les topographies naturelles de la planète, et en même temps, qui permette aux joueurs de véritablement créer la disposition de la planète comme ils la jouent. En général, les sites pour un système donné, sont placés suivant un modèle où les sites intérieurs et extérieurs sont séparés l'un de l'autre par une aire de mise à quai. Après plusieurs tours de déploiement, la disposition d'un système typique pourrait apparaître comme suit :



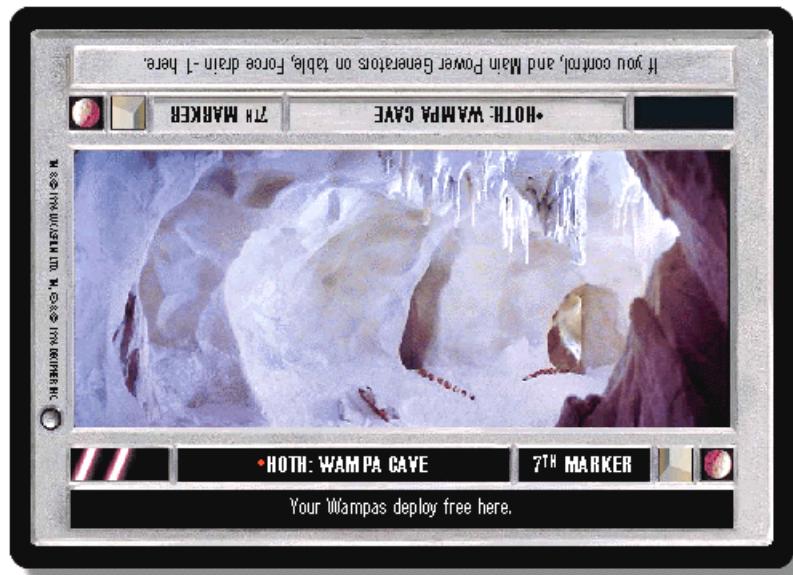
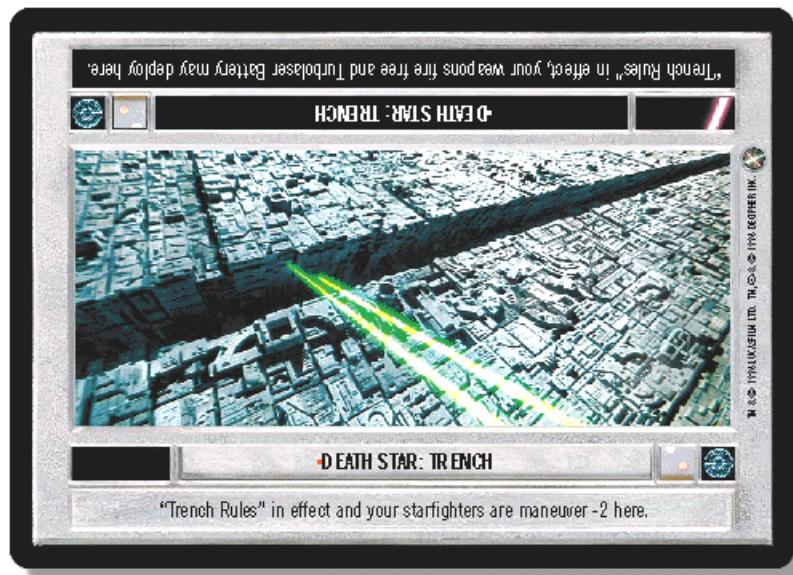
Aussi longtemps que vous maintenez ce modèle, quand un nouveau site est déployé à un système existant, il peut être inséré entre (ou placé à la fin de) des sites connexes. Par exemple dans le diagramme ci dessus, il y a 4 places où vous pourriez déployer un nouveau site extérieur. (inséré partout entre l'aire de mise à quai et la localisation de système). Une fois déployé, les localisations ne peuvent pas être réarrangées.

Si l'un quelconque de ces groupes n'est pas encore sur la table, les autres groupes sont disposés adjacents l'un à l'autre. Lorsque les nouveaux groupes viennent en jeu, il sont insérés à la place appropriée. Par exemple, avant que l'aire de mise à quai ait été insérée dans le diagramme ci dessus, le groupe de sites intérieurs aurait été adjacent au groupe de sites extérieurs. Les localisations spéciales de Hoth appelées "sites marqueurs" sont une exception. Ces sites représentent des zones en dehors de la base Echo et ont des caractéristiques de placement spéciales appelées "nombres marqueurs". Les sites marqueurs peuvent être mis en jeu d'une façon quelconque mais sont disposés d'une façon séquentielle. Ainsi, les nombres marqueurs indiquent où un site doit être inséré quand il est déployé.

En utilisant ces règles, les systèmes majeurs actuellement dans le jeu apparaîtraient à peu de chose près comme suit :



Il y a aussi quelques localisations spéciales qui selon le texte sur les cartes se déploient à des positions uniques sur la table. Des exemples de celles-ci incluent la carte Death Star : Trench (l'étoile de la mort : la tranchée , qui se déploie selon les règles de la tranchée), la carte Hoth : Wampa Cave (Hoth : la caverne du Wampa, qui se déploie selon son nombre marqueur); les holosites (qui se déploient selon les règles Déjarik); et les sites du Sandcrawler : le rampeur des sables (qui se déploient selon leur texte de jeu).





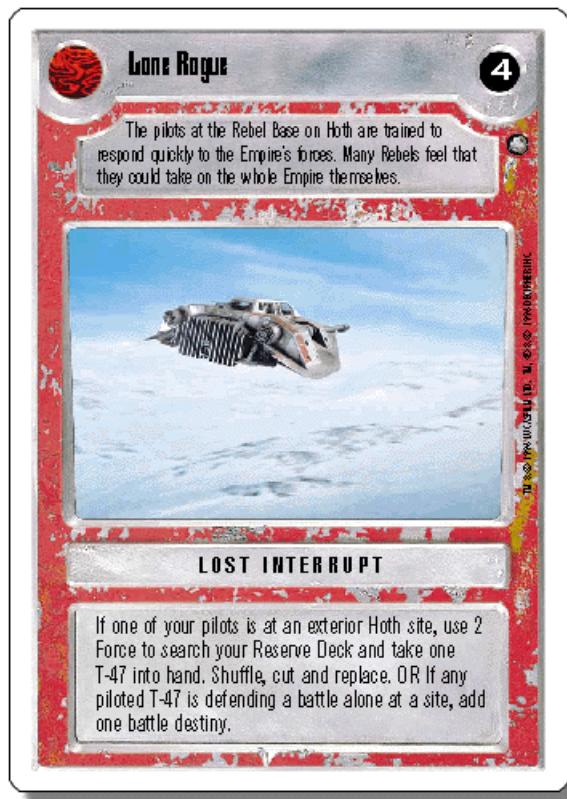
Lone (solitaire)

Voir **alone (seul)**.

Lone Pilot (pilote solitaire)

Si votre pilote (ou un pilote permanent) est en train de se défendre à une bataille seul à un système ou à un secteur, ajoutez une destinée de bataille. OU si Motti se défend seul à une bataille, à un système ou à un secteur, ajouter deux destinées de bataille.

Lone Rogue (Rogue solitaire)

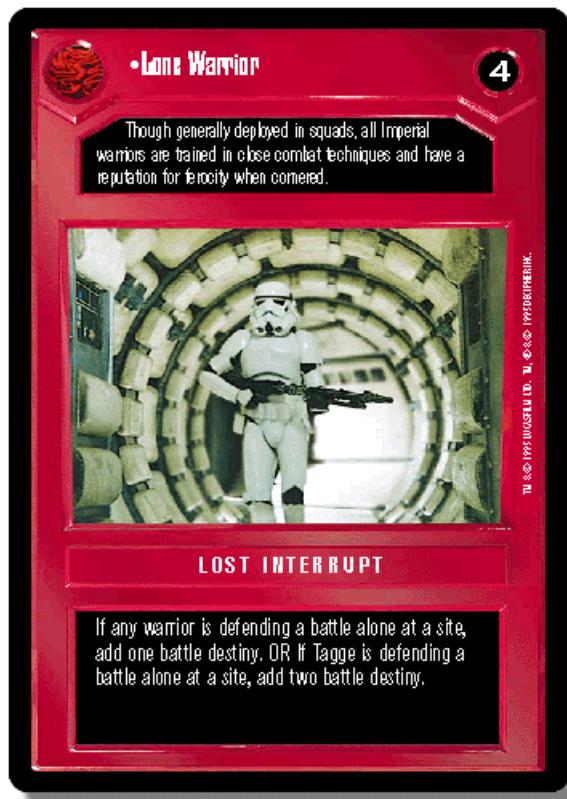


Si un de vos pilotes est à un site extérieur de Hoth, utilisez 2 points de Force pour rechercher et prendre dans votre pile de cartes de réserve un T-47 dans votre main . OU si votre T-47 piloté se défend seul à une bataille à un site, ajoutez une destinée de bataille .

Votre T-47 "se défend seul à une bataille" si tous vos personnages et votre habileté qui participent à cette bataille sont à bord de ce T-47. Cette interruption doit être jouée sur votre propre T-47 isolé pour ajouter à votre destinée de bataille.

Voir **alone (seul)** .

Lone Warrior (guerrier solitaire)



Cette interruption doit être jouée sur votre propre guerrier solitaire pour ajouter à votre destinée de bataille.

Long-range weapons (armes à longue portée)

Certaines armes (par exemple la carte Assault rifle : fusil d'assaut) spécifient qu'elles peuvent viser des cartes à des localisations autres que la localisation de l'arme .



Votre guerrier, votre véhicule etc... portant une telle arme n'est pas obligé d'être en train de participer à une bataille ou une attaque afin de tirer avec cette arme . Cependant, vous devez :

- . viser quelquechose qui est en train de participer à une bataille; ou
- . viser une créature que vous êtes en train d'attaquer; ou
- . utiliser une carte spéciale telle que Sniper (tireur embusqué) , Blasted droïd (droïde attaqué au blaster) ou Target the main generator (visez le générateur principal) .



Ce rulling restructure et améliore la façon de jouer des cartes suivantes : AT-AT cannon (canon d'AT-AT), Atgar laser cannon (canon laser Atgar), Blaster scope (lunette de visée de blaster), Concussion grenade (grenade à concussion), Golan laser battery (batterie de laser Golan), Medium repeating blaster cannon (canon blaster à répétition moyen) et Superlaser .



Ces cartes opèrent maintenant de façon plus consistante avec les autres armes à longue portée .

Si une arme à longue portée permet de faire feu à l'intérieur et/ou à travers un site intérieur , elle est considérée être de façon conceptuelle en train de tirer à travers une porte ou une fenêtre .

Les armes à longue portée peuvent être utilisées plus d'une fois par tour , bien qu'elles soient néanmoins limitées à une fois par bataille (comme toutes les autres armes) .