

Starship (vaisseau spatial)



Type de carte indiqué par l'icône sur le coin en haut et à gauche (se référer à la page de couverture intérieure du glossaire pour toutes les icônes). Les personnages utilisent des vaisseaux spatiaux pour voyager et se battre à travers toute la galaxie.

Il y a trois sous-catégories distinctes de vaisseau spatial : les vaisseaux spatiaux capitaux, les chasseurs stellaires et les escadrons .



Name : nom

Icon : icône

Destiny Number : nombre de destinée

Lore : légende

Armor or maneuver : blindage ou manœuvre

Power : puissance

Hyperspeed : hypervitesse

Scomp link : lien scomp

Deploy cost : coût de déploiement

Additional icons : icônes additionnelles

Forfeit number : nombre de valeur de perte

Game text : texte de jeu

Starship - capital (vaisseau spatial - capital)

Les vaisseaux spatiaux capitaux représentent des vaisseaux spatiaux de grande taille de la galaxie de Starwars tels que les Imperial Star destroyers (destroyers stellaires impériaux) ou les Mon Calamari Cruisers (les croiseurs Mon Calamari).



Les vaisseaux spatiaux capitaux sont identifiés par leur icône de vaisseau spatial sur le coin en haut et à gauche de leur carte et le mot clé "capital" dans leur case de description (juste en dessous de l'image).

Starship - capital - deployment (vaisseau spatial - capital - déploiement)

Vous pouvez déployer un vaisseau spatial capital de votre main durant votre phase de déploiement vers n'importe quel système ou n'importe quel secteur d'astéroïdes où vous avez une présence ou au moins une icône de Force sur votre côté de cette localisation.

L'exception est les vaisseaux spatiaux capitaux qui " se déploient comme un chasseur stellaire ". Ces vaisseaux spatiaux plus manœuvrables suivent à la place toutes les règles de déploiement pour les chasseurs stellaires.

Starship - capital - movement (vaisseau spatial - capital - mouvement)

Voir **movement (mouvement)** .

Starship - deploying on or aboard (vaisseau spatial - déploiement sur ou à bord)

Vous pouvez déployer des personnages, des vaisseaux et des chasseurs stellaires directement à bord de vos vaisseaux spatiaux à toute localisation où vous avez une présence ou au moins une icône de Force, et lorsque le vaisseau spatial à une capacité suffisante.

Les armes, les équipements, les effets et les cartes similaires peuvent être déployés là où c'est approprié, avec ou sans présence, avec ou sans icône de Force .

Starship – Imperial (vaisseau spatial – impérial)

Un vaisseau spatial du côté obscur sans une icône indépendante ou une icône de la fédération impériale.

Starship – landed (vaisseau spatial – atterri)

Un chasseur stellaire atterri (ou un escadron, ou un vaisseau spatial " qui se déplace comme un chasseur stellaire ") qui a atterri à une localisation d'un site (ou a embarqué à bord d'un vaisseau spatial capital et est en train d'être retenu dans son " aire de chargement ") a :

- n'a pas de vitesse terrestre, d'hypervitesse, de puissance ou de manœuvre,
- ne peut pas utiliser des armes de vaisseau spatial (à moins qu'elles n'indiquent qu'elles fonctionnent à un site, tel que la carte Surface Defense Cannon : canon de défense de surface) .



- ne peut pas utiliser une quelconque carte qui demanderait logiquement au chasseur stellaire d'être en train de se déplacer (par exemple Dark Maneuvers : manoeuvres obscures, Organized Attack : attaque organisée) .



• ne peut pas se déplacer à un site adjacent ou utiliser le transit par les aires de mise à quai .
Le chasseur stellaire atterri ne peut pas utiliser une partie quelconque de son texte de jeu excepté le texte de jeu concernant :

- le déploiement (par exemple " se déploie à - 2... à la même localisation que le carte Red Leader : leader rouge " ; " la carte Ion Cannon : le canon à ion peut se déployer ici "),
- la capacité (par exemple " peut ajouter deux pilotes aux passagers et un astromech "); et
- l'identité de son pilote permanent ou de son astromech permanent
- l'habileté du pilote permanent. Cette habileté compte pour l'occupation et le contrôle de cette localisation mais ne peut pas être utilisée pour s'appliquer envers le tirage d'une destinée de bataille.
- le décollage ou le mouvement

Les pilotes et les passagers à bord d'un chasseur stellaire atterri (que ce soient des cartes de personnages ou des pilotes permanents ou des astromechs) fonctionnent néanmoins normalement, excepté qu'ils sont tous considérés comme étant seulement des passagers. Ainsi, ils peuvent encore être comptabilisés en valeur de perte et utiliser leur texte de jeu, mais ils ne sont pas considérés comme étant en train de piloter, ils ne peuvent pas appliquer leur habileté envers le tirage d'une destinée de bataille et ainsi de suite. La seule fonction " de pilotage " qu'un pilote dans un chasseur stellaire atterri peut réaliser est de faire le chasseur stellaire décoller (ou débarquer depuis un vaisseau spatial capital qui le retient) .

Voir **capacity (capacité)** .

Starship – leaves table (vaisseau spatial - quitte la table)

Si un vaisseau spatial est perdu ou d'une autre façon quitte la table, toutes les cartes à bord de celui-ci sont perdues. Voir **leaves table (quitte la table)** .

Starship - movement (vaisseau spatial – déplacement)

Voir **movement (déplacement)** .

Starship -occupants (vaisseau spatial – occupants)

Les personnages à bord d'un vaisseau spatial (mais pas quand ils sont à un site de véhicule connexe ou un site de vaisseau spatial connexe), se répartissent en deux catégories : les pilotes et les passagers. Voir **astromech**, **capacity (capacité)**, **passenger (passager)**, **pilot (pilote)**.

Starship - piloted (vaisseau spatial – piloté)

Les vaisseaux spatiaux peuvent être pilotés par des cartes de personnages spécifiques (un personnage avec une habileté de pilote dans un créneau de capacité de pilotes) ou un pilote permanent (comme indiqué par une icône de pilote sur la carte de vaisseau spatial en question - concrètement un pilote "incorporé"). Un vaisseau spatial doit avoir un pilote à bord pour utiliser sa puissance et sa manœuvre et pour se déplacer. Il doit avoir à la fois un pilote et un nav computer (ordinateur de navigation) à bord pour utiliser son hypervitesse.

Un vaisseau spatial doit avoir un pilote à bord pour utiliser la plupart de ses fonctions de jeu (voir **pilot : pilote**) et il doit avoir à la fois un pilote et un nav computer (ordinateur de navigation) à bord pour utiliser son hypervitesse (voir **movement : mouvement**) .



L'exception est qu'un escadron requiert 3 pilotes et 3 nav computers (ordinateurs de navigation).

Starship – Rebel (vaisseau spatial – rebel)

Un vaisseau spatial du côté lumineux sans une icône indépendante ou une icône de la République.

Starship - squadron class (vaisseau spatial - classe escadron)

Un escadron est une classe de carte de vaisseau spatial, distincte du chasseur stellaire et du vaisseau spatial capital, qui représente plus d'un vaisseau spatial (habituellement de même classe) sur une seule carte .

Les vaisseaux spatiaux de la classe escadron sont identifiés par leur icône de vaisseau spatial sur le coin en haut et à gauche de leur carte, et le mot clé " escadron " dans leur case de description (juste en dessous de l'image) . Il devrait être noté que les vaisseaux spatiaux avec escadron avec leur titre ne sont pas forcément tous des vaisseaux spatiaux de la classe escadron ! Des titres tels que Gold squadron 1 (escadron or 1) représentent simplement leur désignation d'escadron de vol et ainsi ne les transforment pas en vaisseau spatial de la classe escadron .



Un escadron est traité comme :

- une carte
- un vaisseau spatial
- des multiples de sa ou de ses classes de vaisseau spatial .

Par exemple, une carte B-Wing Squadron (escadron d'ailes B) est considéré comme étant trois ailes-B tandis que la carte Death Star Assault Squadron (escadron d'assaut de l'étoile de la mort) compte comme 3 TIEs (une carte TIE Advanced X 1 : TIE avancé X 1, 2 cartes TIE / lns) .

B-wing Attack Squadron 3

Utilizes dense formations on attack missions to concentrate firepower. This tactic is particularly effective in defeating deflector shields.



SQUADRON: B-WING

POWER 12 **MANEUVER 2** **HYPERSPEED 3**



12
10

* Replaces 3 B-wings at one location (B-wings go to Used Pile). Permanent pilots provide total ability of 3. Each of its weapon destiny draws is +1.

B-wing Attack Fighter 3

First models designed in Roche asteroid field by Admiral Ackbar's team of Yagpine engineers. Early design equipped to detect and neutralize Imperial orbital mines.



STARFIGHTER: B-WING

POWER 4 **MANEUVER 2** **HYPERSPEED 3**



3
4

Permanent pilot provides ability of 1. May fire two or more weapons during battle. Each of its weapon destiny draws is +1. During your turn, may use 1 Force to 'defuse' (lose) an Orbital Mine present.

Death Star Assault Squadron 1

Notoriety gained during the assaults on Ralltiir and Mon Calamari makes this the most feared squadron in the Empire. Defended the Death Star during the Battle of Yavin.



SQUADRON: 1 TIE ADVANCED x1 AND 2 TIE/LNs

POWER 3 **MANEUVER 3** **NO HYPERDRIVE**

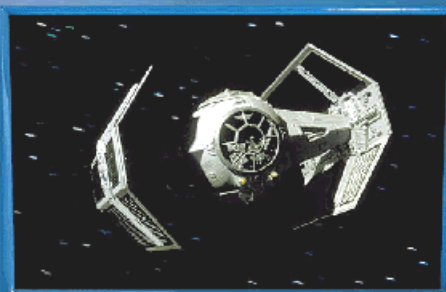


12
10

Permanent pilots are *Darth Vader, *DS-61-2 and *DS-61-3, who provide total ability of 10 and add 9 to total power of *Vader's Custom TIE, *Black 2 and *Black 3.

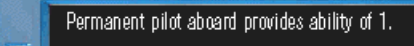
TIE Advanced x1 3

TIE advanced x1 fighter boasting improved power plant, stronger shields, armored hull and enhanced weapons. Deployed to elite Imperial Navy pilots.



STARFIGHTER: TIE ADVANCED X1

POWER 2 **MANEUVER 2** **NO HYPERDRIVE**



2
3

Permanent pilot aboard provides ability of 1.



Un escadron n'est PAS visé ou traité comme un chasseur stellaire en aucune façon .

Toute action de jeu qui prend ou place un composant d'un escadron (des cartes X-Wings : ailes-X, Y-Wings : ailes-Y, TIEs, etc...) vers ou à partir d'un jeu ou d'une pile (récupération, déploiement depuis la pile de réserve, le placement dans la pile de cartes utilisées, etc...) peut seulement fonctionner avec un escadron si elle affecte la totalité des trois chasseurs stellaires dépeints sur la carte de l'escadron.

De façon similaire, une action qui déplace un élément de l'escadron (tel que You're All Clear Kid : la route est dégagée, fiston qui déplace un TIE) peut seulement déplacer l'escadron si elle peut déplacer tous ses éléments .



La seule exception à cette règle est que toute action de jeu qui entraîne la perte, la capture ou la mise hors jeu d'un élément d'un escadron affecte la carte entière.

Starship - squadron class - déploiement (vaisseau spatial - class escadron – déploiement)

Les escadrons qui ont un coût de déploiement tel que la carte Emperor's Shield (le bouclier de l'empereur) ou la carte Death Star Assault Squadron (l'escadron d'assaut de l'étoile de la mort) peuvent se déployer sur :

- (1) les aires de mise à quai,
- (2) vos vaisseaux spatiaux capitaux avec une capacité suffisante et
- (3) les localisations de système et de secteur.

Les règles de déploiement normales, c'est à dire que vous avez besoin d'une présence ou au moins d'une icône de Force sur votre côté de la localisation, doivent être respectées.