

Starship - squadron class examples (vaisseau spatial - exemple de classe escadron)

Les exemples suivants illustrent les règles de vaisseaux spatiaux de la classe escadron démontrant souvent la différence entre vaisseau spatial de classe escadron et un chasseur stellaire :

- une carte A-wing squadron (escadron d'ailes A) ne peut pas monter à bord d'une carte Mon Calamari Cruiser : croiseur Mon Calamari (il a une capacité seulement pour les chasseurs stellaires) mais une carte Star destroyer (destroyer stellaire) peut porter un escadron de TIE (puisqu'il occupe la capacité de 3 TIEs) .

- La carte Impérial Reinforcements (renforts impériaux) peut récupérer un escadron de TIE si le tirage de destinée est de 3 ou plus (ou deux escadrons de TIE si la destinée est de 6 ou plus), tandis que la carte Siemar Fleet Systems (systèmes de navigation Siemar) ne peut pas placer un escadron TIE qui vient juste d'être perdu dans la pile de cartes utilisées (elle peut seulement relocaliser un TIE) .

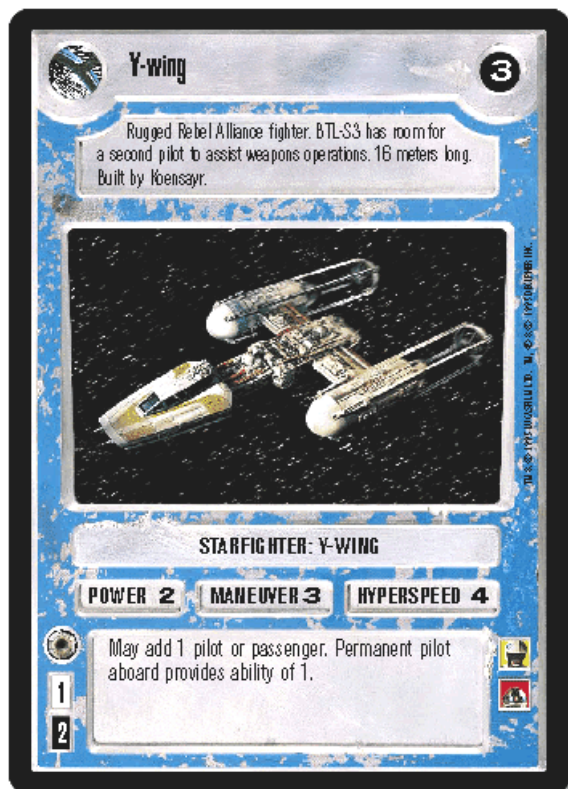




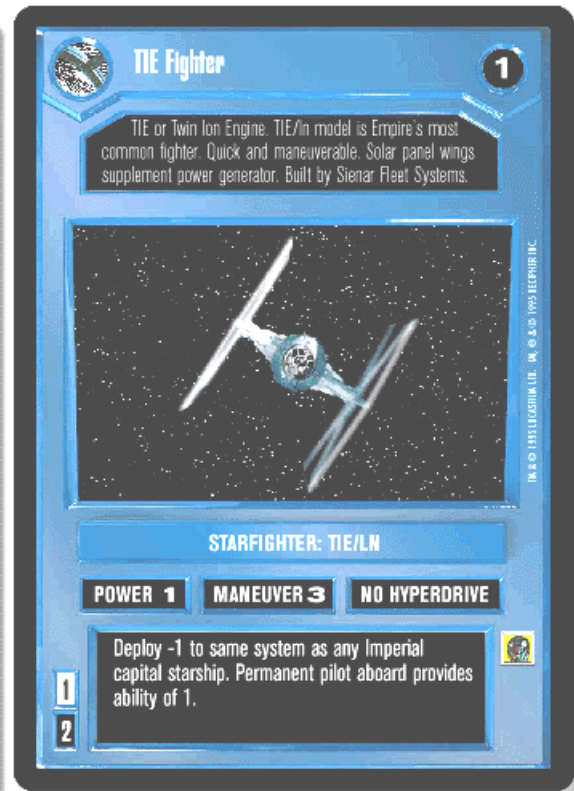
- la carte Don't Get Cocky (ne devient pas suffisant) peut détruire un escadron entier de TIEs .



- Les torpilles à protons et le canon à ions SW-4 peuvent se déployer sur un " Y- Wing " ; ainsi un escadron d'Y-Wings peut tirer jusqu'à 3 de ces cartes d'armes par tour .



- La carte Death star assault squadron (l'escadron d'assaut de l'étoile de la mort), chaque tour, peut tirer une arme adaptée à un TIE advanced x1 ainsi que jusqu'à 2 armes qui sont adaptées aux TIE/Ins.



• Les cartes Surface defense cannon (le canon de défense de surface) , Landing claw (la griffe d'atterrissage) , et Astromech translator (le traducteur astromech) officient seulement sur un " chasseur stellaire " et ainsi ne sont pas utilisables par des escadrons .



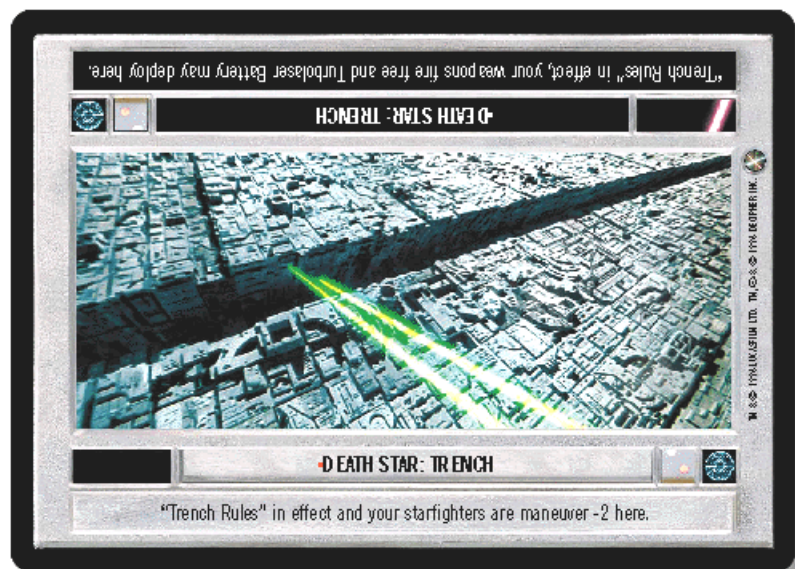
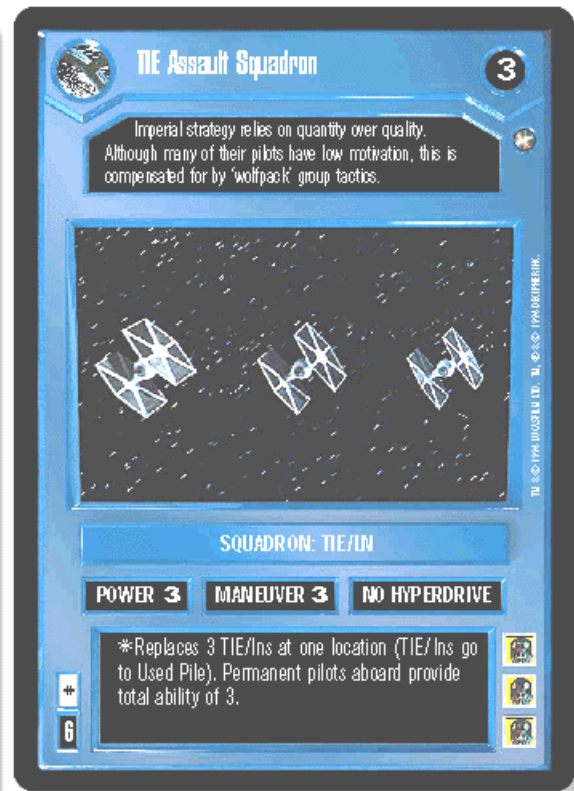
- Les cartes Fusion generator supply tanks (réservoirs de ravitaillement de générateur à fusion) et Targeting computer (l'ordinateur de visée) se déploient sur un "vaisseau spatial" et ainsi renforcent l'escadron par 1, et non par 3.



- La carte Commander Brandei peut prendre seulement un TIE , pas un escadron, de la pile de réserve .



- La carte **Attack run (mission d'attaque)** spécifie « jusqu'à 3 TIEs » et ainsi permet à un seul escadron de TIEs d'entrer dans la tranchée ; cependant les escadrons d'X-Wings (ailes X) et d'Y-Wings (ailes Y) ne peuvent pas faire une mission d'attaque (Attack run) parce que l'événement épique requiert des chasseurs stellaires .





Starship -squadron class - movement (vaisseau spatial - classe escadron - mouvement)
 Voir **movement (mouvement)** .

Starship -squadron class – replacement (vaisseau spatial - classe escadron – remplacement)

Certains escadrons n'ont pas de coût de déplacement mais à la place remplacent trois chasseurs stellaires d'une certaine classe à la même localisation.

Un escadron ne peut pas remplacer un autre escadron.

Les trois chasseurs stellaires " remplacés " et toutes les cartes déployées sur eux vont dans la pile de cartes utilisées de leur propriétaire sauf pour les personnages, les armes et les équipements, qui peuvent se transférer à l'escadron (gratuitement , dans la limite de la capacité). Toute carte visant un vaisseau spatial remplacé transfère cette cible vers l'escadron, à moins qu'elle ne soit pas applicable (par exemple, si elle vise seulement des chasseurs stellaires) auquel cas elle est alors perdue.

Le remplacement n'est pas un déploiement, et peut être effectué sans tenir compte des règles ou des restrictions de déploiement.

Voir **starships - squadron class (vaisseaux spatiaux - classe escadron)** .

Starship - squadrons (vaisseau spatial - escadrons)

Voir **squadron class starships (vaisseaux spatiaux de la classe escadron)** .

Starship - starfighter (vaisseau spatial - chasseur stellaire)

Les chasseurs stellaires représentent la classe plus petite de vaisseaux spatiaux souvent dirigée par un seul pilote ou par un équipage peu nombreux.

Des exemples incluent le chasseur TIE et le chasseur X-wing (aile X) de l'Alliance.



Les chasseurs stellaires sont identifiés par leur icône de vaisseau spatial dans le coin en haut et à gauche de leur carte, et le mot "chasseur stellaire" dans leur case de description (juste en dessous de l'image) .

Starship - starfighter - deployment (vaisseau spatial - chasseur stellaire – déploiement)

Les vaisseaux spatiaux se déploient seulement à des localisations où vous avez une présence ou des icônes de Force.

Les chasseurs stellaires qui ont un pilote permanent à bord peuvent se déployer à :

- (1) des aires de mise à quai,
- (2) vos vaisseaux spatiaux capitaux avec une capacité suffisante et,
- (3) les localisations de système et les localisations de secteurs qui n'appartiennent pas à l'étoile de la mort II.

Un chasseur stellaire qui n'a pas un pilote permanent à bord peut se déployer :

- à l'un quelconque des 3 endroits énumérés ci dessus s'il est déployé simultanément avec une carte de personnage de pilote à bord (ce qui compte comme une seule action), à un coût normal de la Force; ou
- " vide " à une aire de mise à quai ou à un de vos vaisseaux capitaux avec une capacité en chasseur stellaire - pas à une localisation de système.

Starship - starfighter -movement (vaisseau spatial - chasseur stellaire – mouvement)

Voir **movement** (voir **mouvement**) .

Starship sites (sites de vaisseau spatial)

Les sites de vaisseau spatial obéissent aux règles de déploiement d'une localisation (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.

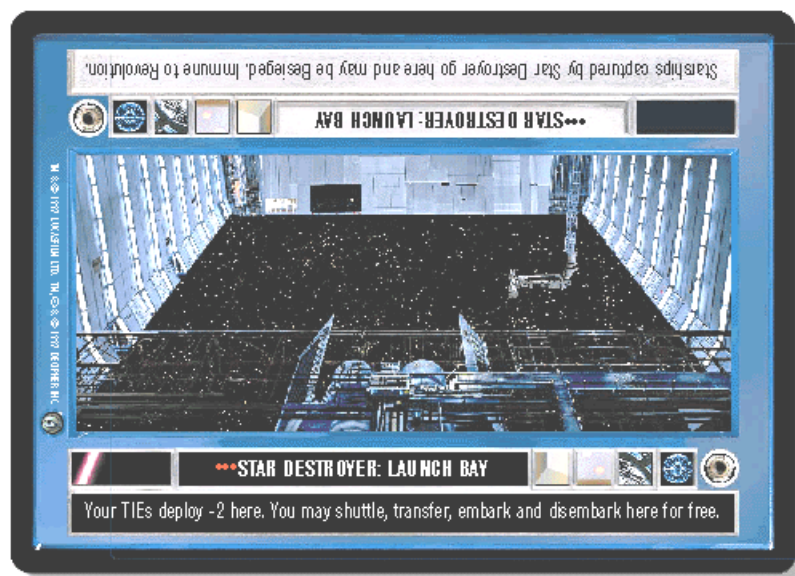
Par commodité, chaque groupe de sites de vaisseau spatial est placé sur la table séparément par rapport aux autres sites. Cependant, le groupe est connexe à un vaisseau spatial particulier (qui doit être spécifié au moment du déploiement).

Les sites qui sont connexes 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 (tout juste comme les sites de l'étoile de la mort peuvent se déployer quand une étoile de la mort n'est pas sur la table) . Ces sites héritent des caractéristiques de la carte de vaisseau spatial dont ils dépendent si (et seulement si) le vaisseau spatial est aussi sur la table. Par exemple la carte Home One : Docking Bay (celui de la patrie : aire de mise à quai) est seulement établie comme un site de croiseur stellaire (pour un texte de jeu tel que celui de la carte General Walex Blissex) si la carte de vaisseau spatial Home One : celui de la patrie est aussi sur la table .





Cependant, les sites qui fonctionnent avec tout vaisseau spatial d'une espèce donnée (par exemple Star Destroyer : launch Bay, Destroyer stellaire : aire de lancement) peuvent se déployer seulement à une carte de vaisseau spatial déjà sur la table.



Les personnages à un site de vaisseau spatial sont " 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 participer à des batailles de vaisseau spatial .

Un site de vaisseau spatial est connexe aux autres sites de vaisseau spatial sur ce même vaisseau spatial. Un site de vaisseau spatial n'est pas connexe au système autour duquel le vaisseau spatial est en orbite. Voir **related locations (localisations connexes)**.

Le joueur contrôlant le vaisseau spatial peut déplacer ses cartes d'un site de vaisseau spatial à la carte de vaisseau spatial connexe (si la capacité le permet) ou vice versa . Voir **movement - regular - starship and vehicle sites (voir mouvement - régulier - sites de vaisseau spatial et de véhicule)** .

Si un vaisseau spatial est perdu, tous les sites connexes (et les cartes localisées à ces sites) sont aussi perdues.

Starship Weapons (armes de vaisseau spatial)

Voir **Weapon - firing starship weapons (armes - faire feu avec des armes de vaisseau spatial)** .

Starships -deployment (vaisseaux spatiaux-déploiement)

Les vaisseaux spatiaux se déploient seulement à des localisations où vous avez une présence où des icônes de Force.

Les *vaisseaux capitaux* peuvent se déployer à des localisations de système planétaire et à des secteurs d'astéroïdes.

Les *chasseurs stellaires* (et les *escadrons*) qui ont des pilotes permanents à bord peuvent se déployer :

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

Un chasseur stellaire qui n'a pas un pilote permanent à bord peut se déployer :

- à l'un quelconque des 3 endroits cités ci -dessus s'il est déployé simultanément avec un pilote (ce qui compte comme une **action** unique) à un usage normal de la Force; ou
- "vide" à une aire de mise à quai ou à l'un de vos vaisseaux spatiaux capitaux avec une capacité de chasseur stellaire, pas à une localisation de système planétaire.

Vous pouvez déployer des personnages, des véhicules et des chasseurs stellaires directement à bord de vos vaisseaux spatiaux à une localisation quelconque où vous avez une présence ou des icônes de Force et où le vaisseau spatial a une capacité suffisante.

Starships-movement (vaisseaux spatiaux-déplacements)

Un vaisseau spatial qui contient un pilote, un ordinateur de navigation et une hypervitesse peut se déplacer d'un système planétaire à un autre système planétaire pour une dépense de 1 point de Force. L'hypervitesse du vaisseau spatial doit être au moins égale à la différence entre les nombres des parsecs des deux systèmes. (Le vaisseau spatial doit avoir une hypervitesse même si la différence entre les deux nombres de parsecs est de 0). Ceci est un *déplacement régulier* pour le vaisseau spatial.

Les vaisseaux spatiaux requièrent un pilote, mais pas un ordinateur de navigation, pour

- **l'atterrissage et le décollage (landing and taking off)**,
- le déplacement vers et à partir des **asteroid sectors (secteurs d'astéroïdes)** et les **Cloud sectors (secteurs des nuages)**, et
- **embarking (l'embarquement)** et le débarquement sur des vaisseaux spatiaux capitaux.

Les personnages, les véhicules, les chasseurs stellaires et les escadrons peuvent utiliser le **shuttling (transport par navette)**, le **transferring (transfert)** et l'**embarking (embarquement)** pour se déplacer à bord de vaisseaux spatiaux avec une capacité appropriée.

Starship Squadrons (vaisseaux spatiaux - escadrons)

Voir **squadron class starships (vaisseaux spatiaux de la classe escadron)** .

Start of turn (début d'un tour)

Une fois que les deux joueurs n'ont plus d'action de fin de tour à jouer ou à résoudre, ce tour se termine.

Toutes les actions de début de tour obligatoires sont maintenant initiées et elles se résolvent normalement comme des actions automatiques. Toutes les actions optionnelles de début de tour peuvent maintenant être initiées (le joueur dont c'est actuellement le tour obtient la première chance d'initier une action optionnelle " de début de tour " et les joueurs ensuite suivent à tour de rôle). Seules les actions de début de tour (ou les réponses valides) peuvent être jouées à ce moment - aucune autre action n'est légale.

Une fois que toutes les actions de début de tour sont résolues et que les deux joueurs ont passé leur droit d'initier toutes les autres actions de début de tour, le joueur dont c'est actuellement le tour commence maintenant sa phase d'activation.

Start Your Engines (mettez en route vos moteurs)



La fonction de départ de cette carte d'interruption ne peut pas être utilisée pour déployer un effet qui énumère un coût quelconque de déploiement dans son texte de jeu.

Voir **deploy cost (coût de déploiement)** .

Starting interrupts (cartes d'interruption de départ)

Voir **Interrupt – starting (carte d'interruption – départ)** .

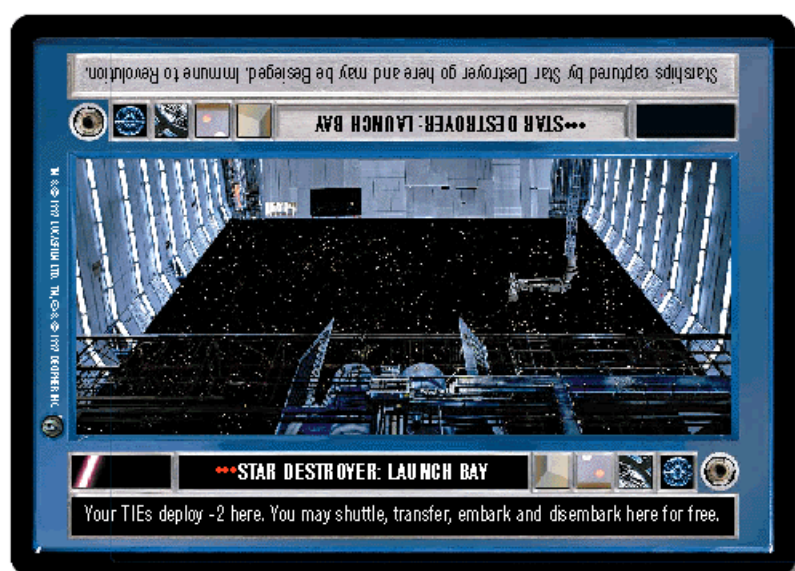
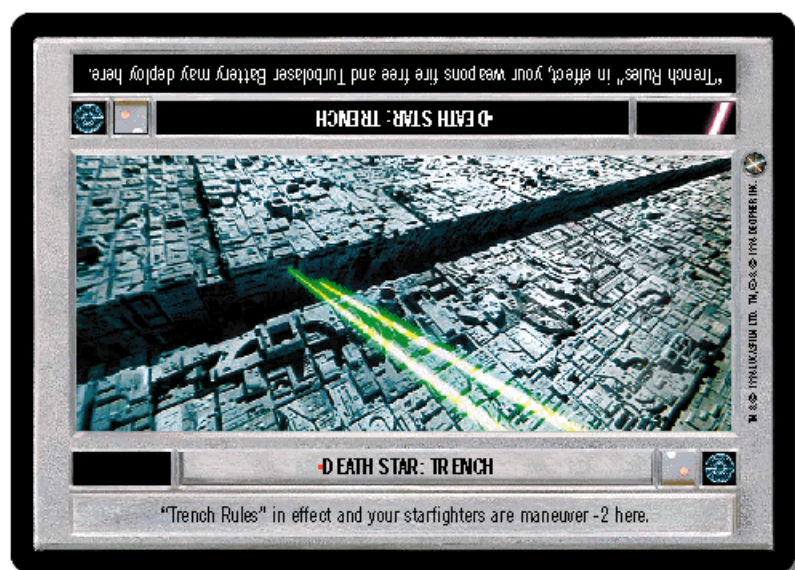
Starting locations (localisations de départ)

Un joueur peut choisir d'utiliser une localisation de départ depuis son jeu au lieu de commencer avec une carte d'objectif (voir **starting the game : débiter la partie**).

Les localisations qui ne peuvent pas être utilisées comme une localisation de départ incluent toute localisation qui ne pourrait pas être déployée à une " table vide ". C'est à dire toute localisation qui exige une autre carte ou une autre localisation pour être sur la table avant qu'elle ne soit déployée. Un joueur peut choisir d'utiliser une localisation de départ depuis son jeu au lieu de commencer avec une carte d'objectif (voir **starting the game : débiter la partie**).

Les localisations qui ne peuvent pas être utilisées comme une localisation de départ incluent toute localisation qui ne pourrait pas être déployée à une " table vide ". C'est à dire toute localisation qui exige une autre carte ou une autre localisation pour être sur la table avant qu'elle soit déployée. Ainsi les cartes Astéroïd Fields (champs d'astéroïdes), Clouds (nuages), Death Star : Trench (l'étoile de la mort : la tranchée), Star Destroyer : Launch Bay (destroyer stellaire : aire de lancement) et les sites génériques (voir **generic sites : sites génériques**) ne peuvent pas être choisis comme une localisation de départ d'un joueur .





Si un joueur choisit une localisation de départ illégale au début de la partie, ce joueur commence le jeu sans une localisation de départ .

Si les deux joueurs utilisent une localisation de départ, alors il est possible que les deux puissent choisir la même localisation unique. Si ceci arrive, ils les mettent de côté temporairement et choisissent à nouveau en suivant la même procédure. Si un joueur (ou les deux) n'a pas d'autre localisation à choisir, ce(s) joueur(s) doit (doivent) commencer la partie sans une localisation initiale . Une fois que deux localisations de départ acceptables ont été choisies toutes les localisations mises de côté sont rajoutées dans les piles de cartes .

Starting the game (débuter la partie)

Le début de la partie consiste en deux étapes :

- 1ere étape : jouer les cartes de départ.

Il y a 3 types de cartes de départ :

* les effets de départ : chaque joueur peut choisir un effet de départ depuis sa pile de carte en jeu.

* une starting location (localisation de départ) ou une objective card (carte d'objectif)

Chaque joueur doit choisir, soit une starting location (site de départ), soit une objective card (carte d'objectif) .

Un joueur qui a une carte d'objectif dans sa pile de cartes doit débiter avec elle et ne peut pas en avoir plus qu'une.

* carte d'interruption de départ : chaque joueur peut choisir une interruption de départ depuis sa pile de cartes.

Bien que ces cartes (accompagnées d'une ou de toutes les cartes qu'elles permettent ou qu'elles exigent) peuvent légalement être révélées dans un ordre quelconque, l'un ou l'autre joueur peut insister pour que les 2 joueurs adhèrent à la séquence suivante :

1. les 2 joueurs simultanément révèlent leur effet de départ s'ils en ont. Chaque joueur résout son effet de départ maintenant.

2. les 2 joueurs simultanément révèlent leur localisation de départ / leur objectif de départ.

Résolvez les localisations de départ et les objectifs comme suit :

- si un joueur choisit une localisation de départ et que son adversaire choisit un objectif, déployez la localisation de départ d'abord, suivie par l'objectif et les autres cartes qu'il requiert ou permet (gratuitement) .

- si les 2 joueurs choisissent un objectif, le joueur qui débute le premier dans la partie (d'habitude le joueur du côté obscur) déploie sa ou ses cartes d'abord (gratuitement), suivi par son adversaire.

- si les 2 joueurs choisissent une localisation de départ différente, déployez les simultanément.

- si les 2 joueurs sélectionnent la même localisation de départ, chaque joueur met son choix de côté et choisit une nouvelle. Les 2 joueurs révèlent leur second choix simultanément et répètent ce processus jusqu'à ce qu'ils choisissent des localisations différentes. A ce moment déployez les 2 localisations et remélangez les choix qui ont échoué de nouveau dans la pile de carte de réserve.

Si un objectif requiert ou permet au joueur de déployer une localisation qui est déjà sur la table, ce joueur convertit simplement la copie qui est sur la table.

3. les 2 joueurs simultanément révèlent leur carte d'interruption de départ s'ils en ont. Le joueur qui débitera le premier dans la partie résout sa carte d'interruption de départ (s'il en a une) suivi par son adversaire.

Si vous avez l'intention d'insister sur l'ordre ci-dessus il est recommandé que vous en avisiez votre adversaire avant qu'il commence à déployer ses cartes. Si cependant votre adversaire a déjà commencé à déployer ses cartes de départ, il devrait simplement les ramasser et procéder de nouveau en suivant la séquence ci-dessus. Il ne peut pas changer cependant une quelconque de ses sélections.

Aussi sans tenir compte de l'ordre dans lequel les cartes de départ sont révélées, résolvez toutes les cartes de départ comme décrit ci-dessus.

- 2^e étape : mélangez et tirez votre main de départ.

Les cartes restantes doivent être mélangées et votre adversaire peut brièvement les mélanger ou les couper comme il l'exige. Les cartes restantes sont placées à l'envers devant chaque joueur pour former la pile de carte de réserve de ce joueur. Chaque joueur alors tire 8 cartes qui constituent sa main de départ.

Par défaut le joueur du côté obscur débute le premier tour de la parti, bien que certaines cartes puissent permettre au joueur du côté lumineux de jouer le premier.