

Sabacc

Dans l'univers de la guerre des étoiles, le Sabacc est un jeu à grosse mise communément joué par les joueurs professionnels, les assassins et d'autres brutes.

De nombreuses variantes existent à travers la galaxie. Le jeu Starwars vous permet à vous et à votre adversaire de jouer au Sabacc comme un jeu annexe en utilisant des cartes d'interruption spéciale. Les règles suivantes s'appliquent à toutes les variantes du Sabacc.

L'objet du jeu est de tirer 2 jusqu'à 6 cartes de Sabacc qui ont une valeur totale aussi proche de 11 que possible, sans excéder le chiffre 11. Pour initier un sabacc, vous devez viser un de vos personnages qui remplit les exigences de la carte d'interruption du sabacc.

Conditions requises : un joueur, un voleur ou un contrebandier sur Cloud City (la cité des nuages) .

Jokers (1-6) : Lando et la carte Weather Vane (la girouette) .

Cartes clones : les localisations et les ugnights . (Les joueurs peuvent utiliser les cartes clones comme ayant une valeur de zéro) .

Mises : un chasseur stellaire, une arme ou un équipement .

Il n'est pas nécessaire pour un personnage opposé d'être présent. De façon conceptuelle, votre personnage peut jouer contre un adversaire qui n'est pas vu.

Votre adversaire peut aussi viser un de ses personnages s'il a aussi un personnage qui remplit les exigences ci dessus.

Par exemple dans le Sabacc de la cité des nuages viser un joueur professionnel peut être utile à chaque joueur. Les deux joueurs temporairement mettent de côté leurs cartes régulières pendant qu'ils jouent au Sabacc.

a/ Le jeu de Sabacc

Chaque joueur tire les deux cartes du haut de sa pile de réserve. Le Sabacc ne peut pas être initié, à moins que cela ne soit possible. Les joueurs alors choisissent de tirer les cartes additionnelles. Commenant avec votre adversaire, chaque joueur à qui c'est le tour, peut soit tirer une carte ou passer. (Un joueur doit passer, s'il n'a pas de carte restante dans sa pile de réserve ou s'il a déjà 6 cartes dans la main de Sabacc.)

Après qu'un joueur passe, ce joueur ne peut plus tirer de carte de Sabacc. La valeur de chaque carte est égale à son nombre de destinée excepté pour les jokers (wild cards) et les cartes clones : clone cards (qui sont définies sur la carte d'interruption de Sabbac) :

. Chaque carte sauvage doit être assignée d'une valeur se situant dans l'intervalle montré sur la carte d'interruption de sabacc. (Vous pouvez choisir une valeur différente pour chacune de vos jokers .)

Conditions requises : un joueur, un voleur ou un contrebandier sur Cloud City (la cité des nuages) .

Jokers (1-6) : Lando et la carte Weather Vane (la girouette) .

Cartes clones : les localisations et les ugnights . (Les joueurs peuvent utiliser les cartes clones comme ayant une valeur de zéro) .

Mises : un chasseur stellaire, une arme ou un équipement .

. Chaque carte clone doit "cloner" (dupliquer) la valeur de n'importe quelle autre carte dans la main, même une valeur assignée à une carte sauvage. Une main contenant seulement des cartes clone a une valeur totale de 0.

Les joueurs choisissent les valeurs de leurs jokers et de leurs cartes clone, s'il y en a et ensuite révèlent leur entière main de Sabacc pour déterminer le gagnant.

- . Le joueur qui est le plus proche de 11 sans dépasser 11 gagne.
- . Si les deux joueurs dépassent, le joueur qui est le plus proche de 11 gagne.
- . En cas de match nul, le joueur avec le moins de cartes de Sabacc gagne. Si c'est aussi encore un match nul pour le nombre de cartes de Sabacc, le jeu est une partie nulle, il n'y a ni vainqueur, ni perdant.

Le perdant doit abandonner une carte de Sabacc comme suit :

Conditions requises : un joueur, un voleur ou un contrebandier sur Cloud City (la cité des nuages) .

Jokers (1-6) : Lando et la carte Weather Vane (la girouette) .

Cartes clones : les localisations et les ugnights . (Les joueurs peuvent utiliser les cartes clones comme ayant une valeur de zéro) .

Mises : un chasseur stellaire, une arme ou un équipement .

- . Si des cartes de la main de Sabacc du perdant sont listées parmi les enjeux, le gagnant choisit une telle carte et la place dans sa pile de cartes utilisées comme si elle était volée. (voir **stealing : voler**)
- . Sinon le gagnant choisit une carte quelconque dans la main de Sabacc du perdant pour être perdue.

Toutes les cartes restantes de Sabacc sont alors placées dans la pile de cartes utilisées de leurs propriétaires et le jeu régulier reprend.

b/ Le Sabacc parfait

Si les deux premières cartes de Sabacc d'un joueur totalisent exactement 11 avec aucune carte sauvage, ni aucune carte clone, ce joueur annonce "Sabacc" ! et immédiatement gagne le double. : le joueur doit abandonner chacune de ses deux cartes de Sabacc (les enjeux dans la pile de cartes utilisées du gagnant, les autres dans la pile de cartes perdues du perdant). Si les deux joueurs ont un Sabacc parfait, le jeu est une partie nulle.

Chaque partie de sabacc est une simple action initiée par la mise en jeu de la carte appropriée d'interruption . Un sabacc ne peut être initié durant une bataille .

Les tirages de sabacc ne sont pas des tirages de destinée, et ainsi ne déclenchent pas le texte de jeu de cartes telles que R2-D2 ou Tauntaun bones (os de tauntaun) .

Appliquez toutes les modifications standard pour les nombres de destinée de cartes tirées durant le sabacc. Par exemple, des situations à Kiffex pourraient modifier la valeur de la carte Tonnika sisters (les sœurs Tonnika) pour avoir une valeur finale au sabacc de quatre .

Votre main de sabacc est considérée comme une partie de votre Force vitale . A ce titre, les cartes de votre main de sabacc peuvent être perdues pour satisfaire aux pertes de Force qui pourraient survenir durant le sabacc (telles que celles provenant d'une carte "insert" (d'insertion)) .

Quand le joueur du côté lumineux gagne un vaisseau spatial impérial comme enjeu d'un sabacc, ce vaisseau spatial devient un vaisseau spatial rebelle (et vice versa) .

Si vous utilisez le texte de jeu de Lando pour modifier votre total, vous ne pouvez pas avoir un sabacc parfait .

Sabotage



Cette carte d'interruption permet la destruction de n'importe quelle sorte d'arme, d'équipement ou de véhicule . Cependant, elle ne vous donne pas la permission de voler des cartes qui normalement ne peuvent pas être volées .

Sai'torr Kal Fas (V)

Voir **Blaster Rack (V) : le ratelier à Blaster (V)** .

Same system (même système)

A moins que cela soit noté autrement, spécifiquement, "same system " : "même système" se réfère directement à la localisation de ce système planétaire et ne s'étend pas aux sites connexes ou aux secteurs connexes de ce système.

Sandcrawler



Se déploie seulement à un site de Tatooine . Peut ajouter un conducteur et sept passagers. Peut se relocaliser seulement à des sites de la planète. Ajoute 1 à la valeur de perte de chaque Jawa au même site extérieur.

La phrase "peut se relocaliser seulement à des sites de la planète" sur ce véhicule signifie qu'il ne peut pas se relocaliser à des sites non -planétaires (mais il peut embarquer à bord d'un vaisseau spatial capital qui a une capacité en véhicules suffisante).

Sandcrawler : Droid Junkheap (le rampeur des sables : le dépotoir à droïdes)



Côté lumineux (0) : vos personnages peuvent entrer/sortir d'ici pour un point de Force chacun. "Conditions de nuit" ici.

Côté obscur (0) : se déploie sur votre rampeur des sables. Chaque Jawa a une valeur de perte de +2 ici. "Conditions de nuit" ici.

Sandcrawler : Loading Bay (le rampeur des sables : l'aire de chargement)



Côté lumineux (0) : se déploie sur votre rampeur des sables. Chaque Jawa a une valeur de perte de +2 ici. "Conditions de nuit" ici.

Côté obscur (0) : vos personnages peuvent entrer/ sortir d'ici pour un point de Force chacun. "Conditions de nuit" ici.

Sandcrawler sites (sites du rampeur des sables)

Les cartes Sandcrawler : Droid Junkheap et Sandcrawler Loading Bay sont toutes les deux des **véhicule sites (sites de véhicules)**.





Sandspeeder (fonceur des sables)



*Vous pouvez ajouter 1 pilote ou passager . Un pilote permanent fournit une habileté de 1 .
Peut se déplacer en " réaction " aux sites de Tatooine ou de désert .*

Sandtrooper (soldat des sables)



Sandtrooper est une sous catégorie de stormtrooper (soldat d'assaut). Tous les soldats des sables sont des soldats d'assaut (et aussi des troopers : soldats); ainsi un soldat des sables peut être affecté par tout ce qui affecte un soldat d'assaut ou un trooper. (voir **characteristics : caractéristiques**).

Scanner Techs (V)

Se déploie sur la table. Une fois durant la phase de déplacement de l'adversaire, vous pouvez utiliser 3 points de Force pour regarder la main de l'adversaire ou placer un Effet Politique (et toutes les cartes sur celui-ci) dans la pile de cartes utilisées de son propriétaire. L'adversaire ne peut pas placer de cartes dans votre pile de carte utilisée depuis votre main tant que vous avez moins de 13 cartes dans la main.

Scomp link icon (icône de lien scomp)



Représente une connexion informatique sur un site ou un vaisseau spatial; mentionnée par plusieurs interruptions et d'autres cartes .

Un lien scomp sur un véhicule fermé ou un vaisseau spatial est *présent* seulement pour les personnages à bord de ce véhicule ou de ce vaisseau spatial (bien que se soit néanmoins un lien scomp à cette localisation). De façon similaire, un lien scomp sur une carte de localisation n'est pas présent pour un personnage à bord d'un véhicule fermé ou d'un vaisseau spatial à cette localisation .

Lorsqu'il est annulé un lien scomp ne peut pas être le sujet d'une quelconque autre action ou condition.

Scout (éclaireur)

Scout (éclaireur) est une **characteristic (caractéristique)** applicable seulement aux personnages (voir **characteristic : caractéristique**). A l'inverse d'un espion, un scout (éclaireur) n'a pas de capacité inhérente mais est simplement utilisé comme une référence de mot clé par d'autres cartes et d'autres textes de jeu. Les seules règles s'appliquant spécifiquement aux éclaireurs sont celles pour la recherche d'un personnage porté disparu (voir **search party : groupe de recherche**) .

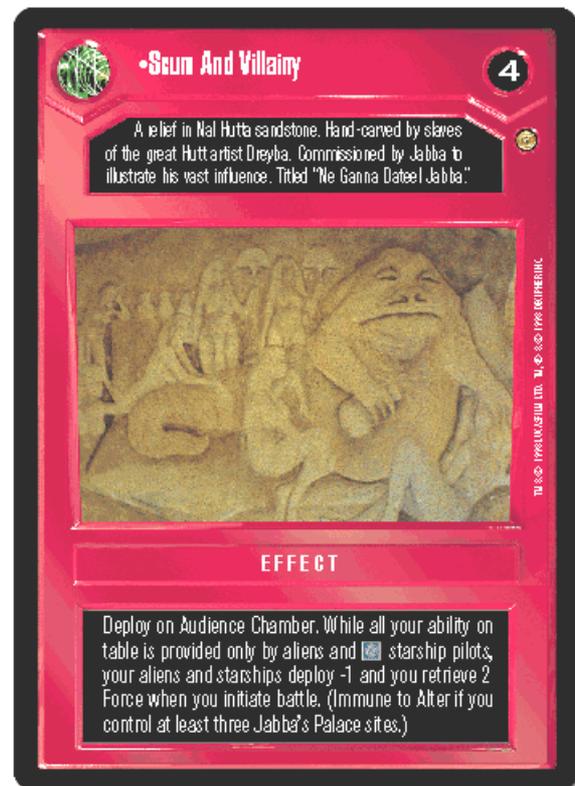
Scrambled Transmission (V) – Erratum : Transmissions brouillées (V) – Erratum



Se déploie sur la table. L'adversaire ne peut pas regarder ou retirer des cartes depuis votre main tant que vous détenez moins de 13 cartes (excepté avec une carte Monnok). Une fois par tour, vous pouvez regarder n'importe quelle carte à l'envers qui vient d'être placée sur la table, prendre la carte Logistical Delay (retard logistique) depuis la pile de carte de réserve dans votre main, ou perdre 2 points de Force pour annuler un effet Politic (immunisé à la carte Alter) .



Scum and villainy (le rebut et la bassesse)



Vous ne pouvez recevoir aucun des bénéfices de cet effet si vous n'avez pas déjà sur la table une habileté fournie par un alien ou un pilote d'un vaisseau spatial indépendant .

Search party (groupe de recherche)

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.

Searching (recherche)

Voir **taking cards from a deck or pile (prendre des cartes d'un jeu ou d'une pile de cartes)**.

Secret Plans (plans secrets)

Voir l'équivalent du côté lumineux, **Aim High (vise haut)**.

Sectors (secteurs)

Localisation orientée verticalement où les chasseurs stellaires et d'autres cartes peuvent se déployer, se battre et se déplacer .Il y a des secteurs de planète et des secteurs spatiaux .

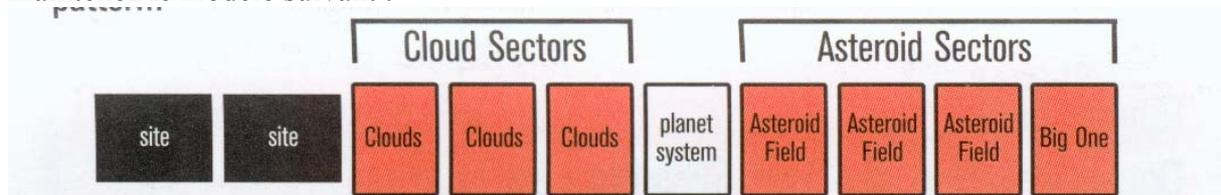
Tous les secteurs partagent les caractéristiques suivantes :

- . Les secteurs sont orientés verticalement, comme les systèmes ; cependant ils n'ont pas de nombre de parsecs et ainsi ne peuvent pas être utilisés pour le mouvement en hypervitesse .
- . Les véhicules et les personnages ne peuvent pas se déployer ou se déplacer à un secteur à moins que ce ne soit à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial dont le déplacement soit permis à ce secteur .
- . Les cartes qui affectent les vaisseaux spatiaux à un système peuvent aussi affecter les vaisseaux spatiaux à un secteur .

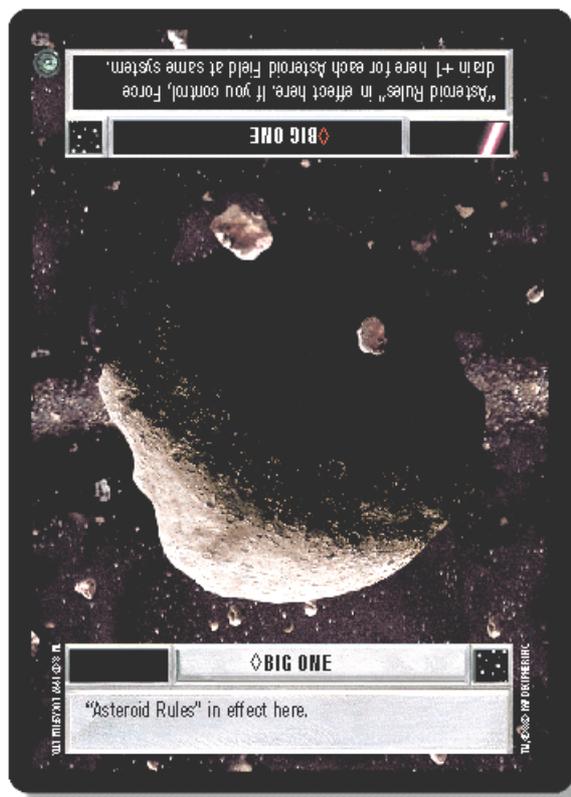
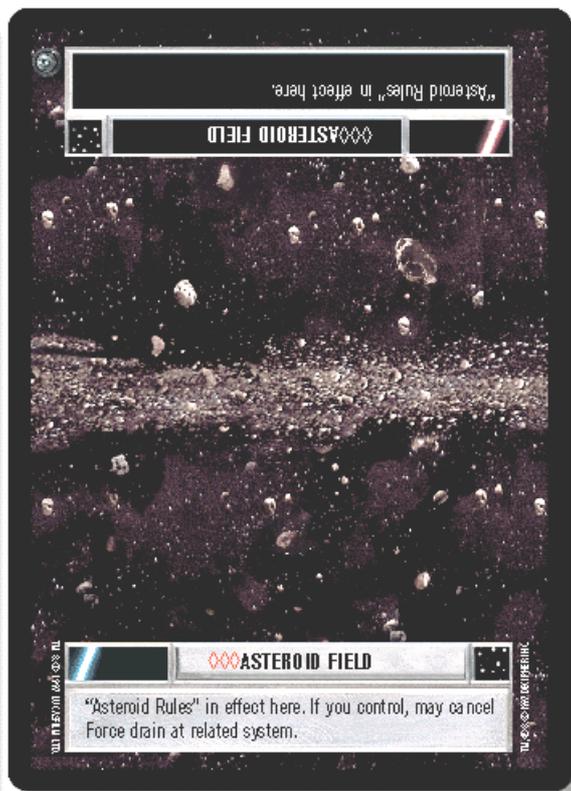
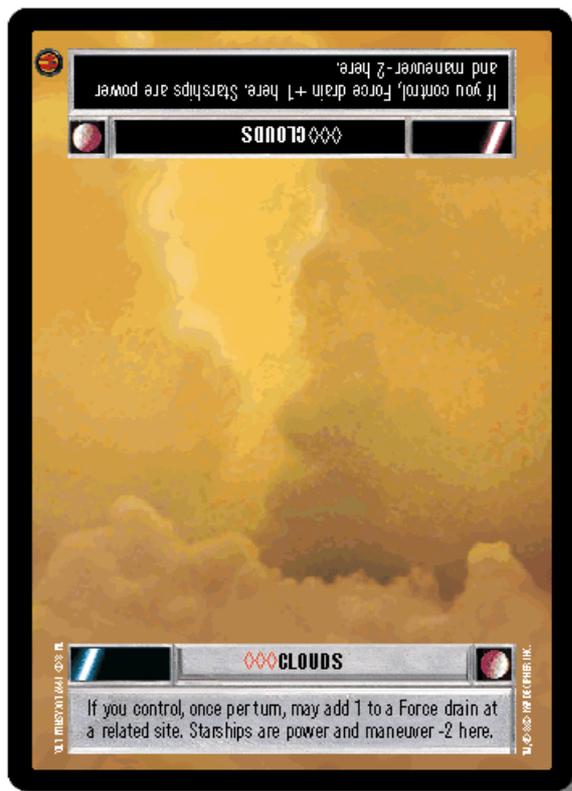
Les secteurs d'astéroïdes et les secteurs des nuages (excepté Bepin: clouds city) se déploient de façon adjacente à tout système planétaire ou un autre secteur du même type, comme montré ci dessous.



Les secteurs peuvent être insérés dans n'importe quel ordre, aussi longtemps que vous maintenez le modèle suivant :



Les secteurs qui se déploient seulement à un système particulier (par exemple Bespin: cloud city) peuvent se déployer même si la localisation de ce système n'est pas sur la table . Cependant, les systèmes qui se déploient à n'importe quel système planétaire (par exemple, les nuages, le champ d'astéroïdes, Big one: le gros) peuvent se déployer seulement si une localisation de système est déjà sur la table.



Aux localisations de secteurs, vous pouvez faire toutes les réactions applicables et tous les déplacements illimités applicables . En plus, certains mouvements réguliers sont permis dans les secteurs, en fonction de la sorte de secteurs (voir **asteroïd sectors** et **cloud sectors**). Pour l'instant, le seul secteur avec un site connexe est le Big one (le gros).

Secure Routes – Clarification : Itinéraire Sécurisé – Clarification



Se déploie sur un site. Annule toutes les autres cartes Secure Routes (Itinéraire Sécurisé). Vos personnages de la république peuvent se déployer ici sans tenir compte des restrictions de déploiement de l'objectif. Une fois par tour, si vous venez juste de déployer un personnage de la république vers un site intérieur de Naboo, prenez n'importe quelle carte non-personnage depuis votre pile de cartes perdues dans votre main.

Seekers (sondes chercheuses)



Viser un personnage avec une de ces armes automatiques est une **automatic action (action automatique)** qui affectera tout personnage éligible sans tenir compte de quel côté il est, en incluant les espions Undercover (clandestins). Si des cibles multiples potentielles sont présentes, le joueur contrôlant le seeker (sonde chercheuse) peut choisir quel personnage est la cible .

Bien que vos seekers (sondes chercheuses) ne soient pas des personnages, ils peuvent se déplacer comme des personnages, utilisant la vitesse terrestre, le transit par les aires de mise à quai, l'embarquement, le débarquement, le transfert , et le transport par navette là où c'est approprié . Quand les cartes de mouvement sont différentes pour chaque joueur (par exemple le transit par les aires de mise à quai), les seekers (sondes chercheuses) utilisent les coûts de mouvement qui affectent le côté de la table où ils se trouvent . Vos seekers (sondes chercheuses) peuvent monter à bord des véhicules et des vaisseaux spatiaux de votre adversaire (mais pas à bord des vôtres); ils n'occupent pas de capacité de passager. A part cela, les seekers (sondes chercheuses) ne peuvent pas être déplacés ou affectés par d'autres cartes qui agissent sur les personnages. Les seekers (sondes chercheuses) ne peuvent pas se déplacer en dehors de la phase de contrôle; par exemple, ils ne peuvent pas utiliser le texte de jeu du corridor .

Selective creatures (créatures sélectives)

Voir creatures – selective (créatures – sélectives) .

Self - Destruct Mechanism (mécanisme d'autodestruction)



Perdez un droïde pour annuler toute l'attrition contre vous au même site de ce tour. OU re-visez une arme de l'adversaire vers l'un de vos droïdes au même site comme cible . Si le droïde est " touché ", utilisez le nombre de valeurs de points de perte original de la cible .
 Quand cette interruption re-vise une arme vers un droïde, ce droïde doit être une cible valide pour l'arme (par exemple, une carte Power Harpoon : Harpon énergétique ne peut viser des droïdes) .
 S'il est touché par l'arme revisée, le droïde hérite de la valeur de perte de la cible avant que d'autres effets supplémentaires de l'arme ne soient appliqués (tels qu'un texte de réduction de valeur en points de perte) .

Senate majority (majorité au Sénat)

Un joueur a une " majorité au Sénat " quand ses opinions politiques totales au Sénat galactique présentent un chiffre plus important que les opinions politiques de l'adversaire au même endroit .



Si aucun joueur n'a un chiffre d'opinion politique plus grand que zéro au Sénat galactique alors aucun côté ne bénéficie d'une majorité au Sénat .

Tous les personnages de ce joueur au Sénat galactique sont alors " en majorité au Sénat " .

Senator Palpatine (sénateur Palpatine)



Les cartes Darth Sidious, Sénateur Palpatine (Sénateur Palpatine) et Emperor Palpatine (Empereur Palpatine) sont trois personnes distinctes. Elles ne sont pas reliées l'une à l'autre pour un but quelconque du jeu. Le texte de jeu se référera à ces trois personnes comme Sidious, Palpatine et l'empereur respectivement .

Send A Detachment Down (V) : Envoyez sur terre un détachement (V)

Voir **Virtual Cards (cartes virtuelles)**.

L'utilisation du terme " cible " est un peu ambiguë sur cette carte. L'intention du texte du jeu est que quand le soldat atteint le droïde, l'arme ou l'équipement, il le vole, récupère une Force égale à son nombre de destinée et a une puissance de +2.

Sense (sensation)



Quand vous utilisez cette carte d'interruption pour essayer d'annuler une autre interruption (excepté une carte Alter) ou une réaction, vous devez viser votre personnage avec l'habileté la plus haute sur la table. Ainsi, si vous n'avez pas un personnage avec une habileté sur la table, vous ne pouvez pas initier la carte Sense : sensation (à moins que ce soit pour annuler une carte Alter).

Quand des cartes multiples sont en train de se déplacer ou de se déployer en réaction, chaque carte Sense (sensation) jouée peut annuler seulement un de ces déploiements ou de ces mouvements.

Pour des règles plus générales sur l'utilisation de la carte Sense (sensation), voir **Alter (modifier)**.

Sergeant Brooks Carlson (sergent Brooks Carlson)



Ce rebelle modifie le coût de mouvement et la vitesse terrestre des autres éclaireurs . Il ne permet pas en fait aux autres éclaireurs de réaliser une action de mouvement (régulière, illimitée ou en " réaction ") s'ils n'ont pas droit à une telle action .

Sergeant Irol (sergent Irol)



Irol ajoute 2 au tirage de destinée pour l'une ou l'autre fonction de la carte High-Speed Tactics (tactiques à haute vitesse) .

Sergeant Major Bursk

Ce personnage est considéré comme ayant la **characteristic (caractéristique)** de snowtrooper (soldat des neiges).

Sergeant Major Enfield

Ce personnage est considéré comme ayant la **characteristic (caractéristique)** de Death Star Trooper (soldat de l'étoile de la mort).

Sergeant Narthax



Ce personnage est considéré comme ayant la **characteristic (caractéristique)** de snowtrooper (soldat des neiges), mais n'est pas commander (commandeur) .

Sergeant Torent

Ce personnage est considéré comme ayant la **characteristic (caractéristique)** de Death Star Trooper (soldat de l'étoile de la mort).

Set Your Course For Alderaan / The Ultimate Power In The Universe (mettez le cap sur Alderaan / la puissance ultime dans l'univers)



Quand le système planétaire de Yavin 4 est annihilé, le côté destinée 7 de cet objectif du côté obscur s'ajoute aux dommages infligés par les règles "Blown Away" ("annihilé"). Donc, les sites génériques ne sont pas considérés pour le calcul des exigences ou des résultats de l'action de "Blown Away" ("annihilé"). Voir **Blown Away - Systems (annihilé - systèmes planétaires)** .

Shattered Hope (espoir brisé)

Si une bataille que vous avez gagnée vient juste de se terminer à un site intérieur et que vous avez un personnage d'une habilité > à 3 présent là, relocalisez un personnage de l'adversaire présent à un site adjacent (si vous êtes sur la cité des nuages vous pouvez relocaliser ce personnage à la place sur la carte Weather Vane : la girouette).

Shawn Valdez



Chaque fois que vous venez d'initier une bataille au même site que Shawn, vos soldats aux sites adjacents qui ne se sont pas encore battus à ce tour peuvent immédiatement se déployer au même site.

Ship-docking capability (capacité d'amarrage à un vaisseau)

Propriété de certains vaisseaux spatiaux qui permet à deux vaisseaux spatiaux de s'amarrer afin de déplacer des pilotes, des passagers et un chargement entre eux, dans la limite de leur capacité, Voir **movement - unlimited - moving between docked starships (mouvement - illimité - déplacement entre des vaisseaux spatiaux amarrés)** .

Shocking Information (information choquante)



Cette carte peut seulement être jouée si un scomp link (lien scomp) est sur la table (et peut être visé) . Cette carte peut viser (ou affecter) un lien Scomp à bord d'un vaisseau spatial ou un véhicule à cette localisation. La seconde fonction de cette carte d'interruption affecte les cartes qui permettent de jeter un coup d'oeil sur une, plusieurs cartes ou toutes les cartes de votre main.

Shocking Revelation (révélation choquante)

Voir l'équivalent du côté lumineux, **Shocking Information (information choquante)**.

Shot In The Dark (abattu dans l'obscurité)



Errata : se déploie sur votre côté de la table. Une fois par tour, vous pouvez perdre un point de Force pour tirer la carte du haut de votre pile de carte de réserve dans votre main. Si cette carte est une créature de l'espace, vous pouvez immédiatement la déployer gratuitement.

Shuffle, cut and replace (mélangez les cartes, coupez et replacez)

Cette proposition est équivalente au terme **reshuffle (remélangez les cartes)**.

Shuttle vehicles (véhicules de navette)

Un véhicule de navette doit avoir un pilote pour se déplacer et utiliser sa puissance, sa manœuvre et sa vitesse terrestre . (Cependant, il peut être transporté par navette ou transféré sans un pilote à bord .) Les véhicules de navette peuvent se déployer et opérer aux secteurs de nuages .

Un véhicule de navette piloté peut utiliser son *déplacement régulier* soit . pour faire tout déplacement normal de véhicule (y compris être transporté par navette) , , à un usage normal de la Force , ou

. soit, pour transporter par navette des personnages vers ou à partir de tout vaisseau spatial (même un chasseur stellaire) avec une capacité d'amarrage de vaisseau (c'est aussi le déplacement régulier des personnages), gratuitement . Le véhicule de navette fait de façon conceptuelle un aller-retour, et ainsi reste sur le site .

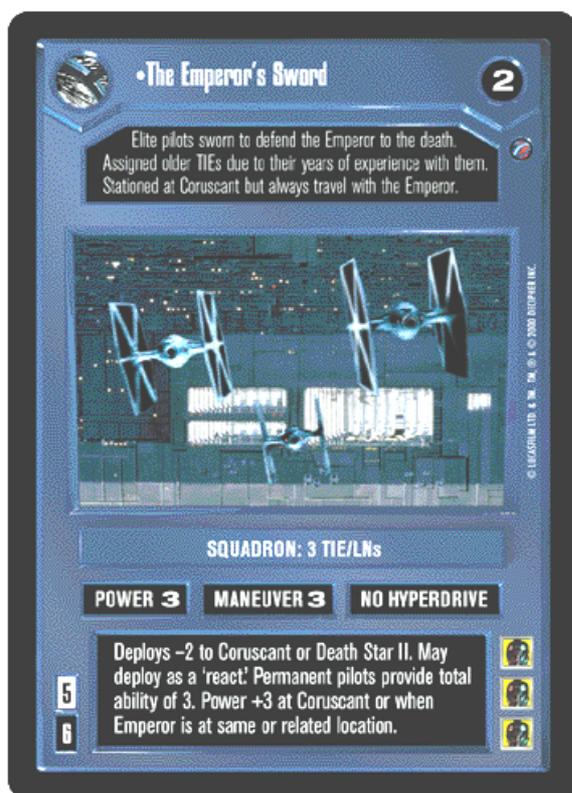
Shuttling (transport par navette)

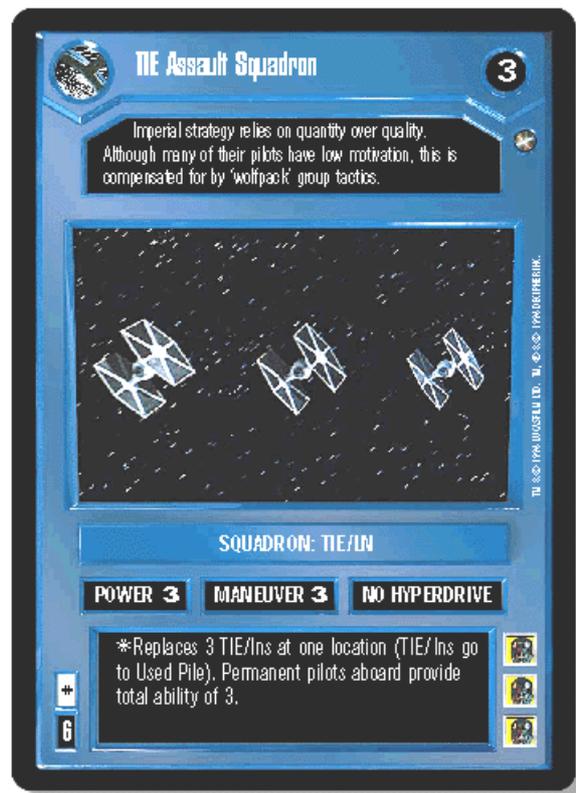
Voir **movement - regular - shuttling (mouvement - régulier - transport par navette)**.

Sienar fleet systems (les systèmes de flotte Sienar)



Le fait de déployer une carte TIE Squadron : escadron TIE (tel que la carte The Emperor's Sword : l'épée de l'empereur ou une carte TIE Squadron : escadron TIE déployée avec la carte Atmospheric Assault : assaut atmosphérique) vous permet de récupérer trois points de Force.





Site

Localisation orientée horizontalement où les personnages et d'autres cartes peuvent se déployer, se battre et se déplacer. Il y a des sites de planète, spatiaux, mobiles, de véhicule, et de vaisseau spatial.

Sith Probe Droid (droïde sonde sith)



Probe Droid (Droïde sonde) est une caractéristique, et à ce titre les cartes qui visent ou se déploient sur une carte Probe Droid (Droïde sonde) peuvent viser ou se déployer sur la carte Sith Probe Droid (droïde sonde sith) .

Le texte " limité à 1 par localisation " sur ce droïde fonctionne suivant les règles des operatives (agents secrets) . Un joueur ne peut pas volontairement déployer ou déplacer une carte Sith Probe Droid (droïde sonde sith) vers ou à travers une localisation où un autre Sith Probe Droid (droïde sonde sith) est situé . Si cela devait jamais arriver accidentellement, le propriétaire doit en choisir pour qu'il soit perdu . S'ils appartiennent à différents propriétaires, le droïde perdu doit être déterminé au hasard .

Skiff

Se déploie à -1 sur un site de Tatooine . Peut ajouter 1 conducteur et 5 passagers. Peut se déployer en réaction . S'il est perdu, tous les personnages à bord peuvent "sauter" (débarquer) .

Skywalker

Ce terme se réfère à Luke, Leia, et Anakin (c'est à dire, Darth Vader qui a passé au côté lumineux, ce qui sera possible dans une future extension) .

Sleeping (endormi)

Un personnage endormi ne peut pas se déplacer, conduire ou piloter .

Slip Sliding Away (s'éclipser en glissant)



Cette carte peut être utilisée pour déplacer la carte Frozen Assets (possession gelée) depuis le haut de votre pile de Force vers le bas.

Sneak attack (attaque furtive)



La fonction utilisée de cette carte d'interruption ajoute une valeur à la destinée de bataille totale pour chaque espion et / ou chaque éclaireur participant à cette bataille, en y incluant les **droids (droïdes)** .

Sniper (tireur embusqué)



Durant votre phase de contrôle, tirez avec l'une de vos armes . Si URoRRuR'R'R tire, vous pouvez ajouter 2 à chaque tirage de destinée d'arme . (Un seeker : sonde chercheuse peut être visé par l'arme d'un personnage en utilisant une valeur de défense de 4 .) Toutes les cibles "touchées" sont immédiatement perdues .

Quand vous utilisez cette interruption pour tirer avec une arme, les règles ci-dessous s'appliquent :

- . L'exigence habituelle pour la cible de l'arme d'être en train de participer à une bataille ou d'être en train d'attaquer ne s'applique pas .
- . Une arme qui peut viser des personnages peut viser un espion Undercover (clandestin) .
- . Une **long-range weapon (arme à longue portée)** peut utiliser sa portée complète .
- . Une arme qui **fire repeatedly (tire à répétition)** peut le faire ainsi avec une simple carte Sniper .
- . Si l'arme est concernée dans une bataille plus tard ce même tour, elle n'est pas empêchée de tirer dans cette bataille .

La phrase " toutes les cibles touchées sont immédiatement perdues " s'applique seulement aux armes qui "touchent" vraiment les cibles . Les autres armes peuvent être utilisées avec la carte Sniper (tireur embusqué) , et ont leur résultat normal .

Voir **weapons – firing outside of the battle phase (armes – tir en dehors de la phase de bataille)** .

Snoova



Voir excluded from battle (exclu de la bataille) .

Snowspeeder (le fonceur des neiges)

Vous pouvez ajouter un pilote ou un passager . Un pilote permanent à bord fournit une habileté de 1 . Peut se déplacer en " réaction " aux sites de Hoth .

Snowtrooper (soldat des neiges)



Se déploie seulement sur Hoth. Puissance de -1 quand il n'est pas à un site de Hoth.
Snowtrooper (soldat des neiges) est une sous catégorie de Stormtrooper (soldat d'assaut).
 Tous les soldats des neiges sont des soldats d'assaut (et aussi des troopers : soldats); ainsi un soldat des neiges peut être affecté par tout ce qui affecte un soldat d'assaut ou un trooper : soldat. (**voir characteristics : caractéristiques**).

Solo Han



Cette interruption peut être jouée sur votre propre alien solitaire pour ajouter à votre destinée de bataille.

Solomahal

*Se déploie sur votre guerrier pour donner à ce guerrier la compétence de **Scout (éclaireur)**. Ce guerrier peut se déplacer en réaction. OU se déploie sur votre éclaireur. Quand cet éclaireur "réagit", il a une puissance de +2 pour le reste du tour (immunisée à la carte Alter).*

Sometimes I Amaze Even Myself (parfois, je m'étonne même moi même)



Cette carte d'objectif ne retire pas seulement l'immunité à l'attrition pour les impériaux, les Jedi obscurs et les vaisseaux spatiaux impériaux, elle empêche aussi de telles cartes d'obtenir une immunité quelconque à l'attrition d'une façon temporaire (par exemple, la carte d'interruption du côté obscur All Power To Weapons : tout l'énergie vers les armes)

Son of Skywalker (fils de Skywalker) - Clarification



Ajoute 2 à tout ce qu'il pilote. Ajoute un à ses tirages de destinée d'entraînement. Doit perdre 1 point de Force pour substituer un tirage de destinée en utilisant la carte It is the Future You See (c'est le futur que tu vois). Une fois par tour, vous pouvez déployer depuis la pile de carte de réserve une carte avec les mots "training destiny" (destinées d'entraînement) dans son texte de jeu. Immunisé à une attrition strictement inférieure au nombre des test Jedi réussis.

SoroSuub V-35 Landspeeder (le fonceur terrestre SoroSuub V-35)

Peut ajouter un conducteur et 3 passagers. Se déplace gratuitement si Owen Lars, Beru Lars ou Luke est à bord. Peut se déplacer en réaction.

Sorry About The Mess (désolé pour le désordre)

Durant votre phase de contrôle, tirez avec l'une de vos armes. Si Han fait feu, vous pouvez ajouter un au tirage de destinée de chaque arme. (Une sonde chercheuse peut être visée par l'arme d'un personnage en utilisant une valeur de défense de 4). Toutes les cibles "touchées" sont immédiatement perdues.

Voir **weapons – firing outside of the battle phase** (armes – tir en dehors de la phase de bataille).

Spaceport city (cité du port spatial)

Voir **spaceport sites (sites de port spatial)**.

Spaceport Docking bay (Aire de mise à quai d'un port spatial)

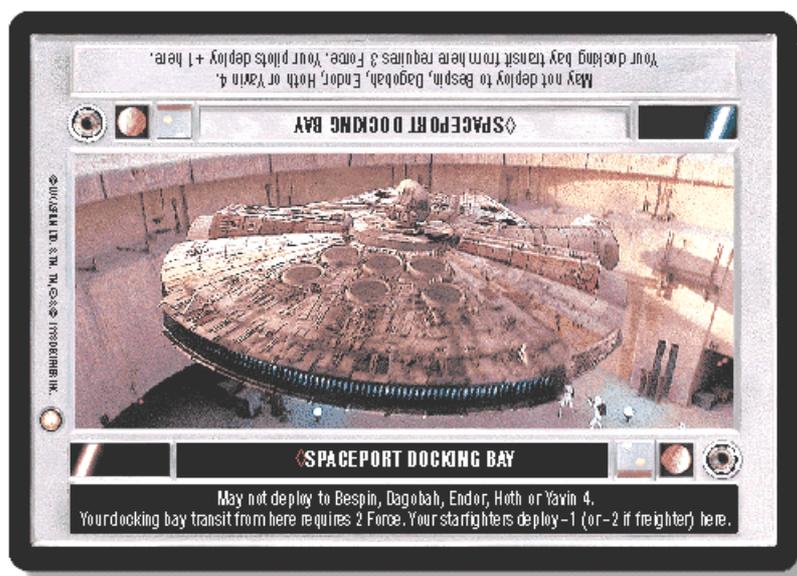
Voir **spaceport sites (sites de port spatial)**.

Spaceport Prefect's office (Bureau du préfet du port spatial)

Voir **spaceport sites (sites de port spatial)**.

Spaceport sites (sites de port spatial)

Certains **generic sites (sites génériques)** incluent le mot "spaceport" ("port spatial") dans leur titre (par exemple ◊ Spaceport Docking Bay : Aire de mise à quai de port spatial).



Chaque fois que vous déployez un site générique de port spatial à une planète, vous devez le placer adjacent à un autre site de port spatial de cette planète (s'il y en a). Pour garder les

cartes Spaceport sites (sites de port spatial) à une planète donnée ensemble, ils ne peuvent pas être séparés par d'autres sites extérieurs connexes (qui ne sont pas un port spatial) .

Spaceport speeders (véhicules rapides d'un port spatial)

Le titre de cette carte d'interruption a été révisé pour lire " ••• Spaceport speeders " ; ainsi, elle est maintenant d'usage restreint (•••) .

Spaceport street (Rue d'un port spatial)

Voir spaceport sites (sites de port spatial) .

Special Delivery (livraison spéciale)



Une carte Special Delivery (livraison spéciale) peut seulement être appliquée une fois par période de captivité pour un captif quelconque. Ainsi, une fois que le côté obscur a " livré spécialement " un personnage, le côté obscur ne peut pas "livrer spécialement " ce personnage à nouveau, à moins que ce personnage ne s'évade ou qu'il soit libéré et qu'il soit ultérieurement recapturé.

Special modifications (modifications spéciales)



Utilisez 1 point de Force pour déployer sur un vaisseau spatial quelconque pour ajouter 2 à son blindage ou sa manœuvre . Si la carte est sur le Falcon (le faucon) avec Han, Lando ou Chewie comme pilote, ajoutez aussi 2 à sa puissance et à sa valeur de perte .

Spice Mines of Kessel (les mines d'épice de Kessel)



Avec cet effet Utinni, un **captive (captif)** se déplace avec l'escorte de soldats sans coût supplémentaire. Le captif occupe une capacité de passager sur les vaisseaux spatiaux et les véhicules mais ne peut pas être transporté via la carte Elis Helrot parce qu'il n'est pas un de "vos" personnages.

Spy (espion)

Caractéristique (inscrite dans la légende du texte) qui permet au personnage de se déployer même là où vous n'avez pas de présence ni d'icône de force.

Squadron Assignments (affectation d'un escadron)

Voir l'équivalent du côté obscur **Combat Response (réaction à un combat)** .

Squadron class starships (vaisseaux spatiaux de la classe escadron)

Voir **starship - squadron class (vaisseau spatial - classe escadron)** .

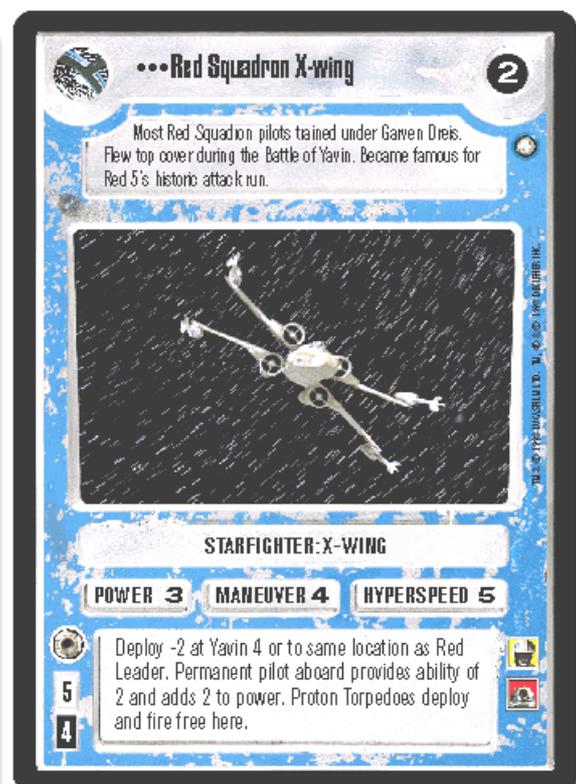
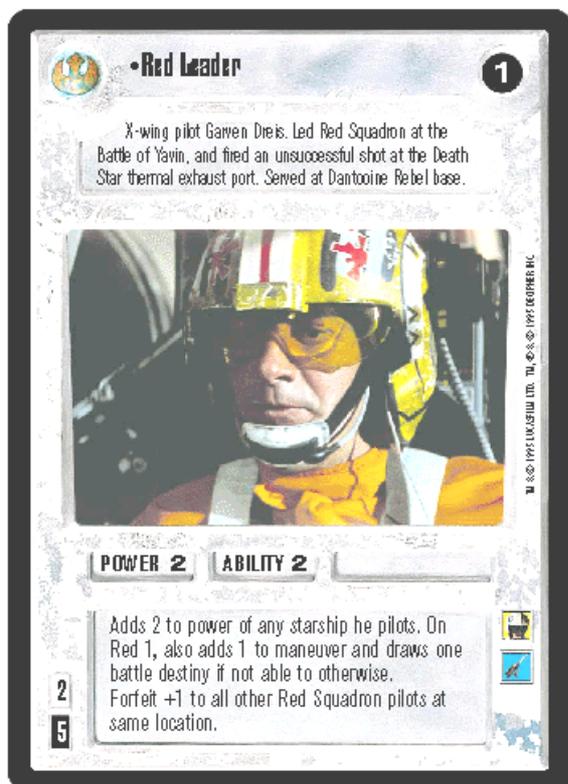
Squadron class starships - deployment and replacement (vaisseaux spatiaux de la classe escadron - déploiement et remplacement)

Voir **starship – squadron class – deployment (vaisseau spatial – classe escadron – déploiement)** , **starship – squadron class – replacement (vaisseau spatial – classe escadron – remplacement)** .

Squadron designations (désignations d'escadron)

Des désignations d'escadron (par exemple, Red : rouge, Rogue : le pirate solitaire ou Black : noir) sont contenues dans le titre, la légende ou le texte de jeu. Les conditions de texte de jeu basées sur la désignation d'un escadron requièrent une désignation particulière d'escadron en plus de certaines exigences secondaires (telles qu'être un pilote, un canonier ou un TIE). Par exemple la carte Black 4 : noir 4 est un TIE du Black squadron (escadron

noir) et la carte Red Leader est un pilote du Red Squadron : escadron rouge (les deux du fait de leur titre).



La carte Commander Luke Skywalker est un pilote du Rogue Squadron (escadron des pirates solitaires) du fait de son texte de jeu.



En plus, un personnage pilotant un vaisseau spatial qui appartient à un escadron est un pilote pour cet escadron (un pilote permanent ne compte jamais comme un pilote pour la désignation de l'escadron). Par exemple la carte Officer Evax (officier Evax) est un pilote du Black Squadron (escadron noir) lorsqu'il pilote la carte Black 2 (noir 2).



Une définition similaire existe pour un canonnière et un vaisseau spatial qui appartient à un escadron.

Squadrons (escadrons)

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

Staging Areas (lieux de rassemblement)

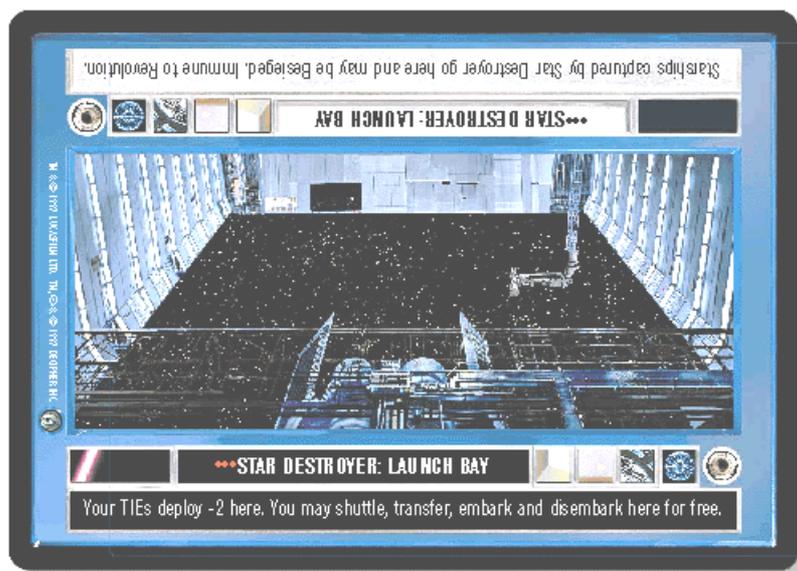


Le texte " peut se déployer " sur cet effet du côté lumineux l'emporte seulement sur les restrictions au déploiement enregistrées sur une carte de croiseur stellaire non unique. Il ne permet pas par exemple le déploiement d'un croiseur stellaire non unique vers Dagobah ou " derrière " le bouclier d'Endor.

Stalker (le traqueur)

Peut ajouter 6 pilotes, 8 passagers, 2 véhicules et 4 TIEs. A une capacité d'amarrage de vaisseaux. Un pilote permanent fournit une habileté de 1. Les droïdes sondes se déploient gratuitement à des sites connexes au même système.

Star Destroyer : Launch Bay (Destroyer stellaire : aire de lancement)



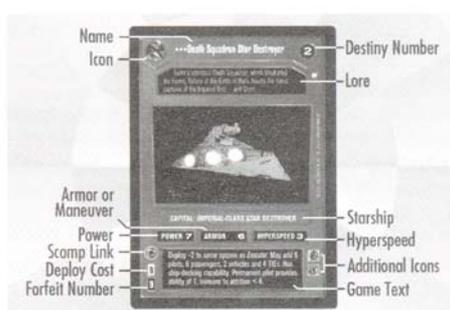
Ce site est une aire de lancement, pas une aire de mise à quai, mais les vaisseaux spatiaux peuvent se déployer, atterrir et décoller vers et depuis là comme si c'était une aire de mise à quai .

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** **HYPER SPEED 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 Yagpur engineers. Early design equipped to detect and neutralize Imperial orbital mines.



STARFIGHTER: B-WING

POWER 4 **MANEUVER 2** **HYPER SPEED 3**

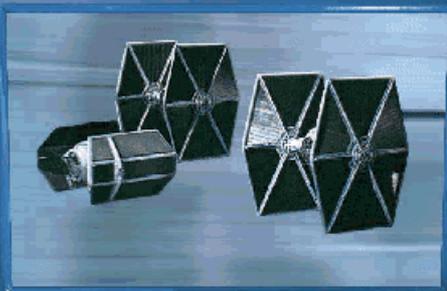


3
4

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.

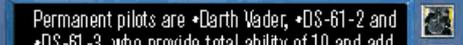
Death Star Assault Squadron 1

Notoriety gained during the assaults on Ralltir 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**

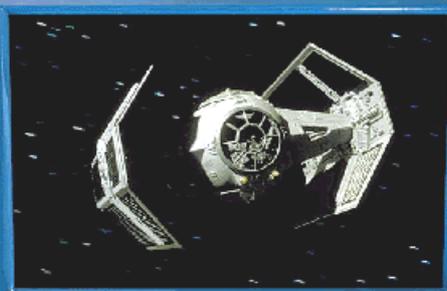


12
10

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

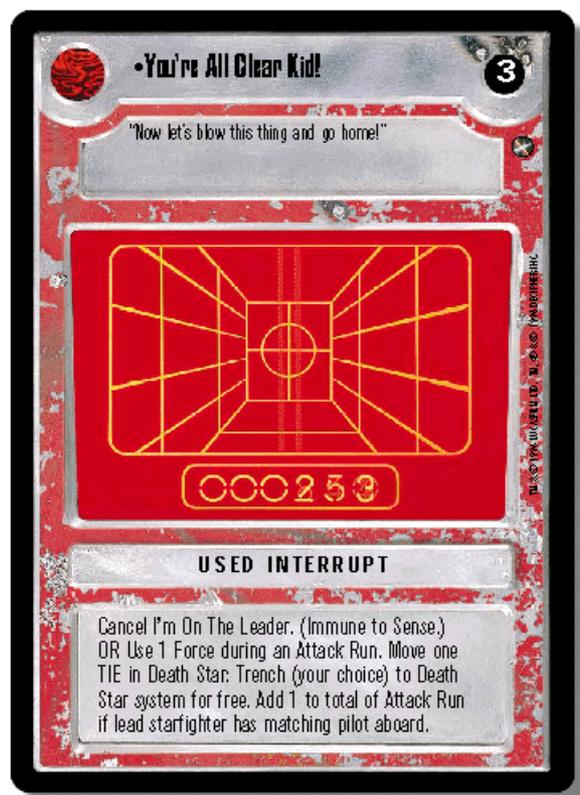
Permanent pilot aboard provides ability of 1.



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.

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) .

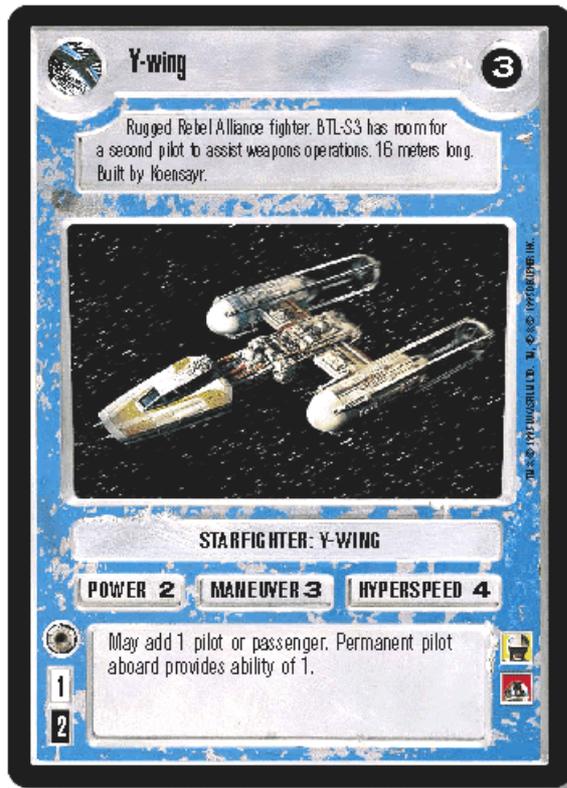


• la carte Don't Get Cocky (ne devient pas suffisant) peut détruire un escadron entier de TIEs .

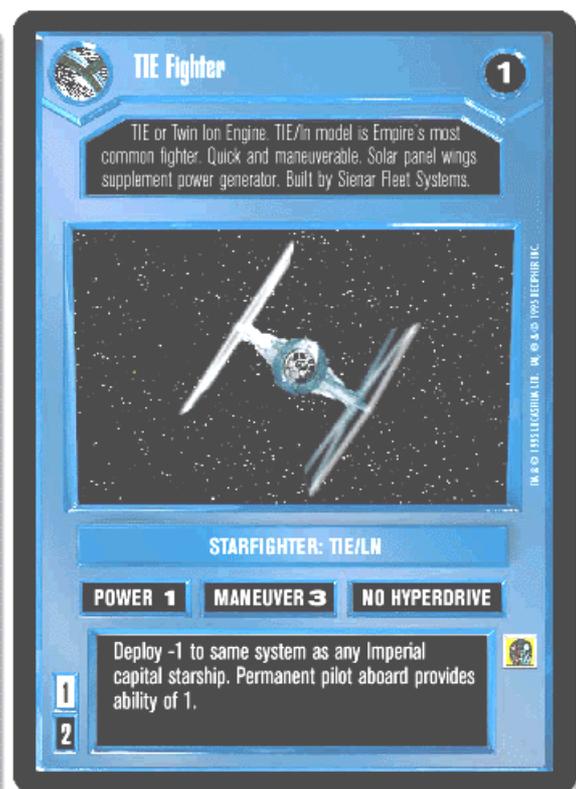
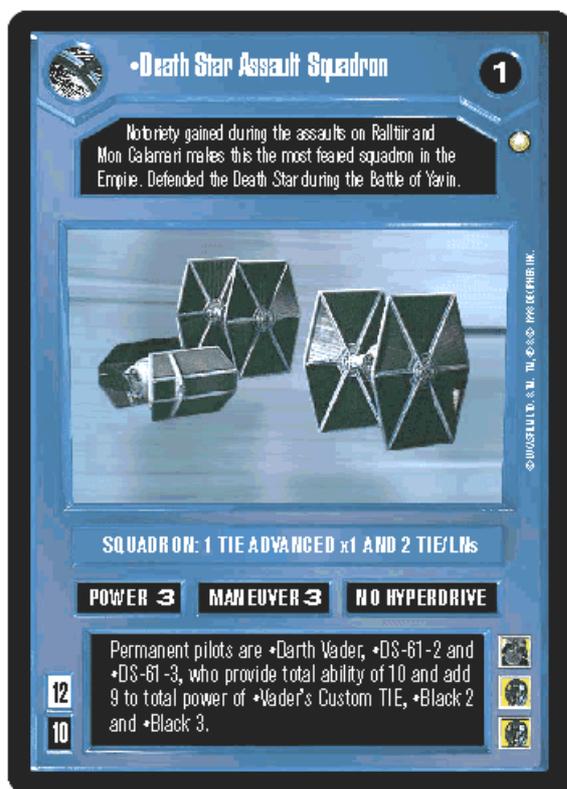


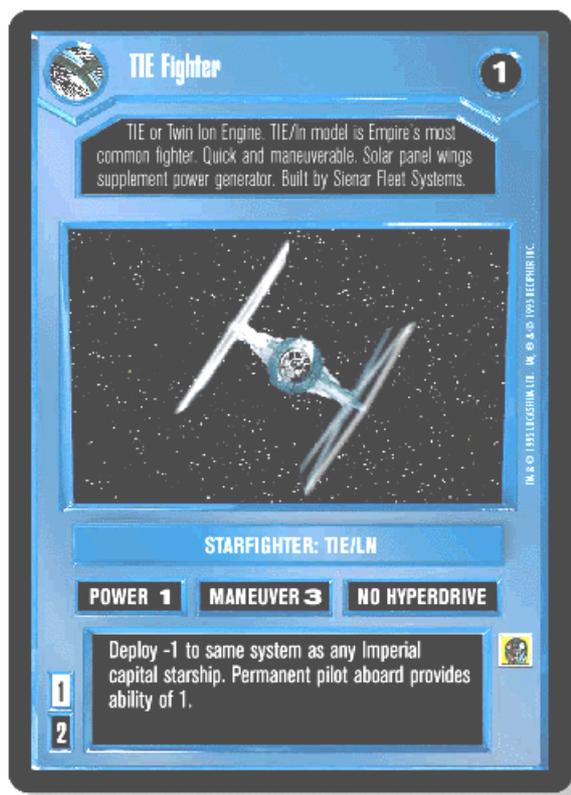
- Les torpilles à protons et le canon à ions SW-4 peuvent se déployer sur un " Y- Wing " ; ainsi un escadron d'Y-Wings peut tirer jusqu'à 3 de ces cartes d'armes par tour .





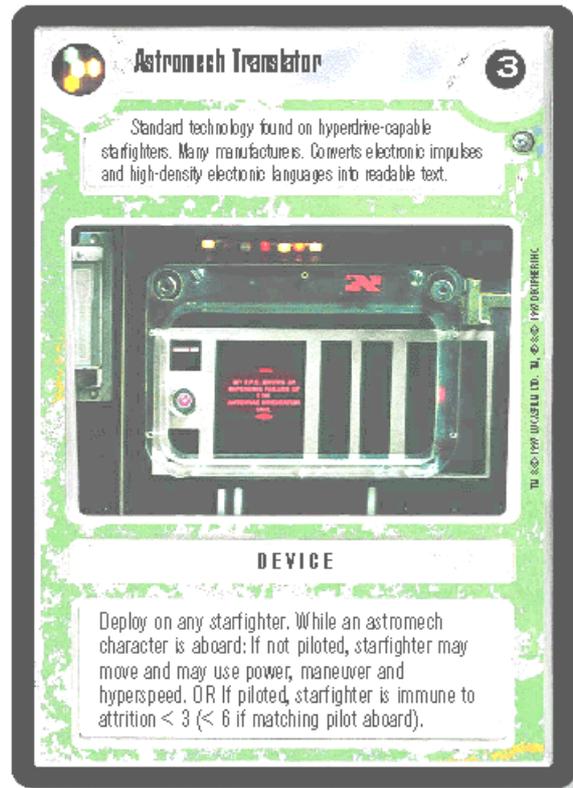
- La carte Death star assault squadron (l'escadron d'assaut de l'étoile de la mort), chaque tour, peut tirer une arme adaptée à un TIE advanced x1 ainsi que jusqu'à 2 armes qui sont adaptées aux TIE/lns.





- 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 .

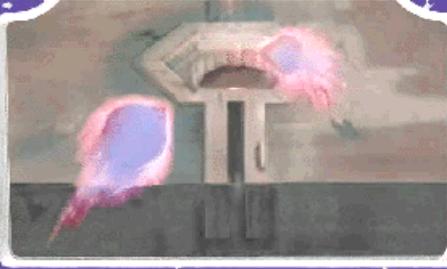


- La carte Commander Brandei peut prendre seulement un TIE , pas un escadron, de la pile de réserve .



- 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 .

Attack Run



Deploy on Death Star: Trench.

During your move phase, you may make an Attack Run as follows:

Enter Trench: Move up to 3 of your starfighters into trench (for free). Dark Side may immediately follow with up to 3 TIEs (for free).

Provide Cover: Identify your lead starfighter (Proton Torpedoes* required) and wingmen (if any). Turbolaser Batteries and TIEs with weapons may now target your starfighters (wingmen first, then lead if no wingmen remaining). Hit starfighters are immediately lost.

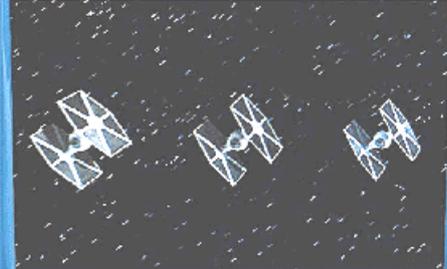
It's Away! Draw two destiny.

Pull Up! All starfighters now move to Death Star system (for free). If (total destiny + X + Y - Z) > 15, Death Star is "blown away."

X = ability of lead pilot or 3 if Targeting Computer is present.
 Y = total sites at largest Rebel Base (Yavin 4 or Hoth).
 Z = highest ability of TIE pilots present.
 *Immune to Overload during Attack Run.

TIE Assault Squadron

Imperial strategy relies on quantity over quality. Although many of their pilots have low motivation, this is compensated for by 'wolfpack' group tactics.

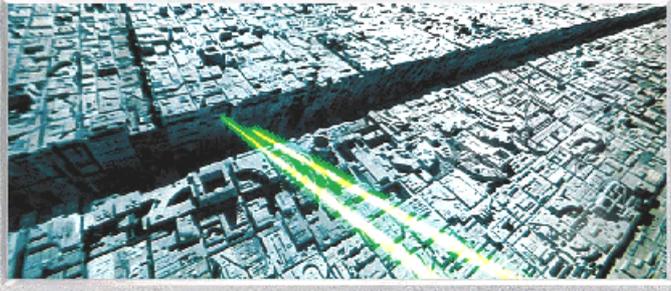


SQUADRON: TIE/IN

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

*Replaces 3 TIE/Ins at one location (TIE/Ins go to Used Pile). Permanent pilots aboard provide total ability of 3.

DEATH STAR: TRENCH



DEATH STAR: TRENCH

"Trench Rules" in effect and your starfighters are maneuver -2 here.



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)** .

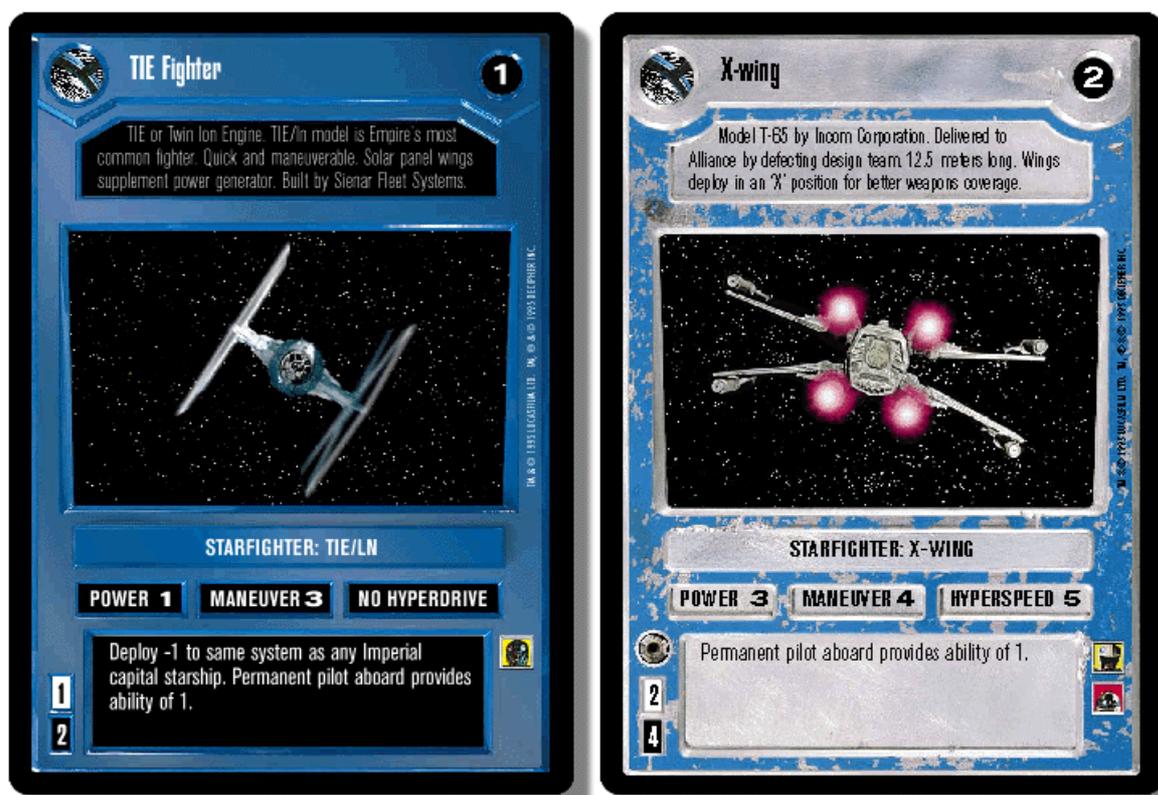
Starship - squadrons (vaisseau spatial - escadrons)

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.

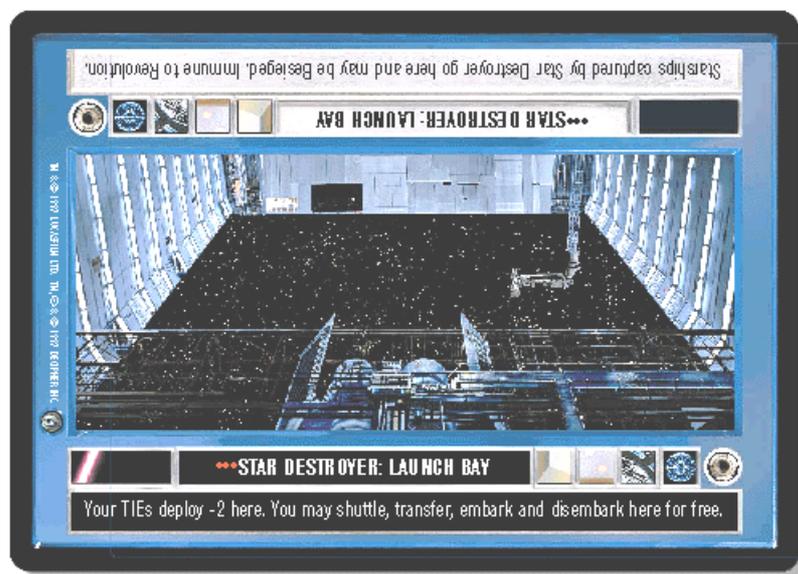
Par commodité, chaque groupe de sites de vaisseau spatial est placé sur la table séparément par rapport aux autres sites. Cependant, le groupe est connexe à un vaisseau spatial particulier (qui doit être spécifié au moment du déploiement).

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)** .

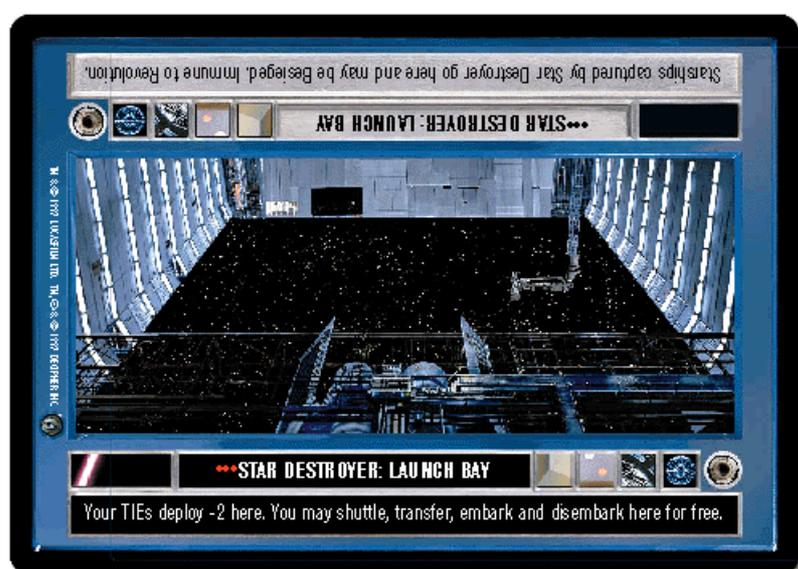
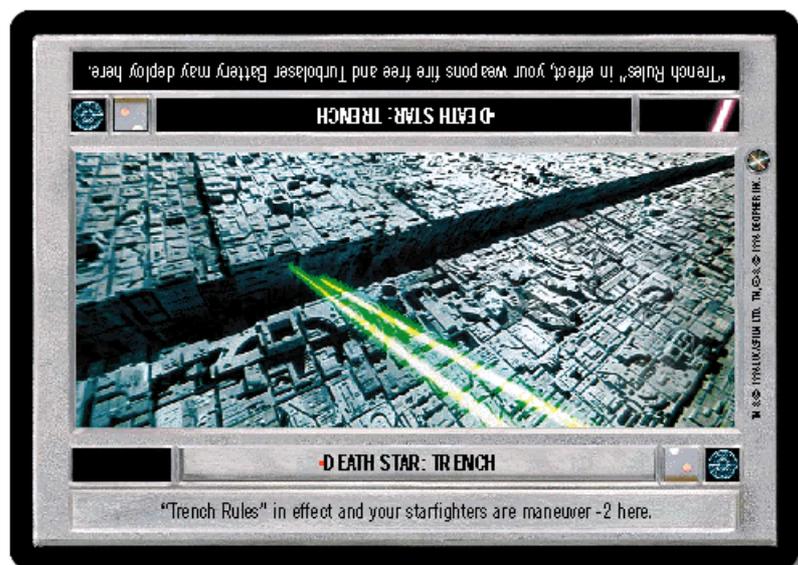
Starting locations (localisations de départ)

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.

Stay sharp (reste rapide)



Voir **weapons – firing outside of the battle phase** (armes – tir en dehors de la phase de bataille) .

Stealing (vol)

Une carte est volée quand un personnage est capable de prendre la carte depuis l'autre joueur et de l'utiliser comme la sienne. L'adversaire ne peut pas s'approprier une de vos cartes à moins qu'une carte ou une règle permette à celle-ci d'être volée (ou qu'il l'ait " gagnée " dans le cas d'un sabacc). Par exemple un chasseur stellaire atterri vide ne peut pas être volé en ayant simplement un pilote de l'adversaire qui monte dedans.

Les cartes volées qui sont placées dans la Force vitale de leur nouveau propriétaire peuvent être activées, utilisées, perdues, déployées comme si c'était la carte de ce joueur. Chaque fois qu'une des cartes de votre adversaire vient en haut de votre pile de cartes de réserve, vous devez la révéler si bien que les deux joueurs peuvent voir si c'est une carte " d'insertion ". Si cela n'en est pas une, alors retournez la vers le haut de votre pile de cartes de réserve.

A la fin de la partie, les cartes volées comptent pour le total de la Force vitale de leur propriétaire. Ceci est différent d'une carte que votre adversaire insère dans votre pile de réserve, qui n'est pas considérée comme volée (et qui encore une carte de votre adversaire).

Voir insert cards (cartes d'insertion) .

Les cartes volées sont retournées à leur propriétaire légitime à la fin de la partie.

Stealing vehicules and starships (le vol des véhicules et des vaisseaux spatiaux)

Même quand une carte permet le vol, un vaisseau spatial ou un véhicule de l'adversaire ne peut pas être volé si l'adversaire a des personnages à bord (mais un pilote permanent ou un astromech permanent n'est pas suffisant pour empêcher le vol) .

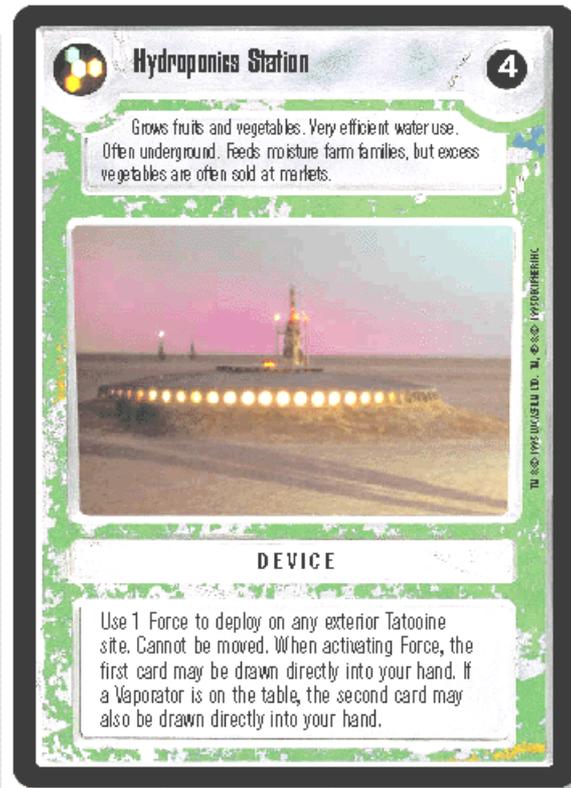
Quand vous volez un véhicule ou un vaisseau spatial, tout chargement à bord est également volé (pourvu qu'il n'y ait pas de personnage à bord de ce chargement) . Si le véhicule ou un vaisseau spatial a un pilote permanent "générique", il est remplacé de façon conceptuelle par

un pilote permanent du côté opposé de la Force . Cependant , s'il a un pilote permanent unique ou un astromech permanent unique, ce pilote permanent ou cet astromech permanent est perdu à la place . Une capacité individuelle de pilote (" peut ajouter un pilote" ou "peut ajouter un astromech ") est créée pour chaque pilote permanent unique perdu ou chaque astromech permanent unique perdu . Si la carte est retournée à son propriétaire original, le texte de jeu original est restauré à moins que cette personne unique ne soit en jeu, auquel cas, le créneau de capacité de ce vaisseau spatial restera vide .

Stealing weapons and devices (le vol des armes et des équipements)

Un personnage qui a la capacité de voler une arme ou un équipement peut le faire seulement si cette arme ou cet équipement 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 blaster à répétition léger, mais ne peut voler des torpilles à protons, une Laser gate (porte laser), une station hydroponique ou le canon à ions défenseur de planète.

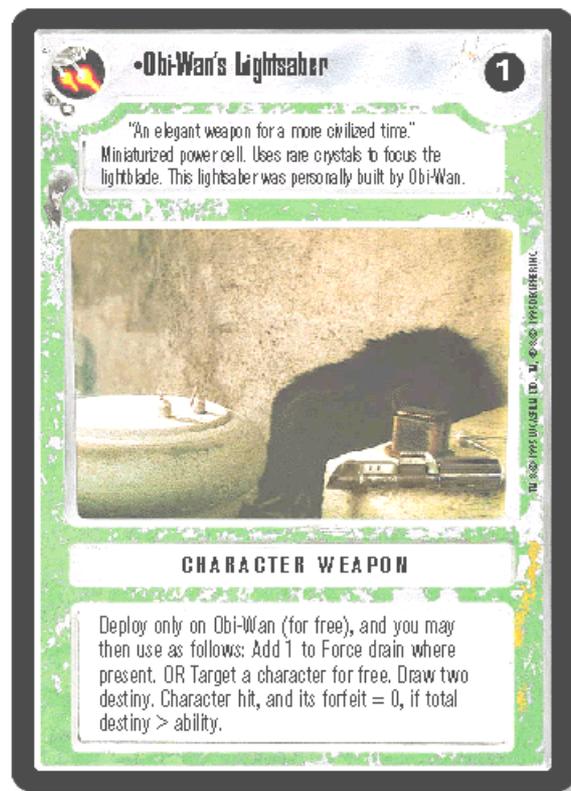




Le voleur n'a pas à être véritablement capable d'utiliser l'arme ou l'équipement, seulement de le porter .

Les cartes avec des restrictions de déploiement (par exemple la carte Obi wan's lightsaber : le sabre laser d'Obi wan) peuvent être volées et portées par tout personnage capable de les voler

et de les porter, mais peuvent être transférées vers et utilisées par seulement les personnages qui souscrivent aux restrictions de déploiement .



Voir weapons - transferring (armes – transfert)

Stormtrooper



Le terme *Stormtrooper* (soldat d'assaut) inclut les *Stormtroopers* (soldats d'assaut) réguliers aussi bien que les troupes spéciales désignées *Sandtroopers* (soldats des sables) et les *Snowtroopers* (les soldats des neiges).



Tous les *Stormtroopers* (*soldats d'assaut*) sont affectés par tout ce qui affecte les troopers (soldats). (voir **characteristics : caractéristiques**).

Stormtroopers Backpack (sac à dos d'un soldat d'assaut)

Voir l'équivalent du côté lumineux, **Echo Trooper Backpack (sac à dos d'un soldat de la base Echo)**.

Stunning leader (étourdissement d'un leader)



Si une bataille vient juste d'être initiée à un site intérieur, utilisez un point de Force pour exclure de cette bataille tous les personnages qui ont une habileté > 2 et tous les leaders (des deux côtés).

Les personnages d'une habileté > 2 ou les leaders introduits dans la bataille *après que* cette interruption ait été jouée sont aussi immédiatement exclus de la bataille .

Subtracting

(voir **negative numbers : nombres négatifs**).

Sudden Impact (V) – Clarification : Impact soudain (V) – Clarification



Avant que toutes les cartes de départ ne soient révélées, déployez sur votre table avec jusqu'à 5 cartes depuis votre deck qui sont à l'envers sous elle. Les cartes sous elle ne comptent pas à l'encontre de votre limite de deck. Trois fois par parties vous pouvez perdre 2 points de Force pour jouer un bouclier défensif depuis ici, comme si c'était depuis votre main. Les armes permanentes ne causent pas une valeur de perte = 0 ; les personnages touchés par des armes permanentes ont une valeur de perte égale à la valeur de perte imprimée moins 3.

Sunset (coucher du soleil)

Voir l'équivalent du côté lumineux, **Nightfall (tombée de la nuit)**.

Superficial Damage (dommages superficiels)

Voir l'équivalent du côté obscur **Inconsequential losses (pertes sans conséquence)**.

Superlaser

Se déploie sur le système de l'étoile de la mort à parsec 0. Peut viser un vaisseau spatial capital au système de l'étoile de la mort, ou à un système autour duquel elle est en orbite, en utilisant 4 points de Force. Tirez deux destinées. La cible est touchée si la destinée totale > la valeur de défense.

Voir **long-range weapons (armes à longue portée)**.

Suppressive fire (tir d'interdiction)



Voir **weapons – firing outside of the battle phase** (**armes – tir en dehors de la phase de bataille**) .

Surface Defense (défense en surface)

Voir l'équivalent du côté lumineux. **Don't Tread On Me (Ne marche pas sur moi)**.

Surface Defense Cannon (canon de défense de surface)

Utilisez un point de Force pour déployer sur votre chasseur stellaire, gratuitement sur le Falcon (le faucon). Peut viser un personnage, une créature au même site en utilisant un point de Force. Tirez une destinée. La cible est touchée si la destinée +1 > la valeur de défense.

Surprise

Voir l'équivalent du côté lumineux. **I Have a bad feeling about this (j'ai un pressentiment à ce sujet)** .

Surprise Assault (assaut surprise)

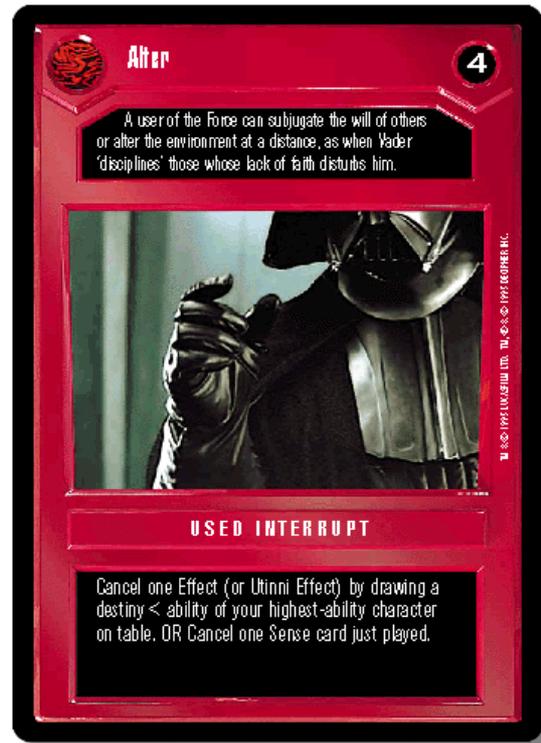
Voir l'équivalent du côté obscur, **Counter Assault (contrer un assaut)** .

Suspended - effects (effets - suspendus)

Un effet qui a été suspendu est considéré comme étant sur la table pour seulement un but d'unicité. En tant que tel, il n'est pas considéré comme étant sur la table pour un but quelconque excepté pour l'unicité ou pour vérifier si les conditions de suspension sont encore remplies.

Un effet qui a eu son texte de jeu suspendu est néanmoins considéré comme étant sur la table, et peut-être visé normalement.

Notez que si le texte de jeu suspendu rend la carte immunisée à la carte Alter (altération), cette carte n'est pas immunisée à la carte Alter lorsque le texte de jeu est suspendu.



SW-4 Ion Cannon (canon à ions SW- 4)



Utilisez 1 point de force pour déployer sur votre Y-Wing (Aile Y) ou votre B-Wing

(Aile -B). Peut viser un vaisseau spatial en utilisant 1 point de Force . Tirez une destinée . Si la destinée > la valeur de défense de la cible, toutes les armes du vaisseau spatial déployées sur la cible sont perdues, le blindage ou la manœuvre = 0 et l'hypervitesse = 0 .

Voir Ion weapons (armes à ions) .

Swilla Corey

*Se déploie sur n'importe quel personnage non voleur pour donner à ce personnage la compétence de **voleur (thief)** . Une fois durant chacune de vos phase de contrôle, vous pouvez viser un équipement au même site. Tirez une destinée. Si la destinée < au nombre de destinée de la cible, il est volé. OU déployez sur une arme pour empêcher son vol. (Immunisée à la carte Alter).*

System (système)

Localisation orientée verticalement où les vaisseaux spatiaux et d'autres cartes peuvent se déployer, se battre et se déplacer. Les systèmes utilisent le même gabarit de cartes que les secteurs mais ont aussi un nombre de parsecs. Il y a des systèmes planétaires, spatiaux et mobiles.