

Scénarios et options de jeu.

Vous pouvez jouer des scénarios de votre conception pour un amusement supplémentaire. Vous pourrez ainsi revivre les batailles épiques des films ou en créer à votre idée, dans ce dernier cas, votre imagination est la seule limite. L'exemple suivant présente un scénario spécial.

Combats au dessus de Coruscant.

Ce scénario représente une bataille décisive au-dessus de la planète Coruscant. Il assigne des forces spécifiques à chaque côté, comme décrit dans la table ci-dessous. Les forces du « Light Side » montent une opération délicate qui frappera le cœur même de l'Empire dans une tentative de destruction de l'« Executor », le vaisseau amiral de la flotte impériale.

« Interdict » : les deux flottes lancent deux fois moins de chasseurs par round tant que l'« Interdictor » est dans le jeu.

Victoire : ce scénario utilise les conditions de victoire standard (destruction de la flotte ennemie).

Combats au dessus de Coruscant - flottes personnalisées.

Au lieu de construire vos propres flottes, utilisez celles indiquées ci-dessous pour le scénario.

Flotte Dark Side		Flotte Light Side	
Super Star Destroyer <i>Executor</i>	150	Mon Calamari Star Defender <i>Viscount</i>	150
Imperial Star Destroyer	52	Mon Calamari Cruiser <i>Home One</i>	50
Imperial Interdictor Cruiser	32	<i>Millenium Falcon</i>	25
<i>Slave I</i> (Boba Fett)	24	Luke Skywalker's X-Wing	9
Darth Vader's Tie TIE Advanced X1	11	4 B-Wing Starfighter	24
4 TIE Bomber	16	4 Y-Wing Starfighter	12
TIE Fighter	5	3 X-Wing Starfighter	18
TIE Fighter Ace	4	3 Y-Wing Starfighter	12
TIE Interceptor	6		
	300		300

Jeu d'équipe

Si vous êtes quatre joueurs, vous pouvez effectuer une bataille spatiale en équipe. Deux joueurs contrôlent le « Light Side », et les deux autres contrôlent le « Dark Side ». Le jeu se poursuit jusqu'à la destruction des deux flottes d'une équipe.

Les deux flottes d'une équipe se positionnent dans le même secteur, mais chaque joueur alterne les vaisseaux (un vaisseau du premier joueur, celui à côté de l'autre joueur, etc.). Une fois qu'une équipe a complété sa phase, c'est à l'autre et ainsi de suite. Lors de la phase d'initiative, il n'y a qu'un seul lancé de dé pour chaque équipe.

Vaisseaux uniques : une équipe ne peut pas avoir plus d'un exemplaire d'un vaisseau unique, idem si c'est la flotte d'un joueur simple.

Alliés : les vaisseaux de La flotte de votre coéquipier sont alliés aux vôtres.

Option de Commandements d'Escadrille.

Placez un marqueur de commandement à côté de chaque option que vous voulez utiliser. Sauf indication contraire, une option s'applique à tous les vaisseaux de la classe exposée dans votre flotte. Vous pouvez placer plus de 1 marqueur de commandement par round et pouvez choisir plus de 1 option pour une classe donnée de vaisseaux. Vous ne pouvez pas choisir la même option plus d'une fois dans un round. Enlevez tous les marqueurs à la fin du round. Un marqueur de commandement, une fois utilisé, ne peut plus resservir pour le reste de la bataille.

Vaisseaux de Classe 1	Vaisseaux de Classe 2	Vaisseaux de Classe 3	Vaisseaux de Classe 4
<u>Puissance des boucliers.</u> +2 de défense, toutes les faces. <u>Contrôle de dégâts.</u> retirer 1 marqueur de dommage. <u>Puissance des armes.</u> +1 de dommage, tous les systèmes d'armements.	<u>Précipitation des chasseurs.</u> envoi 1 chasseur supplémentaire. <u>Puissance des boucliers, avant.</u> +2 sur les boucliers avant. <u>Puissance des moteurs.</u> déplacement en diagonale.	<u>Chasseurs en ligne de mire.</u> +4 d'attaque contre les chasseurs <u>Arrivée des chasseurs.</u> Peut attaquer des chasseurs à 2 cases. <u>Vol « l'air décontracté ».</u> Annulez 1 attaque contre 1 vaisseau.	<u>Bombardement longue portée.</u> Peut attaquer des non-chasseurs à 2 cases, inflige la moitié des dégâts <u>Esquive.</u> +2 de défense contre une attaque « point-defense » <u>Formation d'attaque.</u> +2 d'attaque contre les chasseurs.

Concordance des vaisseaux

Dans une civilisation parcourant la galaxie, les vaisseaux forment la base pour le commerce, le voyage et le contrôle politique. Ils sont munis d'habitude d'armes et de systèmes défensifs, aussi bien que des moteurs d'hyperdrive qui permettent de couvrir des distances énormes entre des étoiles et des planètes relativement rapidement. Ce résumé fournit une vue d'ensemble des technologies des vaisseaux et du contenu du set *Starship Battle*.

Technologie des vaisseaux.

Le miracle du voyage en vaisseaux est banal parmi la communauté galactique. Personne ne penserait deux fois aux détecteurs, aux systèmes d'équipements de survie, la gravité artificielle, ou des générateurs repulsorlift. Les systèmes suivants apparaissent dans presque tous les vaisseaux cités ci-dessous.

Hyperdrive.

Avec l'aide des ordinateurs de navigation sophistiqué et des règles de l'astronavigation, les vaisseaux peuvent effectuer un saut dans la sombre dimension de l'hyperespace et voyager plus rapidement que la vitesse de la lumière qu'avec l'utilisation des moteurs traditionnels.

Conduite subliminique.

Pour les voyages dans l'espace normal (aussi appelé vrai espace), beaucoup de vaisseaux utilisent le moteur subliminique ionique.

Boucliers.

Beaucoup de vaisseaux ont deux sortes de boucliers déflecteurs pour les protéger des dangers de l'espace. Le bouclier à particule repousse les objets solides, comme les armes à concussion et les débris spatiaux. Le bouclier énergétique absorbe les rayons d'énergie et les radiations, ce qui inclut les tirs de laser et de blaster.

Armes.

Les voyages dans l'espace sont dangereux et la majorité des vaisseaux sont armés lorsqu'ils voyagent dans les couloirs spatiaux.

Canon blaster : (aussi appelé flash cannon) Artillerie lourde qui envoie des éclats d'énergie.

Canon Laser : plus puissant que les blasters, les canons lasers envoient des boules d'énergie concentrée.

Canon à Ion : cette arme met hors de service des cibles sans causer des dégâts durables. Elle perturbe les systèmes électriques et mécaniques.

Missiles à concussion : Les missiles voyagent à la vitesse subliminique et créent des ondes de chocs dévastatrices sur l'impact. Ils sont les plus utilisés contre des cibles relativement lente ou stationnaire.

Torpilles à proton : ces projectiles délivrent une onde de chocs de protons qui contourne les boucliers énergétiques des vaisseaux. Les chasseurs portent souvent un nombre limité de ceux-ci pour les utiliser contre de plus grands vaisseaux.

Turbolasers : Des canons laser plus grands et plus destructifs, les turbolasers sont utilisés par les vaisseaux principaux (vaisseaux de class 1 et 2).

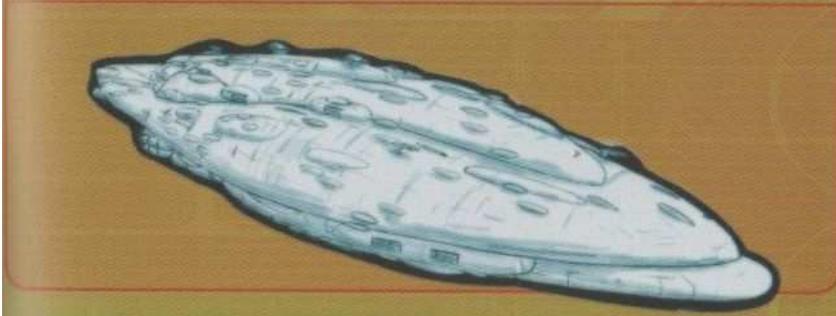
Vaisseaux de la Galaxie

Ces vaisseaux sont disponibles dans la série *Starship Battle*, aussi bien dans le starter que dans les boosters.

Vaisseaux de classe 1.

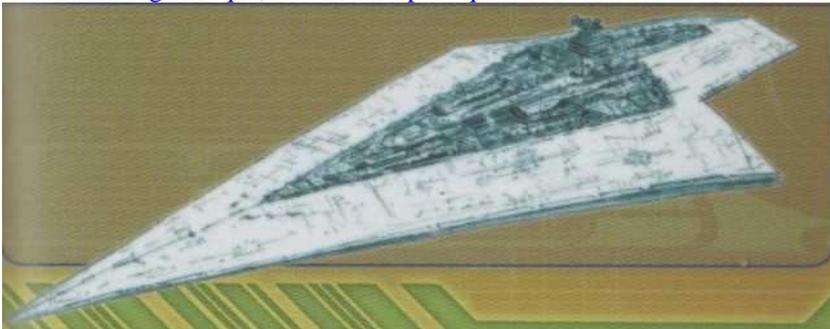
Les vaisseaux de cette classe sont les Vaisseaux amiraux des flottes.

- [Mon Calamari Star Defender *Viscount*](#)
Guerre civile galactique, Nouvelle République.



Vaisseau de la lignée de la flotte des Mon Calamari, ce cuirassé massif était le centre névralgique des forces spatiales de l'Alliance rebelle. Les Star Defenders ont été à l'origine conçus pour la colonisation et l'exploration, mais les Mon Calamari les ont modifiés pour le combat pour s'opposer à la tyrannie de l'empire.

- [Super Star Destroyer *Executor*](#)
Guerre civile galactique, Nouvelle République.

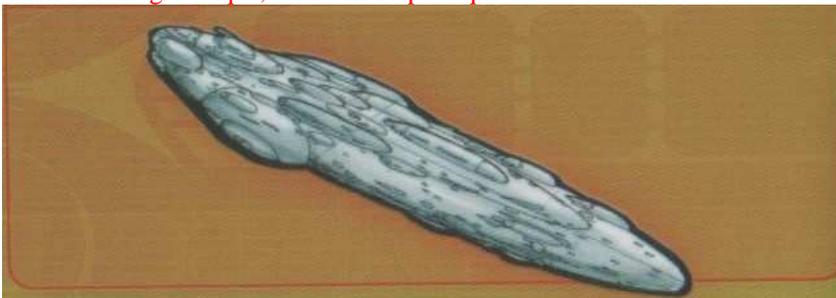


Centre de commande mobile du seigneur Darth Vader à l'apogée de la guerre civile galactique, l'Impérial Super Star Destroyer *Executor* jouera un rôle déterminant lors de la bataille d'Endor. Hérisse d'armes et un potentiel de défense jamais vu, des soutes pleines de chasseurs et de troupes, Il était le plus grand vaisseau amiral jamais construit par l'empire.

Vaisseaux de classe 2.

Cette classe inclus plus de vaisseaux et de gros transports armés.

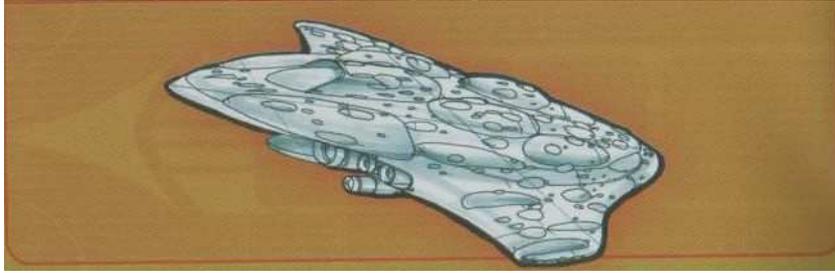
- [Mon Calamari Cruiser *Home One*](#)
Guerre civile galactique, Nouvelle République.



C'est le centre de commandement de l'Alliance Rebelle et le vaisseau amiral personnel de l'Amiral Ackbar pendant la bataille d'Endor. *Home One* utilise des canons à ion, turbolasers et des chasseurs pour des dégâts étonnants.

- [Mon Calamari MC80](#)

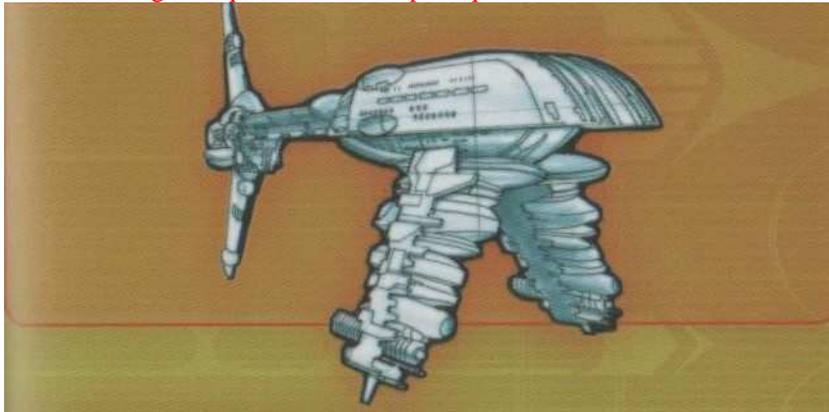
Guerre civile galactique, Nouvelle République.



Typique des croiseurs spatiaux Mon Calamari/ flotte de l'Alliance Rebelle, le MC80 est immuable, combiné d'une beauté étrangère. Il a aisément répondu à ses homologues impériaux malgré sa conception originale tel un vaisseau de paix.

- [Rebel Assault Frigate](#)

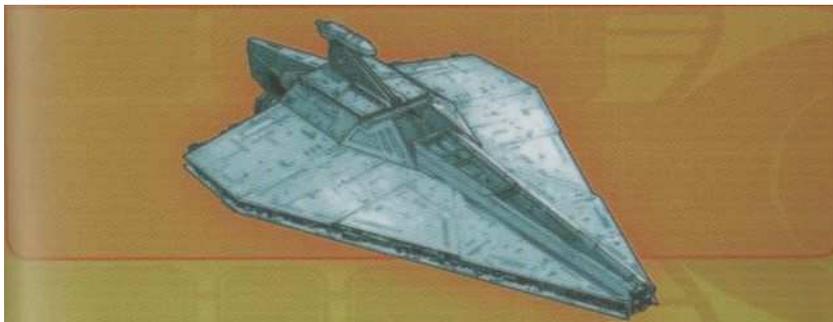
Guerre civile galactique, Nouvelle République.



En modifiant et déshabillant un croiseur lourd dreadnaught impérial, les ingénieurs techniciens de l'Alliance ont créés la frégate d'assaut, qui utilise moins de carburant, produit plus de puissance et a une manoeuvrabilité plus grande que le vaisseau sur lequel il est basé.

- [Republic Assault Ship](#)

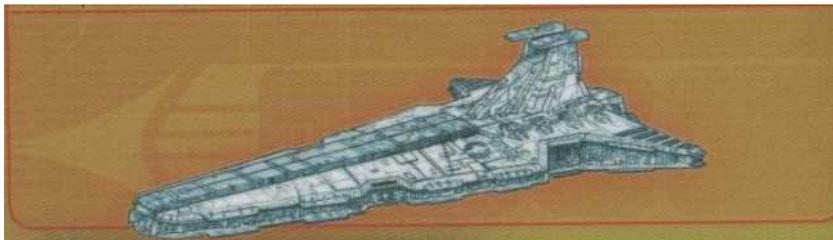
Clone Wars



Un des premiers vaisseau militaire déployé pour résister à la menace croissante du mouvement séparatiste, le Republic Assault Ship a été conçu pour des attaques planétaires. Dans des engagements spatiaux, il travaille souvent de concert avec des chasseurs et des cuirassés.

- [Venator-Class Star Destroyer](#)

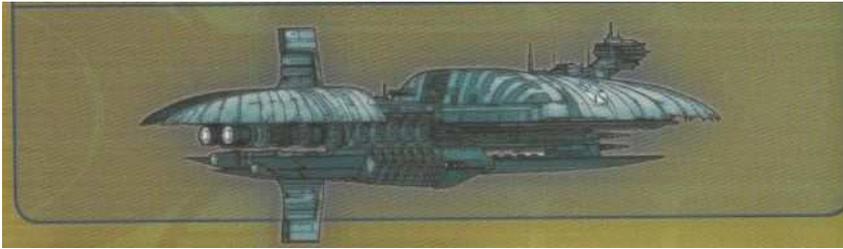
Clone Wars



Vaisseau de poids moyen, ce vaisseau plein de ressources à été déployé pour faire partie de l'effort guerre de la République galactique afin d'éliminer la révolte séparatiste et gagner la guerre des clones. Les croiseurs stellaires de la classe *Venator* ont servis en tant que vaisseaux de guerre et transporteurs de chasseurs.

- [Banking Clan Frigate](#)

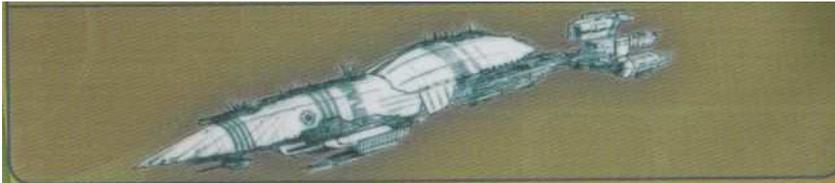
Clone Wars



Cette puissante frégate stellaire a été la gardienne des mondes du Clan Bancaire Intergalactique. Ils ont été redéployés pour le combat et comme vaisseaux de communication pour les flottes des Séparatistes pendant [la](#) guerre des clones.

- [Commerce Guild Destroyer](#)

Clone Wars



Destroyeur léger utilisé par la guilde du commerce pour aider les forces Séparatistes. Ce vaisseau fonctionne mieux en grand nombre.

- [Imperial Star Destroyer](#)

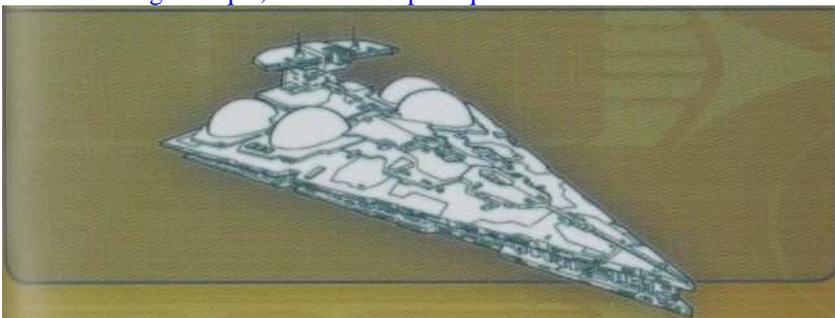
Guerre civile galactique, Nouvelle République.



Ce vaisseau a été la clé de voûte de la flotte impériale depuis les premiers jours de l'Empire jusque bien après la guerre civile galactique. Les destroyers stellaires de la classe Impériale transportent des chasseurs TIE et un puissant arsenal offensif.

- [Imperial Interdictor Cruiser](#)

Guerre civile galactique, Nouvelle République.



Equipé de quatre puissants projecteurs de gravité, ce vaisseau Impérial manipule les masses dans le « realspace » pour interrompre les voyages dans l'hyperespace et empêcher des vaisseaux d'engager leur moteur hyperdrive.

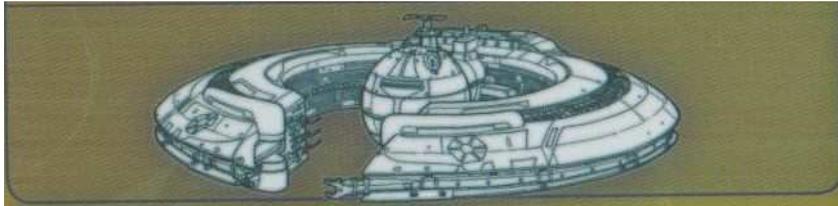
Invisible Hand
Clone Wars



Vaisseau amiral Séparatiste lors du raid sur Coruscant, le *Invisible Hand* était sous le commandement du Général Grievous. Ce transporteur / destroyer modifié, mortel comme son commandant, est craint pour ses attaques audacieuses, ses tours infâmes et un arsenal puissant.

- Trade Federation Battleship

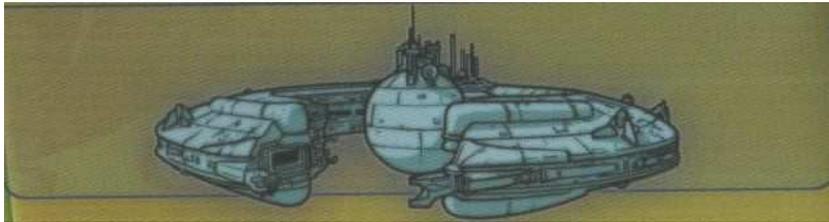
Clone Wars



La fédération du commerce a converti sa flotte de cargos en vaisseaux de guerre pleins de ressources comme celui-ci. Avec des emplacements pour des canons laser, des turbolasers, des chasseurs droid, de nombreux droids de combat et des véhicules d'appui, les cuirassés de la Fédération du Commerce ont aidé les Séparatistes à faire la guerre contre la république.

- Trade Federation Droid Control Ship

Clone Wars



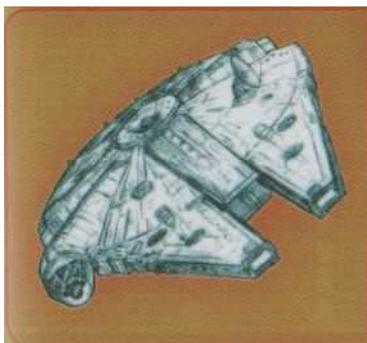
La fédération du Commerce a utilisé des légions de droids de combat dans son effort pour renverser la République. Ce vaisseau massif a contenu un ordinateur de contrôle central pour coordonner les efforts de guerre des innombrables droids et chasseurs sous son commandement.

Vaisseaux de classe 3.

Cette classe inclut des navettes, des transporteurs et des vaisseaux de combat léger.

- *Millennium Falcon*

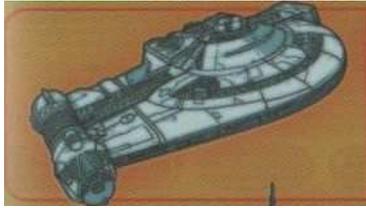
Guerre civile galactique, Nouvelle République.



Le légendaire *Millennium Falcon* est le vaisseau personnel de Han Solo, il l'a aidé à faire sa réputation de pilote, de contrebandier et plus tard de héros de l'Alliance. Lourdemment modifié et boosté par rapport aux spécifications d'usine, ce cargo Corélien est l'un des plus rapides, le vaisseau le mieux équipé de la galaxie - malgré sa tendance à s'écrouler ou mal fonctionner au moments les plus inopportuns.

- *Outrider*

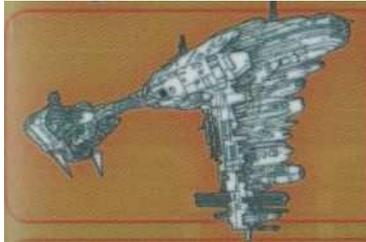
Guerre civile galactique, Nouvelle République.



Ce cargo modifié Corellien est utilisé par le mercenaire Dash Rendar aussi bien pour ses activités illégales que donner un coup de main aux rebelles de l'Alliance pendant la bataille d'Endor.

- Rebel Cruiser

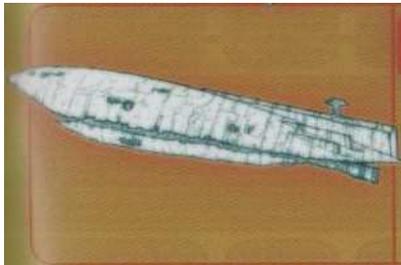
Guerre civile galactique, Nouvelle République.



A l'origine utilisé par l'Empire, plusieurs de ces frégates Nebulon -B ont été acquises par L'Alliance rebelle. Ils ont servi de transports de combat, de croiseurs médicaux, de vaisseaux d'escorte et de transporteurs de chasseurs.

- Rebel Transport

Clone Wars, Guerre civile galactique, Nouvelle République.



Le transport moyen standard n'a pas beaucoup changé au cours des années et il a été largement utilisé par les rebelles de l'Alliance pendant la guerre galactique. Protégé essentiellement par une coque extérieure entourant des cosses modulaires de cargaison, ce vaisseau avait peu d'armes et à compté sur des navires d'escorte pour la protection.

- Republic Cruiser

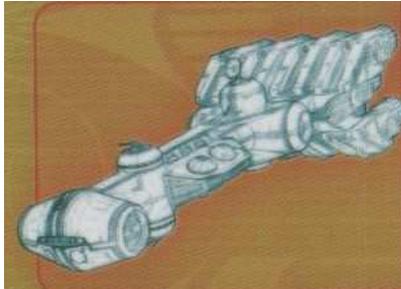
Clone Wars.



D'ordinaire utilisé pour des missions diplomatiques, le croiseur de classe *Consular* sera plus tard équipé d'armes plus puissantes pour combattre dans la guerre des clones.

- Tantive IV

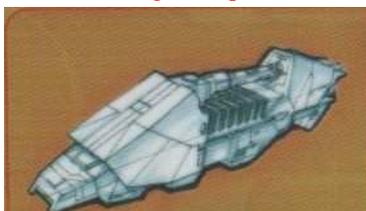
Clone Wars, Guerre civile galactique.



Le *Tantive IV*, une corvette Coréllienne, est au service de la Maison Royale d'Alderaan depuis des décennies. Pendant la guerre des clones, ce vaisseau sera le système de transport personnel de Bail Organa. Pendant la période de la guerre civile galactique, la Princesse Leia l'utilisera pour des voyages diplomatiques afin de couvrir des missions secrètes pour le compte de l'Alliance Rebelle.

- Wild Karrde

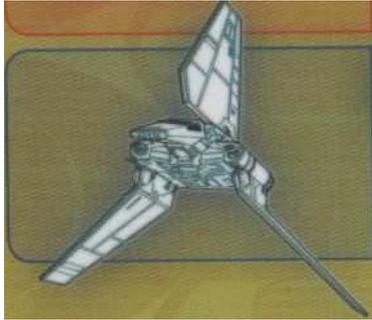
Guerre civile galactique, Nouvelle République.



Vaisseau personnel du mercenaire Talon Kaarde, ce gros cargo Coréllien a été lourdement modifié. Malgré son apparence très lente, c'est un véritable centre de communication puissamment armé qui peut rivaliser avec des vaisseaux de guerre de la même classe.

Imperial Shuttle

Guerre civile galactique, Nouvelle République.



La navette de classe *Lambda* transporte du personnel et de l'équipement entre les vaisseaux et la flotte Impériale, ainsi que de planète en planète. Bien armé et capable de vol long-courrier, il est idéal pour les missions sous couverture.

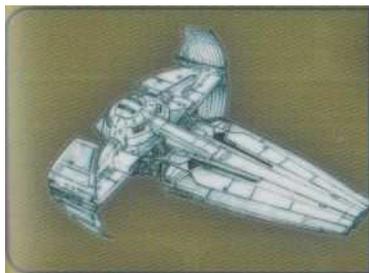
- Palpatine's Shuttle
Clone Wars.



L'Empereur Palpatine utilise une navette de transport personnelle et sécurisée, la navette de classe *Theta*, lors de la période dangereuse de la guerre des clones. Construite pour être rapide, robuste, et défensif, la navette personnelle de Palpatine est un vaisseau œuvre d'art.

- Sith Infiltrator

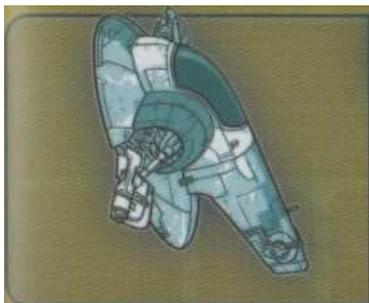
Clone Wars.



Equipé de technologie expérimentale le mystérieux Sith Infiltrator est un vaisseau de combat, incluant un prototype de moteur à ions, un hyperdrive puissant, et un dispositif de dissimulation, ainsi que des armes dévastatrices et une manoeuvrabilité excellente.

- Slave 1

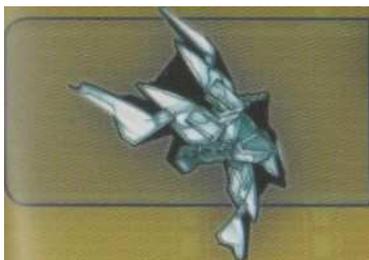
Clone Wars, Guerre civile galactique, Nouvelle République.



Vaisseau personnel d'un chasseur de prime, le *Slave 1* a servi tout d'abord à Jango Fett puis plus tard à son fils, Boba Fett. Patrouilleur de classe *Firespray* modifiée et vaisseau d'attaque, le *Slave 1* était équipé de laser à recharge rapide et de mines sismiques sous le commandement de Jango. Boba remplacera les lasers et les mines par des canons à ions et un rayon tracteur.

- Virago

Guerre civile galactique.



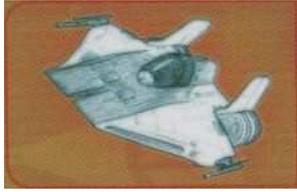
Chasseur d'assaut starviper modifié, le *Virago* est le vaisseau de transport et d'attaque personnel du Prince Xizor, leader du syndicat du crime le Soleil Noir

Vaisseaux de classe 4.

Tous les vaisseaux de classe 4 sont des chasseurs.

- A-Wing Starfighter

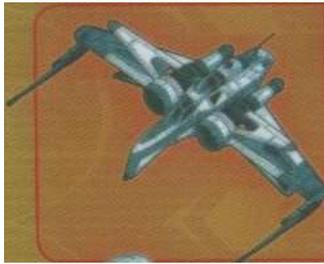
Guerre civile galactique, Nouvelle République.



Chasseur le plus rapide de l'arsenal de l'Alliance Rebelle, le A-Wing est excellent pour les missions d'infiltration, de reconnaissance long-courrier et frappes chirurgicales sur les vaisseaux Amiraux.

- ARC-170 Starfighter

Clone Wars



Rude et durable, le chasseur de reconnaissance agressif (l'ARC) a été conçu pour entreprendre les missions les plus dangereuses. Avec un hyperdrive incorporé, un droid de navigation et l'équipage de trois clones troopers (pilote, copilote et tireur), le vaisseau bien armé et blindé était prêt pour les essaims de chasseurs droid

- B-Wing Starfighter

Guerre civile galactique, Nouvelle République.



Un de chasseurs les plus lourdement armé dans l'arsenal de l'Alliance Rebelle, le B-Wing excellait dans les assauts contre les vaisseaux amiraux. Il a aussi opéré comme escorte pour les autres chasseurs.

- Jedi Interceptor

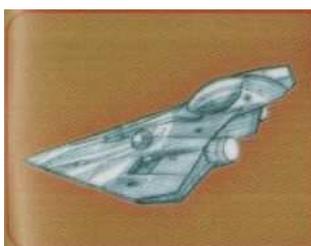
Clone Wars



Chasseur compact conçu pour **tirer** avantage **d'**un pilote utilisant la Force, le Jedi Interceptor est devenu un symbole d'espoir et d'autorité pour les clones des forces de la République. Il utilise un droid astromech comme copilote et à besoin d'un booster d'hyperdrive pour passer en vitesse lumière.

- Jedi Starfighter

Clone Wars



Avant le développement du Jedi Interceptor, c'était le véhicule de reconnaissance le plus performant et choisi par les Chevaliers Jedi. Avec une protection impressionnante et des armes décentes, le Jedi Starfighter a bien servi l'ordre par tous les moyens quand la guerre a éclaté dans toute la galaxie.

- Naboo Starfighter

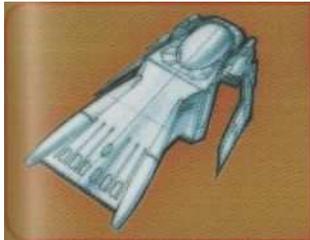
Clone Wars



Le chasseur Royal N-1 de Naboo a servi d'éclaireur et de patrouilleur jusqu'à la bataille de Naboo et la Guerre des Clones où il fut un véritable vaisseau de combat.

- SoroSuub Patrol Fighter

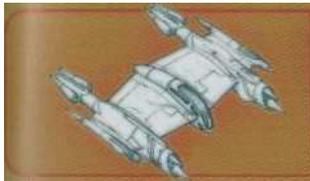
Guerre civile galactique, Nouvelle République.



Ce chasseur de construction sullustéenne a été conçu pour protéger les intérêts de SoroSuub Corporation dans le système Sullust et partout dans la galaxie. Quand Sullust s'est séparé de L'empire et a ouvertement rejoint l'Alliance rebelle, ce vaisseau a été ajouté à l'arsenal rebelle.

- Utapau P-38 Starfighter

Clone Wars



Rude, chasseur équipé d'hyperdrive et utilisé pour défendre la planète éloignée d'Utatau, le P-38 est connu pour son habilité de reconnaissance long-courrier.

- V-Wing Starfighter

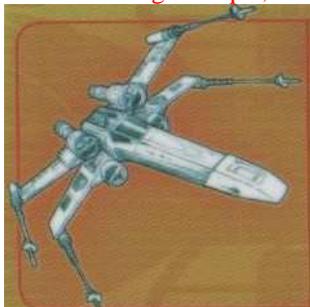
Clone Wars



Chasseur évasif par excellence avec des canons laser pivotants et mortels, le chasseur compact V-Wing a été construit pour la vitesse et la manoeuvrabilité. Un droid astromech accompagne le pilote clone.

- X-Wing Starfighter

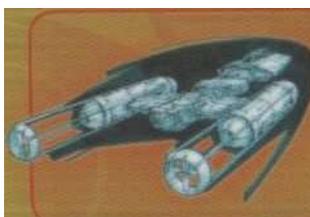
Guerre civile galactique, Nouvelle République.



Le chasseur X-Wing est le porte drapeau de l'Alliance rebelle lors de la Guerre Civile Galactique. Avec son étonnante puissance offensive, ses bonnes capacités défensives en vitesse, son armure, ses boucliers et des moteurs hyperdrives, le X-Wing reste une machine de guerre inégalée. Luke Skywalker et Wedge Antilles étaient parmi les pilotes qui ont le mieux exploité les capacités du X-Wing et aidé à stimuler la Rébellion.

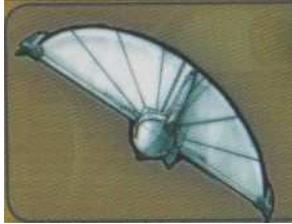
- Y-Wing Starfighter

Guerre civile galactique, Nouvelle République.



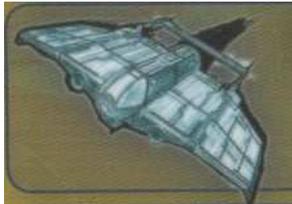
Le rude chasseur Y-Wing n'est pas plus rapide ou « tapageur » que le X-Wing, mais il a bien servi la Rébellion lors de la Guerre Civile Galactique. Avec un équipage de deux hommes et un canon à ion monté à l'arrière, il rivalisait avec les TIE Bomber.

- Asajj Vantress's Starfighter
Clone Wars



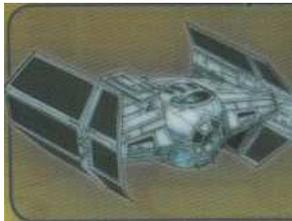
Quand Asajj Ventress devint disciple du comte Dooku, on lui donna un certain nombre de chasseurs geonosians "*fanblade*" pour son usage personnel. Bien protégé et construit pour l'infiltration, le *fanblade* se révèle mortel quand il est piloté par un adepte du côté obscur.

- Cloakshape Fighter
Clone Wars, Galactic Civil War, New Republic



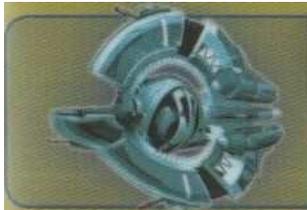
Facilement modifiable et améliorable, l'évasif chasseur CloakShape fut utilisé par les Jedi pendant la Guerre des Clones, et par les pirates, les chasseurs de primes et les milices locales dans les secteurs de la Nouvelle République.

- Darth Vader's Tie Advanced
Galactic Civil War



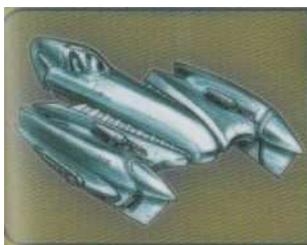
Darth Vader pilota un prototype du TIE Advanced lors de la bataille de Yavin. Son réacteur à ion plus puissant fournit des armes plus puissantes qu'un TIE Fighter standard. Un générateur de bouclier déflecteur le protégea pendant le combat.

- Droid Tri-Fighter
Clone Wars



Conçu avec une intelligence droid avancée, le droid tri-fighter a fourni aux Séparatistes rapidité et agilité : la supériorité spatiale pour ces chasseurs excellent dans le combat rapproché.

- General Grievous's Starfighter
Clone Wars



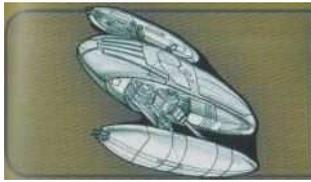
Le général Grievous Seigneur de guerre des séparatistes volait à bord d'un chasseur Bebullab-22 armé de canons laser à recharge rapide. Il prenait son chasseur lors de ses déplacements sans escorte ou quand il voulait participer à une bataille spatiale.

- Geonosian Starfighter
Clone Wars



Surnommé « ailes de bec », ce puissant chasseur de classe *Nantex* protégeait les usines de droid de combat de Geonosis et a été utilisé de nombreuses fois dans des batailles à travers la galaxie.

- Scarab Droid Starfighter
Clone Wars



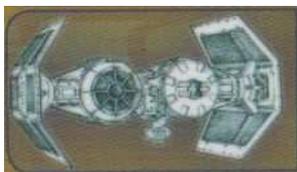
Ce chasseur est un vaisseau d'attaque et d'exploration non piloté utilisé par la Fédération du Commerce pour conquérir des mondes lointains.

- Techno Union Starfighter
Clone Wars



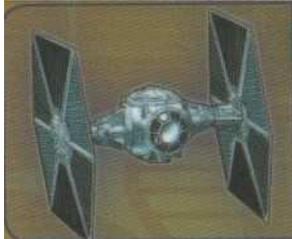
Vaisseau petit et de courte portée destiné à protéger les intérêts séparatistes à travers la galaxie, le Techno Union Starfighter est rapide à produire et relativement facile à piloter.

- TIE Bomber
Galactic Civil War, New Republic



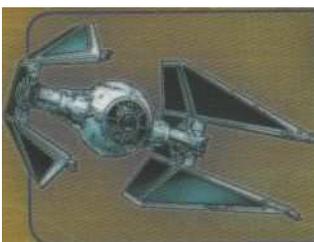
Le bombardier TIE est une version d'assaut lourde du chasseur TIE et procura à l'Empire une arme efficace contre les cibles planétaires et les vaisseaux amiraux.

- TIE Fighter
Galactic Civil War, New Republic



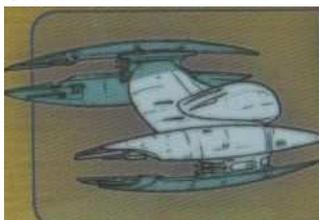
Pour augmenter leur vitesse les chasseurs TIE n'ont ni hyperdrive, ni boucliers déflecteur, ni système de survie. Cette conception lui permet d'être plus rapide et plus manœuvrable. Il est rapide et peu cher à construire, de ce fait l'Empire lâche un nombre impressionnant de ses vaisseaux pour écraser ses ennemis.

- TIE Interceptor
Galactic Civil War, New Republic



Plus rapide que les chasseurs TIE et avec une puissance de feu plus conséquente, le TIE Interceptor a été développé à partir du prototype avancé employé par Darth Vader lors de la bataille de Yavin. L'Empereur rêvait de remplacer tous les modèles de TIE par ce vaisseau. Son rêve tournera cours lors de la bataille d'Endor.

- Vulture Droid Starfighter
Clone Wars



Vaisseau de courte portée avec un cerveau droid programmé pour une attaque à l'unisson avec un essaim de ses homologues, le droid starfighter est rapide et mortel, sans tenir compte de sa propre sécurité ou survivabilité.

Glossaire

Ce glossaire explique les termes du jeu, mais aussi les mots clé qui apparaissent sur les cartes de jeu. Il contient des informations détaillées sur les habilités spéciales, listée par ordre alphabétique.

Un vaisseau utilisant une habilité spéciale est noté comme « ce vaisseau » (« this ship »). Les options de commandant de flotte sont identifié par « command ». Les statistiques des vaisseaux, habilités spéciales et autres termes qui apparaissent sur une carte sont réunis. Les autres termes de jeu ne sont pas listé.

Acting : Le vaisseau actif est le vaisseau qui se trouve actuellement en mouvement, en attaque, ou qui utilise une habilité spéciale ou une option de commandant de flotte. Le joueur actif est le joueur dont la flotte à laquelle le vaisseau appartient.

D'habitude le vaisseau actif est celui qui exécute une action, mais dans des cas comme les options de commandant de flotte ou de certaines capacités spéciales, des vaisseaux peuvent agir en dehors de l'ordre normal de jeu (voir attack roll).

Adjacent : Occupant une case annexe d'un espace (incluant les diagonales).

Ally/allied ship : Vaisseau de la même flotte. Lors d'un combat en équipe, allié inclus les vaisseaux de votre coéquipier.

Advanced Communication Array : Si un vaisseau dans la flotte possède l'habilité spéciale « Advanced Communication Array », le joueur de la flotte peut relancer son dé pour la phase d'initiative (il doit accepter le résultat de la relance).

Assault : Ce chasseur ne peut pas stopper le mouvement des chasseurs ennemis.

Attack : (ship statistic) Bonus du système d'arme du vaisseau à rajouter au lancé d'attaque.

attack : Un vaisseau peut attaquer un ennemi avec tous ses systèmes d'armement, incluant les armes « Point-Defense ».

Attack Formation : (command, class 4) Chaque système d'armement de chaque vaisseau de class 4 gagne un bonus de +2 d'attaque contre les chasseurs ennemis.

attack phase : Les vaisseaux peuvent attaquer uniquement pendant cette phase du round.

attack roll : Le lancé de dé détermine si attaque touche. Lancer un dé de 20 et rajouter l'attaque du système d'armement. Si le résultat après application des bonus est égal ou supérieur à la défense de la cible, l'attaque est un succès et on applique les dommages.

Un 20 naturel au lancé de dé touche toujours. C'est considéré comme un coup critique et on rajoute un point de dommage.

Un 1 naturel au lancé de dé est toujours manqué.

Barrage : (weapon system) Ce système d'arme est une attaque dévastatrice que l'on trouve dans la plupart des vaisseaux amiraux. Son champ de tir est limité aux coté uniquement.

Blaster Cannon : (weapon system)

Bonus : Les bonus sont rajoutés au lancé de dé ou aux statistiques. Un bonus est un nombre avec un signe « + ». La majorité des bonus s'additionnent l'un avec l'autre, mais pas entre eux.

Bounty Hunter : ce vaisseau obtient son bonus lors d'une attaque contre un vaisseau unique.

Broadside : Plusieurs systèmes d'armement peuvent attaquer uniquement les ennemis situés sur les flancs du vaisseau. La zone de tir est aussi large que l'espace du vaisseau sur ce côté et s'étend à travers le réseau stellaire de ce vaisseau.

Buzz Droids : Toutes les cibles touchées par les missiles a concussion de ce vaisseau prennent -1 de pénalité de défense pour le reste du round.

Capital ship : Un vaisseau de classe 1 ou 2 fait parfois référence de façon informelle à un vaisseau amiral.

Class : (ship statistic) La classe d'un vaisseau est un résumé de la taille de celui-ci. Les vaisseaux entrent dans une de quatre classes : 1, 2, 3 et 4. Pendant la phase de mouvement, Un vaisseau peut bouger du nombre de cases égal à sa classe.

Cloak : Ce vaisseau n'est pas arrêté quand il rentre dans une case adjacente d'un vaisseau qui possède un rayon tracteur.

Command : (ship statistic) Ce vaisseau peut influencer les actions de la flotte dans un round. Le commandement indique quelle classe de vaisseau cela influence, certains vaisseaux peuvent influencer plus d'une classe. Certains commandements présents sur les cartes de statistiques sont des marqueurs pour les options de commandement de la flotte. Une fois un marqueur de commandement utilisé, le joueur qui contrôle la flotte ne peut plus l'utiliser pendant le reste de la partie.
Un vaisseau peut utiliser plusieurs marqueurs de commandement dans un round.

Command counter : un vaisseau utilise un ou plusieurs marqueurs de commandement pour sa flotte en choisissant des options de commandement de flotte. Pour employer une option de commandement de flotte, placez un marqueur sur l'espace approprié de la feuille de commandant de flotte. Une fois qu'un marqueur de commandement est dépensé, le contrôleur de la flotte ne peut pas le dépenser à nouveau pendant la bataille.

Concussion Missiles : (weapon system) Ce système d'armement donne un bonus d'attaque de +2 contre les « non-chasseurs ».

Antifighter Targeting : Ce vaisseau à des armes de courte portée supplémentaire contre les chasseurs. On applique un bonus lors d'une attaque contre un classe 4.

critical hit : Ce tir touche des systèmes vitaux et apporte un dommage supplémentaire. Le tir critique arrive lorsqu'un attaquant obtient 20 au lancé un dé (quand le D20 s'arrête sur 20). Le système d'armement qui a fait un tir critique rajoute 1 point de plus en dommage. Regardez la phase d'attaque expliquée précédemment.

Damage : (ship statistic) Les systèmes d'armements des vaisseaux provoquent des dommages si l'attaque est un succès.

damage : Les vaisseaux reçoivent des dommages quand ils sont touchés par une attaque. Les dommages réduisent les points de vie (« Hull ») des vaisseaux affectés. Voir la section « phase de dommage » des règles.

Damage Control : (Command, class 1) retirez 1 point de dommage de chaque classe 1 qui a pris des dommages. Vous pouvez enlever ces dégâts à tout moment, mais un vaisseau qui est en mode « reduce » ne peut pas être rétabli en mode « strength » de cette façon.

damage counter : Chaque point de dégâts infligé à un vaisseau est représenté par un marqueur de dégâts. Les marqueurs de dégâts restent avec la carte de statistique d'un vaisseau jusqu'à ce qu'il devienne réduit ou détruit.

damage phase : Les résultats de dégâts engendrés par l'attaque des vaisseaux sont résolus pendant la phase de dégâts d'un round.

Defense : C'est la capacité d'un vaisseau à éviter d'être touché durant le combat. Si le résultat d'une attaque est égal ou supérieur à la défense du côté du vaisseau attaqué, l'attaque touche et inflige les dégâts qui réduisent la coque du vaisseau ciblé.

destroy/destroyed : Un vaisseau est détruit quand ses points de vie en mode « reduce » (ou le total de ses points de vie si celui-ci n'est pas en mode « reduce ») arrivent à zéro ou plus bas. Retirer les vaisseaux détruits de la grille stellaire.

DR : La plupart des vaisseaux massifs ont des générateurs de boucliers et d'autres multiples systèmes qui permettent de réduire les dommages infligés par les attaques ennemies. Cependant si ce vaisseau prend des dégâts suite à une attaque, réduisez les dégâts par la somme indiquée.

Droid : N'importe quel vaisseau de classe 4 avec le mot "droid" de son nom est traité comme un chasseur droid. Certaines capacités affectent seulement les chasseurs droid (voir Droid control et Jammer).

Droid Control : Des chasseurs droid alliés reçoivent un bonus d'attaque.

droid fighter/starfighter : Un vaisseau de classe 4 avec le mot "droid" dans son nom est souvent mentionnée comme un combattant droid ou un chasseur droid.

Emperor's Will : Ce vaisseau peut donner les dommages reçus par un ennemi non adjacent à un chasseur allié adjacent.

enemy/enemy ship : Les ennemis sont les vaisseaux de la flotte adverse, qui ne sont pas dans la votre ou celle de votre coéquipier.

Energy Torpedoes : (weapon system) le système d'armement de ce vaisseau ne peut pas viser les vaisseaux classes 4.

Evasive : (command class 4) +2 de défense contre une attaque « point-défense » uniquement. Ils ne gagnent pas d'avantage défensif contre les attaques d'autres chasseurs ou des vaisseaux avec l'optimisation "antifighters". Vous devez décider d'utiliser cette option après que l'on déclare une attaque, mais avant que le lancé de dé de l'attaque soit fait.

Evasion : Lorsqu'un vaisseau reçoit des dommages d'une attaque d'un vaisseau non-adjacent, réduire les dommages par le montant indiqué.

face : Les vaisseaux ont quatre faces, avec chacune un niveau de défense : avant, arrière et 2 cotés. Les classes 4 (chasseurs) ont la même défense sur toutes les faces. Pour déterminer la face d'un vaisseau dessinez des diagonales se croisant par son milieu, comme indiqué dans le dessin des règles.

factions : Ce système de catégorie classe les vaisseaux suivant leur allégeance par rapport aux ères de *Star Wars*. Les vaisseaux font partis soit de la faction Dark Side ou Light Side.

fighter/starfighter : un vaisseau de classe 4 fait référence a un chasseur.

Fighter Launch : Un vaisseau qui est capable de lancer des chasseurs a une estimation de lancement de chasseurs, qui est le nombre maximum de vaisseaux de class 4 qu'il peut lancer dans la phase de mouvement d'un round.

fighter pool : Les chasseurs ne sont pas affiliés à un vaisseau spécifique, bien qu'un vaisseau donné puisse lancé un nombre limité de chasseurs par tour.

Les chasseurs de la flotte forment une réserve que le joueur envoie. Les chasseurs détruits ne retournent pas à la réserve; ils sont enlevés du jeu.

fire arc : De nombreux vaisseaux équipés de ce système d'arme peuvent attaquer les ennemis dans toutes les directions. Certains, cependant, sont limités au tir dans une direction donnée.

fleet : Un groupe de vaisseaux combattant pour un joueur dans une bataille.

Fleet Commander Option : certains vaisseaux peuvent affecter la bataille, particulièrement leurs alliés, avec des options de commandement de flotte. De tels vaisseaux fournissent les marqueurs de commandement que le contrôleur de leur flotte peut employer pour des effets spéciaux. Les joueurs dépensent des marqueurs de commandement pour choisir des options de commandement de flotte, plaçant les marqueurs dans les espaces appropriés de la feuille de commandement de flotte.

Un commandement de flotte donne une option qui affecte tous les vaisseaux d'une classe. Vous pouvez assigner plusieurs marqueurs de commandement pendant un round, parmi une ou plusieurs classes. Vous ne pouvez jamais assigner plusieurs fois le même effet de commandement dans un tour. Un seul vaisseau peut bénéficier de plusieurs options de commandement de flotte simultanément.

Fly Casual : (command, class 3) quand un vaisseau de class 3 serait touché par une attaque, cette attaque est à la place traitée comme raté. Cette option de commandant de flotte affecte seulement un coup éventuel contre un vaisseau. Vous pouvez décider d'employer cette option après avoir vu le résultat du jet de l'attaque.

Force Sense : Les vaisseaux ennemis prennent -1 de pénalité sur les défenses de tous les cotés s'ils sont adjacents a ce vaisseau.

Frontal Battery : (weapon system) Ce système d'arme à un arc de tir limité à la face avant uniquement.

Full strength : Un vaisseau qui n'a pas pris assez de dégâts pour devenir réduit est à la pleine force. Quelques vaisseaux ne peuvent pas devenir réduit; ils restent à la pleine force jusqu'à ce qu'ils soient détruits

Hull : (ship statistic) Une mesure du nombre de dégâts qu'un vaisseau prend avant de passer en mode « reduce » ou d'être détruit. Un vaisseau « full-strength » qui prend plus de points de dégâts que le premier nombre est réduit. Un vaisseau réduit (ou un vaisseau qui ne peut pas devenir réduit) dont la résistance de la coque baisse à 0 est détruit.

Immediate/immediatly : Une action immédiate a lieu immédiatement dans des circonstances particulières, même si ce n'est pas le tour du vaisseau ou la phase normale pour une telle action. Cette action peut interrompre

d'autres actions, entrant en vigueur juste avant s'ils le faut. Si des actions immédiates multiples ont lieu en même temps, le joueur agissant prend n'importe quelles actions immédiates, venant du joueur de gauche et ainsi de suite.

In a square : Un vaisseau s'arrête dans une case ou un ensemble de case si aucune n'est occupée. Les classes 3 et 4 occupent 1 case, les classes 2 occupent l'espace de 2 cases de cotés et les classes 1 occupent 3 cases de coté (NDLA : après rectification sur le forum WOTC, les classes 1 n'occupent que 2 cases de coté.).

Incoming Fighters : (command, class 3) les vaisseaux de class 3 peuvent attaquer des vaisseaux de class 4 (chasseurs) à 2 cases.

Infinite : ce chasseur revient à la réserve de chasseur au lieu d'être l'enlever du jeu quand il est détruit. Ceci représente des hordes bon marché, facilement remplaçables.

Initiative check : Un lancé de dé détermine qui commence en premier. Chaque joueur lance un dé de 20, et le joueur avec le plus fort résultat choisit qui commence.

Initiative phase : Les joueurs effectuent leur lancé d'initiative durant cette phase.

Interceptor : ce chasseur peut bouger librement près des chasseurs ennemis qui n'ont pas interceptor. D'autres combattants avec interceptor arrêtent son mouvement normalement.

Interdict : les flottes ennemies perdent automatiquement l'initiative dans le premier tour de la bataille. (On ne laisse pas l'initiative malgré une relance.) En outre, tous les transports (des ennemis et des alliés eux même) ne peuvent lancer que la moitié du nombre maximum de chasseurs normalement autorisé (arrondi vers le haut) tant que ce vaisseau est dans le jeu. Ceci représente le blocage de l'arrivée des chasseurs capables d'hyperespace.

Ion cannon : (weapon system) ce système d'arme obtient un bonus de +1 de dommage contre les vaisseaux ennemis en « full-strength ».

Jammer : ce vaisseau obtient le bonus indiquée pour attaquer contre des chasseurs droid.

Jedi Command : les chasseurs alliés adjacents obtiennent le bonus indiquée pour attaquer.

Jedi Evasion : toutes les fois que ce vaisseau prend des dommages d'une attaque, réduisez les dommages reçu par la quantité indiquée.

Laser Cannon : (weapon system)

Launch : Les chasseurs (vaisseaux de classe 4) ne peuvent pas rentrer dans la grille stellaire par leurs propres moyens, ils doivent être lancé a partir de plus gros vaisseaux. Un vaisseau peut lancer des chasseurs à la fin de sa phase de mouvement, dans la limite indiquée par son estimation de lancement de chasseurs.

Long-range Bombardement : (command, class 4) ce chasseur peut attaquer les class 3 ou les plus grands vaisseaux (nonfighters) à 2 cases, les dommages sont réduits de moitié.

Long-Range Bomber : ce chasseur peut employer le système d'arme indiqué pour attaquer les class 3 ou les plus grands vaisseaux (nonfighters) à 2 cases, divisant par deux les dommages de l'arme.

Move/movement : Un vaisseau peut bouger du nombre de cases correspondant à sa classe.

Move phase : Les vaisseaux peuvent bouger uniquement lors de cette phase.

Nonfighter : Les vaisseaux de classe 1, 2 et 3 sont considérés comme des « nonfigters » dans le livre des règles.

Opponent : Le joueur contre lequel vous jouez.

phase : Partie d'un round. Un round a quatre phase : initiative, mouvement, attaque et dommage. Un vaisseau peut bouger uniquement lors de la phase de mouvement et attaquer uniquement dans la phase d'attaque. Les effets des dommages sont résolus dans la phase de dommages.

Point-defense/PD: (ship statistic) les vaisseaux capitaux ont des systèmes d'arme spéciaux et à courte portée pour traité les starfighters qui deviennent trop proche. La valeur de point de défense est son bonus d'attaque contre des vaisseaux de class 4. Seuls les chasseurs adjacents peuvent êtres attaqués par cette arme faisant 1 point de dommages sur un coup.

range : Parfois un système d'arme, une capacité spéciale, ou une option de commandement de flotte fonctionnent seulement dans une distance inscrite. C'est la distance entre la case de l'attaquant et la case du défenseur, en comptant la case du défenseur. Les diagonales comptent comme 1 case.

Power to Engines: (command, class 2) les vaisseaux de class 2 peuvent se déplacer diagonalement pendant la phase du mouvement de ce tour.

Power to Shields: (command class 1) les vaisseaux de class 1 obtiennent un bonus de +2 à la défense sur tous les cotés. Vous devez décider si vous employez cette option après qu'une attaque soit déclarée mais avant que le jet d'attaque soit fait.

Power to Shields, Front: (command class 2) chaque vaisseaux de class 2 obtiennent un bonus de +2 à la défense sur la face avant. Vous devez décider si vous employez cette option après qu'une attaque soit déclarée mais avant que le jet d'attaque soit fait.

Power to Weapons: (command, class 1) chaque système d'arme de chaque vaisseau de class 1 obtient un bonus de +1 en dommage pendant cette phase d'attaque. Vous devez décider si vous employez cette option après qu'une attaque soit déclarée mais avant que le jet d'attaque soit fait.

Proton Barrage: (weapon system) ce système d'arme est une attaque de missiles dévastatrice. Son arc du feu est limité au flanc seulement. Le barrage de proton ne peut pas viser des vaisseaux de class 4.

Proton Torpedoes: (weapon system) ce système d'arme ne peut pas viser des vaisseaux de class 4.

reduced : Beaucoup de vaisseaux sont capables de continuer à se battre après la prise de dégâts sérieux, mais perdent une certaine efficacité de combat. Ceci est représenté par le retournement de la carte de statistique du coté « reduce ». Voir la résolution des dommages dans les règles. Un vaisseau réduit a des systèmes d'arme en moins disponibles et une évaluation de coque inférieure. Un vaisseau réduit qui prend des dégâts égaux à son « Hull » est détruit.

Quelques vaisseaux ne deviennent pas réduits. Ils sont détruits quand ils prennent les dégâts qui égalent ou excèdent leur évaluation de Coque.

Round : Une bataille de vaisseaux est jouée par rounds. Au début d'un round, pendant la phase initiale, les joueurs font leur lancer d'initiative. Ensuite chaque joueur bouge puis attaque avec son ou ses vaisseaux. Quand toutes les phases sont complètes, le round prend fin et un nouveau commence.

Rounding : Les effets qui partagent en deux les dégâts, le mouvement, la défense, et ainsi de suite donne toujours un nombre entier au plus proche.

Scramble fighters: (command, class 2) chaque vaisseau de class 2 avec « fighter launch » peut lancer 1 chasseur additionnel ce tour. Ces chasseurs supplémentaires sont lancés à la fin de la phase de mouvement avec les autres.

Sismic mines: ce vaisseau déploie des mines sismique pour endommager des chasseurs adjacents. Il obtient une estimation de point-défense de +4.

Sensor array : ce vaisseau fournit la sonde et des données d'optimisation à son escorte de chasseur. Tous les chasseurs alliés adjacents obtiennent le bonus indiqué pour attaquer.

Ship : Un vaisseau seul est représenté par une figurine unique. Certains vaisseaux sont uniques, comme le X-Wing de Luke Skywalker. D'autres sont les vaisseaux d'une certaine sorte et ont des noms descriptifs, comme l'Impérial Star Destroyer.

Sith command: les chasseurs alliés adjacents obtiennent le bonus indiquée pour attaquer.

Space : La case ou les cases occupées par un vaisseau. Un vaisseau de classe 3 ou 4 occupe une case. Un vaisseau de classe 1 et 2 occupe 4 cases. (NDLA : après rectification sur le forum WOTC, les classes 1 n'occupent que 4 cases au lieu de 9).

Spine : Certains systèmes d'armes ne peuvent attaquer les ennemis uniquement que sur l'avant et l'arrière du vaisseau. Le « spine » correspond à l'espace formé par la largeur du vaisseau et qui s'étend sur toute la grille stellaire depuis l'avant ou l'arrière du vaisseau.

Stacking : En général, les effets produits par des habilités spéciales, options de commandement de flotte, et certains systèmes d'armes *stack* (sont cumulatif) avec d'autres. Par exemple, le Faucon Millenium à antifighter targeting +7, il gagne un bonus de +7 lorsqu'il attaque des chasseurs ennemis, et l'option target fighters donne

un bonus de +4 contre les chasseurs adjacents. Donc, si le Faucon Millenium regroupe les conditions pour le target fighters, il obtient un bonus total de +11 en attaque contre les chasseurs adjacents.

Stellar grid : La carte de jeu où à lieu la guerre des vaisseaux.

Target : Un vaisseau ennemi choisi pour l'attaque, l'habileté spéciale, ou l'option de commandement de flotte. La case elle-même ne peut pas être prise pour cible.

Target Fighters : (Command, class 3) Les vaisseaux de classe 3 obtiennent un bonus de +3 en attaque contre les chasseurs (les vaisseaux de classe 4) uniquement lors de ce round.

Tractor Beams : Ce vaisseau bloque le mouvement des non-chasseurs, beaucoup comme les chasseurs bloquent des chasseurs ennemis. Les vaisseaux ennemis non –chasseur de la même classe ou d'une classe inférieure doivent stopper leur mouvement lorsqu'ils rentrent dans une case adjacente de ce vaisseau. Par exemple, un vaisseau de classe 2 avec un rayon tracteur arrête les mouvements des ennemis de classe 2 et 3.

Turbolasers : (weapon system)

Unique : Ce vaisseau est unique et a un nom spécifique comme le « faucon Millenium ». Vous ne pouvez pas avoir plus d'un vaisseau unique avec le même nom dans votre flotte.

Différentes versions du même vaisseau sont indiqué avec des noms différents, Mais tous comptent comme ce vaisseau pour les buts de cette capacité. Par exemple, le Slave 1 de Boba Fett et le Slave I de Jango Fett comptent pour le Slave I. Où il y a la possibilité de confusion, le texte de la carte spécifie le nom du vaisseau qui compte.

Weapon system : Un vaisseau a un ou plusieurs systèmes d'armement. Chaque système a son taux d'attaque et ses dommages. Un vaisseau peut attaquer avec tout ses systèmes d'armes durant une phase d'attaque. Le système de « Point-defense » est une exception, voir les règles qui lui sont liées.

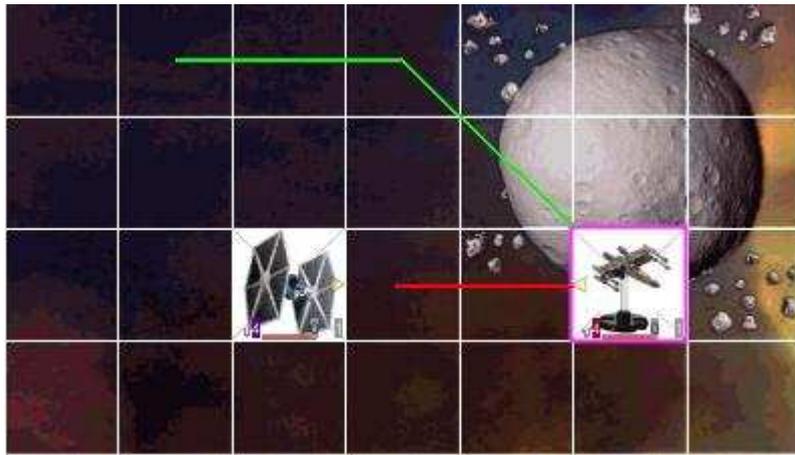
Zone of control : Des chasseurs ennemis ne peuvent pas se déplacer dans les cases adjacentes à un vaisseau de classe 4. Ces cases sont parfois décrites d'une façon informelle comme la zone de contrôle du vaisseau.

Points de Règles

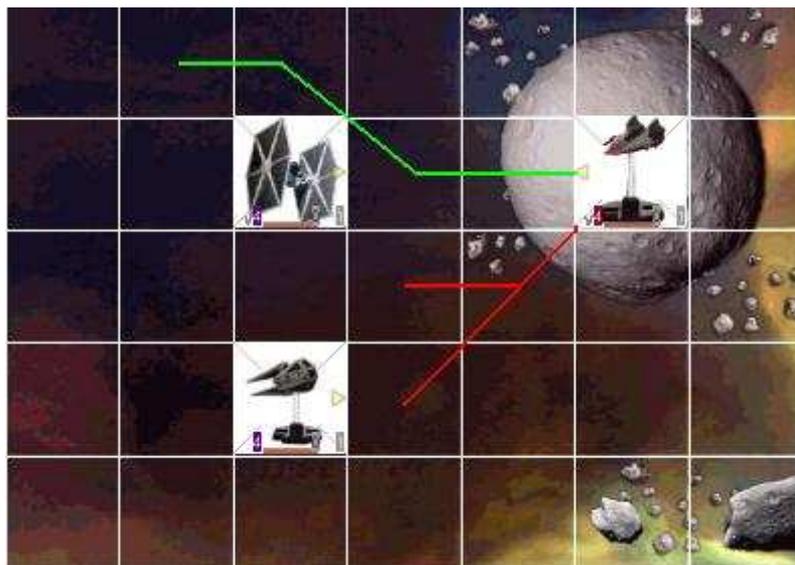
Cette section est juste là pour donner des exemples sur des points de règles dont il y a beaucoup de questions sur le forum : <http://minis.aceboard.fr/i-37815.htm>

1. Les mouvements des classes 4.

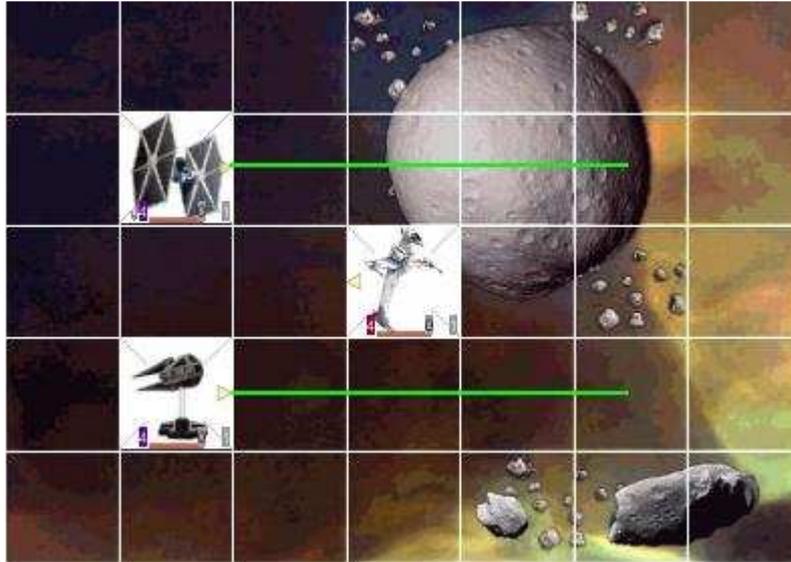
- Un vaisseau de classe 4 peut se déplacer de 4 cases mais doit s'arrêter s'il passe sur une case adjacente d'un autre classe 4 ennemi.



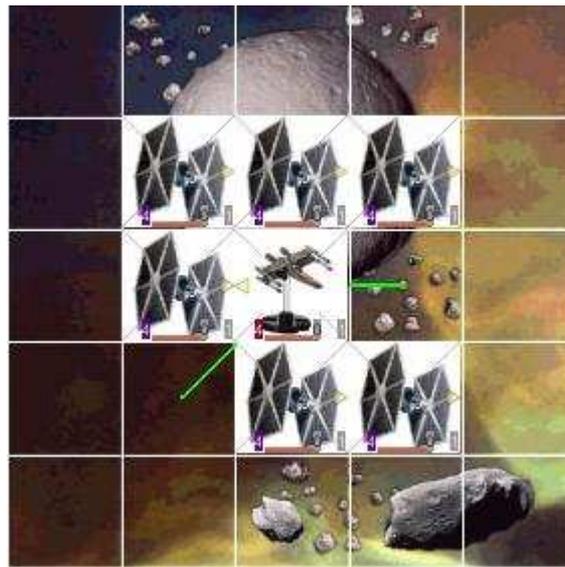
- Si le classe 4 possède « interceptor » il peut se déplacer le long des autres classe 4 sauf si celui-ci possède aussi « interceptor ». Dans ce cas la A-Wing et l'Interceptor possèdent tout les deux l'option mais pas le Tie Fighter.



- Si un classe 4 à l'option « assault » il ne stoppe aucun autre vaisseau de classe 4. Dans ce cas le B-Wing possède « assault » et donc le Tie Fighter et l'Interceptor peuvent se déplacer a coté de lui sans devoir stopper leur mouvement.



- Dans le cas où un vaisseau se trouve adjacent à d'autres vaisseaux ennemis dès le début du tour celui-ci peut se déplacer mais devra stopper sont mouvement dès qu'il est adjacent.



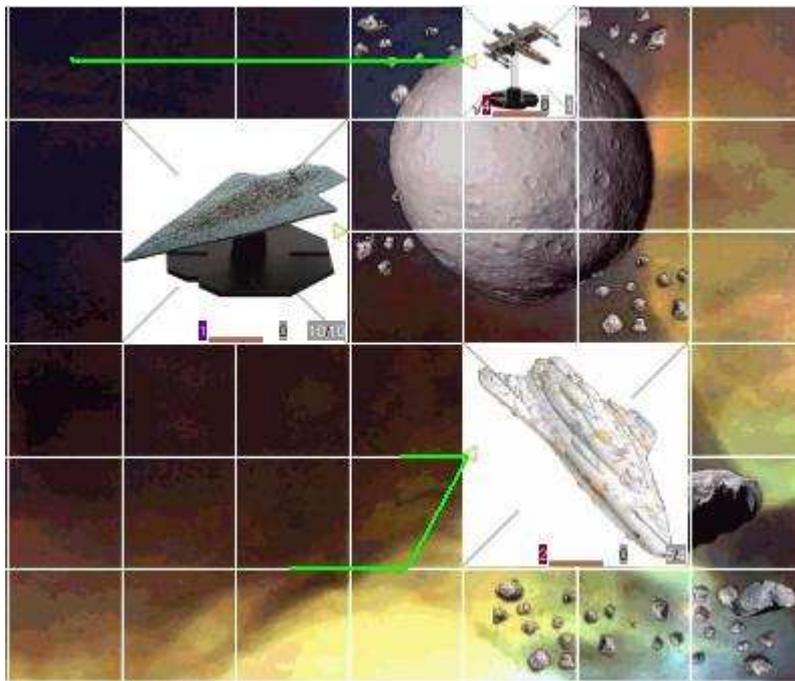
Dans ce cas le X-Wing peut se déplacer sur les une des deux cases libre mais devra aussitôt stopper son mouvement car il redevient adjacent à un ennemi.

2. Tractor Beam.

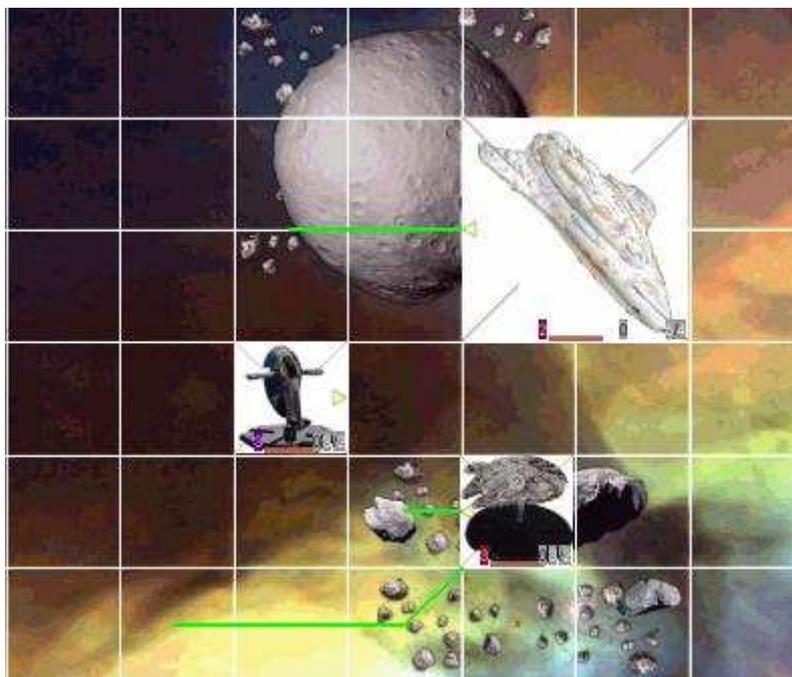
Vous pouvez trouver cette option sur des vaisseaux de classe 1, 2 et 3.

Tractor Beam permet d'arrêter dans leur déplacement des vaisseaux de classe équivalente ou inférieure mais pas les vaisseaux de classe 4.

- Dans ce cas, le *X-Wing* peut longer l'*Executor* sans être arrêté mais le *MC80* devra soit stopper son mouvement dès qu'il est adjacent ou alors descendre d'un cran puis avancer.



- Ici seul le *Slave One* possède l'option « Tractor Beam ». Le *MC80* peut se déplacer le long du *Slave One* car il lui est supérieur en classe. Mais le *Falcon Millennium* qui est de classe équivalente devra stopper son mouvement ou éviter les cases adjacentes.



Si le *Falcon Millennium* se trouve adjacent au *Slave One* au début d'un tour il pourra se déplacer mais devra stopper son mouvement s'il se retrouve de nouveau adjacent à un vaisseau possédant « Tractor Beam ».

Merci à Obi-fred, Snotling, JLP, Durge et The Phantom Menace pour leurs vérifications, corrections, aides, etc ... qui ont permis à cette traduction de voir le jour.