X-WING - FAQ 4.4.1 / 22-01-18
(DOCUMENT NON OFFICIEL)

Ce document n'est qu'une traduction personnelle de la FAQ proposée par FFG US, associé à la dernière FAQ mise en ligne par FFG France, et il n'existe qu'à titre temporaire jusqu'à ce que FFG France produise et fournisse sa propre version. En conséquence, seule la version officielle mise à disposition par FFG US et FFG France fait foi.

Ce document est destiné à un usage purement gratuit et récréatif et il ne doit en aucun cas être commercialisé.

Tous les changements depuis la dernière version fournie par FFG US et FFG France sont en rouge.

****

Section 1: ERRATA

Cette section détaille les changements officiels qui affectent les règles et les cartes.

LIVRE DE RÈGLES (PAGE 8)

Les règles d'exécution d'une action de tonneau près d'un obstacle sont incomplètes. La première phrase du dernier paragraphe de la colonne de gauche devrait dire :

« Un vaisseau ne peut pas faire de tonneau si cela amène son socle à chevaucher un autre vaisseau ou un marqueur d'obstacle, ou si le gabarit de manœuvre chevauche un marqueur d'obstacle. »

LIVRE DE RÈGLES (PAGE 9)

Le premier paragraphe de la section « Phase de combat » devrait dire :

« Au cours de cette phase, chaque vaisseau peut porter une attaque à un appareil ennemi. Pour effectuer une attaque, les joueurs résolvent dans l'ordre les étapes suivantes, en commençant par le vaisseau qui a la valeur de pilotage la plus élevée. »

LIVRE DE RÈGLES (PAGE 20)

La condition de l'attaque bloquée (« gênée » à partir de la seconde impression du jeu) est incorrecte dans la première impression du livre de règles. Le second paragraphe de la section « Attaquer au travers d'obstacles » de la page 20 devrait être :

« Quand vous mesurez la portée en combat, si le **bord** de la règle des portées **séparant les points les plus proches de deux vaisseaux et situé dans l'arc de tir de l'attaquant** chevauche un marqueur d'obstacle, l'attaque est GÊNÉE. »

Exemple d'attaque au travers d'obstacles :

Le joueur rebelle trace une ligne droite entre les points les plus proches de son vaisseau et de chacun des chasseurs TIE adverses pour voir si son attaque peut être gênée par l'astéroïde.

1. La ligne coupe l'astéroïde. Si le Pilote débutant attaque le Pilote de l'escadron Obsidian à ce tour, alors l'attaque est gênée.
2. La ligne ne coupe pas l'astéroïde. Si le Pilote débutant attaque le Pilote de l'académie ce à tour, alors l'attaque n'est pas gênée.

LIVRET DE RÈGLES DU C-ROC

À la page 2, dans la section Règles Spéciales/Vaisseau croiseur C-ROC, la seconde phrase devrait dire :

Le marqueur de vaisseau est divisé en deux moitiés (ou sections) par l'arc de tir. Le socle avant et la partie ombrée du marqueur de vaisseau correspondant à son arc de tire principal constituent la **proue**. Le socle arrière et la partie non ombrée du marqueur constituent la **poupe**.

CARTE DE RÉFÉRENCE D'ACCÉLÉRATION

La dernière phrase de cette carte devrait dire :

« Un vaisseau ne peut pas accélérer si cela amène son socle à chevaucher celui d'un autre vaisseau ou un marqueur d'obstacle, ou si le gabarit de manœuvre chevauche un marqueur d'obstacle. »

CARTE DE RÉFÉRENCE DE DÉSOCCULTATION"

La carte devrait dire devrait dire :

Au début de la phase d'Activation, après que les joueurs ont résolu toutes les autres capacités qui se déclenchent au début de la phase d'activation, chaque vaisseau peut dépenser un marqueur d'occultation pour se **désocculter**, en commençant par le vaisseau ayant la valeur de pilotage la moins élevée (départageant les égalités avec l'initiative). Quand un vaisseau se désocculte, il doit choisir **un** des effets suivants :

- Effectuer un tonneau avec le gabarit de manœuvre [↑2]
- Effectuer une accélération avec le gabarit de manœuvre [↑2]

Se désocculter n'est ni une action ni une manœuvre, et un vaisseau peut se désocculter s'il a un marqueur de Stress.

Un vaisseau ne peut pas se désocculter si cela l'amène à chevaucher un autre vaisseau ou un marqueur d'obstacle, ou si cela amène le gabarit de manœuvre à chevaucher un marqueur d'obstacle.

Après que toutes les désoccultations ont été résolues, la phase d'activation se poursuit tout à fait normalement.

CARTES DE RÉFÉRENCE DE MARQUEURS DE BOMBES #4, #6

L'entrée "Marqueur de mines groupées" devrait dire :

- **Marqueur de mines groupées :** quand un de ces marqueurs de bombe explose, le vaisseau qui l'a traversé ou chevauché lance 2 dés d'attaque et subit 1 dégât pour chaque Touche ou Critique obtenu. Ensuite, défaussez ce marqueur.

CARTE DE RÉFÉRENCE DE RAYON TRACTEUR

Un vaisseau auquel est assigné au moins un marqueur de rayon tracteur doit observer des règles bien précises au cours des phases suivantes :

- **Phase de combat :** la valeur d'agilité du vaisseau est réduite de 1 par marqueur de rayon tracteur, jusqu'à un minimum de 0.
- **Phase de dénouement :** Retirez tous les marqueurs de rayon tracteur du vaisseau.

Lorsqu'un **petit** vaisseau reçoit un marqueur de rayon tracteur pour la première fois du tour, le joueur **adverse** peut choisir un des effets suivants :

- Effectuer un tonneau en utilisant le gabarit de manœuvre [↑1]. Le joueur **adverse** choisit la direction du tonneau et la position finale du vaisseau.
- Effectuer une accélération en utilisant le gabarit de manœuvre [↑1].

Ce n'est ni une action ni une manœuvre, et cela peut amener le vaisseau à chevaucher des obstacles (mais pas d'autres vaisseaux). Le vaisseau subit l'effet de tout obstacle qu'il chevauche.

LIVRET DE RÈGLES (OBSTACLES, PAGE 14)

Le paragraphe suivant doit être ajouté après le troisième paragraphe de l'entrée « Obstacles » :

"Après que le socle d'un vaisseau ou qu'un gabarit de manœuvre a chevauché un obstacle, et que ce chevauchement n'est pas le résultat de l'exécution d'une manœuvre, il subit un effet qui dépend du type d'obstacle :

- **Astéroïde :** le vaisseau lance 1 dé d'attaque. Sur un résultat Touche, il subit un dégât. Sur un résultat Critique, il subit un dégât critique. Quand un vaisseau chevauche un astéroïde, il ne peut pas effectuer d'attaques.
- **Nuage de débris :** le vaisseau reçoit un marqueur de stress. Puis il lance 1 dé d'attaque. Sur un résultat Critique, il subit un dégât critique.

LIVRE DE RÈGLES (STRESS, PAGE 18)

Le premier point de l'entrée « Stress » devrait dire :

• Un vaisseau peut se voir assigner plusieurs marqueurs de stress.

Le quatrième point de l'entrée « Stress » devrait dire :

• Un vaisseau victime du stress ne peut pas exécuter de manœuvres rouges ni effectuer d'actions. Si un vaisseau victime du stress révèle une manœuvre

rouge (et ne peut pas utiliser un effet de jeu pour modifier son cadran ou exécuter une manœuvre non rouge à la place), son propriétaire déplace le vaisseau comme s'il s'agissait d'une manœuvre blanche [↑2] à la place. La vitesse, la direction et la difficulté de cette manœuvre ne peuvent pas être modifiées.

LIVRET DE RÈGLES (RÈGLE DES ATTAQUES SIMULTANÉES, PAGE 17)

Cette entrée devrait dire :

« Durant la phase de combat, tous les vaisseaux ayant la même valeur de pilotage que le vaisseau actif ont la possibilité d'attaquer avant d'être détruits. Si un vaisseau qui a la même valeur de pilotage que le vaisseau actif est censé être détruit mais qu'il n'a pas encore été activé au cours de la phase de combat, il n'est pas détruit. Il conserve ses cartes de dégâts, continue de fonctionner tout à fait normalement et subit tout effet de ses cartes de dégâts. Après avoir été activé lors de la phase de combat, il est détruit et retiré de la zone de jeu.

• Le vaisseau est retiré après avoir été activé, même s'il n'avait aucune cible valide à attaquer.

• Tant que la règle des attaques simultanées retient un vaisseau dans la zone de jeu, ses capacités et cartes de dégâts restent actives.
• Une fois qu'un vaisseau a été activé lors de la phase de combat, il peut résoudre toute capacité se déclenchant après avoir effectué une attaque, puis il est détruit. »

CARTES D'AMÉLIORATION :

AS DE L'ESPACE

Cette carte devrait dire :

« **ACTION** : effectuez une action de tonneau gratuite. Si vous n'avez pas l'icône d'action Tonneau, recevez 1 marqueur de Stress.

Ensuite, vous pouvez retirer 1 acquisition de cible ennemie de votre vaisseau. »

ASTROMECH RÉCUPÉRÉ

Cette carte devrait dire :

''Quand vous recevez une carte de Dégât face visible avec le trait **Vaisseau**, vous pouvez immédiatement la défausser (avant d'en résoudre son effet). Ensuite, défaussez cette carte d'Amélioration."

AUTOPROPULSEURS

Cette carte devrait dire :

''Quand vous défendez, si vous êtes dans l'arc de tir de l'attaquant au-delà de la portée 2 ou en dehors de l'arc de tir de l'attaquant, vous pouvez changer 1 de vos résultats vierges en résultat Évasion. Vous ne pouvez vous équiper de cette carte que si vous avez l'icône d'action Accélération."

CÂBLÉ

Cette carte devrait avoir comme titre Galvanisé au lieu de Câblé.

CANONNIER & LUKE SKYWALKER

La première phrase de ces deux cartes devrait dire :

« Après avoir effectué une attaque qui ne touche pas, vous pouvez effectuer immédiatement une attaque d'arme principale. »

CASSE-COU

Cette carte devrait dire :

« **ACTION**: Exécutez une manœuvre blanche [Virage serré à gauche 1] ou [Virage serré à droite 1]. Ensuite, recevez un marqueur de Stress. Ensuite, si vous n'avez pas l'icône d'action Accélération, lancez 2 dés d'attaque et subissez les dégâts Touché et Critique obtenus »

CHEF-D'ŒUVRE DE SABINE

Les traits de ces cartes devraient être :
Chasseur TIE uniquement. Rebelle uniquement. Titre.

CORRECTEUR DE PRÉCISION

Cette carte devrait dire:

« Quand vous attaquez, durant l'étape « Modifier les dés d'attaque », vous pouvez annuler tous vos résultats de dés. Ensuite, vous pouvez ajouter 2 résultats Touché à votre jet.

Vos dés ne peuvent pas être modifiés à nouveau lors de cette attaque. »

DÉFLECTEURS RENFORCÉS

La première phrase devrait dire :

« Après avoir défendu, si vous avez subi un total d'au moins 3 dégâts normaux et/ou critiques durant cette attaque, récupérez 1 bouclier (jusqu'à votre valeur de boucliers). »

EMPEREUR PALPATINE

La carte devrait dire :

"Impérial uniquement

Une fois par tour, avant qu'un vaisseau allié ne lance ses dés, vous pouvez annoncer un résultat de dé. Après le jet de dés, vous devez échanger un de vos résultats obtenus contre le résultat annoncé. Ce résultat de dé ne peut pas être modifié à nouveau."

"GÉNIE"

Cette carte devrait dire :

"Après avoir révélé et exécuté une manœuvre, si vous ne chevauchez pas un vaisseau, vous pouvez défausser 1 de vos cartes d'Amélioration [Bombe] équipées sans le trait "Action :" pour larguer le jeton de bombe correspondant."

INTERCEPTEUR "SCYK LOURD"

Le texte de cette carte doit être suivi par :

« Augmentez votre valeur de coque de 1. »

IG-2000

Le texte de cette carte devrait être précédé par :
« Racailles uniquement. »

LIEN ATTANNI

Le texte de cette carte devrait être précédée par :
« Limité à 2 par escadron. »

LOUP SOLITAIRE

Cette carte devrait dire :

« Quand vous attaquez ou défendez, s'il n'y a pas d'autres vaisseaux alliés à portée 1-2, vous pouvez relancer 1 de vos résultats vierges. »

MASL AVANCÉ

Cette carte devrait dire :

"Après avoir effectué une action de MASL, si vous ne chevauchez pas d'obstacle ou un autre vaisseau, vous pouvez effectuer une action de votre barre d'action gratuitement."

MINE DE PROXIMITÉ

Cette carte devrait dire :

« **ACTION** : défaussez cette carte pour **larguer** 1 marqueur de mines de proximité. Quand le socle ou un gabarit de manœuvre d'un vaisseau chevauche ce marqueur, ce marqueur **explose**. »

OFFICIER DE LA FLOTTE

Cette carte devrait dire :

« **ACTION**: choisissez jusqu'à 2 vaisseaux alliés situés intégralement à portée 1-2 et assignez 1 marqueur de concentration à chacun d'eux.

Ensuite, recevez 1 marqueur de stress. »

RESTER EN LIGNE
Cette carte devrait dire :

« Quand vous révélez une manœuvre, vous pouvez tourner votre cadran sur une autre manœuvre ayant la même vitesse. Traitez votre manœuvre comme une manœuvre rouge. »

TACTICIEN
Le texte de cette carte devrait être précédé du mot-clé : « *Limité* ».

TACTIQUE DE NUÉE
Cette carte devrait dire :

« Au début de la phase de Combat, vous pouvez choisir 1 vaisseau allié à Portée 1.

Jusqu'à la fin de cette phase, considérez la valeur de pilotage du vaisseau choisi est égale à la vôtre. »

TIE /x7
La seconde phrase devrait dire :

« Après avoir exécuté une manœuvre de vitesse 3, 4 ou 5, si vous n'avez pas chevauché un obstacle ou un vaisseau, vous pouvez effectuer une action d'évasion gratuite »

TIREUR D'ÉLITE
Le texte de cette carte doit être précédé par :

« *Petit vaisseau uniquement.* »

TIREUR HORS PAIR
Cette carte devrait dire :

« Quand vous attaquez un vaisseau situé dans votre arc de tir, au début de l'étape « Comparer les résultats », vous pouvez défausser cette carte pour annuler 1 des résultats Esquive du défenseur. »

ZUCKUSS
Cette carte devrait dire :

« *Racailles uniquement*

Quand vous attaquez, si vous n'êtes pas sous l'effet du stress, vous pouvez recevoir n'importe quel nombre de marqueurs de stress pour choisir autant de dés de défense. Le défenseur doit relancer ces dés. »

CARTES DE VAISSEAU :

BIGGS DARKLIGHTER
Cette carte devrait dire :

« Une fois par partie, au début de la phase de Combat, vous pouvez choisir, jusqu'à la fin du tour, d'autres vaisseaux alliés à portée 1 qui ne peuvent pas être ciblés par des attaques si l'attaquant peut vous ciblez à leur place. »

MANAROO
Cette carte devrait dire :

« Au début de la phase de Combat, vous pouvez assigner tous les marqueurs de concentration, d'évasion et d'acquisition de cible qui vous sont assignés à un autre vaisseau allié à portée 1. »

WAMPA
Cette carte devrait dire :

« Quand vous attaquez, au début de l'étape « Comparer les résultats », vous pouvez annuler le résultat de tous les dés. Si vous annulez au moins un résultat Critique, assignez une carte de dégât face cachée au défenseur. »

TYPES DE VAISSEAU :

JUMPMASTER 5000
Les bandeaux d'amélioration perdent 2 icônes [Missile] et 1 icône [Astromech Trafiqué].

Section 2: CLARIFICATIONS DES RÈGLES

Cette section détaille de nouvelles règles publiées dans différentes extensions.

NOMS UNIQUES
Certains paquets d'extension incluent des cartes de vaisseau et des cartes d'amélioration avec noms uniques, que l'on reconnaît à la puce [•] située à gauche du nom de la carte. Comme d'habitude, un joueur ne peut pas aligner plusieurs cartes portant le même nom unique, même s'il s'agit de différents types de cartes.

TOURELLE D'ARME PRINCIPALE
Certains vaisseaux (comme le *Faucon Millenium*) ont une tourelle pour arme principale. Chaque carte de vaisseau affiche donc l'icône de **TOURELLE D'ARME PRINCIPALE**, et une flèche rouge circulaire figure sur les marqueurs de vaisseau en guise de rappel.

Quand il attaque avec une tourelle d'arme principale, un vaisseau peut viser un appareil ennemi **situé ou non dans son arc de tir**. Quand il attaque avec une arme secondaire, le vaisseau doit néanmoins viser un appareil situé dans son arc de tir, comme de coutume (sauf mention contraire sur la carte d'amélioration).

ARC DE TIR AUXILIAIRE
Certains vaisseaux (comme le Slave I) ont un **ARC DE TIR AUXILIAIRE** identifié par des lignes pointillées sur leur marqueur. Sur leur carte est aussi imprimée une icône d'arme principale unique. Quand il attaque avec son arme principale, un vaisseau possédant cette icône peut attaquer un appareil ennemi situé à portée 1-3 et dans son **arc de tir normal ou auxiliaire**.

Quand il attaque avec une arme secondaire, le vaisseau doit néanmoins viser un appareil ennemi situé dans son arc de tir normal (sauf mention contraire sur la carte d'amélioration).

LA MANŒUVRE [■0]
Le cadran de manœuvres de certains vaisseaux (comme la navette de classe Lambda) propose la manœuvre [■0]. La vitesse de cette manœuvre est égale à zéro et sa direction est **stationnaire**, comme l'indique le carré [■]. Comme d'habitude, la couleur indique la difficulté de la manœuvre.

Contrairement aux autres manœuvres du cadran, cette manœuvre ne dispose pas de gabarit de manœuvre. En l'exécutant, le joueur laisse le vaisseau où il se trouve. L'appareil garde donc sa position et ne change pas de direction.

MODIFICATIONS ET TITRES
Les modifications et titres sont des améliorations spéciales qui n'apparaissent pas dans le bandeau d'amélioration des vaisseaux. N'importe quel vaisseau peut s'équiper d'une modification ou d'un titre, à moins que la carte en question ne soit réservée à un type précis d'appareil. Chaque vaisseau est limité à **une** modification et **un** titre.

AMÉLIORATIONS DE FACTION EXCLUSIVES
Sur certaines cartes d'amélioration figure la mention « *REBELLE UNIQUEMENT.* », « *IMPÉRIAL UNIQUEMENT.* » Les cartes affichant ces mentions ne peuvent être alignées **que** par des escadrons rebelles ou impériaux respectivement.

BOMBES
Les cartes d'amélioration de bombe permettent aux vaisseaux de **LARGUER** des marqueurs de bombe. Les règles les concernant sont détaillées ci-dessous. Les cartes d'amélioration de bombe ne sont pas des armes secondaires.

LARGUER UN MARQUEUR DE BOMBE
Chaque carte d'amélioration de bombe permet au vaisseau de larguer un type précis de marqueur de bombe. Pour ce faire, suivez ces étapes :

1. Prenez le gabarit de manœuvre [↑ 1] et placez-le entre les glissières arrière de votre vaisseau.
2. Posez le marqueur de bombe indiqué par la carte d'amélioration sur la zone de jeu, en plaçant les glissières du marqueur à l'autre bout du gabarit.

Quand un marqueur de bombe est largué sur un vaisseau, posez-le sous le socle de celui-ci. La bombe n'explose pas tout de suite et doit observer les règles et restrictions suivantes.

FAIRE EXPLOSER UN MARQUEUR DE BOMBE

Chaque carte d'amélioration de bombe précise à quel moment son marqueur **explose**. Quand les conditions sont remplies, suivez les instructions du marqueur de bombe en question, qui figurent sur la carte de référence des marqueurs de bombe (qu'il s'agisse des dégâts infligés, de défausser le marqueur, etc.).

• **Marqueur de mines groupées :** quand ce marqueur de bombe explose, le vaisseau qui l'a traversé ou chevauché lance 2 dés d'attaque et subit tous les dégâts **Touché** obtenus. Ensuite, défaussez ce marqueur.

• **Filet Conner :** quand ce marqueur de bombe explose, le vaisseau qui l'a traversé ou chevauché subit 1 dégât, reçoit 2 marqueurs ioniques et saute l'étape « Effectuer une action ». Ensuite, défaussez ce marqueur.

• **Bombes ioniques :** quand ce marqueur de bombe explose, chaque vaisseau situé à portée 1 reçoit 2 marqueurs ioniques. Ensuite, défaussez ce marqueur.

• **Charges sismiques :** quand cette bombe explose, chaque vaisseau situé à portée 1 du marqueur subit 1 dégât. Ensuite, défaussez ce marqueur.

• **Bombes à protons :** quand cette bombe explose, assignez 1 carte de dégâts face visible à chaque vaisseau situé à portée 1 du marqueur. Ensuite, défaussez ce marqueur.

• **Mines de proximité :** quand ce marqueur de bombe explose, le vaisseau qui a traversé ou chevauché ce marqueur lance 3 dés d'attaque et subit tous les dégâts normaux et dégâts critiques obtenus. Ensuite, défaussez ce marqueur.

ACTION MASL

Les vaisseaux qui ont l'icône **MASL** dans leur barre d'action peuvent effectuer une action MASL (moteur à accélération subluminique).

Pour cela, choisissez et exécutez une manœuvre du cadran du vaisseau. La manœuvre choisie doit être de la même vitesse que la manœuvre exécutée par le vaisseau à ce tour. Ensuite, assignez à ce vaisseau un marqueur d'armement neutralisé.

Un vaisseau qui a un marqueur d'armement neutralisé **ne peut pas** effectuer d'attaques. Les marqueurs d'armement neutralisé sont retirés lors de la phase de dénouement, en même temps que les marqueurs de concentration et d'évasion.

Effectuer une action MASL compte comme une manœuvre.

Un vaisseau **ne peut pas** effectuer d'action MASL en tant qu'action gratuite.

VAISSEAUX ARRIMÉS

Certaines capacités de carte permettent aux joueurs **d'arrimer** des vaisseaux à un transport. Les vaisseaux arrimés sont placés sur le côté de la zone de jeu et sont inactifs à tous points de vue (ils ne se voient pas assigner de cadrans lors de la phase de préparation et ne peuvent pas attaquer, être attaqués, effectuer des actions, se voir assigner des marqueurs, être verrouillés, etc.). Les vaisseaux doivent être arrimés avant le début de la partie, lors de la création d'escadron, et les joueurs doivent acquitter leur coût en points d'escadron tout à fait normalement. Si le transport fuit le champ de bataille, il est détruit avec tous ses vaisseaux arrimés. Si le transport est détruit (mais qu'il n'a **pas** fui le champ de bataille), avant qu'il ne soit retiré du jeu, chaque vaisseau arrimé reçoit 1 carte de dégâts face cachée et doit immédiatement **se déployer**. Les vaisseaux déployés de la sorte ne peuvent pas attaquer avant le tour suivant.

DÉPLOIEMENT DES VAISSEAUX

Pour déployer des vaisseaux, procédez comme suit :

1. Choisissez une manœuvre sur le cadran de manœuvres du vaisseau arrimé (cela n'est pas considéré comme « révéler » un cadran).

2. 2. Prenez le gabarit de manœuvre correspondant à la manœuvre choisie et insérez-le dans les glissières avant ou arrière du transport.

3. 3. Prenez le vaisseau qui se déploie et posez-le à l'autre extrémité du gabarit, en y insérant ses glissières arrière. Cela compte comme une manœuvre. Si cette manœuvre pousse le vaisseau qui se déploie à chevaucher un obstacle ou un autre vaisseau, observez les règles habituelles de chevauchement. Si cela provoque une situation qui l'empêche d'être placé dans la zone de jeu, il est détruit.

4. Si le vaisseau qui se déploie n'a pas chevauché un obstacle ou un autre vaisseau et qu'il n'est pas sous l'effet du stress, il peut effectuer une action.

Le Pilote du Nashtah Pup ne peut pas attaquer le tour au cours duquel il est déployé.

ACTION D'OCCULTATION

Les vaisseaux dont la barre d'action affiche l'icône **OCCULTATION** peuvent effectuer une action d'occultation. Pour cela, procédez comme suit :

Quand un vaisseau effectue l'action d'occultation, posez 1 marqueur d'occultation près de lui. Un vaisseau ne peut pas effectuer l'action d'occultation s'il a déjà un marqueur d'occultation.

La valeur d'agilité d'un vaisseau avec un marqueur d'occultation augmente de 2. Tant que ce vaisseau a un marqueur d'occultation, il ne **peut pas** effectuer d'attaques.

Les marqueurs d'occultation ne sont pas retirés durant la phase de dénouement.

MARQUEUR IONIQUE

Certaines capacités de carte, comme la carte d'amélioration « Tourelle à canons ioniques », peuvent imposer un marqueur ionique à un vaisseau. Un appareil accompagné d'un marqueur ionique doit observer certaines règles spéciales durant les phases suivantes :

• **Phase de préparation :** le propriétaire n'assigne pas de cadran de manœuvres à ce vaisseau.

• **Phase d'activation :** le propriétaire déplace le vaisseau comme s'il lui avait assigné une manœuvre [↑ 1] blanche. Une fois cette manœuvre exécutée, retirez tous les marqueurs ioniques du vaisseau. Il peut alors effectuer des actions tout à fait normalement.

• **Phase de combat :** le vaisseau peut attaquer normalement.

GRANDS VAISSEAUX

Certains vaisseaux ont un socle plus important que les vaisseaux des règles de base de X-Wing. Ce genre de vaisseau est **GRAND** et se conforme aux règles qui suivent.

MARQUEURS IONIQUES

Certaines capacités de carte peuvent imposer un marqueur ionique à un vaisseau. Un seul de ces marqueurs n'affecte cependant pas un grand vaisseau (le marqueur ionique lui est juste assigné). Il faut qu'il en ait au moins deux pour subir l'effet habituel, après quoi, à la fin de la phase d'activation, le joueur retire tous les marqueurs ioniques du vaisseau.

CHEVAUCHEMENT

Les grands vaisseaux se conforment aux règles habituelles de chevauchement. Quand un grand vaisseau chevauche un autre appareil, déplacez-le tout à fait normalement sur le gabarit, en vous servant du centre de son socle pour déterminer sa position et sa direction.

TONNEAU

Les grands vaisseaux observent des règles spéciales quand ils effectuent une action de tonneau. Placez non pas le bord **court**, mais le bord **long** du gabarit contre le socle du vaisseau. Pour le reste, reportez-vous aux règles habituelles.

MISE EN PLACE

Les grands vaisseaux se conforment aux règles de mise en place normales, mais leur socle peut déborder de la portée 1 (ou de la zone de mise en place spécifique à la mission) tant qu'ils remplissent la largeur de cette zone.

Le socle d'un grand vaisseau ne peut pas sortir de la zone de jeu, mais la figurine peut en dépasser tant que le socle y reste.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE D'UN GRAND VAISSEAU

Le joueur rebelle choisit de poser son YT-1300 en diagonale dans la zone de mise en place. Il s'assure qu'un coin du socle de son appareil touche le bord de sa zone de jeu, avant de l'ajuster comme il l'entend pour l'orienter dans la direction voulue.

NUAGE DE DÉBRIS

Les nuages de débris constituent des obstacles tels que définis dans le livret de règles, avec les exceptions suivantes :

SE DÉPLACER DANS OU À TRAVERS LES NUAGES DE DÉBRIS

Quand un vaisseau exécute une manœuvre au cours de laquelle son gabarit de manœuvre ou son socle chevauche physiquement un marqueur de nuage de débris, procédez comme suit :

1. Exécutez la manœuvre normalement, mais assignez un marqueur de stress à ce vaisseau après l'étape « Contrôler le stress du pilote ».

2. Le joueur lance un dé d'attaque. Sur un résultat Critique, le vaisseau subit 1 dégât critique.

Un vaisseau qui chevauche un nuage de débris durant la phase de combat peut effectuer des attaques.

Section 3: PRÉCISIONS DES RÈGLES

Cette section détaille différentes interactions de règles et propose divers éclaircissements.

"À" vs. "INTÉGRALEMENT À"

"À" signifie que le point le plus proche du socle de la cible touche ce segment de la règle de portée. Par exemple, lors d'une attaque, un vaisseau dont le socle touche à la fois la Portée 2 et la Portée 3, ce vaisseau est à Portée 2.

"Intégralement à" veut dire entièrement. Par exemple, un déploiement normal en tournoi se fait "intégralement dans la Portée 1 du bord de table".

ACQUISITION DE CIBLE

Quand un joueur effectue une acquisition de cible, il doit tout d'abord déclarer la cible choisie. Puis il mesure la distance qui sépare les deux vaisseaux pour déterminer si la cible est à portée. Si c'est le cas, le vaisseau qui effectue l'action doit verrouiller sa cible. Si la cible n'est pas à portée, le joueur peut déclarer une autre cible, ou effectuer une autre action.

ASSIGNATION INCORRECTE DES CADRANS

Si un joueur n'assigne pas le bon cadran de manœuvres à son vaisseau (par exemple, en assignant le cadran d'un B-Wing à un X-Wing), au moment de révéler le cadran, il doit dire à son adversaire qu'il s'est trompé. Si le cadran révélé affiche une manœuvre autorisée pour ce vaisseau (par exemple, le cadran du B-Wing a une manœuvre rouge [↑4], une manœuvre dont la direction et la vitesse apparaissent aussi sur le cadran du X-wing), elle est réalisée avec la difficulté correspondante au bon cadran (blanche dans cet exemple). Si le cadran révélé affiche une manœuvre qui n'est pas autorisée (par exemple, le cadran du B-Wing a une manœuvre rouge [Virage serré 1], une manœuvre qui n'apparaît pas sur le cadran du X-wing), le joueur adverse choisit une manœuvre autorisée sur l'actuel cadran de ce vaisseau.

ASSIGNER UN MARQUEUR À VOTRE VAISSEAU

Quand une capacité vous enjoint d'assigner un marqueur à votre vaisseau, cela ne revient pas à effectuer une action gratuite conférant le même marqueur. Par exemple, la capacité de Kyle Katarn vous permet d'« assigner 1 de vos marqueurs de concentration à un autre vaisseau allié situé à portée 1-3. » Un vaisseau qui se voit assigner un marqueur de concentration peut tout de même effectuer une action de concentration à ce tour.

AUGMENTER ET RÉDUIRE DES VALEURS

Quand de multiples effets ou capacités de carte augmentent ou réduisent une valeur, comme l'agilité ou le nombre de dés d'attaque lancés, ignorez toute mention « jusqu'à un minimum de 0 » ou « jusqu'à un maximum de X » tant que le calcul n'est pas terminé. Par exemple, quand un vaisseau avec une valeur d'agilité imprimée de « 0 » et la carte de dégâts « Dommages structurels » (qui réduit son agilité de 1, jusqu'à un minimum de 0) utilise « Contre-mesures » (qui augmente son agilité de 1), son agilité est de « 0 ».

CADRAN MAL RÉGLÉ

Si un joueur dévoile un cadran mal réglé, au point qu'il est impossible de déterminer la manœuvre choisie, c'est à son adversaire de choisir laquelle des deux manœuvres sera exécutée par le vaisseau concerné.

CARTES ÉTATS SUR LES VAISSEAUX DÉTRUITS

Les cartes État assignés sur un vaisseau ne sont pas retirées quand ce vaisseau est détruit (à moins d'être spécifié sur la carte).

DANS L'ARC DE TIR À PORTÉE X

Certaines capacités de carte utilisent l'expression « dans l'arc de tir à portée X » ou « dans l'arc de tir au-delà de la portée X ». Cette expression se réfère à une situation particulière dans laquelle la distance entre les points les plus proches des deux vaisseaux, mesurée dans un arc de tir, correspond à une portée spécifique. Voir le schéma ci-dessous.

EXEMPLE DANS L'ARC DE TIR À PORTÉE X:

Un K-wing équipé de la carte d'amélioration « Tacticien » attaque avec sa tourelle d'arme principale, et a le choix entre trois cibles. S'il attaque le Chasseur TIE, l'effet de Tacticien se déclenchera, puisque le Chasseur TIE est dans son arc de tir à portée 2. S'il attaque le Firespray-31, il lancera un dé d'attaque supplémentaire (la mesure entre les points les plus proches des deux vaisseaux est à portée 1) et l'effet de Tacticien se déclenchera également, car le Firespray-31 est dans l'arc de tir du K-Wing à portée 2. Si le K-wing attaque le Prototype de TIE Advanced (ce dernier étant équipé d'Autopropulseurs), la mesure entre les points les plus proches des deux vaisseaux est à portée 2, mais le Prototype de TIE Advanced est dans l'arc de tir du K-Wing à portée 3. Le Prototype de TIE Advanced ne lancera pas de dé de défense supplémentaire, l'effet de Tacticien ne se déclenchera pas, mais par contre les Autopropulseurs se déclencheront.

DÉPENSER DES MARQUEURS

Quand ils attaquent, les joueurs peuvent dépenser des marqueurs d'acquisition de cible et choisir de relancer 0 dé d'attaque. Par ailleurs, ils peuvent dépenser un marqueur de concentration même s'ils n'ont pas obtenu de résultat **Concentration**. Quand ils défendent, les joueurs peuvent dépenser des marqueurs de concentration même s'ils n'ont pas obtenu de résultat **Concentration**, et dépenser des marqueurs d'évasion pour ajouter plus de résultats **Évasion** qu'il n'y a de résultats **Touché** ou de résultats **Critique**.

Les marqueurs de concentration, d'évasion et d'acquisition de cible ne peuvent pas être dépensés pour leurs effets normaux plus d'une fois par étape « Modifier les dés d'attaque » et « Modifier les dés de défense ».

Par exemple, un vaisseau ne peut pas dépenser 2 marqueurs d'évasion pour ajouter 2 résultats Évasion. Cependant, un vaisseau peut dépenser plus d'un marqueur d'un même type pour résoudre des effets différents. Par exemple, dépenser 1 marqueur de concentration pour payer le coût de la carte d'amélioration Calcul et 1 marqueur de concentration pour son effet normal.

EFFECTUER UN TONNEAU

Quand un joueur effectue un tonneau, il doit tout d'abord déclarer de quel côté du socle du vaisseau se fera l'action. Puis il mesure afin de déterminer si l'action est possible vers n'importe quelle zone valide du côté déclaré, en déplaçant le gabarit de manœuvres si nécessaire. Si le vaisseau peut effectuer l'action de tonneau du côté déclaré, il doit la faire. S'il ne peut pas, le joueur peut déclarer une action de tonneau de l'autre côté ou effectuer une action différente.

EFFECTUER UNE ACCÉLÉRATION

Quand un joueur effectue une accélération, il doit tout d'abord déclarer le gabarit de manœuvres qu'il utilisera et la direction de son action. Puis il mesure afin de déterminer si le vaisseau peut effectuer l'action d'accélération dans la direction indiquée avec le gabarit choisi. Si le vaisseau peut effectuer cette action d'accélération, il doit la faire. S'il ne peut pas, le joueur peut déclarer un gabarit de manœuvres différent ou une direction différente, ou effectuer une action différente.

EN CONTACT AVEC PLUSIEURS VAISSEAUX

Un vaisseau peut se retrouver en contact avec plusieurs appareils au terme de sa manœuvre. Quand un vaisseau chevauche deux appareils et que son socle

est en contact avec eux après qu'il a reculé le long du gabarit, on considère que le vaisseau chevauchant est en contact avec les deux appareils, et que ces derniers sont en contact avec lui.

Exemple de contact avec plusieurs vaisseaux

Le Pilote débutant tente d'exécuter une manœuvre en ligne droite [2] qui lui fait chevaucher Boba Fett et le Pilote de l'escadron Obsidian.
Le joueur rebelle fait reculer le Pilote débutant le long du gabarit et doit terminer sa manœuvre au contact des deux appareils, car les vaisseaux impériaux sont alignés.

EN CONTACT ET MANŒUVRES STATIONNAIRES

Si un vaisseau débute son activation en contact avec un autre vaisseau et exécute une manœuvre [■ 0] ou une manœuvre qui ne l'éloigne pas, les appareils sont encore en contact. Les vaisseaux qui sont en contact le restent jusqu'à ce que l'un d'eux s'éloigne (de sorte que les socles ne soient plus physiquement adjacents).

EN CONTACT ET TONNEAUX

La vérification du contact se produit après qu'un vaisseau a effectué une manœuvre au cours de laquelle son socle a chevauché un autre vaisseau puis reculé le long de son gabarit de manœuvre. Si un vaisseau effectue un tonneau, il ne peut pas terminer cette action en chevauchant un autre vaisseau et donc ne peut pas être en contact avec un autre vaisseau.

ENCAISSER DES DÉGÂTS ET ASSIGNER UNE CARTE DE DÉGÂTS

Il y a une différence entre encaisser des dégâts et assigner une carte de dégâts. On encaisse les dégâts conformément à la page 8 du Livre de Règles (ces dégâts sont d'abord appliqués aux boucliers). Un vaisseau qui se voit assigner une carte de dégâts reçoit cette dernière, quels que soient ses boucliers restants. Par exemple, l'effet des Bombes à protons assigne une carte de dégâts face visible. Les cartes de dégâts assignées de la sorte ne peuvent pas être annulées par des marqueurs d'évasion, redirigées par Je les attire !, etc.

FRÉQUENCE D'UTILISATION DES CAPACITÉS DES CARTES

Un effet de jeu ne peut être résolu qu'une seule fois lorsque l'occasion se présente. Par exemple, la capacité de pilote de Luke Skywalker est applicable « quand vous défendez ». Cela veut dire qu'il ne peut utiliser sa capacité qu'une seule fois face à chaque attaque ennemie.

GLISSIÈRES

Les glissières du socle d'un vaisseau font partie du socle à tous égards, sauf lorsqu'on mesure la portée entre les vaisseaux.

IMMÉDIATEMENT

Le terme « immédiatement » est employé sur certaines cartes. Il s'agit juste d'une emphase qui n'a aucun effet de jeu particulier.

INFORMATIONS PUBLIQUES, DÉDUITES ET CACHÉES

- Une information publique concerne toute information accessible à tous les joueurs qui porte sur le jeu, l'état de la partie ou les vaisseaux. Cela comprend les cartes de dégâts face visible, les marqueurs, les règles concernant une bombe particulière ou autre munition, les cartes d'amélioration défaussées, et toute autre information accessible en permanence à tous les joueurs.

  Tous les joueurs ont accès à ces informations publiques et ne peuvent pas les dissimuler à leur adversaire ou omettre certains détails. Un joueur doit laisser son adversaire consulter par lui-même une information publique s'il en fait la requête.

- Une information déduite est une information qui porte sur le jeu, l'état de la partie ou les vaisseaux que les joueurs peuvent apprendre via un effet de carte ou de jeu ou par déduction à partir d'une information publique. Cela comprend le score actuel d'un joueur, le nombre de cartes Coup au but ! restantes dans le paquet de dégâts, à quel vaisseau appartient un cadran de manœuvre, etc.

  Une information déduite peut être notée avec un pion ou tout autre objet afin que les joueurs se souviennent de cette information. Un joueur ne peut pas donner une fausse information déduite ou dissimuler une information publique nécessaire à l'obtention d'une information déduite.

  Si une information déduite est dépendante d'une précédente décision ou d'une action d'un joueur, il doit répondre honnêtement quand on lui pose une question sur cette décision ou action. Par exemple, Stéphane choisit d'utiliser la capacité de Corran Horn durant la phase de dénouement. Au cours de la phase de préparation suivante, Damien ne se rappelle pas si Corran Horn a utilisé ou non sa capacité et le demande à Stéphane. Stéphane doit répondre honnêtement et dire que Corran Horn a utilisé sa capacité lors du tour précédent.

- Une information cachée concerne toute information qui n'est pas accessible à un joueur et qui porte sur le jeu, l'état de la partie ou les vaisseaux. Cela comprend les cartes de dégâts face cachée, les cadrans de manœuvres face cachée, les cartes dans le paquet de dégâts, etc.

  Un joueur ne peut pas connaître une information cachée sans l'aide d'un effet de jeu, d'une règle ou de l'autre joueur qui la communique verbalement. Cependant, si un joueur a accès à une information qui est cachée aux autres joueurs et souhaite en faire part verbalement, il n'est pas obligé de dire la vérité.

LANCER DES DÉS

Quand un joueur doit lancer des dés d'attaque ou de défense, s'il en lance plus qu'il ne devrait, il doit reprendre tous ses dés et en relancer le bon nombre. S'il lance moins de dés qu'il ne devrait, il conserve le résultat de son lancer et lance le nombre de dés manquants afin de compléter son premier lancer.

Si un joueur doit relancer un certain nombre de dés, il doit choisir tous les dés qu'il souhaite relancer avant d'effectuer son jet de relance.

Si un dé lancé est dit « cassé » (sa face inférieure ne reposant pas à plat), ce dé doit être relancé.

LANCER ET RELANCER DES DÉS

"Lancer des dés" est différent de "relancer des dés". Si un effet indique "lancer les dés", cela exprime uniquement de la première fois qu'un dé est lancé, tel que lancer les dés pendant l'étape "Lancer les dés d'attaque". Si un effet indique "relancer les dés", cela exprime uniquement des moments quand des dés qui ont déjà été lancés sont lancés à nouveau, tel que relancer les dés pendant l'étape "Modifier les dés d'attaque".

MASL ET IONISÉ

Un vaisseau ionisé dont la barre d'action inclut MASL peut effectuer une action de MASL après avoir exécuté la manœuvre [↑1] blanche liée à sa ionisation. Le joueur choisit une manœuvre à vitesse 1 sur le cadran de ce vaisseau.

MESURE DES PORTÉES

Les joueurs ne peuvent mesurer les portées et/ou utiliser la règle des portées pour voir si un vaisseau se situe ou non dans un arc de tir **que** dans les cas suivants :

- Quand un vaisseau devient le vaisseau actif lors de la phase de combat, le joueur actif peut mesurer la portée du vaisseau actif à n'importe quel vaisseau ennemi avant d'annoncer sa cible.

- Quand un joueur annonce une capacité de vaisseau nécessitant qu'un ou plusieurs autres vaisseaux soient à une certaine portée, il peut mesurer la portée de son vaisseau à tout vaisseau valide avant de résoudre la capacité.

- Après avoir annoncé la cible d'une action d'acquisition de cible, le joueur actif peut mesurer la portée vers la cible en question et elle seule.

OCCASIONS MANQUÉES

Il arrive que des joueurs oublient de résoudre un effet important au cours de la partie. Lors des tournois et des événements premium, il est nécessaire de respecter le déroulement du tour de jeu, qu'il s'agisse des phases ou de leurs étapes. Un joueur qui laisse passer sa chance ne peut pas revenir en arrière.

- Si un joueur oublie d'effectuer l'action d'un vaisseau et que l'on est passé au vaisseau suivant (un cadran a été révélé, une manœuvre a été exécutée, etc.), ce vaisseau laisse passer sa chance d'effectuer une action.

- Si un joueur oublie de poser un cadran de manœuvres près d'un vaisseau, mais dit à son adversaire qu'il est prêt à commencer le tour, et que l'on est passé au premier vaisseau (un cadran a été révélé, une manœuvre a été exécutée, etc.), il ne peut plus poser de cadran. Au lieu de cela, au moment d'activer ce vaisseau, c'est son adversaire qui choisit sa manœuvre.

- Aucune action ne peut être effectuée avant cette manœuvre, mais la partie se poursuit normalement une fois la manœuvre exécutée.

- Si un joueur oublie d'annoncer un effet de jeu lors d'un créneau précis (comme annoncer la cible de Tactique de nuée au début de la phase de combat), il ne peut pas exécuter cet effet ensuite.

RENVERSER UN VAISSEAU

Si un joueur renverse un vaisseau, il doit tout faire pour le remettre exactement à sa place. En cas de désaccord, c'est son adversaire qui a le dernier mot, mais lui aussi doit s'efforcer de le remettre dans sa position d'origine.

RÉSOLUTION DES EFFETS SIMULTANÉS

Si un effet se résout simultanément contre plusieurs vaisseaux, le joueur qui contrôle l'effet choisit l'ordre dans lequel les vaisseaux seront affectés. Par exemple, les effets des Missiles d'assaut ou de « Chooper » (carte de vaisseau) sont résolus contre plusieurs cibles dans l'ordre choisit par le contrôleur de la carte.

Si un joueur a des effets simultanés qui se résolvent suite au même déclencheur, il résout entièrement un de ses effets (et tout effet qui découle de ce déclencheur) avant d'en résoudre un autre. Par exemple, si un vaisseau chevauche plusieurs marqueurs de mines groupées, le joueur qui contrôle ces marqueurs en résout un (lançant les dés pour déterminer les dégâts, puis retirant le marqueur) avant de résoudre tout effet restant (même si le vaisseau a déjà été détruit).

RÉSOUDRE DES COLLISIONS DE GRAND VAISSEAUX

Il est parfois difficile de résoudre avec précision les collisions, notamment lorsqu'un grand vaisseau tente d'effectuer un virage qui chevauche un autre vaisseau. Pour résoudre ce genre de collision, placez le gabarit de virage pour marquer la position du grand vaisseau, retirez ce dernier de la zone de jeu temporairement, et posez un gabarit [↑]de chaque côté du gabarit de virage. Ensuite, résolvez la collision selon les règles habituelles, en déplaçant le vaisseau en arrière le long du gabarit jusqu'à ce qu'il ne chevauche plus un autre vaisseau. Utilisez les gabarits ( ) comme des repères visuels, en ajustant le vaisseau de sorte que les glissières avant et arrière restent centrées sur les gabarits.

Exemple de collision de grand vaisseau

Boba Fett tente d'exécuter un virage [Virage serré droite 1] qui lui fait chevaucher le Pilote débutant. Le joueur Impérial fait reculer Boba Fett le long du gabarit jusqu'à ce qu'il ne chevauche plus son adversaire. Il s'assure que les glissières avant et arrière restent bien centrées sur les gabarits de ligne droite.

RÉSULTATS DES DÉS

Pour ajouter un résultat de dé, placez près du dé qui a été lancé un autre dé inutilisé sur la face qui affiche le résultat. Un dé rajouté de cette manière est traité comme un dé normal et peut donc être modifié et annulé.

RETIRER UN MARQUEUR D'ACQUISITION DE CIBLE

Si un effet de jeu retire un marqueur d'acquisition de cible bleu ou rouge d'un vaisseau, le marqueur d'acquisition de cible bleu ou rouge correspondant est retiré lui aussi.

RÉVÉLER DES MANŒUVRES ROUGES

Quand un joueur révèle une manœuvre rouge pour un vaisseau victime du stress, les seuls effets de carte qu'il peut résoudre sont ceux qui changent la manœuvre pour une manœuvre différente (Montée d'adrénaline, Navigateur, etc.). Une fois ces effets résolus, si le vaisseau doit tout de même exécuter une manœuvre rouge, son propriétaire le déplace comme si on lui avait assigné une manœuvre blanche [↑2] à la place. La vitesse, la direction et la difficulté de cette manœuvre ne peuvent pas être modifiées.

SOUS L'EFFET DU STRESS ET IONISÉ

Un vaisseau auquel est assigné au moins un marqueur de stress est sous l'effet du stress. Un petit vaisseau auquel est assigné au moins un marqueur ionique (ou un grand vaisseau auquel sont assignés au moins deux marqueurs ioniques) est ionisé.

TIMING DU MASL

Si un effet se déclenche « après avoir effectué une action » ou « après avoir exécuté une manœuvre », ces effets se produisent au même moment après qu'un vaisseau a effectué une action MASL.

VAISSEAUX PARALLÈLES QUI ATTAQUENT

Si un vaisseau attaquant est parfaitement parallèle au défenseur, de sorte qu'il existe plusieurs « points les plus proches » sur le socle du défenseur ou que le point le plus proche ne peut pas être précisément déterminé, l'attaquant choisit d'où tracer la ligne de son attaque.

VAISSEAUX SE CHEVAUCHANT PARALLÈLEMENT

Il peut arriver qu'un tour s'achève avec deux vaisseaux en contact, parallèles et faisant face à la même direction. Après avoir exécuté une manœuvre de même vitesse ou effectué la même action d'accélération ou de tonneau, ils ne sont plus en contact, même si leurs socles se touchent toujours (sauf s'ils se chevauchent).

VALEUR DE PILOTAGE MODIFIÉE

Certaines capacités peuvent modifier la valeur de pilotage d'un vaisseau. Quand plusieurs effets de jeu modifient la valeur de pilotage d'un vaisseau, seul le tout dernier est appliqué. Par exemple, si un Pilote de l'escadron Vert s'équipe d'Instinct de vétéran, sa valeur de pilotage passe de 3 à 5. Toutefois, s'il reçoit ensuite la carte de dégâts Cockpit endommagé face visible, sa valeur de pilotage passe de 5 à 0 (et non à 2). Mais au tour suivant, Wedge Antilles peut utiliser Tactique de nuée pour augmenter sa valeur de pilotage à 9.

De plus, lors de la phase de combat, si la valeur de pilotage d'un vaisseau qui n'a pas été activé au cours de cette phase est modifiée pour être plus élevée que celle du vaisseau actif, ce vaisseau ne devient pas le vaisseau actif à cette phase. Par exemple, si Tel Trevura a la carte de dégâts « Cockpit endommagé » et est détruit (pour la première fois) par un vaisseau ayant une valeur de pilotage de 5, il défausse ses cartes de dégâts. Ainsi sa valeur de pilotage repasse à 7 mais il ne peut pas devenir le vaisseau actif à cette phase.

VERROUILLER UNE CIBLE

Quand une capacité vous demande de verrouiller une cible, cela ne revient pas à effectuer une action « d'acquisition de cible ». Il est possible de verrouiller une cible quand on est sous l'effet du stress, et un vaisseau peut verrouiller une cible à plusieurs reprises lors d'un même tour. Un vaisseau ne peut effectuer qu'une action « d'acquisition de cible » par tour. Sauf mention contraire d'un effet de jeu, chaque vaisseau peut maintenir une acquisition de cible.

DÉROULEMENT DÉTAILLÉ D'UNE ATTAQUE

1) Annoncer la cible

i. Mesurer la portée vers les vaisseaux ennemis et vérifier l'arc de tir de l'attaquant.
ii. Choisir l'arme de l'attaquant.
iii. Déclarer la cible de l'attaque.
iv. Payer les coûts éventuels associés à l'attaque.
v. La cible de l'attaquant devient le défenseur.

2) Lancer les dés d'attaque

i. Déterminer le nombre de dés d'attaque (voir la carte du vaisseau ou de l'arme secondaire).
ii. Résoudre les capacités qui augmentent ou diminuent le nombre de dés d'attaque (inclure le bonus de portée).

3) Modifier les dés d'attaque

- Cela comprend les capacités qui ajoutent, modifient ou permettent de relancer des dés. Les dés peuvent être modifiés plusieurs fois mais chaque dé ne peut être relancé qu'une seule fois.

i. **Le défenseur** résout les capacités lui permettant de modifier les dés d'attaque.
ii. **L'attaquant** résout les capacités lui permettant de modifier les dés d'attaque.

4) Lancer les dés de défense

i. Déterminer le nombre de dés de défense (voir la carte du Vaisseau).
ii. Résoudre les capacités qui augmentent ou diminuent le nombre de dés de défense (inclure le bonus de portée).

5) Modifier les dés de défense

- Cela comprend les capacités qui ajoutent, modifient et permettent de relancer des dés. Les dés peuvent être modifiés plusieurs fois, mais chaque dé ne peut être relancé qu'une seule fois.

i. L'**attaquant** résout les capacités lui permettant de modifier les dés de défense.
ii. Le **défenseur** résout les capacités lui permettant de modifier les dés de défense

6) Comparer les résultats

i. Résoudre les capacités qui s'appliquent « au début de l'étape Comparer les résultats ».
ii. Annuler les paires de résultats Touché et Esquive.
iii. Annuler les paires de résultats Critique et Esquive.
iv. Déterminer si le défenseur est touché par l'attaque ou si cette dernière échoue.

Est-ce que l'attaque a touché ?

Non → Est-ce la **première** attaque d'une arme secondaire qui permet d' « effectuer cette attaque deux fois » ?

Oui → 7) Assigner les dégâts

i. Retirer les marqueurs de bouclier pour annuler les résultats Touché.
ii. Retirer les marqueurs de bouclier pour annuler les résultats Critique.
iii. Les cartes de dégâts sont attribuées au défenseur, face cachée, pour les résultats Touché restants.
iv. Les cartes de dégât sont attribuées au défenseur, face visible, pour les résultats Critique restants.

Est-ce la **première** attaque d'une arme secondaire qui permet d' « effectuer cette attaque deux fois » ?

Oui → 2) Lancer les dés d'attaque

Non →

8) Déterminer les capacités qui se déclenchent « après avoir attaqué » ou « après avoir défendu » (capacités qui n'effectuent pas d'attaque)

i. Résoudre les capacités du joueur qui a l'initiative.
ii. Résoudre les capacités de l'adversaire.

9) Déterminer les capacités qui se déclenchent « après avoir attaqué » ou « après avoir défendu » et qui permettent d'effectuer une attaque (Y-wing BTL-A4, Dengar (Vaisseau), Canonnier, etc.)

i. Le joueur qui a l'initiative choisit 1 de ses capacités à résoudre.
ii. Si aucune capacité na été choisi à l'étape [i], l'adversaire choisit 1 de ses capacités à résoudre.
iii. Les capacités qui n'ont pas été choisies sont ajoutées à l'étape 9 de la prochaine attaque.

Y a-t-il une capacité à résoudre à l'étape 9 ?

Oui → 1) Annoncer la cible

Non → 10) Retirer les vaisseaux détruits

- Retirer l'attaquant si ce vaisseau a été resté en jeu par la Règle d'Attaques simultanées.
- La Rège d'Attaques simultanées peut empêcher un vaisseau détruit d'être retiré de la zone de jeu.

Section 4 : PRÉCISIONS DES CARTES

Cette section détaille diverses interactions de cartes et autres éclaircissements.

CARTES DE DÉGÂTS DE LA BOÎTE DE BASE D'ORIGINE

COCKPIT ENDOMMAGÉ

Voir "Valeur de pilotage modifié" en page 11.

Si, lors d'un tour, Cockpit endommagé est retourné face visible, son effet est appliqué au tour suivant.

CONSOLE DES SENSEURS ENDOMMAGÉE

Un vaisseau auquel est assigné Console de senseurs endommagée ne peut pas effectuer l'action d'acquisition de cible de sa barre d'action, mais peut quand même verrouiller des cibles par d'autres moyens.

Un vaisseau auquel est assigné Console de senseurs endommagée peut quand même effectuer les actions des cartes de dégâts ayant l'en-tête « **Action** », des cartes d'amélioration (comme Adresse au tir, As de l'espace, Lando Calrissian, Ysanne Isard, etc.) ou de capacités de pilote (comme Jake Farrell), tant que ces actions **n'apparaissent pas** dans la barre d'action de ce vaisseau.

MOTEUR ENDOMMAGÉ

Un vaisseau équipé d'un Astromech R2 auquel est assigné Moteur endommagé traite toutes ses manœuvres de virage (Serré à gauche et erré à droite) comme des manœuvres rouges, y compris les virages à vitesse 1 ou 2.

Montée d'adrénaline ne peut pas être utilisée pour considérer une manœuvre (et) de virage rouge causée par Moteur endommagé comme une manœuvre blanche.

PILOTE ASSOMMÉ

Les dégâts subis à cause de Pilote assommé s'ajoutent à tout dégât encaissé à cause d'un chevauchement d'obstacle.

Si un vaisseau auquel est assigné Pilote assommé exécute une manœuvre au cours de laquelle le gabarit de manœuvres chevauche un vaisseau ou un marqueur d'obstacle, mais que le vaisseau ne chevauche pas un vaisseau ou un marqueur d'obstacle au terme de son déplacement, l'effet de Pilote assommé ne s'applique pas.

PILOTE AVEUGLÉ

Un vaisseau auquel est assigné Pilote aveuglé doit effectuer une attaque pour retourner cette carte face cachée.

Un vaisseau auquel est assigné Pilote aveuglé peut utiliser les capacités qui se déclenchent après avoir effectué une attaque, comme Dark Vador, Canonnier et Luke Skywalker, même si aucun dé d'attaque n'est lancé.

Un vaisseau auquel sont assignés deux exemplaires de Pilote aveuglé retourne ces deux cartes face cachée après avoir effectué une attaque.

CARTES DE DÉGÂTS DE LA BOÎTE DE BASE LE RÉVEIL DE LA FORCE™

PILOTE AVEUGLÉ

Un vaisseau qui a un marqueur d'armement neutralisé ou qui chevauche un astéroïde n'a pas l'opportunité d'attaquer durant la phase de combat et ne peut donc pas retourner cette carte face cachée.

Si un vaisseau a l'opportunité d'attaquer grâce à un effet de carte (comme Dengar ou Corran Horn), il peut résoudre une de ces capacités et retourner face cachée Pilote aveuglé.

Un vaisseau avec Pilote aveuglé ne peut pas déclencher Système d'occultation avancé, Dark Vador (Équipage), Canonnier, etc., puisque le vaisseau ne peut pas effectuer d'attaques.

PILOTE SECOUÉ

Si un vaisseau avec Pilote secoué révèle une manœuvre ligne droite [↑], son adversaire choisit une manœuvre autre qu'en ligne droite sur le cadran du vaisseau. Si ce vaisseau est également stressé, l'adversaire choisit une manœuvre non-rouge et autre qu'en ligne droite.

CARTES D'ÉTAT

JE VOUS MONTRERAI LE CÔTÉ OBSCUR

Si un vaisseau, auquel cette carte est assignée, subit un dégât critique durant une attaque, il doit subir la carte de dégât placée sur Je vous montrerai le Côté Obscur (même s'il possède des marqueurs de boucliers).

L'effet de Dark Vador (Équipage) se produit après l'attaque et ne déclenche donc pas celui de Je vous montrerai le Côté Obscur.

Quand cette carte est assignée, s'il ne reste plus de carte de dégâts **Pilote** dans le paquet de dégâts, aucune carte de dégâts n'est placée sur Je vous montrerai le Côté Obscur. De plus, si cette carte est assignée par Kylo Ren [Équipage], dès que l'action est résolue, une autre action ne peut être choisie.

Si Maarek Stele attaque un vaisseau auquel est assigné Je vous montrerai le Côté Obscur, l'effet de l'état inflige au vaisseau la carte de dégâts placée sur lui et la capacité de Maarek Stele ne se déclenche pas. Si l'attaque est censée provoquer des dégâts critiques supplémentaires au défenseur, la capacité de Maarek Stele se déclenchera.

HARPONNÉ !

Quand une attaque touche un vaisseau (après l'étape « Comparer les résultats » et avant « Assigner les dégâts ») qui est assigné de la carte d'état « Harponné ! » et qui reçoit au moins un résultat Critique non annulé, cette condition se résout à ce moment-là (voir « Déroulement détaillé d'une attaque » en page 8). Notez que cela se déclenche même si ces résultats Critique sont annulés par la suite, tel qu'avec les Tourelles Laser jumelées, le Canon à ion, le Rayon de brouillage, etc, mais ne se déclenche pas si les résultats Critique sont modifiés ou retirés lors d'une étape antérieure, tel que l'effet du Canon Laser Lourd.

CARTES DE VAISSEAU

AIREN CRACKEN

Si Airen Cracken choisit un vaisseau allié pour effectuer une action (comme une acquisition de cible), mais que ce vaisseau en est incapable (parce que le vaisseau ennemi est hors de portée, par exemple), ce dernier peut choisir une action différente **ou** Airen Cracken peut choisir un nouveau vaisseau allié situé à portée 1 pour effectuer une action gratuite.

« BACKSTABBER »

« Backstabber » ne lance que le dé d'attaque supplémentaire conféré par sa capacité si aucune partie de son socle n'est dans un arc de tir du défenseur.

Un vaisseau avec une tourelle d'arme principale ou une arme secondaire [Tourelle] est affecté par « Backstabber » si aucune partie de son socle n'est dans un arc de tir du défenseur.

BIGGS DARKLIGHTER

La capacité de Biggs Darklighter ne se déclenche pas si l'attaquant choisit une arme qui ne peut pas cibler Biggs Darklighter.

Voir "Déroulement détaillé d'une attaque" en page 12.

BOBA FETT

Si Boba Fett est équipé de Navigateur et choisit une manœuvre de virage sur l'aile, au moment de révéler son cadran, il peut le tourner sur n'importe quelle manœuvre de virage sur l'aile, à n'importe quelle vitesse.

BOSSK

Quand un vaisseau est touché par l'attaque de Bossk, ce dernier peut annuler 1 résultat Critique pour ajouter 2 résultats Touché avant que Je les attire ! ou la capacité de Xizor ou R4-D6 puissent être utilisés.

CAPITAINE JONUS

Si un autre vaisseau allié effectue plusieurs attaques avec une arme secondaire (comme Missiles groupés), le capitaine Jonus peut utiliser sa capacité pour chaque attaque.

CAPITAINE KAGI

Si un vaisseau ennemi équipé de Système de commande de tir est à portée pour verrouiller le Capitaine Kagi et attaque un vaisseau autre que celui-ci, l'acquisition de cible offerte par Système de commande de tir doit être verrouillée sur le défenseur, et non sur le Capitaine Kagi. Si le vaisseau

ennemi a aussi Ingénieur en armement, sa seconde acquisition de cible doit verrouiller le Capitaine Kagi.

Si un vaisseau a déjà verrouillé le Capitaine Kagi, il ne peut pas verrouiller un vaisseau différent, s'il est à portée du Capitaine Kagi pour effectuer une acquisition de cible.

Si un vaisseau tente une acquisition de cible sur un vaisseau ennemi mais qu'il pourrait verrouiller le Capitaine Kagi à la place, ce vaisseau ne peut pas choisir d'action différente et doit verrouiller le Capitaine Kagi.

CAPITAINE OICUNN

Voir « Vaisseaux se chevauchant parallèlement », « En contact et manœuvres stationnaires » et « En contact avec plusieurs vaisseaux », page 9.

La capacité du Capitaine Oicunn n'est activée qu'après qu'il a exécuté une manœuvre.

CAPITAINE YORR

Si, grâce à sa capacité de pilote, le Capitaine Yorr intercepte un marqueur de stress faisant partie du coût de déclenchement d'une capacité d'un autre vaisseau (comme Soontir Fel ou Opportuniste), l'effet de cette capacité n'est pas résolu.

Si le Capitaine Yorr intercepte un marqueur de stress qui découle d'une capacité (comme Repousser les limites), cette capacité est résolue, puis le Capitaine Yorr reçoit le marqueur de stress.

CHEWBACCA

Chaque fois que Chewbacca reçoit une carte de dégâts face visible, il la retourne face cachée sans résoudre son effet, y compris s'il s'agit de la carte de dégâts Pilote blessé.

Les cartes de dégâts retournées face visible par des capacités de carte (comme Saboteur ou Rexler Brath) ne sont pas considérées comme « reçues », la capacité de Chewbacca n'est donc pas applicable.

« COLÈRE DE FEL »

Si Corran Horn détruit « Colère de Fel » au début d'une phase de dénouement, « Colère de Fel » n'est retiré qu'à la fin de la phase de combat du tour suivant.

Si « Colère de Fel » a utilisé sa capacité et détruit le dernier vaisseau ennemi, la partie se termine sur une égalité, puisque la vérification pour déterminer si une partie est gagnée se fait à la fin du tour.

COLONEL JENDON

Le Colonel Jendon peut assigner 1 de ses marqueurs d'acquisition de cible bleus à un vaisseau qui n'a pas l'action d'acquisition de cible dans sa barre d'action.

COLONEL VESSERY

Si un vaisseau allié a verrouillé un vaisseau ennemi et que le Colonel Vessery utilise sa propre acquisition de cible pour attaquer ce vaisseau (par exemple, il utilise son acquisition de cible pour tirer des Missiles à concussion), il peut aussitôt verrouiller ce vaisseau et utiliser cette nouvelle acquisition de cible pour relancer ses dés d'attaque.

COMMANDANT KENKIRK

Cf. « Augmenter et réduire des valeurs », page 8.

CORRAN HORN

Corran Horn effectue son attaque supplémentaire au **début** de la phase de dénouement, **avant** que les marqueurs d'évasion et de concentration ne soient retirés.

Si les deux joueurs alignent Corran Horn, le joueur qui a l'initiative choisit le premier de résoudre ou non sa capacité et son attaque. Si le second Corran Horn est détruit par cette attaque, ne le retirez pas de la zone de jeu. Il a lui aussi la possibilité de résoudre sa capacité à ce tour avant d'être retiré.

« COUNTDOWN »

Utiliser la capacité de « Countdown » fait échouer l'attaque puisqu'il ne reste aucun résultat Touché ou Critique non annulé.

« DARK CURSE »

« Dark Curse » peut être la cible d'une attaque d'arme secondaire obligeant l'attaquant à dépenser un marqueur de concentration, car « Dark Curse » devient le défenseur après que les coûts associés à l'attaque ont été payés.

Voir le « Déroulement détaillé d'une Attaque »,à la page 12.

DASH RENDAR

Quand vous déclarez un tonneau ou une accélération, ou avant d'exécuter une manœuvre, Dash Rendar doit choisir s'il utilise ou non sa capacité avant de mesurer pour voir s'il chevaucherait un obstacle.

Si Dash rendar reçoit la carte de dégâts Pilote assommé et exécute une manœuvre qui l'amène à chevaucher un marqueur d'obstacle, il ne subit pas de dégâts.

DENGAR

La capacité de Dengar se résout après les capacités « après avoir attaqué » ou « après avoir défendu » qui n'effectuent pas d'attaque. C'est le même timing qui est utilisé par d'autres capacités qui entraînent une attaque supplémentaire (comme Canonnier par exemple). De plus, cette capacité peut s'appliquer même si Dengar a été détruit par l'attaque. Voir le « Déroulement détaillé d'une Attaque », à la page 12.

Quand Dengar est attaqué pendant le tour où la capacité de Biggs Darklighter est utilisée, si Dengar choisit d'utiliser sa capacité, il attaque le vaisseau qui vient de l'attaquer plutôt que Biggs Darklighter.

« DOUBLE EDGE »

Lors de la résolution de la capacité de « Double Edge », le vaisseau peut choisir de résoudre une attaque avec soit son arme principale soit une arme secondaire [Tourelle] ou [Missile] équipée qui ne vient pas juste d'être utilisée pour une attaque.

Si une arme secondaire [Missile] n'a pas été défaussée en raison des Munitions à sûreté intégrée, ce vaisseau ne peut pas utiliser sa capacité pour attaquer à nouveau avec cette arme.

« ECHO »

Quand il déclare une désoccultation, le joueur contrôlant « Echo » doit annoncer le côté et la direction de la désoccultation. Si « Echo » peut effectuer la désoccultation, elle doit s'exécuter. Si elle en est incapable, le joueur la contrôlant peut annoncer une désocculation de l'autre côté, ou décider de ne pas se désocculter.

EMON AZZAMEEN

Avant de larguer une bombe, Emon Azzameen doit déclarer quel gabarit il utilisera et dans quelle direction il larguera la bombe. Une fois qu'il a déclaré un gabarit et une direction, il effectue son largage de bombe en respectant cette annonce.

ESEGE TUKETU

Si Esege Tuketu a un marqueur de concentration assigné sur lui et est à Portée 1-2 de Poe Dameron quand Poe Dameron attaque, Poe Dameron peut déclencher sa capacité de pilote même s'il n'a aucun marqueur de concentration sur lui.

GARVEN DREIS

Un vaisseau peut recevoir un marqueur de Concentration par Garven Dreis même s'il a déjà effectué une action de Concentration plus tôt dans ce tour.

Un vaisseau peut dépenser une marqueur de concentration durant son attaque même si il a 0 résultat Concentration à changer (notamment une attaque sans aucun dé lancé, comme quand un vaisseau a une carte Dégât Pilote aveuglé face visible [Paquet de dégâts d'origine].

HAN SOLO (Faucon Millenium)

La capacité de Han Solo est une capacité de « modification des dés d'attaque » comparable à l'utilisation d'un marqueur d'acquisition de cible ou de concentration, ce n'est pas une attaque distincte.

HAN SOLO (Héros de la Résistance)
Si durant la mise en place, le placement de Han Solo lui fait chevaucher un obstacle il subit l'effet lié au chevauchement d'obstacle. S'il subit un dégât, il perd un bouclier.

« HOBBIE » KLIVIAN
« Hobbie » Klivian peut retirer 1 marqueur de stress de son vaisseau chaque fois qu'il acquiert ou utilise une acquisition de cible. Les vaisseaux peuvent verrouiller une cible sans effectuer l'action d'acquisition de cible (cf. « Verrouiller une cible », page 11).

IG-88A
Sa capacité de pilote ne permet pas à IG-88A de dépasser sa valeur de boucliers de départ. Il doit perdre un marqueur de boucliers avant de pouvoir en récupérer un.

Si IG-88A détruit un vaisseau à sa valeur de pilotage, il ne récupère pas de bouclier avant que ce vaisseau ait eu l'opportunité d'attaquer grâce à la règle des attaques simultanées.

JAN ORS
La capacité de Jan Ors ne s'applique qu'à une seule attaque. Par exemple, si un vaisseau équipé de Canonnier ou Missiles groupés lance le dé d'attaque supplémentaire conféré par Jan Ors sur sa première attaque, il ne bénéficie pas à nouveau du dé de Jan Ors sur sa seconde attaque.

JEK PORKINS
Si Jek Porkins utilise sa capacité de pilote pour défausser le marqueur de stress découlant de l'exécution d'une manœuvre rouge, il ne saute pas l'étape Effectuer une action.

KATH SCARLET
Si Kath Scarlet attaque avec un Canon ionique, le défenseur ne reçoit pas 1 marqueur de stress à cause des résultats Critique annulés par l'effet de jeu du Canon ionique.

KEYAN FARLANDER
Quand il attaque, s'il a un marqueur de stress, Keyan Farlander peut utiliser sa capacité même s'il n'a pas obtenu de résultats. Dans ce cas, aucun dé n'est modifié, mais 1 marqueur de stress est retiré.

Keyan Farlander ne peut utiliser sa capacité qu'une seule fois par attaque, car les capacités de carte ne peuvent pas être résolues plus d'une fois durant le moment indiqué sur la carte.

L'INQUISITEUR
Quand L'Inquisiteur attaque avec son arme principale, il lance un dé d'attaque supplémentaire. Si le défenseur est à portée 3 il ne lancera pas le dé de défense supplémentaire.

La portée est considérée comme étant une portée 1 seulement pour l'attaque. Toutes les capacités qui se réfèrent à la portée des vaisseaux (comme Carnor Jax ou Protecteur de Concord Dawn) ne sont pas modifiées par la capacité de L'Inquisiteur.

L'amélioration Autopropulseurs ne se déclenche pas face à l'attaque de l'arme principale de L'Inquisiteur.

LATTS RAZZI
La capacité de Latt Razzi est utilisée quand un vaisseau est déclaré comme la cible d'une attaque. Ainsi, utilisée avec une arme secondaire qui permet d' « effectuer une attaque deux fois », la capacité de Latts Razzi ne peut être utilisée que pour la première attaque et ne s'applique qu'à cette première attaque.

« LEEBO »
Si Maarek Stele inflige une carte de dégâts face visible à « Leebo », ce dernier peut utiliser sa capacité pour piocher une carte de dégâts supplémentaire. Il choisit ensuite de résoudre la carte de dégâts de Maarek Stele ou la carte supplémentaire, et défausse l'autre. Une carte de dégâts qui est retournée face visible ne peut pas déclencher la capacité de « Leebo ».

Si « Leebo » est équipé de Détermination, il peut piocher deux cartes de dégâts. Si l'une d'elles a le trait Pilote, il peut la choisir et la défausser immédiatement.

Si « Leebo » reçoit une carte Dégât face visible en raison de l'état « Je te montrerai le côté obscur », « Leebo » peut utiliser sa capacité pour piocher une carte de Dégât supplémentaire.

LIEUTENANT KESTAL
La capacité du Lieutenant Kestal peut être résolue pendant l'étape "Modifier les dés de défense", après que le défenseur a lancé ses dés de défense et avant que le défenseur les modifie.

LIEUTENANT LORRIR
Quand il déclare une action de tonneau, le joueur contrôlant le Lieutenant Lorrir doit annoncer le côté et la direction du tonneau. Si Lieutenant Lorrir peut effectuer le tonneau, il doit s'exécuter. S'il en est incapable, le joueur le contrôlant peut annoncer un tonneau dans une autre direction ou une tout autre action.

MIRANDA DONI
Si Miranda effectue une attaque avec une arme secondaire qui permet d'« effectuer une attaque deux fois », elle peut utiliser sa capacité sur la première ou la seconde attaque.

« NIGHT BEAST »
Si « Night Beast » est sous l'effet du stress avant d'exécuter une manœuvre verte, il peut effectuer une action de concentration gratuite, puisque cette action gratuite est octroyée après que le stress a été retiré durant l'exécution de la manœuvre.

Si « Night Beast » exécute une manœuvre qui l'amène à chevaucher un autre vaisseau, il peut tout de même effectuer une action de concentration gratuite.

« OMEGA LEADER »
Si « Omega Leader » a verrouillé un vaisseau ennemi et qu'un autre vaisseau ennemi est équipé de l'amélioration Empereur Palpatine, ce dernier peut modifier un des dés du vaisseau verrouillé.

Si un vaisseau verrouillé par « Omega Leader » attaque ce dernier avec un Canon laser lourd, il ne change pas ses résultats Critique en Touché.

Ajouter ou retirer des dés (par exemple, avec Jan Ors) ou annuler des résultats de dé (par exemple, avec Tireur hors pair) n'est pas considéré comme modifiant des dés. Par contre, ajouter des résultats de dé (C-3P0, Ordinateur de visée avancé, Correcteur de précision, etc.) est considéré comme modifiant des dés et ces cartes ne peuvent pas être utilisées.

Si « Omega Leader » a verrouillé un vaisseau ennemi, quand ce vaisseau attaque ou défend contre « Omega Leader », il ne peut pas résoudre de capacités qui modifieraient des dés, même 0 dé (par exemple, la capacité de Keyan Farlander). De plus ce vaisseau ne peut pas résoudre de capacités qui impose à « Omega Leader » de relancer ses dés (par exemple, avec Astromech R7 ou Insaisissable) puisque ce sont des capacités qui modifient les dés.

PILOTE DU NASHTAH PUP
Si le seul vaisseau restant d'une partie est le Pilote du *Nashtah Pup*, le joueur qui le contrôle a gagné. Si ce scénario survient en tournoi, le Pilote du *Nashtah Pup* vaut 1 point. Par exemple, dans une partie de combat spatial standard à 100 points, le joueur qui contrôle le Pilote du *Nashtah Pup* remporte une victoire modifiée avec une marge de victoire de 101, et son adversaire marque 99 points. Le Pilote du *Nashtah Pup* peut être équipé de n'importe quelle carte d'amélioration. Si Bossk est équipé de l'Instinct de vétéran ou d'Adaptabilité et Dent de Molosse, le Pilote du *Nashtah Pup* garde cette valeur de pilotage modifiée.

PRINCE XIZOR
La capacité du Prince Xizor se déclenche pendant l'étape 7 du « Déroulement détaillé d'une attaque », en page 8. Le Prince Xizor compte comme étant touché par l'attaque, et le vaisseau qui subit des dégâts par la capacité du Prince Xizor n'est pas considéré comme touché par cette attaque.

Tout effet qui se déclenche à condition que l'attaque touche ou pas (tel que le Canon à ion) ne peut pas être évité par la capacité du Prince Xizor.

« QUICKDRAW »
Si « Quickdraw » perd un marqueur de boucliers au cours d'une attaque, la capacité se déclenche à l'étape 9 du « Déroulement détaillé d'une Attaque », voir page 12.

REXLER BRATH
Rexler Brath doit choisir d'utiliser sa capacité de pilote **après** la résolution des cartes de dégâts face visible infligées par son attaque.

Toute carte de dégâts face visible qui a été résolue et retournée face cachée et toute carte de dégâts supplémentaire infligée par la carte de dégâts Explosion légère sont aussi retournées face visible quand Rexler Brath utilise sa capacité.

Rexler Brath ne peut utiliser sa capacité de pilote qu'une fois par attaque.

SUNNY BOUNDER
La capacité de Sunny Bounder peut se déclencher après avoir relancé n'importe quel nombre de dés, même aucun dé. Par exemple, si un effet autorise Sunny à relancer des dés (tel que dépenser une acquisition de cible) et qu'aucun dé n'a été relancé, Sunny peut ajouter 1 au résultat correspondant.

La capacité de Sunny Bounder se déclenche avant que l'effet du Canon Laser Lourd soit résolu.

TEL TREVURA
La capacité de Tel Trevura se déclenche à la fin de l'étape « Assigner les Dégâts » et avant toute capacité qui se déclenche « après avoir attaqué » ou « après avoir défendu ».

Si Tel Trevura possède la carte de dégâts Cockpit endommagé et est détruit (pour la première fois), revenant ainsi à sa valeur de pilotage d'origine, si la fenêtre d'activation pour sa valeur de pilotage est passée, il ne devient pas le vaisseau actif à cette phase. Voir « Valeur de pilotage modifiée », à la page 11.

TEN NUMB
Les marqueurs d'évasion, C-3PO et autres capacités de jeu qui ajoutent des résultats Évasion ne peuvent pas être utilisés pour annuler le résultat Critique de Ten Numb, car ces résultats ajoutés comptent comme des résultats de dés de défense.

TETRAN COWALL
Si Tetran Cowall est équipé de la carte d'amélioration Restez en ligne et révèle une manœuvre Koiogran, il peut d'abord considérer la vitesse de celle-ci comme « 1 », « 3 » ou « 5 », puis utiliser Restez en ligne pour tourner son cadran sur une autre manœuvre à la vitesse choisie. Il peut aussi révéler une manœuvre, utiliser Restez en ligne pour tourner son cadran sur une manœuvre, puis considérer la vitesse de celle-ci comme « 1 », « 3 » ou « 5 ».

TORANI KULDA
Si un vaisseau affecté par la capacité de Torani Kulda a 0 marqueur de concentration et/ou d'évasion, il peut encore choisir de retirer tous ses marqueurs de concentration et d'évasion (0 dans ce cas) pour éviter de subir des dégâts.

THWEEK
L'état Répliqué fournit à Thweek une capacité imprimée sur la carte Pilote du vaisseau. Cela perdure même si le vaisseau Répliqué cesse d'avoir une capacité de pilote, tel que la destruction du vaisseau (qui supprime normalement tout ce texte) ou s'il subit l'effet de la carte de dégât Pilote Blessé.

L'état Répliqué n'offre pas à Thweek toute modification ou addition à la capacité de pilote du vaisseau qui est assigné de cet état, telles que les capacités de pilote supplémentaires offertes par les Améliorations comme le Titre IG-2000.

TURR PHENNIR
Si le joueur qui contrôle Turr Phennir a l'initiative et que Turr Phennir attaque un vaisseau ennemi ayant la même valeur de pilotage que lui, il peut utiliser sa capacité avant que le vaisseau ennemi n'attaque. Si Turr Phennir n'est plus une cible valide après avoir résolu sa capacité, le vaisseau ennemi ne peut pas l'attaquer.

VALEN RUDOR
Si le joueur qui contrôle Valen Rudor a l'initiative et utilise la capacité de ce dernier pour se déplacer (avec une accélération ou un tonneau par exemple), si l'attaquant a une capacité qui l'autorise à effectuer une autre attaque (avec Canonnier par exemple), la portée est de nouveau mesurée et l'arc de tir vérifié. Cela peut donc empêcher l'attaquant d'effectuer sa seconde attaque.

Quand il défend contre une arme secondaire qui précise qu'elle « effectue cette attaque deux fois », le joueur qui contrôle Valen Rudor ne peut utiliser sa capacité qu'une seule fois et seulement après la seconde attaque.

Voir le « Déroulement détaillé d'une Attaque », à la page 12.

WES JANSON
Quand un vaisseau défend contre Wes Janson, il peut utiliser des marqueurs de concentration, d'évasion et d'acquisition de cible durant l'attaque. La capacité de Wes Janson ne retire un marqueur qu'une fois l'attaque pleinement résolue.

« YOUNGSTER »
« Youngster » peut utiliser sa capacité avec des chasseurs TIE, TIE/fo et TIE/sf alliés.

La capacité de « Youngster » ne peut être utilisée que si sa carte d'amélioration [Élite] équipée à l'entête « **Action :** ».

CARTES D'AMÉLIORATION

ACCÉLÉRATEUR DE PARTICULES DE STYGIUM
Quand vous l'utilisez avec l'Appareil d'occultation, si vous êtes obligé de vous désocculter à la fin du tour et choisissez d'effectuer l'action d'évasion gratuite de l'Accélérateur de particules de Stygium, le marqueur d'évasion n'est pas défaussé.

ADAPTABILITÉ
Les vaisseaux équipés avec Adaptabilité ne modifient leur valeur de pilotage qu'après avoir été placés dans la zone de jeu au cours de la mise en place de la partie. Par exemple, un Pilote de l'escadron Vert équipé avec Adaptabilité sera placé dans la zone de jeu avec une valeur de pilotage de 3. Dès qu'il est placé, il peut choisir d'augmenter sa valeur de pilotage à 4 ou la diminuer à 2.

ADRESSE AU TIR
Quand un vaisseau effectue l'action d'Adresse au tir, son effet peut être appliqué à chaque attaque effectuée à ce tour.

Quand un vaisseau utilise l'action d'Adresse au tir, à chaque attaque de ce tour, le joueur contrôleur doit choisir d'appliquer tout l'effet d'Adresse au tir ou pas du tout. S'il utilise l'effet d'Adresse au tir, 1 résultat Concentration doit être changé en résultat Critique avant que tout autre résultat Concentration puisse être changé en résultats Touché.

AGROMECH R4
Les acquisitions de cible gagnées avec la capacité de l'Agromech R4 peuvent être utilisées durant cette attaque.

Si un vaisseau équipé d'un Agromech R4 attaque avec une arme secondaire qui exige de lui qu'il dépense un marqueur de concentration (comme une Tourelle blaster ou n'importe quelle arme utilisée avec Tireur d'élite), ce vaisseau ne peut pas verrouiller le défenseur car le vaisseau ennemi ne devient le défenseur qu'après avoir payé le coût de l'attaque. Voir le « Déroulement détaillé d'une Attaque », à la page 12.

Vous pouvez dépenser 1 marqueur de concentration pour changer tous les résultats Concentration en résultats Touché que pendant l'étape « Modifier les Dés d'Attaque ». Voir « Dépenser des marqueurs » à la page 8.

AILERONS ADAPTABLES
Si un vaisseau équipé d'Ailerons adaptables chevauche un obstacle pendant sa manœuvre supplémentaire, il subit les effets de chevauchement décrits dans la section « Obstacles » de la page 14 du Livre des Règles (ou page 3 de cette FAQ). Par exemple, si un vaisseau équipé d'Ailerons adaptables chevauche un astéroïde, il lancera le dé pour déterminer les dégâts mais ne sautera pas son étape « Effectuer une Action ».

Si un vaisseau équipé d'Ailerons adaptables chevauche un autre vaisseau suite à sa manœuvre supplémentaire, il ne saute pas son étape « Effectuer une Action ».

AILIER

Le vaisseau équipé d'Ailier est le vaisseau qui retire le marqueur de stress. Ainsi, si un vaisseau avec Ailier retire un marqueur de stress d'un autre vaisseau allié qui est équipé avec Kyle Katarn (Équipage), ce dernier ne reçoit pas de marqueur de concentration grâce à la capacité de Kyle.

ANALYSEUR DE MODÈLES

Quand un vaisseau s'active pendant la phase d'Activation et utilise l'Analyseur de modèles, les étapes « Vérifier le stress » et « Ranger » s'appliquent après l'étape « Effectuer une action ». Les capacités qui se déclenchent après qu'un vaisseau ait exécuté une manœuvre s'appliquent toujours après l'étape « Ranger ».

Si un vaisseau utilise l'Analyseur de modèles et chevauche alors un nuage de débris, ce vaisseau se déplace, résout l'étape « Effectuer une action », lance le dé pour le dégât potentiel (en raison du nuage de débris), résout l'étape « Vérifier le stress », puis reçoit 1 marqueur de stress (issu du nuage de débris).

AS DE L'ESPACE

Un vaisseau ne peut effectuer la même action qu'une fois par tour. Un vaisseau équipé d'As de l'espace ne peut pas effectuer un tonneau et utiliser l'action d'As de l'espace au même tour.

Si un vaisseau tente d'effectuer l'action d'As de l'espace, mais ne peut réaliser un tonneau, il peut effectuer une action différente à la place.

ASTROMECH INTÉGRÉ

Si l'Astromech intégré est utilisé pour défausser R2-D6, ne défaussez pas les cartes d'amélioration équipées ayant l'icône Élite.

ASTROMECH R2

Un vaisseau équipé d'un Astromech R2 auquel est assigné Moteur endommagé traite toutes ses manœuvres de virage (Serré à droite et Serré à gauche) comme des manœuvres rouges, y compris les virages à vitesse 1 ou 2.

Si le vaisseau est ionisé, l'Astromech R2 rend la manœuvre blanche [↑1] verte.

AUTOBLASTER

Le défenseur ne peut pas annuler des résultats Touché, avec des marqueurs d'évasion ou des résultats d'évasion ajoutés comme avec C-3PO par exemple, quand il est attaqué par un Autoblaster (voir « Résultats des dés », page 10).

AUTOPROPULSEURS

Voir « Dans l'arc de tir à portée X », à la page 8.

BLASTER « DE LA MORT »

Le Blaster « de la mort » est une arme secondaire.

BOBA FETT

Si Boba Fett est utilisé pour défausser une carte qui permet d'équiper une carte supplémentaire durant la formation d'escadrons (TIE de la Garde royale, R2-D6 ou Mist Hunter par exmple), ces cartes supplémentaires équipées ne sont pas défaussées.

Boba Fett ne peut pas affecter les vaisseaux arrimés. Si Boba Fett est utilisé pour défausser le titre Ghost alors que le Phantom est arrimé, ce dernier reste arrimé et ne peut pas être déployé tant que le Ghost n'a pas été détruit (l'obligeant ainsi à se déployer).

La capacité de la carte d'amélioration Chewbacca qui permet de défausser une carte de dégâts n'empêche pas l'attribution de cette carte de dégâts, aussi la capacité de Boba Fett se déclenche tout de même.

Un vaisseau équipé de Boba Fett peut utiliser sa capacité si le défenseur s'est vu attribuer une carte de dégâts face visible de quelque manière que ce soit au cours de l'attaque. Boba Fett ne peut pas être utilisé durant une attaque si le vaisseau équipé de Boba Fett n'est pas le vaisseau attaquant.

Si Boba Fett est utilisé pour défausser une carte qui fait référence à une autre carte nommée (tel que les titres Un compte à régler ou Ghost), la carte correspondante ne fait plus référence à l'autre vaisseau concerné (respectivement Une dette à payer ou le Phantom) et en conséquence ne produit plus ces effets.

Si Boba Fett est utilisé pour défausser une carte d'Amélioration qui a un marqueur d'artillerie ou illicite sur elle, l'adbversaire peut défausser le jeton à la place de défausser la carte. Si Boba Fett est utilisé pour défausser des cartes telles que Munitions supplémentaires ou Jabba the Hutt, tout marqueur d'artillerie ou illicite placé auparavant peut toujours être utilisé pour ses effets.

BOSSK

Bossk se déclenche chaque fois que vous effectuez une attaque qui ne touche pas. Si vous n'êtes pas sous l'effet du stress, vous recevez 1 marqueur de stress. Si vous êtes déjà sous l'effet du stress, vous ne recevez pas de marqueur de stress supplémentaire. Ensuite, que vous ayez reçu ou non un marqueur de stress, assignez 1 marqueur de concentration à votre vaisseau et verrouillez le défenseur.

BOUCLIERS À RAYONS PULSÉS

Un vaisseau ne peut payer le coût pour utiliser cette capacité (recevoir un marqueur ionisé) que s'il peut récupérer un bouclier. Ainsi cette capacité ne peut pas être utilisée si le vaisseau a un nombre de jetons de boucliers égal à sa valeur de boucliers.

C-3PO (Z-6PO SELON LA VERSION)

Un vaisseau équipé de C-3PO et de Pilote instructeur peut deviner le nombre de résultats Évasion, ajouter un résultat Évasion si son estimation est correcte, puis relancer les dés (si applicable). C-3PO peut être utilisé avec la carte d'amélioration Lando Calrissian quand l'action spéciale de Lando est effectuée.

Juke peut être utilisé pour modifier le résultat Évasion ajouté par C-3PO..

CALCUL

Vous ne pouvez utiliser Calcul qu'une seule fois par attaque, quel que soit le nombre de marqueurs de concentration que vous avez à dépenser. Néanmoins, si vous obtenez plusieurs résultats Concentration durant une attaque, vous pouvez dépenser 1 marqueur de concentration pour changer 1 résultat Concentration en résultat Critique (avec Calcul) et un second marqueur de concentration pour changer tous les autres résultats Concentration en résultats Touché (l'effet normal d'un marqueur de concentration dépensé).

CANON LASER LOURD

Après que tous vos résultats Critique ont été changés en résultats Touché à la suite d'une attaque au Canon laser lourd, les dés d'attaque peuvent être modifiés tout à fait normalement. Les résultats Critique des dés relancés ne sont pas changés en résultats Touché.

CANONNIER

L'utilisation de la capacité de Canonnier est une attaque distincte, ce qui signifie que le vaisseau peut décider d'annoncer une cible différente pour la seconde attaque, et toute capacité visant à modifier les dés d'attaque (comme l'utilisation d'un marqueur de concentration ou d'une acquisition de cible) doit être utilisée séparément pour chaque attaque.

Quand une arme secondaire précise d'« effectuer cette attaque deux fois », l'ensemble des attaques doit échouer pour que Canonnier puisse s'activer.

Si un vaisseau attaquant est équipé à la fois du Canonnier et d'IG-88D et s'il y a un IG-88D allié, et si l'attaque échoue, le vaisseau attaquant peut alors attaquer avec une arme secondaire [Tourelle] en utilisant l'effet d'IG-88D et ensuite attaquer avec l'arme principale en utilisant la capacité du Canonnier. Voir le « Déroulement détaillé d'une Attaque », à la page 12.

CASSE-COU

Un vaisseau qui effectue l'action de Casse-cou observe toutes les règles habituelles concernant l'utilisation des manœuvres, sauf que la manœuvre est toujours considérée comme étant blanche. Casse-cou peut être effectué même si le vaisseau est amené à chevaucher un autre vaisseau ou un obstacle. Dans ce cas, résolvez le chevauchement tout à fait normalement.

CHEWBACCA
Si un vaisseau équipé de Chewbacca encaisse un dégât critique, le joueur peut regarder cette carte avant de décider s'il se sert ou non de la capacité de Chewbacca pour la défausser.

Si un vaisseau équipé de Chewbacca est sur le point d'encaisser son dernier dégât avant d'être détruit, Chewbacca peut être utilisé pour éviter ce dégât et récupérer 1 bouclier.

CIKATRO VIZAGO
Quand une carte d'amélioration est remplacée par une autre carte du même type, la nouvelle carte doit respecter toutes les restrictions de déploiement (par exemple: "Racailles uniquement" ou "Petit vaisseau uniquement").

Si Cikatro Vizago est utilisé pour remplacer un Système d'occultation, l'effet du texte du Système d'occultation s'arrête et si le vaisseau à un marqueur Occulté, ce marqueur n'est pas défaussé.

« Remplacer » une amélioration est différent de défausser celle-ci et ne déclenche pas d'effet comme les marqueurs illicites de Jabba.

COPILOTE HORS PAIR
Quand un vaisseau équipé du Copilote hors pair attaque, le défenseur doit dépenser le marqueur de concentration après l'étape « Annoncer la cible » et avant la fin de l'étape « Modifier les dés de défense ».

Quand un vaisseau équipé du Copilote hors pair se défend, l'attaquant doit dépenser un marqueur de concentration après l'étape « Annoncer la cible » et avant la fin de l'étape « Modifier les dés d'attaque ».

Le marqueur de concentration peut être dépensé pour payer le coût d'un effet qui nécessite un marqueur de concentration, comme Calcul ou Ciblage assisté.

Si le défenseur est équipé de Copilote hors pair, et si l'attaquant ne peut pas modifier ses dés à cause de la carte Tir rapide par exemple ou après avoir résolu Correcteur de précision, l'attaquant n'a pas la possibilité de dépenser un marqueur de concentration, et en conséquence il ne dépense pas de marqueur de concentration.

CORRECTEUR DE PRÉCISION
Correcteur de précision doit être utilisé lors de l'étape « Modifier des dés d'attaque ». Après avoir annulé vos résultats de dés, vous pouvez décider **de ne pas** ajouter 2 résultats Touché. Cela compte toujours comme une attaque. Les résultats de dés ajoutés par Correcteur de précision ne peuvent pas être modifiés à nouveau, mais peuvent être annulés (par l'effet de Canon ionique, par exemple).

Correcteur de précision peut être utilisé pour ajouter 2 résultats Touché, même si vous avez la carte de dégâts Pilote aveuglé (paquet de dégâts d'origine) et ne lancez pas de dés d'attaque.

DARK VADOR
Un vaisseau équipé de Dark Vador peut utiliser cette capacité s'il lui reste au moins 1 coque.

Si un vaisseau équipé de Dark Vador peut attaquer deux fois dans le tour (avec Canonnier, par exemple), il peut utiliser Dark Vador après la première attaque et après la seconde attaque. Si Dark Vador détruit le vaisseau qu'il équipe, ce vaisseau peut tout de même effectuer sa seconde attaque. Si Dark Vador est utilisé deux fois, cela doit être fait dans l'ordre suivant : attaque, Vador, attaque, Vador.

Si un vaisseau équipé de Dark Vador effectue une attaque d'arme secondaire qui précise d'« effectuer cette attaque deux fois », Dark Vador ne peut être utilisé qu'une seule fois, et seulement après la seconde attaque. Voir le « Déroulement détaillé d'une Attaque », à la page 12.

DAUNTLESS
Si un vaisseau équipé du titre Dauntless exécute une manœuvre rouge et chevauche un autre vaisseau, il ne peut pas effectuer d'action gratuite. S'il exécute une manœuvre verte, chevauche un autre vaisseau et utilise Dauntless pour effectuer une action gratuite, le stress qu'il reçoit n'est pas retiré par la manœuvre verte.

Un vaisseau équipé du titre Dauntless qui chevauche un autre vaisseau peut utiliser la carte d'amélioration Cassecou pour exécuter une manœuvre [Virage serré à droite 1] ou [Virage serré à gauche 1] blanche.

DÉFLECTEURS RENFORCÉS
Si un vaisseau se voit attribuer une carte de dégâts « Coup au but ! » pendant une attaque, on considère qu'il a subi 1 dégât critique (même si « Coup au but ! » compte comme 2 dégâts contre sa valeur de coque).

Quand un vaisseau équipé de Déflecteurs renforcés est touché par Torpilles à plasma, le marqueur de boucliers supplémentaire qui est retiré par les torpilles n'est pas considéré comme étant un dégât subi. Si cette attaque fait subir au moins 3 dégâts au vaisseau, il récupère 1 bouclier après la résolution de Torpilles à plasma.

DISPOSITIF DE RETOUR
Le Dispositif de retour est résolu uniquement quand vous devenez le vaisseau actif durant la phase de Combat. Si un vaisseau équipé du Dispositif de retour détruit un vaisseau ennemi ayant une valeur de pilotage égale qui n'a pas encore attaqué, ce dernier n'est pas retiré conformément aux règles des attaques simultanées.

Utiliser le Dispositif de retour ne compte pas comme une attaque et il peut être utilisé contre les vaisseaux avec lesquels vous êtes en contact et quand la carte de dégâts « Pilote aveuglé » (paquet de Dégâts d'origine) est assignée à votre vaisseau. Le Dispositif de retour ne peut pas être utilisé tant que vous chevauchez un astéroïde, avez un marqueur d'armement neutralisé ou d'occultation, ou avez une carte de dégât Pilote aveuglé du paquet de la boîte Le Réveil de la Force.

Lorsque le Dispositif de retour est utilisé durant la phase de Combat, vous ne devez pas avoir effectué d'attaques à cette phase avant de devenir le vaisseau actif, et vous ne pouvez pas effectuer d'attaques à cette phase après être devenu le vaisseau actif. Si vous êtes équipé de plusieurs exemplaires du Dispositif de retour, vous ne pouvez en utiliser qu'un seul durant la phase de Combat.
Un vaisseau équipé avec le Dispositif de retour ne peut utiliser cette capacité que s'il lui reste au moins 1 en coque.

DROÏDE DE RÉPARATION WED-15
Si le Droïde de réparation WED-15 équipe un vaisseau immense comportant plusieurs sections, sa capacité peut être utilisée sur une carte de dégâts assignée à l'une ou l'autre section, mais cela utilise l'action de la section à laquelle le Droïde de réparation WED-15 est assigné.

Le Droïde de réparation WED-15 **peut** être utilisé sur une carte de dégâts assignée à une section abîmée d'un vaisseau immense (par exemple, pour retirer une carte de dégâts face visible). Néanmoins, dès qu'une section est abîmée, elle l'est pour le reste de la partie.

EMPEREUR PALPATINE
Cette capacité peut être utilisée pour modifier un dé lancé au titre du résultat d'une capacité de carte (Lasers antipoursuite, résoudre l'effet d'une carte de dégâts), ou quand un vaisseau allié a chevauché des Mines de proximité, des Mines groupées ou un obstacle.

Un joueur peut modifier un résultat de dé pour un même résultat montré par ce dé (par exemple, il peut modifier un résultat Critique en Critique).

L'Empereur Palpatine est une carte d'amélioration d'équipage.

Après qu'un vaisseau a lancé ses dés de défense et avant qu'il résolve l'effet du Chassis léger pour lancer un dé de défense additionnel, Palpatine peut être utilisé sur le dé supplémentaire de défense. Notez que si Palpatine est utilisé sur le résultat initial, il ne peut pas affecter le dé supplémentaire de défense.

FILET CONNER
Si un filet de Conner chevauche un vaisseau au moment de son largage et qu'il explose aussitôt, et que ce vaisseau n'a pas encore été activé au cours de cette phase, ledit vaisseau exécute la manœuvre de son cadran tout à fait normalement et saute l'étape « Effectuer une action ». Si un filet de Conner chevauche un vaisseau au moment de son largage et qu'il explose aussitôt, et que ce vaisseau a déjà été activé au cours de cette phase, ledit vaisseau est ionisé au tour suivant et ne saute pas l'étape « Effectuer une action ». Si un vaisseau est ionisé, exécute sa manœuvre [↑1] et chevauche un filet

Conner, tous les marqueurs ioniques sont défaussés à la fin de la manœuvre (y compris ceux reçus du filet Conner).

FORMATION AUX OPÉRATIONS SPÉCIALES

La séquence spécifique des événements quand cette carte est utilisée est la suivante : si le vaisseau attaque avec son arme principale depuis son arc de tir principal, il peut choisir de lancer un dé d'attaque supplémentaire ; s'il ne lance pas de dé supplémentaire, il peut effectuer une attaque depuis son arc de tir secondaire. Ainsi, si un vaisseau commence par attaquer avec son arme principale depuis son arc de tir secondaire, il ne peut pas utiliser la capacité de la Formation aux opérations spéciales.

« GONK »

Les actions inscrites sur la carte « Gonk » sont des actions différentes. Un vaisseau équipé de « Gonk » peut effectuer les deux actions durant le tour, s'il a la possibilité de réaliser plusieurs actions.

IG-2000

Si vous avez plusieurs Aggressor équipés du titre *IG-2000* et que l'un d'eux est retiré du jeu, tous les autres Aggressor équipés du titre *IG-2000* perdent immédiatement la capacité de pilote de l'Aggressor détruit.

Un Aggressor équipé du titre *IG-2000* qui reçoit la carte de dégâts Pilote blessé peut tout de même utiliser les capacités de pilote des vaisseaux alliés équipés du titre *IG-2000*, mais ces vaisseaux alliés ne peuvent plus utiliser sa capacité de pilote.

INSTINCT DE VÉTÉRAN

Voir « Valeur de pilotage modifiée » en page 11.

INTERFACE EXPÉRIMENTALE

Voir « Repousser les limites ».

Si Interface expérimentale et Repousser les limites équipent un même vaisseau, ils peuvent être utilisés ensemble pour effectuer deux actions gratuites supplémentaires. Une fois lesactions résolues, le vaisseau reçoit 2 marqueurs de stress.

Interface expérimentale est unique. Certains exemplaires de cette carte ont été imprimés sans que leur nom soit précédé d'une • (symbole unique).

JABBA LE HUTT

N'importe quel vaisseau qui a un marqueur illicite peut utiliser ce qui est décrit sur la carte de Jabba le Hutt (que le vaisseau peut défausser un marqueur illicite d'une carte à la place de défausser la carte). Les marqueurs illicites peuvent être dépensés pour leur effet même si le vaisseau équipé avec Jabba le Hutt est détruit.

Si un vaisseau utilise Cikastro Vizago pour remplacer une carte d'amélioration Illicite, avec un marqueur Illicite sur cette carte, le marqueur n'est pas transféré vers la nouvelle carte d'amélioration Illicite.

JAN ORS

Si le vaisseau équipé de Jan Ors effectue une action de concentration ou se voit assigner un marqueur de concentration, Jan Ors peut être utilisé pour assigner à ce vaisseau un marqueur d'évasion à la place.

Un vaisseau équipé d'Officier en reconnaissance situé à portée 1-3 de Jan Ors qui effectue une action de concentration peut recevoir 1 marqueur de concentration et 1 marqueur d'évasion.

Un vaisseau avec les Optiques avancées et un marqueur de concentration à Portée 1-3 de Jan Ors peut utiliser l'effet de Jan Ors pour gagner un marqueur d'évasion à la place du marqueur de concentration qu'il aurait dû gagner.

JE LES ATTIRE

Un vaisseau équipé de Je les attire ! ne peut pas subir les dégâts critiques causés par Dark Vador, Mines de proximité ou la capacité de pilote du Prince Xizor, car ces dégâts ne relèvent pas d'une attaque.

KANAN JARRUS

La capacité de Kanan Jarrus se déclenche après la sousétape « Ranger » de l'étape « Exécuter la manœuvre ».

Si un vaisseau allié à portée 1-2 exécute une manœuvre blanche et chevauche un nuage de débris, la capacité de Kanan peut retirer le marqueur de stress octroyé par le nuage de débris.

La capacité de Kanan Jarrus se déclenche au même moment que la capacité de la carte Titre Faucon Millenium (Héros de la Résistance), ce qui permet à Kanan de retirer le marqueur de stress reçu par la carte Titre. La capacité de Kanan se déclenche avant d'assigner le stress des Amortisseurs inertiels ou de Casse-cou..

LASERS ANTI-POURSUITE

L'effet des Lasers antipoursuite n'est résolu que si un vaisseau ennemi est au contact du vaisseau équipé des Lasers antipoursuite après avoir exécuté sa manœuvre.

L'effet des Lasers antipoursuite n'est pas résolu si seul le gabarit de manœuvre chevauche un vaisseau équipé de Lasers antipoursuite.

LIEN MENTAL ATTANNI

Si un vaisseau avec Lien mental attanni reçoit plusieurs marqueurs de concentration ou de stress à cause d'un même effet (par exemple avec l'Officier en reconnaissance ou Rage), l'autre vaisseau allié ayant Lien mental attanni reçoit 1 seul de ces marqueurs.

Si un vaisseau avec Lien mental attanni fuit le champ de bataille alors qu'il effectue une manœuvre rouge, il est immédiatement détruit et ne reçoit pas de marqueur de stress. Si un vaisseau avec Lien mental attanni chevauche un obstacle alors qu'il effectue une manœuvre rouge, il reçoit le marqueur de stress avant de lancer le dé pour déterminer les dégâts puisque ce jet est effectué après avoir sauté l'étape « Effectuer une action ».

LUKE SKYWALKER

Voir "Canonnier" ci-dessus.

M9-G8

Lorsque vous utilisez M9-G8, la source de la relance est le vaisseau équipé du M9-G8 et non pas le vaisseau attaquant. Par exemple, si un vaisseau attaque avec Tir rapide, le vaisseau équipé du M9-G8 peut forcer le vaisseau attaquant à relancer un dé.

Un vaisseau équipé avec M9-G8 traite les vaisseaux alliés comme des vaisseaux ennemis quand il fait une acquisition de cible. Par exemple, un vaisseau équipé avec M9-G8 et Bodhi Rook (Équipage) peut effectuer une acquisition de cible sur n'importe quel vaisseau allié.

MANŒUVRE IMPROBABLE

Un vaisseau équipé d'une tourelle d'arme (y compris un vaisseau avec une tourelle principale à 360°) est affecté par Manœuvre improbable, **sauf** s'il défend contre un vaisseau qui se situe dans l'arc de tir ombré imprimé de son marqueur de vaisseau, et ne gagne les bénéfices de Manœuvre improbable **que lorsqu'il** attaque un vaisseau situé dans l'arc de tir ombré imprimé de son marqueur de vaisseau.

Tous les arcs de tir (y compris les arcs spéciaux, auxiliaires, mobiles et principaux) sont concernés par cette capacité.

MASL AVANCÉ

On dit qu'on « chevauche un obstacle » quand le gabarit de manœuvre ou la position finale du vaisseau chevauche un obstacle. On « chevauche un vaisseau » quand la position finale du vaisseau devrait chevaucher un vaisseau.

MINE DE PROXIMITÉ

Si un vaisseau exécute une manœuvre durant laquelle son gabarit de manœuvre et/ou son socle chevauchent plusieurs marqueurs de mines de proximité, tous les marqueurs de mines de proximité explosent, même si le vaisseau est détruit par le premier marqueur chevauché.

Si un vaisseau largue une Mine de proximité de telle façon qu'elle chevauche plusieurs vaisseaux, le joueur larguant la mine choisit le vaisseau qui subit les effets de la Mine de proximité qui explose..

MINES GROUPÉES

Quand un vaisseau doit placer des Mines groupées (par exemple en raison du Traceur de champs de mines), les marqueurs sont placés tel que décrit sur la carte de référence Mines groupées.

MISSILES À TÊTE CHERCHEUSE
L'attaquant doit avoir verrouillé le défenseur pour utiliser les Missiles à tête chercheuse, mais l'acquisition de cible n'est pas utilisée pour effectuer l'attaque..

MISSILES GROUPÉS
Voir le « Déroulement détaillé d'une Attaque », à la page 12.

Si un vaisseau est équipé de Missiles groupés et de Munitions à sûreté intégrée, les deux attaques doivent échouer pour que les Munitions à sûreté intégrée soient activées.

MONTÉE D'ADRÉNALINE
Si un vaisseau sous l'effet du stress et équipé de Montée d'adrénaline révèle une manœuvre rouge, il peut quand même utiliser Montée d'adrénaline pour traiter la manœuvre comme une manœuvre blanche.

Montée d'adrénaline **ne peut pas** être utilisée pour considérer la manœuvre (Virage serré à gauche et Virage serré à droite) rouge causée par Moteur endommagé comme une manœuvre blanche.

NAVIGATEUR
Un vaisseau qui a été ionisé ne peut pas utiliser Navigateur pour changer la vitesse d'une manœuvre [↑1] blanche.

Si Boba Fett (Impérial) est équipé d'un Navigateur et choisit une manœuvre de virage sur l'aile, au moment de révéler son cadran, il peut résoudre les deux capacités pour tourner celui-ci sur n'importe quelle autre manœuvre de virage sur l'aile à n'importe quelle vitesse.

NIEN NUMB
Si un vaisseau est Ionisé, la capacité de Nien Nunb rend la manœuvre [↑1] verte.

ORDINATEUR DE VISÉE AVANCÉ
Dark Vador peut être équipé de la carte d'amélioration Ordinateur de visée avancé.

Un TIE Avancé équipé de l'Ordinateur de visée avancé doit avoir une acquisition de cible sur le défenseur afin d'utiliser sa capacité. Le TIE Avancé ne peut pas utiliser une acquisition de cible sur le défenseur si elle provient d'un vaisseau allié équipé avec le Synchroniseur télémétrique, ni ne peut dépenser cette acquisition de cible s'il utilise la capacité de l'Ordinateur de visée avancé.

PRISONNIER REBELLE
L'effet de cette carte se déclenche durant l'étape 1.iii du « Déroulement détaillé d'une Attaque », voir page 12.

PUCE DE GUIDAGE
Si un vaisseau ayant une arme principale avec une valeur de 3 ou plus utilise la capacité de la Puce de guidage, ce vaisseau a l'option de changer 1 résultat de dé pour un résultat Critique. Il ne peut pas à la place choisir de changer 1 résultat de dé pour un résultat Touche.

R2-D2 (Unité droïde)
Si un vaisseau équipé de R2-D2 exécute une manœuvre verte, et que son socle ou son gabarit de manœuvres chevauche un marqueur de mines de proximité, **ce vaisseau doit lancer les dégâts avant de récupérer 1 bouclier**.

Si un vaisseau équipé de R2-D2 exécute une manœuvre verte, et que son socle ou son gabarit de manœuvres chevauche un marqueur d'obstacle, ou que son socle chevauche un vaisseau équipé de Lasers antipoursuite, **ce vaisseau récupère 1 bouclier avant de lancer les dégâts.**

R2-D2 (Équipage)
Si R2-D2 équipe un vaisseau immense comportant plusieurs sections, il affecte juste la section qu'il équipe. Par exemple, si R2-D2 équipe la section de proue, et que cette dernière n'a plus de boucliers, il peut être utilisé pour récupérer 1 bouclier de cette section (même si la section de poupe a encore des boucliers).

R3-A2
Si un vaisseau équipé de R3-A2 effectue une attaque avec une arme secondaire qui précise d'« effectuer cette attaque deux fois », cette capacité ne peut être utilisée que sur la première attaque puisque vous ne déclarez pas de nouveau la cible pour la seconde attaque.

La capacité de R3-A2 se déclenche à la fin de l'étape « Annoncer la Cible ».

R5-P9
Un vaisseau ne peut payer le coût pour utiliser cette capacité (dépenser un marqueur concentration) que s'il peut récupérer un bouclier. Ainsi cette capacité ne peut pas être utilisée si le vaisseau a un nombre de jetons de boucliers égal à sa valeur de boucliers.

R5-X3
Puisque c'est l'attaquant qui détermine si une attaque est gênée, si un vaisseau défausse R5-X3 avant de révéler son cadran de manœuvres, les obstacles ne gênent pas les attaques de ce vaisseau, durant ce tour. De plus, les obstacles peuvent encore gêner les attaques qui ciblent ce vaisseau.

R7-T1
Si un vaisseau équipé de R7-T1 est à portée 1-2 et dans l'arc de tir d'un vaisseau ennemi, voici ce qui se passe : le vaisseau équipé de R7-T1 peut verrouiller le vaisseau ennemi. Ensuite, le vaisseau équipé de R7-T1 peut effectuer une action d'accélération gratuite, même s'il n'a pas verrouillé le vaisseau ennemi.

RAGE
Quand un vaisseau reçoit 2 marqueurs de stress en même temps, cela est considéré comme recevoir 1 marqueur de stress, puis en recevoir 1 autre. Par exemple, si Soontir Fel utilise Rage, il recevra 2 marqueurs de concentration après avoir reçu 2 marqueurs de stress.

RAYON TRACTEUR
Si un vaisseau équipé avec Impitoyable utilise le Rayon tracteur pour attaquer un petit vaisseau ennemi et le touche, ce vaisseau ennemi doit tout d'abord effectuer l'accélération ou le tonneau, puis Impitoyable se déclenche.

Si un vaisseau est équipé de Rayon tracteur et de Tacticien, le marqueur de rayon tracteur est résolu comme faisant partie de l'attaque, puis la distance est mesurée pour Tacticien.

RÉFLEXES ÉCLAIR
Un vaisseau équipé de cette carte peut l'utiliser même s'il chevauche un autre vaisseau au moment où il exécute sa manœuvre.

Un vaisseau qui exécute une manœuvre qui ne figure pas sur son cadran (comme un vaisseau ionisé, un vaisseau qui utilise Amortisseurs inertiels, ou Juno Eclipse qui utilise sa capacité de pilote pour exécuter une manœuvre qui ne figure pas sur son cadran) ne peut pas utiliser Réflexes éclair.

Les Réflexes Éclair peuvent être utilisés pendant une manœuvre issue de l'action MASL. Toutefois, lorsqu'ils sont utilisés, le marqueur de stress est assigné avant que le vaisseau puisse effectuer une action donnée par le MASL Avancé.

REPOUSSER LES LIMITES
Voir Interface expérimentale. Les actions gratuites, comme celle que confère Chef d'escouade, peuvent déclencher Repousser les limites. Cela peut amener une action à interrompre un autre effet, dont la résolution peut être retardée. Par exemple, si un vaisseau effectue une action de tonneau gratuite conférée par As de l'espace, il pourrait utiliser cette action pour déclencher Repousser les limites. Une fois Repousser les limites résolu, on achève de résoudre As de l'espace.

De plus, l'action gratuite de Repousser les limites peut elle aussi déclencher d'autres capacités qui s'appliquent après avoir effectué une action. Ces capacités se résolvent avant que le vaisseau ne reçoive le marqueur de stress de Repousser les limites. Par exemple, un vaisseau équipé avec TIE/v1 peut effectuer une accélération, utiliser Repousser les limites pour verrouiller une cible, puis effectuer l'évasion gratuite du TIE/v1 avant de recevoir le marqueur de stress de Repousser les limites.

Si un joueur utilise Repousser les limites pour tenter une action qu'il est incapable d'effectuer (tenter de verrouiller un vaisseau qui est hors de portée, par exemple), il peut effectuer une action différente **ou** décider de ne pas utiliser Repousser les limites.

RESTEZ EN LIGNE
Même si la manœuvre choisie est changée par une capacité comme Navigateur, la manœuvre que le vaisseau exécute est toujours rouge.

SABINE VREN
La capacité de Sabine est optionnelle et ne nécessite pas d'être utilisée sur la première bombe alliée pour exploser à chaque tour.

SABOTEUR
Si le Saboteur retourne une carte de dégâts qui empêche le vaisseau ciblé de résoudre une manœuvre (comme Réacteur en feu avant qu'un vaisseau tente une manœuvre rouge, ou Moteur endommagé sur un vaisseau sous l'effet du stress avant qu'il ne tente un virage), le vaisseau stressé exécute une manœuvre Blanche [↑2] quand il s'active lors de la phase d'activation.

SALVE AUTOMATIQUE
Les vaisseaux détruits lors de la phase de combat par Salve automatique se conforment à la règle des attaques simultanées s'ils ont la même valeur de pilotage que l'attaquant qui a détruit le vaisseau équipée de Salve automatique.

Si IG-88A détruit un vaisseau équipé de Salve automatique à portée 1, l'effet de la Salve automatique est résolue durant l'étape « Assigner les dégâts », avant que IG-88A ne récupère 1 bouclier après l'attaque.

Si un vaisseau équipé de la Salve automatique fuit la Zone de combat, la capacité de la Salve automatique est résolue avant de retirer le vaisseau, mais est mesurée à partir de la portion du vaisseau encore dans la zone de jeu. Si l'intégralité du vaisseau est en dehors de la zone de jeu, cette capacité n'affecte pas les autres vaisseaux.

SENSEURS AVANCÉS
Si un vaisseau équipé de Senseurs avancés ne s'est pas vu assigner de cadran de manœuvres (par exemple, parce qu'il est ionisé), il ne peut pas utiliser la capacité de Senseurs avancés.

SIMULATEUR DE TRAJECTOIRE
Le Simulateur de trajectoire ne peut être uniquement utilisé que lorsque le vaisseau largue une bombe selon les conditions imprimées sur une carte d'amélioration Bombe équipée. Il ne peut pas être utilisé lors de l'utilisation de « Génius » pour larguer une bombe après avoir effectué une manœuvre, ou en combinaison avec d'autres effets qui contredisent la manière dont la bombe est larguée, tel que « Spécialiste des brèches ».

SYNCHRONISEUR TÉLÉMÉTRIQUE
Si un vaisseau ennemi est verrouillé par un vaisseau allié équipé avec le Synchroniseur télémétrique, ce dernier offre à ses vaisseaux alliés qui attaquent ce vaisseau ennemi la capacité de traiter "Attaque : Acquisition de cible" comme une "Attaque", mais ne modifie aucun coût (tel que dépenser une acquisition de cible).

Si un vaisseau ennemi est verrouillé par un vaisseau allié équipé avec le Synchroniseur télémétrique, un autre vaisseau allié, bien qu'habituellement il ne puisse pas avoir d'acquisition de cible, peut dépenser l'acquisition de cible du vaisseau avec le Synchroniseur télémétrique comme s'il l'avait.

SYSTÈME D'OCCULTATION
Un vaisseau équipé d'un Système d'occultation ne défausse ce dernier que s'il défend contre une attaque et est touché. Les dégâts encaissés à cause d'autres effets de jeu (comme Charges sismiques, des astéroïdes ou des dégâts subis lorsqu'on est à portée 1 d'un vaisseau touché par des Missiles d'assaut) ne défaussent par le Système d'occultation.

SYSTÈME D'OCCULTATION AVANCÉ
Un vaisseau avec un marqueur de stress ne peut pas effectuer d'actions, et ne peut donc pas effectuer l'action d'occultation gratuite conférée par Système d'occultation avancé..

SYSTÈME DE COMMANDE DE TIR
Si un vaisseau équipé de Système de commande de tir et d'Ingénieur en armement attaque, il doit d'abord verrouiller le défenseur (si possible) avant de verrouiller un second vaisseau.

Si un vaisseau équipé de Système de commande de tir attaque avec une arme secondaire qui précise d' « effectuer cette attaque deux fois », il ne verrouille une cible qu'après sa seconde attaque. Voir le « Déroulement détaillé d'une Attaque », à la page 12.

TACTICIEN
Si un vaisseau est équipé de Canonnier et de Tacticien, et que la première attaque rate, le défenseur reçoit quand même 1 marqueur de stress de l'attaque.

Voir « Dans l'arc de tir à portée X », à la page 8.

Si un vaisseau équipé de Tacticien effectue une attaque d'arme secondaire qui précise d'« effectuer cette attaque deux fois », Tacticien se déclenche qu'une seule fois et uniquement après la seconde attaque. Voir le « Déroulement détaillé d'une Attaque », à la page 12.

TACTIQUE DE NUÉE
Voir « Valeur de pilotage modifiée », page 11.

Plusieurs vaisseaux équipés de Tactique de nuée peuvent utiliser cette amélioration à la suite pour bénéficier de la valeur de pilotage la plus élevée. Par exemple, Howlrunner équipé de Tactique de nuée peut passer sa valeur de pilotage de 8 à un Pilote de l'escadron Noir qui en est équipé lui aussi, avant de transmettre à son tour une valeur de pilotage de 8 à un Pilote de l'académie.

TIE/x1
Dark Vador peut être équipé de cette carte d'amélioration.

Les Prototypes de TIE Advanced ne peuvent pas être équipés de la carte d'amélioration TIE/x1.

TIE/v1
Dark Vador ne peut pas être équipé de cette carte d'amélioration.

Les Prototypes de TIE Advanced ne peuvent pas être équipés de la carte d'amélioration TIE/x1.

TORPILLES FLÉCHETTES
Au moment de déterminer si le défenseur reçoit un marqueur de stress des Torpilles fléchettes, on s'appuie sur sa valeur de coque de départ (en tenant compte de toute carte de Coque améliorée dont il est équipé), et non de ses points de coque restants.

Si un vaisseau équipé de Munitions à sûreté intégrée et de Torpilles fléchettes rate quand il tire sur une cible ayant une valeur de coque de « 4 » ou moins avec Torpilles fléchettes, le défenseur reçoit 1 marqueur de stress et les Torpilles fléchettes ne sont pas défaussées..

TOURELLE LASER JUMELÉE
Voir le « Déroulement détaillé d'une Attaque », à la page 12.

Si un VCX-100 est équipé du titre Ghost, a une Navette d'attaque arrimée qui est équipée du titre Phantom, et effectue une attaque avec la Tourelle laser jumelée à la fin de la phase de combat, ce vaisseau peut effectuer la seconde attaque avec la Tourelle laser jumelée.

Les effets qui se déclenchent « après avoir effectué une attaque » (Maul, Darth Vader [équipage]) ne sont pas résolus tant que les deux attaques n'ont pas été résolues (voir le « Déroulement détaillé d'une attaque » en page 8).

TRACEUR DE CHAMPS DE MINES
Lorsque le Traceur de champs de mines est utilisé, le joueur choisit un nombre de cartes d'Amélioration [Bombe] qui l'équipent à défausser. Chaque carte ne peut être choisie qu'une seule fois. Ainsi si un vaisseau équipé avec des Munitions supplémentaires utilise le Traceur de champs de mines pour défausser des cartes, il peut choisir de défausser de défausser le marqueur d'artillerie au lieu de défausser la carte, mais ne peut pas choisir et défausser cette carte une deuxième fois.

YSANNE ISARD
Un vaisseau auquel est assignée la carte de dégâts Console de senseurs endommagée (paquet de dégâts d'origine) **ne peut pas** utiliser Ysanne Isard pour effectuer une action d'évasion gratuite s'il a l'action d'évasion dans sa barre d'action.

ZEB ORRELIOS

La capacité de Zeb se déclenche quand le vaisseau équipé de Zeb ou quand un vaisseau ennemi en contact avec lui devient le vaisseau actif pendant la phase de combat. La capacité de Zeb ne se déclenche pas pour des attaques effectuées en dehors de ce moment, comme par exemple une attaque à la fin de la phase de combat grâce à la carte de titre Phantom ou la capacité de Corran Horn.

Si un vaisseau équipé de Zeb attaque Dengar, la capacité de Zeb s'applique pour l'attaque de Dengar, puisque cette attaque se déroule alors que le vaisseau équipé de Zeb est le vaisseau actif.

ZUCKUSS

Si Zuckuss est utilisé pour relancer 1 ou plusieurs dés du défenseur, les effets qui permettent au défenseur de relancer « tous » ses dés (tel que Avant-Garde du Premier Ordre) peuvent toujours être résolus pour autant de dés que possible (dans ce cas, ceux qui n'étaient pas déjà relancés).

Section 5: FAQ

GÉNÉRAL

Q: Si un joueur a plusieurs effets à résoudre en même temps, peut-il les résoudre dans n'importe quel ordre ?
R: Oui.

Q: Si les deux joueurs ont des effets qui se résolvent en même temps (ou issus du même déclencheur), lequel les résout en premier ?
R: LE joueur qui a l'initiative résout toutes les capacités qu'il souhaite, puis l'autre joueur résout toutes les capacités de son choix.

Q: Les glissières des marqueurs de bombe sont-elles prises en compte quand on mesure les portées ou quand un vaisseau les chevauche ?
R: Oui.

Q: En Format épique, un vaisseau immense peut-il chevaucher un astéroïde au moment de son déploiement ?
R: Oui, mais il se verra infliger une carte dégâts face visible dès qu'il exécutera une manœuvre.

Q: J'ai remarqué que les cartes de vaisseau Firespray-31 des racailles et scélérats n'ont pas le symbole d'arc de tir auxiliaire. S'agit-il d'une erreur ?
R: Oui, c'est une erreur d'impression. Les Firespray-31 des racailles et scélérats ont bien un arc de tir auxiliaire. Il est imprimé sur leurs marqueurs de vaisseau, comme sur les Firespray-31 Impériaux.

Q: Est-ce qu'un effet qui se déclenche lorsqu'un dé est lancé, se déclenche lorsqu'on relance des dés?
R: Non. Lancer des dés et relancer des dés sont des effets de jeu différents.

Q: Est-ce que l'arc de tir spécial du VCX-100 modifie la portée des torpilles dont il est équipé ?
R: Non. Utilisez les valeurs de portée imprimées sur les torpilles.

Q: Est-ce que les arcs de tirs qui ne sont pas principaux (comme un arc de tir auxiliaire, mobile ou spécial) sont considérés comme des arcs de tir pour des capacités de carte comme « Backstabber » ou « Manœuvre improbable » ?
R: Oui.

Q: Si un vaisseau a une tourelle d'arme principale (ou est équipé avec une Tourelle en arme secondaire), est-il considéré comme ayant un arc de tir à 360° ?
R: Non. Une tourelle d'arme principale ou secondaire permet à un vaisseau d'ignorer les arcs de tir imprimés. Les arcs de tir d'un vaisseau sont toujours les arcs ombrés et imprimés sur le marqueur du vaisseau.

Q: Est-ce qu'un vaisseau qui est déployé depuis un autre vaisseau (comme le Nashtah Pup ou le Phantom) peut effectuer n'importe quelle manœuvre de son cadran ?
R: Oui.

ACTIONS ET EFFETS DE JEU

Q: Un vaisseau peut-il effectuer des actions pendant la mise en place?
R: Non. La mise en place n'est pas un tour de jeu et les vaisseaux ne peuvent effectuer des actions que pendant les tours de jeu.

Q: Un vaisseau peut-il se désocculter ou effectuer une accélération ou un tonneau si cela l'amène à quitter la zone de jeu (et donc à fuir le champ de bataille) ?
R: Non. Un vaisseau ne peut pas se désocculter ou effectuer une accélération ou un tonneau si cela amène son socle à quitter la zone de jeu.

Q: Si un vaisseau doit sauter son étape « Effectuer une action » (par exemple, s'il chevauche un obstacle au terme de sa manœuvre), a-t-il néanmoins le droit d'effectuer des actions gratuites en dehors de l'étape « Effectuer une action » ?
R: Oui.

Q: Un vaisseau qui chevauche un astéroïde peut-il effectuer des actions gratuites ?
R: Oui.

Q: Quand un joueur veut effectuer une action d'accélération, peut-il mesurer la distance pour voir si son vaisseau est en mesure de le faire avant d'entreprendre son action (comme pour un tonneau) ?
R: Oui. En compétition et lors des événements premium, le joueur doit annoncer la direction avant de tenter la manœuvre (cf. « Effectuer un tonneau », page 8).

Q: Si un vaisseau a déjà verrouillé un vaisseau ennemi, peut-il le verrouiller à nouveau pour déclencher un effet de jeu (comme « Dutch »Vander) ?
R: Oui.

Q: Quand une capacité vous indique de faire une acquisition de cible, le vaisseau verrouillé doit-il être à portée 1-3 ?
R: Oui, à moins que la capacité ne dise explicitement autre chose ou qu'une autre capacité modifie la portée à laquelle ce vaisseau peut faire une acquisition de cible.

Q: Pouvez-vous nous donner des exemples d'effets de jeu qui indiquent à un joueur de dépenser un marqueur d'acquisition de cible ?
R: Le coût pour une arme secondaire comme Torpilles à protons, utiliser une capacité de pilote comme celle du Lieutenant Colzet, dépenser une acquisition de cible pendant l'étape « Modifier les Dés d'Attaque » pour relancer des dés d'attaque, sont des exemples de dépense de marqueurs d'acquisition de cible. Par contre, retirer une acquisition de cible ou assigner un marqueur bleu d'acquisition de cible à un autre vaisseau, ce n'est pas dépenser un marqueur d'acquisition de cible.

Q: Est-ce qu'assigner un marqueur d'un vaisseau à un autre vaisseau est la même chose que « retirer » un marqueur de ce vaisseau ?
R: Non. Par exemple, Si un marqueur de stress est assigné d'un vaisseau à un autre vaisseau, on ne considère pas l'avoir « retiré » du premier vaisseau pour ce qui concerne les interactions avec d'autres effets de jeu. De plus, si un marqueur rouge d'acquisition de cible est assigné d'un vaisseau à un autre vaisseau, il n'est pas « retiré » du premier vaisseau puisque le marqueur bleu associé n'est pas défaussé.

Q: Est-ce que défausser et retirer un marqueur a le même effet ?
R: Oui.

Q: Quand une capacité assigne un marqueur bleu d'acquisition de cible à un autre vaisseau qui en possède déjà un, ce vaisseau doit-il retirer son marqueur précédent ?
R: Oui, sauf si ce vaisseau a une capacité lui permettant de conserver plusieurs marqueurs d'acquisition.

Q: Un marqueur de bombe peut-il être largué en dehors de la zone de jeu ?
R: Oui. La partie du marqueur de bombe qui est en dehors de la zone de jeu est ignorée.

Q: Un vaisseau peut-il effectuer la même action de carte d'amélioration ou action de carte de dégâts plus d'une fois par tour ?
R: Non. Le fait d'avoir plusieurs exemplaires d'une même carte nécessitant une action pour déclencher sa capacité ne vous permet pas d'effectuer cette action plus d'une fois par tour.

Q: Si j'ai un vaisseau équipé de plusieurs bombes, puis-je en larguer, lancer ou placer autrement plusieurs dans le même tour ?
R: non. Un vaisseau ne peut larguer, lancer ou placer autrement qu'une seule bombe par tour.

Q: Est-ce que lancer une bombe ou placer autrement une bombe dans la zone de jeu compte comme un largage de bombe ?
R: Non et en conséquence les effets qui se déclenchent après avoir largué une bombe ne se déclenchent pas après avoir lancé ou placé autrement une bombe. Toutefois, chaque vaisseau est toujours limité à une seule bombe larguée, lancée ou placée autrement à chaque tour.

Q: Quand un vaisseau déclenche une bombe lorsque son gabarit de manœuvre la chevauche (par exemple les Mines de proximité), quand survient cet effet ?
R: L'effet de la bombe survient après que la position finale du vaisseau a été déterminée.

Q: Si un vaisseau a plusieurs exemplaires d'une même carte ne nécessitant pas une action pour déclencher sa capacité, peut-il déclencher les capacités de toutes ces cartes ?
R: Oui. Par exemple, quand un vaisseau équipé de deux exemplaires de Copilote mercenaire attaque, il peut changer 2 résultats en 2 résultats.

Q: Un vaisseau peut-il se voir assigner plus d'un marqueur de concentration, d'évasion ou de stress ?
R: Oui. Un vaisseau ne peut effectuer d'actions de concentration ou d'évasion plus d'une fois par tour, mais un effet de jeu (comme la capacité de pilote de Garven Dreiss) peut assigner des marqueurs supplémentaires à un vaisseau.

Q: Un vaisseau peut-il se désocculter s'il est ionisé ?
R: Oui. La désocculation se déroulant au début de la phase d'activation, un vaisseau peut se désocculter qu'un cadran lui soit assigné ou non.

Q: l'action de MASL revient-elle à révéler son cadran au regard des capacités de carte (comme lorsqu'il s'agit de larguer une bombe) ?
R: non.

Q: Est-ce qu'un vaisseau peut récupérer plus de boucliers que sa valeur initiale de boucliers ?
R: Non.

COMBAT

Q: Puis-je tirer sur un vaisseau détruit (et lui assigner des cartes de dégâts) qui n'a pas encore été retiré de la zone de jeu à cause de la règle d'attaques simultanées ?
R: Oui.

Q: Si un vaisseau subit plus de dégâts ou de dégâts critiques que nécessaire pour le détruire, les cartes de dégâts en excès lui sont-elles assignées malgré tout ?
R: Oui. Cela signifie qu'un vaisseau qui reste dans la zone de jeu en raison de la règle des attaques simultanées peut être affecté par d'autres cartes de dégâts face visible.

Q: Si un joueur utilise une acquisition de cible pour effectuer une attaque avec une arme secondaire, a-t-il aussi le droit de relancer ses dés d'attaque ?
R: Non. Après avoir utilisé un marqueur d'acquisition de cible pour attaquer avec une arme secondaire, il ne possède plus cette acquisition de cible et ne peut donc pas l'utiliser pour relancer les dés.

Q: Lors d'une attaque, le défenseur peut-il décider de ne pas lancer de dés de défense ? L'attaquant peut-il décider de ne pas lancer de dés d'attaque ?
R: Non et non.

Q: Un vaisseau peut-il décider d'attaquer un vaisseau allié ?
R: Non.

Q: Un vaisseau peut-il décider de ne pas effectuer d'attaque lors de la phase de combat ?
R: Oui, attaquer est optionnel.

DÉROULEMENT DÉTAILLÉ D'UNE ATTAQUE

Q: Si on peut déterminer plusieurs capacités durant l'étape 9 du « Déroulement détaillé d'une Attaque » (comme IG-88B et Dengar), que se passe-t-il pour une capacité qui n'a pas été choisie ?
R: Quand l'étape 9 est atteinte de nouveau, le joueur ayant l'initiative peut résoudre une de ses capacités qui n'a pas été résolue au cours d'une étape 9 précédente. S'il ne résout pas de capacité, son adversaire peut choisir d'en résoudre une. Par exemple, IG-88B attaque Dengar avec un Canon ionique et rate son tir. On passe à l'étape 9, le joueur qui contrôle Dengar a l'initiative. Il choisit d'activer la capacité de Dengar et effectue une attaque. On passe de nouveau à l'étape 9, le joueur ayant l'initiative n'a pas d'autres capacités à résoudre, aussi le joueur qui contrôle IG-88B résout la capacité de ce dernier et effectue une autre attaque contre Dengar.

Q: Si une capacité se déclenche quand un vaisseau est détruit lors d'une attaque, quand cette capacité s'applique-t-elle ?
R: Cette capacité s'applique après avoir assigné les cartes de dégâts. D'une manière générale cela est fait au cours de l'étape « Assigner les dégâts ». Bien que le vaisseau a été détruit, les effets des capacités de pilote, des cartes d'amélioration, des cartes de dégâts, etc. restent actif jusqu'à ce que le vaisseau soit retiré à la fin de l'attaque.

Q: Quand la règle des attaques simultanées permet à un vaisseau de rester en jeu jusqu'à ce qu'il ait effectué son attaque, les effets liés à cet appareil sont-ils en jeu eux aussi ?
R: oui. Les effets de capacités de pilote, cartes d'amélioration, cartes de dégâts, etc. sont toujours actifs et peuvent donc affecter le jeu jusqu'à ce qu'il effectue son attaque, au terme de laquelle il est aussitôt retiré.

Q: Pendant la phase de Combat, quand est-ce qu'un vaisseau devient le vaisseau actif ?
R: La séquence se déroule de la manière suivante : le joueur concerné nomme un de ses vaisseaux éligibles à la valeur d'initiative en cours. Ce vaisseau devient alors le vaisseau actif et il peut commencer la séquence pour effectuer une attaque en mesurant la portée vers des cibles valides (voir « Déroulement détaillé d'une attaque »)

Q : Quand se résout un effet qui se déclenche « après la résolution d'une attaque » ?
R: Il se résout après l'étape 10 du Déroulement détaillé d'une attaque (voir page 8).

MISSIONS

Q: Les actions spécifiques aux missions, comme l'action de protection, comptent-elles comme autant d'actions figurant dans la barre d'action du vaisseau ?
R: Non.

Q: Quand un vaisseau doit fuir par un bord indiqué de la zone de jeu, doit-il exclusivement fuir par ce bord ?
R: Oui. Si le socle d'un vaisseau dépasse de la zone de jeu par deux bords en même temps, il ne réussit pas à prendre la fuite et est détruit.

Q: Les vaisseaux immenses commencent-ils les missions avec de l'énergie ?
R: Sauf indication contraire d'une mission spécifique, les vaisseaux immenses commencent les missions sans énergie. En tournoi au format Épique (« Combat Spatial » ou « Par Équipe »), chaque vaisseau immense commence la partie avec une énergie égale à sa limite d'énergie.

DÉPLACEMENTS

Q: Après qu'un vaisseau a exécuté une manœuvre, si son gabarit de manœuvres est en dehors de la zone de jeu, mais que son socle ne l'est pas, ce vaisseau a-t-il fui le champ de bataille ?
R: Non.

Q: Si plusieurs effets de jeu qui changent la difficulté d'une manœuvre entrent en conflit, lequel prend le pas ?
R: Un effet qui augmente la difficulté d'une manœuvre l'emporte sur un effet qui la réduit. Par exemple, si un vaisseau équipé d'un Astromech R2 se voit infliger une carte de dégâts Moteur endommagé, toutes les manœuvres de virage de ce vaisseau ont traitées comme des manœuvres rouges, y compris les manœuvres de virage à vitesse 1 et 2.

Q: Un vaisseau exécute une manœuvre au cours de laquelle son gabarit (ou au terme de laquelle son socle) chevauche un obstacle ou un marqueur de mine. À cause de la règle qui empêche les collisions entre vaisseaux, il s'arrête avant d'atteindre l'obstacle ou le marqueur de mine. Considère-t-on qu'il traverse ou chevauche cet obstacle ou marqueur de mine ?
R: Non.

Q: Le fait de chevaucher d'autres vaisseaux peut-il pousser le vaisseau actif à fuir le champ de bataille ?
R: Oui. Si une partie du socle du vaisseau est en dehors de la zone de jeu au terme de son déplacement (après qu'il a reculé), il a fui le champ de bataille.

Q: Quand un vaisseau exécute une manœuvre, considère-t-on que qu'il est déplacé le long du gabarit de manœuvres sur toute sa largeur, au risque de percuter des obstacles ?
R: Non. Seuls le gabarit de manœuvres et la position du vaisseau au terme de son déplacement importent quand on détermine si un vaisseau percute ou non un obstacle.

Q: Quand un vaisseau traverse ou chevauche plusieurs obstacles, subit-il l'effet de chaque obstacle ?
R: Oui. Le vaisseau subit les effets de chaque obstacle, en commençant par le plus proche.

Q: Si un vaisseau exécute une manœuvre verte et chevauche un vaisseau ou un obstacle, faut-il lui retirer un marqueur de stress malgré tout ?
R: Oui.

Q: Si un vaisseau chevauche déjà un obstacle ou un marqueur de mine de proximité, subit-il les effets de ce marqueur au moment d'exécuter sa manœuvre suivante ?
R: Possible. En exécutant sa manœuvre suivante, et sous réserve que le vaisseau (ou le gabarit de manœuvre) chevauche le marqueur au terme de son déplacement, l'appareil percute le marqueur et subit les effets. Autrement, le vaisseau ne subit aucun des effets du marqueur parce qu'il ne faisait que le chevaucher sur sa position d'origine, qui est ignorée au regard des marqueurs d'obstacle et de mine de proximité.

Q: Les marqueurs de bombe sont-ils des obstacles ?
R: Non.

Q: Quelle est la vitesse d'une manœuvre qu'un vaisseau effectue lors d'un tour s'il a effectué plusieurs manœuvres (comme lors de l'usage du MASL, de Casse-cou, etc) ?
R: C'est la vitesse de la manœuvre que le vaisseau a effectué en révélant son cadran de manœuvre (ou un [↑1] si le vaisseau est ionisé). Les manœuvres additionnelles ne changent pas ou ne modifient pas cette vitesse.

MESURES DE PORTÉE

Q: Certaines capacités de carte, comme « Howlrunner », Biggs Darklighter et Chef d'escouade, s'accompagnent d'une condition de portée pour fonctionner. À partir d'où mesure-t-on cette portée ?
R: À partir du vaisseau qui possède cette capacité. Par exemple, la capacité de Howlrunner affecte les vaisseaux alliés situés à portée 1 de son propre vaisseau.

Q: Quand on mesure avec la règle des portées, toute la largeur de la règle compte-t-elle ?
R: Non. Les joueurs ne s'appuient que sur un bord de la règle des portées quand ils prennent des mesures. Par ailleurs, la largeur de la règle ne compte pas quand on vérifie si un obstacle gêne une attaque.

Q: Si un vaisseau attaque un vaisseau ennemi avec une tourelle d'arme et que le défenseur se situe aussi dans son arc de tir, l'attaquant peut-il décider de mesurer la portée en s'appuyant sur les règles de son arc de tir au lieu des règles des tourelles d'arme ?
R: Non. Quand on attaque avec une tourelle d'arme (y compris une tourelle principale à 360 degrés), la portée est toujours mesurée entre les points les plus proches.

Q: Certaines capacités de jeu, comme Jan Ors et Opportuniste, permettent aux vaisseaux de lancer un dé d'attaque supplémentaire quand ils attaquent. À quel moment ces capacités interviennent-elles ?
R: Tout dé supplémentaire doit être ajouté lors de l'étape « Lancer les dés d'attaque » de la phase de combat, avant tout jet.

Q: Un vaisseau est-il à portée 1 de lui-même ?
R: Oui.

Textes principaux provenant des documents mis à disposition par FFG France.
Traduction des ajouts en rouge : Dominique « DCDP » Convard de Prolles
Relecture des ajouts en rouge : Natacha « Natachouquette » et Matthieu « Celewyr » Carbon.

Document créé pour la communauté de joueurs francophones du Jeu de Figurine Star Wars X-Wing sans but lucratif.

La communauté de joueurs et moi-même remercions FFG France pour avoir donné son aimable autorisation pour l'usage des ses documents et la diffusion de ce document en attendant que FFG France fournisse sa version.

Star Wars et tous les éléments associés sont © & TM 2017 Lucasfilm Ltd. Star Wars X-Wing le jeu de figurines Tous droits réservés. Fantasy Flight Games est TM ou ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Edition française par FFG France.