

STAR WARS™

ARMADA™



FAQ 2.0 DU 26/01/2016



EDGE

ARMADA

FAQ 2.0 DU 21/12/2015

Ce document renferme une foire aux questions, des éclaircissements de règles et les errata de *Star Wars : Armada*.

ERRATA

CARTES

ENNEMI PUBLIC

La règle spéciale de la carte d'objectif « Ennemi public » devrait dire :

« Tant qu'un vaisseau attaque un vaisseau objectif, il peut ajouter à sa réserve d'attaque 1 dé de n'importe quelle couleur qui est déjà dans sa réserve d'attaque. »

LIVRET D'APPRENTISSAGE

RESTRICTIONS DE CONSTRUCTION DE FLOTTE, PAGE 22

Cette section doit inclure la puce suivante :

- Un vaisseau ne peut pas être équipé de plusieurs exemplaires d'une même carte d'amélioration.

LIVRET DE RÉFÉRENCE

ATTAQUE, PAGE 3

La seconde phrase de l'étape 6 « Annoncer un escadron ciblé additionnel » devrait dire :

« Le nouveau défenseur doit se situer dans l'arc de tir et à portée d'attaque de la même section de coque qui attaque, et l'attaquant doit mesurer la ligne de mire l'en séparant normalement. »

ATTAQUE, PAGE 3

L'étape 6 « Annoncer un escadron ciblé additionnel » doit inclure la puce suivante :

- Considérez chaque répétition des étapes 2 à 6 comme une nouvelle attaque au regard de la résolution des effets de cartes.

CATÉGORIE DE TAILLE, PAGE 4

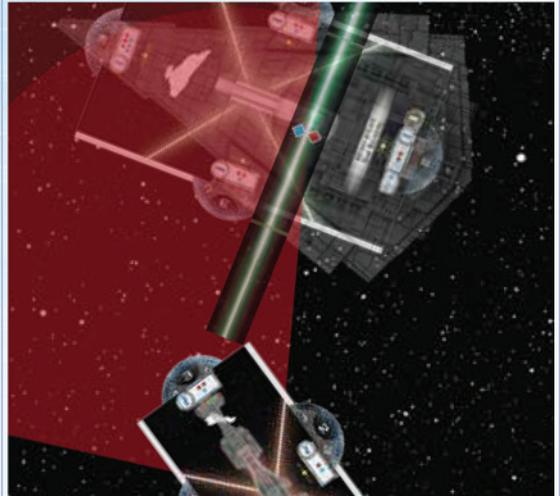
Le socle des petits vaisseaux est de 43 mm x 71 mm, celui des vaisseaux moyens est de 63 mm x 102 mm, et celui des grands vaisseaux est de 77,5 mm x 129 mm.

CHEVAUCHER, PAGE 4

La dernière phrase du premier paragraphe devrait dire :

« Il peut les poser dans l'ordre de son choix, mais ne peut pas les poser en dehors de la zone de jeu. »

EXEMPLE DE PORTÉE



La section de coque de poupe de la Corvette CR90 tente d'attaquer la section de coque de poupe du Victory. Le joueur Rebelle doit mesurer la portée jusqu'au point le plus proche de la section de coque de poupe du Victory situé dans l'arc de tir attaquant. Cette mesure traverse la section de coque bâbord du Victory, si bien que la section de coque de poupe du CR90 n'a pas de ligne de mire avec la section de coque de poupe du Victory.



CONSTRUIRE UNE FLOTTE, PAGE 4

Cette entrée doit inclure la puce suivante :

- Un vaisseau ne peut pas être équipé de plusieurs exemplaires d'une même carte d'amélioration.

LIGNE DE MIRE, PAGE 7

La quatrième puce de cette entrée devrait dire :

« Si la ligne de mire ou la portée d'attaque traverse une section de coque du défenseur qui n'est pas la section de coque qui défend alors l'attaquant n'a pas de ligne de mire et doit choisir une autre cible. »

MESURER L'ARC DE TIR ET LA PORTÉE, PAGE 8

Cette entrée doit inclure le paragraphe suivant :

« Quand vous mesurez la portée de l'attaque d'un vaisseau, ignorez toute partie du défenseur située en dehors de l'arc de tir de la section de coque qui attaque, même si la partie en question se situe à une portée plus proche. »

MESURER L'ARC DE TIR ET LA PORTÉE, PAGE 8

Cette entrée doit inclure le paragraphe suivant :

« Si la portée d'attaque traverse une section de coque du défenseur qui n'est pas la section de coque qui défend alors l'attaquant n'a pas de ligne de mire et doit choisir une autre cible. »

ORDRES, PAGE 10

Cette entrée doit inclure la puce suivante :

- Un vaisseau peut résoudre un ordre et décider ne peut pas en produire l'effet. On considère tout de même qu'il a résolu cet ordre, notamment lorsqu'il s'agit de déclencher des cartes d'amélioration.

FAQ

Cette section répond aux questions les plus fréquemment posées au sujet de *Star Wars : Armada*.

ATTAQUES

Q : quand un vaisseau résout une capacité qui lui permet d'ajouter des dés à la réserve d'attaque, peut-il le faire si leur couleur n'est habituellement pas appropriée à la portée de l'attaque ?

R : oui. La restriction de portée propre à la couleur des dés ne s'applique qu'aux dés rassemblés lors de l'étape « Lancer les dés d'attaque » d'une attaque.

Q : si l'attaque d'un vaisseau n'inclut pas de dés, mais que le vaisseau peut en ajouter grâce à l'effet d'une carte, peut-il effectuer cette attaque ?

R : non. Si un vaisseau ne rassemble pas de dés lors de l'étape « Lancer les dés d'attaque » d'une attaque, cette dernière est annulée.

CARTES DE DÉGÂTS

Q : les joueurs peuvent-ils regarder les cartes de dégâts face cachée assignées aux vaisseaux ?

R : non.

DÉPLACEMENTS

Q : quand un vaisseau exécute une manœuvre, se déplace-t-il le long du gabarit de manœuvre ?

R : non. Le vaisseau est pris à sa position de départ et repose à sa position finale. Il ignore les obstacles, vaisseaux et escadrons que son socle ne chevauche pas à sa position finale.

Q : quand un vaisseau exécute une manœuvre, est-il détruit si une partie du gabarit de manœuvre est en dehors de la zone de jeu, mais que le vaisseau lui-même se situe entièrement dans la zone de jeu ?

R : non.

Q : quand un vaisseau chevauche plusieurs vaisseaux, comment un joueur détermine-t-il lequel de ces vaisseaux est le plus proche ?

R : le joueur mesure la portée jusqu'au vaisseau chevauché qui semble le plus proche et note temporairement cette mesure (par exemple, en posant le pouce sur la règle, là où elle a atteint le vaisseau chevauché). Puis il mesure la portée jusqu'à l'autre vaisseau chevauché. Si la seconde est supérieure à la première, c'est que le premier vaisseau est le plus proche. Dans le cas contraire, c'est le second vaisseau qui est le plus proche.

Q : un joueur peut-il procéder à une pré-mesure avec le gabarit de manœuvre ?

R : un joueur ne peut procéder à une pré-mesure avec le gabarit de manœuvre que durant l'étape « Déterminer le cap », et pour ce vaisseau uniquement.

ESCADRONS

Q : quand un escadron est activé, doit-il se déplacer et/ou attaquer ?

R : non. Un escadron peut être activé et terminer son activation sans se déplacer et/ou attaquer.

Q : lors de la mise en place, un escadron peut-il être placé en dehors de la zone de mise en place tant qu'il se situe intégralement à distance 1-2 d'un vaisseau allié ?

R : non. Il peut être placé en dehors de la zone de déploiement, mais pas en dehors de la zone de mise en place.

Q : quand un escadron avec Contre effectue sa Contre attaque, peut-il résoudre des capacités qui affectent une attaque ?

R : oui. Une Contre attaque fonctionne comme une attaque normale, si ce n'est que les dés rassemblés pour l'attaque sont indiqués par la valeur de Contre de l'escadron et non par son armement anti-escadron. Ils peuvent être affectés par le mot-clé Nuée, la capacité de Howlrunner, etc.

Q : comment fonctionne le mot-clé Bombardier d'escadron ?

R : quand un escadron avec Bombardier attaque un vaisseau, il peut résoudre l'effet critique standard avant de totaliser les dégâts s'il a au moins un résultat ✖. Pour déterminer les dégâts totaux d'une attaque contre un vaisseau, faites la somme des résultats ✖ et ✖ au lieu de ne tenir compte que des résultats ✖.

Q : si un vaisseau chevauche un grand nombre d'escadrons, le joueur adverse peut-il les placer de manière à ce qu'ils ne puissent pas tous toucher le vaisseau ?

R : non. Le joueur doit en placer le maximum au contact du vaisseau. Il ne peut pas les espacer de manière à en empêcher certains de toucher le vaisseau.

Q : si un vaisseau chevauche un grand nombre d'escadrons et qu'il est impossible de les mettre tous en contact avec lui, où faut-il placer les escadrons restants ?

R : un escadron qui ne peut pas être placé au contact du vaisseau doit être placé au contact d'un autre escadron qui lui-même touche le vaisseau.

Q : quand un vaisseau exécute une manœuvre, si son cadran de boucliers ou la partie en plastique qui encadre ce cadran chevauche le socle d'un escadron, cela compte-t-il comme un chevauchement ?

R : oui. De même, un escadron ne peut pas être placé ou déplacé sous le cadran de boucliers d'un vaisseau, car cela compterait comme un chevauchement.

Q : quand un vaisseau exécute une manœuvre, si son cadran de boucliers ou la partie en plastique qui encadre ce cadran chevauche le socle d'un escadron, cela compte-t-il comme un chevauchement ?

R : oui. De même, un escadron ne peut pas être placé ou déplacé sous le cadran de boucliers d'un vaisseau, car cela compterait comme un chevauchement.

Q : un escadron avec Filou peut-il se déplacer et attaquer dans l'ordre de son choix quand il est activé durant la phase d'escadron ?

R : oui.

Q : un escadron avec Sang-froid est-il empêché de se déplacer quand il est engagé contre deux escadrons, un qui a Lourd et l'autre qui ne l'a pas ?

R : oui.

Q : si un escadron est à distance 1 de deux escadrons ennemis, l'un contre lequel il est engagé et l'autre contre lequel il n'est pas engagé parce qu'il en est séparé par un obstacle, l'escadron en question doit-il attaquer l'escadron engagé ?

R : non. Un escadron peut engager un autre escadron situé à distance 1 qu'il soit ou non engagé contre lui.

Q : si un escadron est à distance 1 de deux escadrons ennemis, l'un contre lequel il est engagé et l'autre contre lequel il n'est pas engagé parce qu'il en est séparé par un obstacle, l'escadron en question doit-il attaquer l'escadron engagé ?

R : non. Un escadron peut engager un autre escadron situé à distance 1 qu'il soit ou non engagé contre lui.

MISE EN PLACE ET CRÉATION DE FLOTTE

Q : lors de la création de flotte, combien de points de flotte un joueur peut-il dépenser en escadrons ?

R : un joueur peut dépenser jusqu'au tiers du total de points de flotte (arrondi à l'entier supérieur). Par exemple, dans une partie à 200 points, une flotte peut abriter jusqu'à 67 points d'escadrons, même si le coût total de la flotte n'est que de 190 points.

Q : lors de l'étape « Placer des obstacles » de la mise en place, les joueurs peuvent-ils placer n'importe quelle combinaison de six obstacles ?

R : non. Les joueurs placent trois champs d'astéroïdes, deux champs de débris et une station.

Q : lors de l'étape « Déployer des vaisseaux » de la mise en place, un joueur peut-il fixer la vitesse de son vaisseau à « 0 » ?

R : non.

Q : un vaisseau peut-il utiliser un pion de défense si ce dernier ne produit aucun effet ?

R : oui. Par exemple, un vaisseau peut utiliser un pion  et choisir une section de coque adjacente qui n'a plus de boucliers.

Q : un vaisseau peut-il utiliser un pion d'évasion pour relancer un dé et attendre de voir le résultat avant d'utiliser un autre pion de défense ?

R : oui.

Q : quand on mesure la ligne de mire, cette dernière est-elle bloquée par les sections de coque de l'attaquant ?

R : non.

Q : quelles parties du socle d'un vaisseau bloquent la ligne de mire ?

R : tout le socle d'un vaisseau bloque la ligne de mire, exception faite des parties en plastique qui encadrent les cadrans de boucliers. Par ailleurs, ces derniers ne bloquent ni ne gênent la ligne de mire.

Q : un vaisseau peut-il attaquer un escadron engagé ?

R : oui.

Q : un vaisseau peut-il attaquer un escadron engagé ?

R : oui.

ORDRES

Q : quand un vaisseau utilise un cadran d'ordre et un pion du même type, cela compte-t-il comme une résolution de cet ordre ?

R : oui.

Q : si un vaisseau souhaite utiliser un cadran d'ordre et un pion du même type, doit-il les utiliser simultanément ?

R : oui. Il doit déjà avoir le cadran et le pion, et doit les utiliser ensemble.

Q : un vaisseau peut-il utiliser son cadran d'ordre pour gagner un pion d'ordre du même type à n'importe quel moment de son activation ?

R : non. Il peut seulement le faire quand il révèle son cadran d'ordre.

Q : si un vaisseau utilise son cadran d'ordre pour gagner un pion d'ordre du même type, peut-il utiliser ce pion plus tard à ce round ?

R : oui.

Q : si un vaisseau a un cadran  et un pion , peut-il utiliser ces pions contre des cibles différentes au même round ?

R : non. Un vaisseau ne peut résoudre chaque ordre qu'une fois par round.

Q : si un vaisseau utilise un cadran  et un pion  ensemble, peut-il relancer le dé qu'il ajoute ? Doit-il relancer un dé ?

R : il peut relancer le dé qu'il ajoute, et peut décider de ne pas relancer de dé.



ÉCLAIRCISSEMENTS DE CARTES

Cette section clarifie le fonctionnement de certaines cartes et détaille diverses interactions de cartes.

CARTES DE DÉGÂTS



PANNE D'ALIMENTATION

Si un vaisseau a deux cartes de dégâts Panne d'alimentation, appliquez-en une, puis l'autre. Par exemple, un vaisseau avec une valeur de mécanique de « 5 » tombera d'abord à « 2 », puis à « 1 ».

CARTES D'OBJECTIF



ASSAUT DANS L'HYPERESPACE

Les vaisseaux et escadrons mis de côté ne sont pas en jeu. Leurs capacités et améliorations sont inactives et ne peuvent pas être affectées par des capacités.

Quand un escadron qui a été mis de côté est déployé, réglez sa glissière d'activation de manière à ce qu'il indique la même couleur que le pion d'initiative.

Lors de la mise en place, si le second joueur doit déployer un escadron, mais ne le peut pas parce qu'il n'a pas de vaisseaux dans la zone de jeu, ses escadrons qui n'ont pas été mis de côté sont détruits.

Le second joueur ne peut pas déplacer de pions d'objectif au début du premier round.

Si tous les vaisseaux d'un joueur situés dans la zone de jeu sont détruits, ses vaisseaux et escadrons mis de côté sont aussi détruits. Si la partie atteint la limite de sa durée ou qu'elle s'achève au bout du sixième round, ses vaisseaux et escadrons mis de côté sont détruits.



COULOIRS DE FEU

Si seulement une partie de l'armement d'une section de coque est à portée d'attaque d'un pion d'objectif, seule cette portion est ajoutée à la somme.

Une section de coque ne peut ajouter que son armement en batterie actuel à la somme, ce qui inclut les augmentations et les réductions de cartes comme « Armement amélioré ». N'incluez pas les dés conférés après

qu'une attaque a été lancée, comme dans le cas de l'ordre Tir nourri ou du titre « Dominator ».



EMBUSCADE DE LA FLOTTE

Le premier joueur peut déployer des escadrons intégralement à distance 1-2 d'un vaisseau situé dans la zone d'embuscade.



PREMIÈRES SALVES

Les dés ajoutés par cet effet de carte le sont à la réserve d'attaque après que cette dernière a été lancée. Les dés ajoutés par le second joueur peuvent être de n'importe quelle couleur, quelle que soit la portée de l'attaque.

Le coût en points de flotte d'un vaisseau inclut le coût de toutes les cartes d'amélioration dont il est équipé.

CARTES D'ESCADRON



JAN ORS

À moins que Jan Ors ne se défende, ses pions de défense ne peuvent pas être ciblés par un effet d'icône.



MAJOR RHYMER

Les escadrons alliés situés à distance 1 du Major Rhymer peuvent attaquer les vaisseaux situés à portée courte-moyenne au lieu d'être limités à la distance 1. Cela inclut le Major Rhymer lui-même.

Quand un escadron allié attaque de la sorte, il ignore les restrictions de couleur de dé du côté portée de la règle, et lance donc tous les dés de son armement en batterie (l'armement le plus à droite sur la carte d'escadron).

CARTES D'AMÉLIORATION



AMIRAL ACKBAR

Si un vaisseau est équipé d'Équipe d'artilleurs, la capacité de l'Amiral Ackbar peut s'appliquer aux deux attaques effectuées depuis la même section de coque.



AMIRAL CHIRANEAU

Si un vaisseau est équipé du *Corrupter* et de l'Amiral Chiraneau, les escadrons ayant BOMBARDIER qu'il active ont une vitesse de « 3 ».



AMIRAL MOTTI

Un vaisseau qui ne bénéficie plus de l'effet de l'Amiral Motti est détruit si le nombre de ses cartes de dégâts est égal à sa valeur de coque.



AMIRAL SCREED

Screed peut changer une face de dé noir en face comportant une icône et une icône .



DEMOLISHER

Si le *Demolisher* est équipé de Techniciens moteurs, il peut effectuer une de ses attaques après avoir exécuté la manœuvre conférée par ceux-ci.

Le *Demolisher* n'affecte qu'une attaque du vaisseau. Il doit effectuer son autre attaque durant l'étape Attaquer de son activation ou y renoncer.

Dans l'objectif Champs de mines, si le *Demolisher* est intégralement à portée d'un pion de mine après avoir exécuté une manœuvre, il subit l'effet de cette mine avant de pouvoir effectuer son attaque à retardement. L'attaque est affectée par toute carte de dégâts face visible attribuée, et le *Demolisher* ne peut pas attaquer s'il est détruit.



DEVASTATOR

Si ce vaisseau remplace un de ses pions de défense (par exemple, en utilisant la capacité du Capitaine Needa), son pion de défense remplacé ne compte pas comme étant défaussé.



DOMINATOR

Si le vaisseau utilise deux boucliers, il peut les prendre sur la même section de coque ou sur deux sections de coque différentes.



GARM BEL IBLIS

Un vaisseau ne peut pas avoir plus d'un exemplaire d'un même pion d'ordre.



GÉNÉRAL RIEEKAN

Les vaisseaux et escadrons affectés par cette capacité sont détruits à la fin de la phase de statut, quel que soit le nombre de cartes de dégâts ou de points de coque qu'ils possèdent à ce moment-là.

Les vaisseaux et escadrons affectés par cette capacité sont considérés comme s'ils n'étaient pas détruits jusqu'à la fin de la phase de statut à tous points de vue (attaquer, défendre, résoudre des capacités de carte, etc.).

Si un vaisseau ou un escadron est censé être détruit en quittant la zone de jeu, il est immédiatement détruit (indépendamment de la capacité du Général Rieekan).

La capacité du Général Rieekan affecte le vaisseau qu'il équipe. Si cette capacité empêche le dernier vaisseau de la flotte de Rieekan d'être détruit, la partie s'achève à la fin du round de jeu.



INSIDIOUS

Un vaisseau équipé de cette carte peut initier une attaque contre la section de coque de poupe d'un vaisseau ennemi situé à portée moyenne même s'il n'a pas de dés bleus ou rouges dans son armement.



INSTIGATOR

Les escadrons peuvent attaquer ce vaisseau s'ils ne sont pas engagés contre un escadron ennemi réel dans la zone de jeu. Le mot-clé Renseignement n'affecte pas la capacité de ce vaisseau.



MISSILES À CONCUSSION D'ASSAUT

Les dégâts causés par cette carte ne peuvent pas être réduits par le pion de défense .



MON MOTHMA

Mon Mothma possède une capacité qui lui offre une utilisation alternative des pions de défense. Un pion de défense utilisé de la sorte ne produit pas son effet habituel.



RAYONS TRACTEURS PHYLON Q7

Un vaisseau affecté par cette capacité doit défausser un pion ☹ s'il en a un. Autrement, il réduit sa vitesse.



TECHNICIENS MOTEURS

Quand le vaisseau exécute cette manœuvre, il peut plier le premier segment du gabarit de manœuvre en utilisant la valeur d'embarquée habituelle de son premier segment à vitesse 1.



TOURELLES ASSERVIES

Si un vaisseau équipé de cette carte attaque un escadron, il peut déclarer des cibles escadrons supplémentaires durant son attaque.



TOURELLES QUADRILASER

Un vaisseau équipé de cette carte lance 1 dé bleu quand il effectue une Contre attaque. Il n'utilise pas son armement anti-escadron.



TURBOLASERS X17

Même s'il est équipé de Générateurs avancés, les Turbolasers X17 empêchent le défenseur de subir plus de 1 dégât aux sections de coque autres que la section de coque qui défend.



WALEX BLISSEX

Les pions de défense récupérés par cette capacité sont restaurés.



WULFF YULAREN

Si un vaisseau utilise un pion d'ordre pour résoudre un ordre, il ne peut pas utiliser le pion correspondant gagné en épuisant Wulff Yularen pour résoudre cet ordre ou son effet à nouveau à ce round.

