

STAR WARS™

# ASSAUT SUR L'EMPIRE!



FAQ OFFICIELLE

VERSION 2.0 DU 26/01/2016

• BOÎTE DE BASE, PAGE 2

• FOIRE AUX QUESTIONS, PAGE 3

• OMBRES JUMELLES, PAGE 4

• EXTENSIONS ALLIÉ ET ANTAGONISTE, PAGE 5



EDGE

Ce document contient une foire aux questions, des éclaircissements de règles et les errata d'Assaut sur l'Empire.

## ERRATA

Cette section détaille les changements officiels apportés aux règles et aux cartes.

## GUIDE DE CAMPAGNE

### ENDETTÉS

La seconde puce du « Briefing de mission » devrait dire :

« Les pions Mission Impériaux représentent des canons à impulsion. À la fin de chaque round, chacun d'entre eux tire sur une figurine Rebelle. Quand cela se produit, le joueur Impérial choisit une figurine Rebelle en ligne de vue du canon et lance 1 dé rouge et 1 dé jaune. La figurine visée subit le nombre de ☒ obtenus. S'il s'agit de Gaarkhan, il devient Concentré. »

### ÉTAT DE SIÈGE

La première puce de « Assaut » devrait dire :

« Retirez 1 porte du plateau et lancez 1 dé rouge. Chaque figurine Rebelle située à 3 cases ou moins de cette porte subit les ☒ obtenus. »

### COMPROMIS

La seconde puce du « Briefing de mission » devrait dire :

« Les portes sont verrouillées pour les figurines Rebelles. Une figurine Rebelle peut interagir avec une porte (☒ ou ☒) pour l'ouvrir. »

## CARTES DÉPLOIEMENT

### OFFICIER IMPÉRIAL

La capacité « Ordre » de l'Officier Impérial ordinaire devrait dire :

« **▲ Ordre :** choisissez une autre figurine amicale située à 2 cases ou moins. En mode campagne, celle-ci peut bénéficier d'une interruption pour effectuer un déplacement. En mode escarmouche, elle gagne 2 points de déplacement. »



Carte d'origine

### SABOTEUR REBELLE

La carte du Saboteur Rebelle ordinaire doit inclure les changements suivants :

- La capacité « **~** : Perforant 2 » doit être remplacée par « **~** : Perforant 1 ».
- La valeur de Vitesse doit être de 4.

Sur la carte du Saboteur Rebelle d'élite (du paquet extension Allié), la capacité « Souffle 2 ☒ » doit être remplacée par « Souffle 1 ☒ ».



Cartes d'origine



## GARDE ROYAL

Les cartes du Garde Royal doivent inclure les changements suivants :

- Sur la carte du Garde Royal ordinaire, la capacité «  : +2  » doit être remplacée par «  : Perforant 1 ».
- Ni le Garde Royal ordinaire ni le Garde Royal d'élite ne devraient avoir la capacité « Protecteur ». À la place, ils ont :

**Sentinelle :** lorsqu'une figurine non-GARDIEN amicale défend et que vous êtes adjacent à la case ciblée, appliquez +1  aux résultats de défense. Limité à 1 utilisation de « Sentinelle » ou « Protecteur » par attaque.

- Sur la carte du Garde Royal ordinaire, la capacité « Vengeance » devrait dire :

« quand une figurine non-GARDIEN amicale adjacente est vaincue, vous devenez Concentré. »

- Sur la carte du Garde Royal d'élite, la capacité « Progression vengeance » devrait dire :

« quand une figurine non-GARDIEN amicale adjacente est vaincue, vous devenez Concentré et vous pouvez vous déplacer de 1 case. »



Cartes d'origine

## GUIDE DE RÉFÉRENCE

### ATTAQUER DES OBJETS

L'avant-dernière puce de « Attaquer des objets », page 6, devrait dire :

« Quand on attaque une porte, qu'on se sert d'une capacité pour l'affecter ou qu'on compte les cases jusqu'à elle, on considère quelle occupe chaque case **vide** avec laquelle elle partage un bord. »

### PHASE D'ACTIVATION

L'entrée « Phase d'Activation » de la page 19 devrait inclure la puce suivante :

- En mode escarmouche, si un joueur a moins de cartes Déploiement restaurées que son adversaire, il peut choisir de ne pas activer un groupe et de passer la main à son adversaire.

## FOIRE AUX QUESTIONS

Cette section répond aux questions fréquemment posées au sujet d'*Assaut sur l'Empire*.

### QUESTIONS GÉNÉRALES

**Q :** les cartes Article issues d'un paquet Classe ou gagnées en tant que Récompenses peuvent-elles être échangées avec d'autres héros ?

R : non.

**Q :** les cartes Classe, Récompense et Article qui confèrent de la Santé supplémentaire à un héros confèrent-elles toujours ce bonus si le héros est blessé ?

R : oui.

**Q :** la mention « déplacez-vous d'un nombre de cases égal à votre Vitesse » observe-t-elle les mêmes règles que la mention « déplacez-vous de X cases » ?

R : oui.

**Q :** quand une grande figurine se déplace, sort-elle de toutes les cases qu'elle occupait avant d'entrer dans toutes les nouvelles, même si certaines de ces cases se chevauchent ?

R : oui.

**Q :** en mode escarmouche, si mon adversaire joue « Prendre l'initiative », puis-je jouer mon propre exemplaire de « Prendre l'initiative » pour le contrer ?

R : non. Le créneau au cours duquel vous pouvez jouer les cartes « au début du round » est passé (cf. « Conflits en mode escarmouche », page 9 du Guide de référence).

**Q :** quand une règle de mission déploie une figurine vers un point de déploiement, ce dernier devient-il actif ?

R : non. En dehors des points de déploiement verts, qui sont toujours actifs au début d'une mission, un point de déploiement ne devient actif que si les règles de mission le stipulent.

**Q :** une figurine peut-elle effectuer une action tout en occupant une même case qu'une autre figurine si elle a assez de points de déplacement pour sortir de cette case après avoir effectué l'action ?

R : non. Une figurine doit terminer son déplacement pour effectuer des actions, et elle ne peut pas le terminer sur une case qui contient une autre figurine (à moins qu'elle soit Immense).

**Q :** quand l'effet d'une capacité dure « jusqu'à » un créneau donné (par exemple, jusqu'à la fin du round...), persiste-t-il jusqu'à la fin du créneau en question ?

R : non. L'effet de la capacité prend fin dès que le créneau donné débute, avant que tout autre effet de ce créneau ne soit déclenché. Dans l'exemple ci-dessus, l'effet qui dure « jusqu'à la fin du round » expirera avant que tout autre effet « à la fin du round » soit déclenché.

### CAPACITÉS DES HÉROS

**Q :** quand Gaarkhan subit au moins 3 dégâts et qu'il se retrouve blessé, devient-il Concentré ?

R : Non. Les dégâts sont subis durant l'attaque elle-même, alors que « Rage » permet à Gaarkhan de devenir Concentré après la résolution de l'attaque.

**Q : Mak doit-il utiliser « Retrait » immédiatement quand une figurine hostile entre dans une case située à 3 cases ou moins ?**

R : oui. Le créneau de cette capacité correspond au moment où la figurine hostile entre sur la case en question.

**Q : quand Jyn a « Chance du contrebandier » et que les héros piochent des cartes Article de plusieurs paquets Article, dans quel paquet la carte supplémentaire doit-elle être piochée ?**

R : après avoir révélé des cartes depuis les deux paquets disponibles, le joueur de Jyn choisit un de ces paquets dans lequel il pioche la carte supplémentaire.

## CARTES COMMANDEMENT

**Q : puis-je utiliser la carte « Derniers retranchements » après avoir effectué n'importe quelle action ?**

R : non. Vous ne pouvez utiliser « Derniers retranchements » qu'après avoir effectué une action spéciale (une action avec le symbole .

**Q : quand une figurine utilise « Derniers retranchements », doit-elle effectuer l'action supplémentaire immédiatement ? Devient-elle Sonnée juste après avoir effectué cette action ?**

R : oui, et oui. Il n'y a pas de créneau d'exécution pour les actions supplémentaires ou pour dépenser des points de déplacement entre le moment où vous jouez « Derniers retranchements » et où vous résolvez l'action que cette carte vous confère. Ensuite, juste après avoir effectué cette action, la figurine devient Sonnée.

## RÈGLES DE MISSION

**Q : que veut dire une porte qui devient « déverrouillée » ? S'ouvre-t-elle ?**

R : non. Quand une porte verrouillée est déverrouillée par un effet de mission, elle reste fermée, mais peut être ouverte avec une interaction, conformément aux règles habituelles pour ouvrir les portes.

**Q : quand un joueur Rebelle joue plusieurs héros, chacun d'eux reçoit-il 1 XP quand les règles disent que chaque joueur reçoit 1 XP ?**

R : oui..

**Q : dans « État de siège », si les Impériaux capturent le quatrième point stratégique à la fin du round 8, quelle condition de « fin de mission » se déclenche ? À la fin du round 8, ou quand le joueur Impérial a capturé 4 points stratégiques ?**

R : puisqu'elles surviennent au même moment, c'est au joueur Impérial de décider (cf. « Conflits en mode campagne », page 9 du Guide de référence).

**Q : faut-il lire à voix haute tout le texte de règles des événements de mission aux joueurs Rebelles ou juste le texte d'ambiance ?**

R : oui, l'ensemble du texte de règles d'un événement (ce qui inclut le briefing de mission) doit être lu à voix haute aux joueurs Rebelles quand cet événement est déclenché (mais il est inutile de lire toutes les options parmi lesquelles le joueur Impérial doit faire un choix).

**Q : s'il faut qu'une figurine soit sur une certaine case ou adjacente à celle-ci pour qu'un événement de mission soit déclenché, une figurine peut-elle remplir cette condition si elle se déplace au travers d'une autre figurine ?**

R : oui, s'il faut qu'une figurine soit sur une case ou adjacente à celle-ci pour déclencher l'événement de mission, il n'est pas nécessaire qu'elle y termine son déplacement. L'événement de mission est déclenché au moment même où la condition est remplie, puis la figurine poursuit son déplacement.

## OMBRE JUMELLES

Cette section inclut les errata et la foire aux questions de l'extension *Ombres Jumelles*.

## ERRATA

### OFFICIER OPÉRATIONNEL/GÉNÉRAL OPÉRATIONNEL

La première phrase de l'action spéciale des deux cartes devrait dire :

« choisissez une autre figurine amicale à 2 cases ou moins. »



Cartes d'origine

### AFFAIBLI

La carte devrait dire :

Lorsque vous attaquez, appliquez -1  aux résultats de l'attaque.

Lorsque vous défendez, appliquez -1  aux résultats de défense.

Défaussez cet état à la fin de votre activation.



Carte d'origine

## FOIRE AUX QUESTIONS

Cette section répond aux questions fréquemment posées au sujet d'*Ombres Jumelles*.

**Q : quand Kayn Somos utilise « Commandant d'escouade », la cible de l'attaque doit-elle subir  pour que le mot-clé Concentré soit appliqué ?**

R : non.

**Q : quand une figurine effectue « Ordre impérieux » et se voit conférer une attaque par « Diriger par l'exemple », peut-elle toujours utiliser son autre action pour effectuer une attaque ?**

R : oui.

**Q : le héros Saska Teft peut-il utiliser la carte Classe « Gadgets » pour attacher une modification à une arme qui n'a pas de barres de modification ?**

R : oui.

**Q : une figurine avec « Ruse » a l'état Affaibli. Elle défend et obtient un symbole . Applique-t-elle son +1  de « Ruse » avant que le -1  de l'état Affaibli soit appliqué ?**

R : non. Les états sont traités comme des règles de mission au regard des conflits de timing. Le -1  se déclenche donc avant que le défenseur ait la possibilité d'utiliser « Ruse ».

## EXTENSIONS ALLIÉ ET ANTAGONISTE

Cette section inclut les errata et la foire aux questions des Extensions *Allié et Antagoniste*.

### ERRATA

#### SABOTEURS REBELLES

Reportez-vous à la page 2 pour l'errata des cartes Déploiement Saboteur Rebelle ordinaire et Saboteur Rebelle d'élite.

## FOIRE AUX QUESTIONS

Cette section répond aux questions fréquemment posées au sujet des Extensions *Allié et Antagoniste*.

#### EXTENSION ALLIÉ CHEWBACCA

**Q : dans la mission d'escarmouche « Évasion », le joueur qui a libéré le prisonnier continue-t-il de gagner des PV pour cette libération une fois le prisonnier vaincu ?**

R : non.

#### EXTENSION ALLIÉ R2-D2 ET C-3PO

**Q : la carte « Détermination » peut-elle être utilisée pour effectuer une action spéciale deux fois si cette action implique d'effectuer une attaque ?**

R : non.

**Q : si les deux joueurs utilisent « Réseau informatique », qui contrôle les terminaux ?**

R : celui qui a joué « Réseau informatique » en dernier.

