

Weapons – fire repeatedly (armes – faire feu à répétition)

Une arme qui dit qu'elle peut " tirer à répétition " (par exemple Antipersonnel laser cannon, Boba Fett's blaster rifle, Light repeating blaster rifle) doit effectuer tous ses tirs en une seule séquence, comme une action .



En d'autres termes, vous ne pouvez pas tirer avec cette arme, ensuite tirer avec une arme différente, ensuite revenir à la première arme pour faire usage de sa capacité de tir à répétition. Vous devez achever tous les tirs que vous souhaitez faire avec cette arme avant de transmettre l'opportunité de tirer avec une arme à votre adversaire .

Chaque tir individuel est une action séparée à l'intérieur de la principale action qui est de tirer à répétition .

De telles armes peuvent tirer à répétition avec des cartes telles que Sniper (tireur embusqué) et Blasted droid (droïde attaqué au blaster) .



Si une arme qui tire à répétition a son coût en point de Force pour tirer modifié (par exemple un personnage portant la carte Mercenary Armor : l'armure du mercenaire peut tirer avec des blasters gratuitement), ce modificateur s'appliquera seulement au premier tir effectué dans une séquence de tir à répétition. Tous les tirs ultérieurs se feront à un coût normal.



Weapons-firing (les armes-le tir)

Vous pouvez tirer avec une arme seulement quand vous êtes en train de :

- viser quelque chose qui est en train de participer à une bataille; ou
- viser une créature que vous êtes en train d'attaquer; ou
- utiliser une carte spéciale telle que les cartes Sniper (tireur embusqué) ou Target The Main Generator (Visez le générateur principal).



Normalement, l'arme et la cible doivent être présents ensemble, cependant les **long range weapons (armes à longue portée)** vous permettent de viser quelque chose à une localisation différente. Dans ce cas, à la fois l'arme et la cible doivent être présents à leur localisation respective. Vous ne pouvez pas tirer avec des armes vers vos propres personnages, vos propres véhicules ou vos propres vaisseaux spatiaux même s'ils ont été capturés. Cependant, vous pouvez tirer avec des armes vers des cartes qui ont été une fois les vôtres mais qui sont maintenant utilisées par votre adversaire (des cartes qui sont passées de l'autre côté, qui ont été volées, qui ont été gagnées au Sabacc, etc...)

Les **Automated weapons (armes automatiques)** telles que les sondes chercheuses (seekers) et les mines visent des cibles comme spécifié sur les cartes plutôt que durant une bataille ou une attaque.

Weapons – firing or swinging (using) : armes – faire feu ou frapper (utiliser)

" Faire feu " est un terme général qui s'applique à l'acte de viser avec toutes les armes, y compris les sabres laser, les haches, un bâton gaffi .



A moins que cela ne soit spécifié autrement, chaque personnage, véhicule ou chasseur stellaire peut utiliser seulement une arme et un équipement par tour. Les vaisseaux spatiaux de la classe escadron peuvent utiliser trois armes différentes et trois équipements par tour. Les vaisseaux spatiaux capitaux peuvent utiliser un nombre quelconque d'armes et d'équipements par tour. Toute arme prise de façon individuelle peut seulement être utilisée une fois par bataille et une fois par attaque (à moins qu'elle ne puisse tirer à répétition).

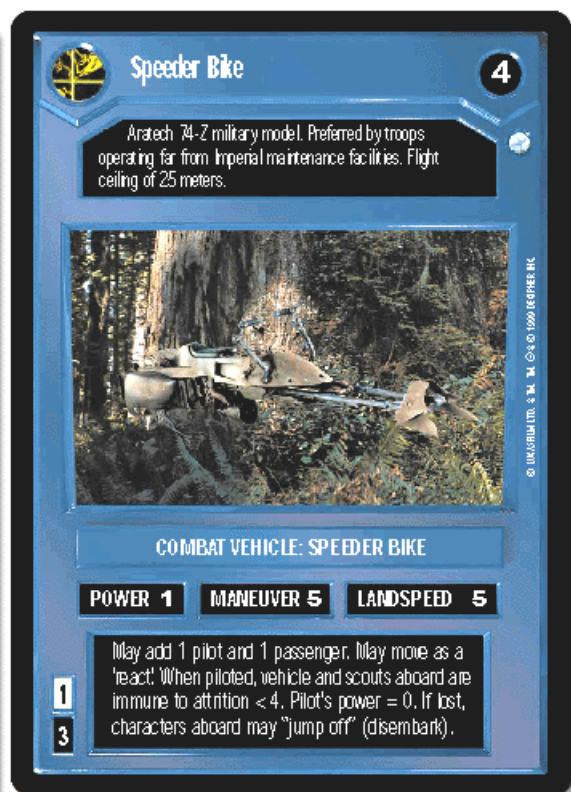
Une arme ou un équipement en train d'être porté par un personnage, un vaisseau spatial ou un véhicule qui ne peut pas normalement avoir cette arme ou cet équipement déployé sur lui-même est sur la table seulement pour début d'unicité, pour les actions qui retirent cette arme du personnage et les actions qui visent les armes ou les équipements volés (si elles étaient en effet volées !) . Par exemple Vader portant une carte volée Obi-Wan Kenobi's lightsaber (le sabre laser d'Obi-Wan Kenobi) est considéré comme étant en train de " porter " une arme volée (le sabre laser) mais il n'est pas " armé " , " en train d'utiliser " ou " avec " une arme.



Vader ne peut pas l'asséner, ne peut pas obtenir un bonus de drainage de Force de ce sabre laser, n'obtient pas un bonus durant un duel épique et ne peut pas recevoir un bonus de puissance au site Cloud City : Lower Corridor (la cité des nuages : corridor inférieur), mais le côté lumineux peut viser ce sabre pour le voler (par exemple avec la carte Weapon Levitation : lévitation d'une arme) et la récupérer.



Bien que les armes de vaisseau spatial, de véhicule et d'artillerie puissent nécessiter un pilote, un conducteur ou un personnage présent ou " à bord " afin qu'elle puisse être tirée, tirer avec une telle arme ne compte pas comme " utiliser une arme " pour ce personnage (bien que cela compte comme une utilisation d'une arme pour le véhicule ou le vaisseau spatial concerné). Ainsi un Biker scout (éclaireur à moto) pilotant un speeder bike (moto fonçeuse) peut tirer avec la carte speed bike canon (canon de moto fonçeuse) et avec son arme de personnage dans la même bataille.



Une arme ou un équipement fournissant un modificateur continu (par exemple la carte Tatooine Utility Belt : la ceinture de service de Tatooine, le texte d'un sabre laser " ajoute à un drainage de Force ") ne compte pas comme " utiliser " cette arme ou cet équipement à l'encontre de la règle " peut utiliser seulement une arme, (un équipement) par tour".



Ainsi Qui-Gon peut ajouter un bonus à un drainage de Force avec la carte Qui-Gon Jinn's Lightsaber (le sabre laser de Qui-Gon Jinn), et encore tirer avec un blaster durant la bataille. De plus, appliquer de tels modificateurs ne compte pas comme tirant ou assénant cette arme .



Le tir des armes survient comme ci-dessous :

(1). Choisissez votre arme pour tirer - votre arme et la carte sur laquelle elle est déployée doivent être en train de participer à une bataille pour commencer l'action de tir. Une arme peut seulement tirer une fois par bataille ou une fois par attaque et souvenez vous que votre personnage, votre véhicule et vos vaisseaux spatiaux non capitaux peuvent utiliser seulement une arme par tour. Tous les coups pour tirer sont payés.

(2). sélectionnez votre cible - vous pouvez seulement viser une carte de l'adversaire qui est en train de participer à la bataille, et qui est présente avec votre arme en train de tirer.

(3). résolvez le tir de l'arme - tirez une destinée (si c'est possible) et appliquez tous les effets de l'arme.

(4) Répétez les phases 1 à 3 si votre arme "peut tirer à répétition". Voir **weapons - fire repeatedly (arme - tir à répétition)** .

Les exceptions à ces règles sont :

- Des armes (telles que les mines) et certains textes de cartes (tels que ceux de sniper : tireur embusqué) permettent à une arme de tirer quand elle n'est pas dans une bataille. Voir **weapons : firing outside of the battle phase (armes - faire feu en dehors d'une phase de bataille)** et **weapons automated (armes - automatisées)**.
- certaines armes (et certaines cartes) vous permettent de viser une carte dans une bataille à une localisation différente (qui n'est pas présente avec l'arme). Dans ce cas, à la fois l'arme et la cible doivent être présentes à leur localisation respective (c'est à dire, aucune ne peut être dans un lieu fermé). L'arme qui fait feu ne doit pas être en train de participer à une bataille, mais la cible doit l'être. Voir **long-range weapons (armes à longue portée)**.

Weapons – firing outside of the battle phase (armes – tir en dehors de la phase de bataille)

Certaines cartes d'interruption (telles que la carte Sniper : tireur embusqué) ou le texte de jeu d'un personnage (tel que la carte Weequay marksman : le tireur d'élite Weequay) vous permettent de tirer avec une arme en dehors d'un phase de bataille .



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

- . L'exigence habituelle pour la cible de l'arme d'être en train de participer à une bataille ou d'être en train d'attaquer ne s'applique pas .
- . Une arme qui peut viser des personnages peut viser un espion Undercover (clandestin) .



- . Une **long-range weapon (arme à longue portée)** peut utiliser sa portée complète .
- . Une arme qui **fire repeatedly (tire à répétition)** peut le faire ainsi, mais si la carte d'interruption ou le texte de jeu le permet à l'arme de tirer gratuitement, seul le premier tir effectué avec une arme à répétition est gratuit – tous les autres tirs sont à un coût normal de la Force .

La phrase " toutes les cibles touchées sont immédiatement perdues" s'applique seulement aux armes qui " touchent " vraiment les cibles . Les autres armes ont leur résultat normal . Voir **hit (touché)** .