

Weapon - firing starship weapons (arme - faire feu avec des armes de vaisseau spatial)

Votre vaisseau spatial peut tirer avec ses armes si vous avez un pilote permanent ou un personnage quelconque non droïde à bord . Un droïde avec une icône de guerrier tel que IG-88 ou 4-LOM peut aussi tirer avec des armes de vaisseau spatial .

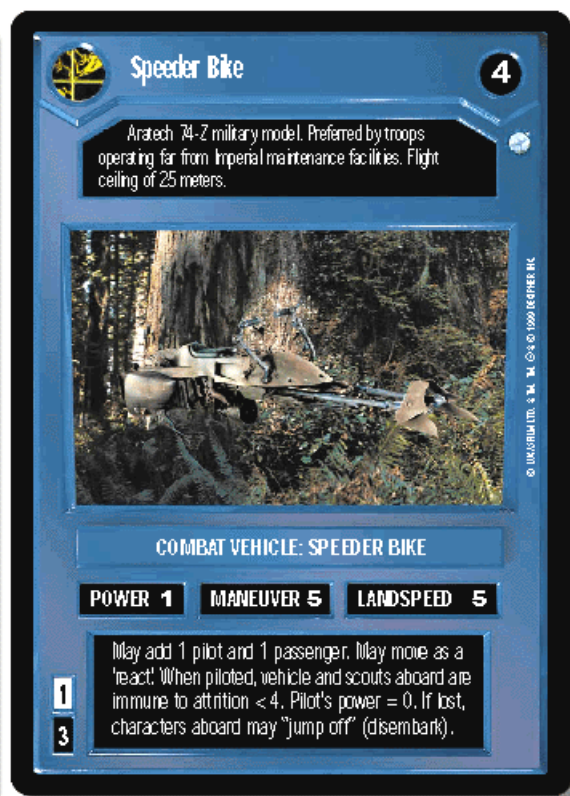


Weapons – firing (using) : armes – faire feu (utilisation)

" Faire feu " est un terme général qui s'applique au fait de viser avec une arme quelconque, incluant les sabres lasers, les haches...

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 capitaux peuvent utiliser un nombre quelconque d'armes et d'équipements par tour. Toute arme particulière peut seulement être tirée une fois par bataille et une fois par attaque (voir ci-dessous).

Bien que les armes de vaisseau spatial, de véhicule et d'artillerie puissent requérir un pilote, un conducteur ou un personnage présent ou " à bord " afin d'être tirées, tirer avec une telle arme ne compte pas " comme utiliser une arme " pour ce personnage (bien que cela compte comme utilisation d'une arme pour le véhicule ou le vaisseau spatial concerné). Ainsi un Biker Scout (un éclaireur à moto) pilotant un Speeder Bike (moto rapide) peut faire feu avec la carte Speeder Bike Cannon (le canon de la moto rapide) et 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 d'utilitaires de Tatooine, le texte d'un sabre laser " ajoute au drainage de Force " ne compte pas comme " utiliser cette arme ou cette équipement.



Les armes font feu :

- seulement durant une bataille (ou quand vous être en train d'attaquer une créature),
- seulement sur une cible qui est présente au même endroit que l'arme.
- seulement sur les cartes de votre adversaire
- pas plus d'une fois par bataille ou attaque.

Les exceptions à cette règle sont :

- certaines cartes vous permettent de tirer avec une arme quand vous n'êtes pas dans une bataille. Voir **weapons - firing outside of the battle phase (armes - en train de faire feu en dehors de la phase de bataille)**
- des armes (et certains textes de jeu) vous permettent de viser quelque chose à une localisation différente (qui n'est pas présent au même endroit que l'arme). Dans ce cas, à la fois l'arme et la cible doivent être présents sur leur localisation respective (c'est à dire ni l'un ni l'autre ne peut être enfermé). Voir **long-range weapons (armes à longue portée)**.
- des armes peuvent tirer plus d'une fois par bataille ou par attaque. Voir **fire repeatedly (tirer à répétition)**
- la plupart des armes automatisées telles que les sondes chercheuses et les mines visent des cartes comme il est spécifié sur ses cartes, plutôt que durant une bataille ou une attaque. Voir **weapons - automated (armes - automatisées)**.

Weapon - firing vehicle weapons (arme - faire feu avec des armes de véhicule)

Votre véhicule peut faire feu avec ses armes si vous avez un pilote permanent ou un quelconque personnage non droïde à bord. Un droïde avec une icône de guerrier tel que IG - 88 ou 4 - LOM peut aussi faire feu avec des armes de véhicule.



Weapon - hit (arme - touché)

Terme pour une cible qui a été touchée avec succès par une arme quelconque qui spécifie " cible touchée " dans son texte de jeu. La cible est repérée en tournant la carte de côté jusqu'au segment de dommages de la bataille, auquel moment la cible doit être perdue en comptabilisant sa valeur de perte .

Si la bataille se termine avant le segment de dommages, alors toutes les cartes " touchées " sont immédiatement perdues. Toute carte " touchée ", mais ne participant pas à une bataille, (par exemple une arme qui est utilisée par le biais d'une carte d'interruption telle que la carte Sniper : tireur embusqué, ou le personnage qui est exclu) est immédiatement perdue .



Il devrait être noté que tout autre effet d'une arme à part " Hit " : " touché " (par exemple capturé, valeur de perte = 0, perdue) est appliqué immédiatement lors de la résolution du tirage de destinée de l'arme .

Weapon - ion weapons (arme - armes à ions)

Une arme à ions endommage de façon conceptuelle, les circuits électroniques et les systèmes mécaniques des vaisseaux spatiaux et des droïdes, mais il n'aboutit pas au fait qu'une cible soit " touchée ". Les résultats d'une arme à ions sont immédiats.

La plupart des armes à ions sont des canons à ions qui veulent réduire la puissance, le blindage, la manoeuvre et / ou l'hypervitesse à 0 (voir **unmodifiable values : valeurs non modifiables**). Cette réduction est permanente à moins qu'elle ne soit réparée par une carte spécifiquement capable de le faire (par exemple R5-D4, R5-A2, la carte Fire Extinguisher : extincteur d'incendie).



La phrase " toutes les armes à bord de la cible sont perdues " se réfère seulement aux armes que le vaisseau spatial visé peut utiliser (c'est à dire les armes de vaisseau spatial déployées sur le vaisseau spatial, pas les armes déployées sur d'autres cartes à l'intérieur du vaisseau spatial).

Weapon - long -range weapons (arme - armes à longue portée)

Certaines armes (par exemple la carte Assault Rifle : fusil d'assaut) spécifient qu'elles peuvent viser des cartes à des localisations autres que les localisations de l'arme. Votre guerrier, votre véhicule etc... portant une telle arme n'a pas à participer à une bataille, ou une attaque afin de faire feu avec cette arme. Cependant, vous devez être 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;
 - utiliser une carte spéciale, telle que les cartes Sniper (tireur embusqué), Blasted Droid (droïde attaqué au blaster) ou Target The Main Generator (visez le générateur principal).
- Les armes à longue portée peuvent être utilisées plus d'une fois par tour, bien qu'elles soient néanmoins limitées à une fois par bataille (comme toutes les autres armes).

Weapons- transferring (armes-transfert)

Durant votre phase de déploiement, vous pouvez transférer une arme (ou un équipement) depuis l'un de vos personnages, vos véhicules ou vos vaisseaux spatiaux à une autre telle carte présente en utilisant une Force égale au coût de déploiement de l'arme (ou de l'équipement) . Bien que ceci ne soit pas considéré comme un déploiement, vous devez souscrire à toutes les restrictions de déploiement qui concerne ces armes.

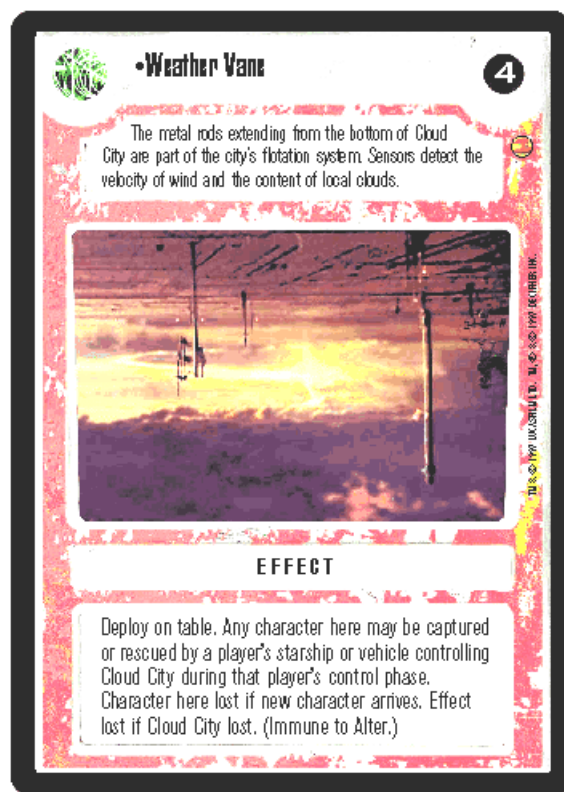
Weapons phase (phase des armes)

Ce terme a été remplacé par le terme **Weapons Segment (segment des armes)**.

Weapons segment

Voir **battle -weapons segment (bataille-segment des armes)** .

Weather Vane (la girouette du temps)



Seul le joueur du côté obscur peut capturer des personnages ici (voir **capturing : capture**). Un personnage porté disparu est sur la table pour les règles, les actions, ou les conditions qui spécifiquement se réfèrent à des cartes sur la carte Weather Vane (la girouette du temps) . En plus, un personnage porté disparu unique (•) ou d'utilisation en nombre restreint (•• , •••) compte néanmoins pour les restrictions spécifiées par les règles d'unicité et de persona (personne) .

Toutes les cartes visant ou déployées sur ce personnage sont traitées comme si ce personnage était porté disparu (voir **missing : porté disparu**) . Si une escorte est sur le point d'être relocalisée vers la carte Weather Vane (la girouette du temps), tous les captifs que ce personnage est en train d'escorter sont libérés .

WED-10 16 'Techie' Droid (WED-10 16 'Droid Techie')



Lorsqu'il est à un site de planète extérieur ou à une aire de mise à quai, une fois par tour, vous pouvez perdre un point de Force pour placer un vaisseau spatial "touché" ou un véhicule "touché" au même site, à un site adjacent, à un système connexe ou à un secteur des nuages connexe dans la pile de cartes utilisées plutôt que dans la pile de cartes perdues.

WED 15-1662 'Treadwell' Droid (Droïde 'Treadwell' WED 15-1662)



Ajoute une immunité pour une attrition < 2 à tous vos véhicules et vos droïdes à la même localisation. Aussi, si le droïde "Treadwell" est à une aire de mise à quai, il ajoute une immunité pour l'attrition < 3 à tous vos chasseurs stellaires au système connexe et aux secteurs connexes.

WED-9- M1 'Bantha' Droid (Droïde Bantha WED-9-M1)



Ajoute une immunité pour une attrition < 2 à tous vos véhicules et vos droïdes à la même localisation. Aussi, si le droïde Bantha est à une aire de mise à quai, ajoute une immunité pour une attrition < 3 à tous vos chasseurs stellaires au système connexe et aux secteurs connexes et peut annuler la carte Latéral Damage (Dommages latéraux)

Ce droïde n'est pas un Bantha (véhicule créature) et ne peut pas être visé en tant que tel. Quand il est à une aire de mise à quai, ce droïde annulera la carte Lateral Damage (Dommages latéraux) à tout système (pas seulement le système connexe) .

Wedge Antilles

Ajoute 3 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Quand il pilote Red 2 (Rouge 2), ajoute aussi 2 à la manoeuvre et tire une destinée de bataille s'il n'est pas capable de faire autrement. Peut utiliser un point de Force pour prendre une carte Corellian Slip dans sa main depuis la pile de cartes de réserve. Remélangez les cartes.

Conformément à la société Lucasfilm, le personnage de Wedge Antilles fut joué par deux acteurs différents : le premier par Jack Klaff, et ensuite Denis Lawson. Jack Klaff apparaît sur la carte de Wedge Antilles et Denis Lawson apparaît sur la carte de Commander Wedge Antilles.

Weequay marksman (tireur d'élite weequay)

Se déploie seulement sur Tatooine . Peut tirer avec une arme durant votre phase de contrôle (à un coût double de la Force) . Peut utiliser 2 points de Force pour " assassiner " tout personnage qui vient juste d'être " touché " par un Weequay marksman (tireur d'élite weequay) (la victime est immédiatement perdue) .

Voir hit (touché) .