

# THE CORUSCANT INITIATIVE

Holocron TCI Standard v1.2 - Effectif le 30 novembre 2021

Ce document contient des informations importantes qu'il est nécessaire de connaître afin de construire un deck pour le Format Standard proposé par le comité TCI. Ces informations sont à ajouter à celles trouvées dans la section Customisation du document de référence des règles de Fantasy Flight Games, créateur de Star Wars : Destiny.

Les informations colorées en orange sont celles qui ont changé depuis le dernier Holocron du format TCI Standard.

💡 Astuce : Chaque carte est un lien cliquable.

## 📁 Cartes éligibles

Seules les cartes des éditions suivantes peuvent être inclus dans un deck pour le Format TCI Standard.

- CONV : Convergence
- AoN : Allies of Necessity
- SoH : Spark of Hope
- CM : Covert Missions
- TR : Transformations
- EC : Eternal Conflict
- PW : Parting Words
- AP : Altered Paths

## ⚠ Liste restrictive

Cette liste n'existe plus pour le Format TCI Standard proposé par le comité TCI.

## 🚫 Liste bannie

Un joueur ne peut pas inclure de carte de cette liste dans son deck.

- Anneau de la Résistance (👤 87)
- Rues Mal Famées (👤 177)
- Camp Militaire (👤 178)
- Mesures Désespérées (👤 43)
- Jour des Droïdes (👤 79)
- Compagnons d'Infortune (👤 111)
- Face à l'Ennemi (👤 27)

## ⚖ Équilibre de la Force

Cette section liste des personnages dont les valeurs en points ont été modifiées. Les valeurs en points listées ci-dessous remplacent celles imprimées sur les cartes en question.

- |  |  |  |
|--|--|--|
| • Asajj Ventres (👤 1) : 12/15 points ↓   | • <b>Hors-la-loi de la bordure extérieure (👤 9) : 9 points ↓</b> | • Chasseur Trandoshan (👤 42) : 9/12 points ↑ |
| • Dengar (👤 35) : 10/13 points ↓         | • Old Daka (👤 5) : 8/13 points ↓                                 | • Anakin Skywalker (👤 53) : 13/17 points ↓   |
| • Mace Windu (👤 56) : 12/15 points ↓     | • <b>4-LOM (👤 38) : 11/14 points ↓</b>                           | • Poe Dameron (👤 73) : 13/16 points ↓        |
| • Obi-Wan Kenobi (👤 57) : 12/16 points ↓ | • Zuckuss (👤 41) : 9/12 points ↓                                 | • Tarfful (👤 74) : 10/13 points ↓            |
| • K-2SO (👤 72) : 10/13 points ↓          | • Amilyn Holdo (👤 75) : 9/12 points ↓                            | • Sinjir Rath Velus (👤 90) : 10/13 points ↓  |
| • Chewbacca (👤 88) : 11/13 points ↓      | • C-3PO (👤 77) : 9/11 points ↑                                   | • Torra Doza (👤 91) : 11/14 points ↓         |
| • Ezra Bridger (👤 89) : 8/11 points ↓    | • Pong Krell (👤 3) : 11/14 points ↓                              | • Han Solo (👤 7B) : 11/14 points ↑           |
| • Maz Kanata (👤 90) : 9/12 points ↓      | • Eirik Vonreg (👤 22) : 12/15 points ↓                           | • United (👤 9A) : 1/2 points ↑               |
| • Enfys Nest (👤 141) : 13/17 points ↓    | • Synara San (👤 41) : 10/13 points ↓                             |  |

## 👤 Sous-types de cartes

Cette section liste des cartes qui ont des sous-types n'apparaissant pas sur les cartes imprimées.

- Structure Modulaire (👤 34) : Mod

## ♥ Errata

Cette section liste des changements appliqués à des cartes qui n'apparaissent pas sur les cartes imprimées.

- **Tempête de Force (👤 14) : Personnage Bleu uniquement. 🎲 - Inclinez cette amélioration pour placer 1 ressource dessus. Infligez des dégâts à un personnage égaux au nombre de ressources sur cette amélioration. Relancez ce dé au lieu de le retirer.**
- **Wat Tambor (👤 22) : Action Puissance - Jouez un support Rouge de votre main (en payant son coût). Puis lancez le dé de ce support dans votre réserve.**
- **Watto (👤 38) : Les dés de personnages de ce personnage ne peuvent pas être retirés par les événements Bleus adverses.**
- **Arbre de Force Uneti (👤 66) : Action - Inclinez ce support pour choisir un autre joueur. Puis, vous et cet adversaire piochez chacun une carte.**
- **Canonnière TIO/BA (👤 84) : 🎲 - Lancez un dé de trooper sur l'une de vos cartes en jeu dans votre réserve et résolvez-le. Sinon, retirez-le. Relancez le dé de ce support au lieu de le retirer.**

- **Sans Réponse** (♣ 128) : Défaussez aléatoirement une carte de la main d'un adversaire. **Puis**, si cet adversaire n'a plus de carte dans sa main, défaussez les 3 cartes du dessus de son deck.
- **C-3PO** (♣ 77) : Après avoir activé ce personnage, vous pouvez résoudre **un dé de personnage ou d'amélioration de ce personnage**, en augmentant de 1 sa valeur si vous dépensez 1 ressource ou désignez R2-D2.
- **Chopper** (♣ 94) : Action Puissance - Jouez un mod depuis votre main ~~ou votre pile de défausse~~ sur ce personnage, en diminuant de 1 son coût.
- **Anakin Skywalker** (♣ 1A) : Dé parallèle Anakin Skywalker (♣ 53). Après avoir activé ce personnage, infligez 1 dégât à ce personnage et 1 dégât **imblocable** à un autre personnage. Puis, si l'autre personnage vient d'être vaincu, retournez ce personnage.
- **Captured** (♣ 6B) : Si cette régression doit quitter le jeu, mettez-la de côté à la place. Le personnage attaché ne peut pas être activé. Action - **Retournez cette régression et son contrôleur gagne 1 ressource. Seul le contrôleur du personnage attaché peut utiliser cette capacité.**
- **United** (♣ 9A) : Ne peut être inclus que si tous les personnages dans votre équipe sont de la même couleur. Après qu'un adversaire ait retiré un de vos dés, vous pouvez le lancer dans votre réserve. **Puis**, mettez de côté cette intrigue, ou, si elle est élite, retournez-la.
- **We Stand** (♣ 9B) : Après qu'un adversaire ait retiré un de vos dés de personnage, vous pouvez dépenser 2 ressources et défausser 2 cartes de votre main pour redresser ce personnage. **Puis**, mettez de côté cette intrigue.
- **Cultiste Sith** (♣ 3) : **Ne peut être inclus que si vous avez un personnage Bleu unique dans votre équipe.** Après la mise en place, ajoutez à votre équipe un Cultiste Sith (♣ 3) mis de côté. Avant qu'un de vos personnages ne soit censé être vaincu, vous pouvez vaincre ce personnage à la place. Puis soignez 2 dégâts du personnage, ou 3 dégâts à la place si vous désignez un **Sith**.

## 🎲 Dés réutilisés

Cette section liste les cartes du comité TCI qui réutilisent des dés d'éditions précédentes.

- Grand Inquisiteur (🎲1) → Grand Inquisitor (↔11)
- Maul (🎲1) → Maul (🎲2)
- Bariss Offee (🎲1) → Inner Strength (\ 31)
- Palpatine (🎲2) → Palpatine (🎲11)
- Cultiste Sith (🎲3) → Nexus Of Power (@117)
- Sabre Laser de Maul (🎲3) → Sabre laser de Maul (🎲8)
- Amiral Trench (🎲4) → Tarkin (🎲12)
- Visas Marr (🎲4) → Ezra Bridger's Lightsaber (🎲67)
- Droïde de Sécurité D-wing (🎲5) → Pilote de TIE (🎲4)
- Octuptarra Tri-droïde (🎲7) → Droid Commandos (\ 3)
- Marg Krim (🎲8) → Partisan de Jedha (🎲48)
- Ravager (🎲9) → Vader's Fist (@13)
- Masque De Dark Nihilus (🎲10) → Boule de cristal (🎲6)
- Sabre Laser d'Inquisiteur (🎲11) → Sabre laser de Kylo Ren (🎲15)
- Sabre Laser de Dark Revan (🎲11) → Grand Inquisitor's Lightsaber (↔15)
- Droïdeka (🎲12) → Emplacement E-Web (🎲5)
- FN-2187 (🎲12) → Capitaine Phasma (🎲1)
- Ahsoka Tano (🎲12) → Darth Vader (@1)
- Général Hux (🎲13) → Leia Organa (🎲73)
- Général Kalani (🎲14) → Directeur Krennic (🎲3)
- Sabres Laser d'Ahsoka Tano (🎲14) → Shoto Lightsaber (↔51)
- Clone Trooper de la 332ème (🎲16A) → Clone Trooper (🎲38)
- Clone Trooper Impérial (🎲16B) → Death Trooper (🎲1)
- Rex (🎲17) → Rex (🎲74)
- Escadron de Chasseurs TIE (🎲19) → TIE Fighter (@31)
- Bad Batch (🎲19) → U-Wing (🎲31)
- Canonnière Droïde HMP (🎲20) → Bataillon au sol (🎲60)
- Trace Martez (🎲20) → Quadjumper (🎲58)
- Fusil De Droïde Assassin (🎲21) → Handheld L-S1 Cannon (@132)
- Rang Impérial (🎲22) → Nute Gunray (🎲11)
- Bazine Netal (🎲22) → Bazine Netal (↔16)
- Silver Angel (🎲22) → Stealthy (🎲105)
- Pre Vizsla (🎲24) → Boba Fett (🎲19)
- Qi'ra (🎲25) → Dryden Vos (@35)
- Lames de Dryden Vos (🎲30) → Energy Pike (@106)
- Cargo Illégal d'Épices (🎲30) → Anakin Skywalker (🎲88)
- Micro-Détonateurs (🎲30) → V-1 Thermal Detonator (🎲145)
- Blaster de Greedo (🎲31) → X-8 Night Sniper (↔55)
- Ki-Adi-Mundi (🎲32) → Obi-Wan Kenobi (🎲37)
- Keeradak (🎲32) → Podracer (🎲153)
- Maître Dooku (🎲33) → Compte Dooku (🎲9)
- Obi-Wan Kenobi (🎲34) → Padawan (🎲36)
- Esprit de Luke Skywalker (🎲38) → Yoda (🎲33)
- Sabre Laser De Bastila Shan (🎲38) → Luke Skywalker (🎲56)
- Sabre Laser Bleu de Ki-Adi-Mundi (🎲39) → Ancient Lightsaber (↔49)
- Sabre Laser Vert de Ki-Adi-Mundi (🎲40) → Sabre laser d'Obi-Wan Kenobi (🎲37)
- Sabre Laser de Revan (🎲40) → Sabre laser de Luke Skywalker (🎲41)
- Aleksandr Kallus (🎲41) → Kallus (🎲10)
- Finn (🎲42) → Rex's Blaster Pistol (🎲87)
- Bohdi Rook (🎲42) → E-11 Blaster (🎲63)
- Iden Versio (🎲44) → Iden Versio (@18)
- Leia Organa (🎲44A) → Leia Organa (🎲28)
- Tantive IV (🎲48) → Ghost (↔28)
- AP-5 (🎲48) → C-3PO (🎲30)
- X-Wing (🎲49) → X-Wing (@86)
- Y-wing (🎲49) → Y-Wing (↔29)
- Blaster de Trooper Rebelle (🎲51) → Soldat Rebelle (🎲30)
- Mission Vao (🎲52) → Padme Amidala (🎲48)
- Zaalbar (🎲54) → Wookiee Warrior (↔41)
- Zorii Bliss (🎲55) → Contrebandier de la bordure extérieure (🎲46)
- Faucon Millenium (🎲57) → Faucon Millenium (🎲49)
- Cul Sec ! (🎲58) → Troc (🎲67)
- Blaster de Lando Calrissian (🎲59) → Pistolet blaster lourd DL-44 (🎲51)
- T3-M4 (🎲59) → R2-D2 (🎲42)
- Escroc Sensible à la Force (🎲61) → Acolyte Jedi (🎲34)
- Sabre Laser à Poignée Incurvée (🎲67) → Entraînement Makashi (🎲56)
- Épée De Mère Talzin (🎲68) → Luminara Unduli (🎲36)
- Chasseur Umbaran (🎲72) → Black One (@85)
- Navette Cargo De Classe Zeta (🎲72) → Rose (🎲40)
- Tourelle DH-17 (🎲73) → Pistolet blaster DH-17 (🎲54)
- Pistolet Blaster SE-44C (🎲73) → Dorsal Turret (@131)
- Raïder Tusken (🎲74) → Energy Slingshot (↔43)
- Bantha (🎲82) → Sebulba's Podracer (🎲50)
- Blaster DLT-19x (🎲82) → Relby-V10 Mortar Gun (↔23)
- Filou au Sabacc (🎲83) → Extortion (↔54)
- Terentatek (🎲87) → Bâton de Rey (🎲44)

# THE CORUSCANT INITIATIVE

Règles de Référence v1.2 - Effectives le 30 novembre 2021

Ce document contient des informations importantes à propos des règles qu'il est nécessaire de connaître afin de jouer au Format Standard proposé par le comité TCI, ces règles doivent être ajoutées à celles créées par Fantasy Flight Games dans leur propre document de Référence de Règles.

☞ Ce document se base sur les dernières règles officielles V2.4 - Accessibles ici

## CARTES DOUBLE-FACES

La face B d'une carte double-face ne peut pas être incluse dans un deck.

## PERSONNAGES DOUBLE ÉLITE

Un personnage peut avoir jusque 3 coûts. Les joueurs doivent choisir quel coût ils souhaitent utiliser lorsqu'il forme leur équipe, cela détermine avec combien de dés le personnage sera joué. Le premier coût se joue à 1 dé (non-élite), le deuxième à 2 dés (élite) et le troisième à 3 dés (double élite). Les personnages double-élites sont aussi considérés comme étant des personnages élités.

## DÉS PARALLÈLES

Le mot-clé Dés Parallèles étant long, il peut aussi être représenté par une miniature graphique de l'ancien dé réutilisé pour la carte en question. Cette miniature se trouve au-dessus ou en-dessous de la boîte de référence du dé de la carte.



## DÉ MIS DE CÔTÉ

Lorsqu'une carte vous demande de lancer un dé dans votre réserve qui est un dé différent de celle de la carte en question ou un autre exemplaire de ce dé, il s'agit toujours d'un dé mis de côté.

Après qu'un dé de ce type (un dé pris de côté ou un dé n'appartenant à aucune carte en jeu) est résolu ou retiré, il est toujours mis de côté.

## CHERCHER

Après avoir cherché une carte dans votre deck, vous devez toujours mélanger votre deck.

## COUT D'UN DÉ

Il y a 4 types de coûts : ressource 🎲, indirect ☹️, bouclier 🛡️, et défausse 🗑️.

Lorsqu'une carte mentionne le coût d'un dé, il peut s'agir de n'importe quel type de coût. Lorsqu'une carte mentionne un coût en ressource, cela s'applique uniquement aux dés montrant un coût en ressource et pas aux autres coûts.

Pour résoudre un dé montrant un coût, un joueur doit payer ce coût. S'il ne peut pas payer ce coût, il ne peut pas résoudre ce dé.

Pour payer:

- Un coût en ressource 🎲 : un joueur doit dépenser un nombre de ressources égal à sa valeur.
- Un coût en indirect ☹️ : un joueur doit s'infliger un nombre de dégâts indirects égal à sa valeur.
- Un coût en bouclier 🛡️ : un joueur doit retirer un nombre de boucliers égal à sa valeur de n'importe lesquels de ses personnages.
- Un coût en défausse 🗑️ : un joueur doit défausser un nombre de cartes de sa main égal à sa valeur (il les choisit, ce n'est pas aléatoire).

## ? Question fréquemment posées

Cette section répond aux questions qu'un joueur pourrait se poser en jouant avec les cartes du comité TCI.

- Est-ce que les dés des adversaires et mes propres dés comptent pour le spécial du **Grand Inquisiteur** (♣1) ?

Oui, le spécial du Grand Inquisiteur inflige 1 dégât à un personnage pour chaque dé montrant une face vierge dans toutes les réserves.

- Quand puis-je infliger 1 dégât indirect à un adversaire avec la capacité de **Tarkin** (♣13) ?

Vous pouvez infliger 1 dégât indirect à un adversaire avec la capacité de Tarkin après avoir pioché une ou plusieurs cartes pendant la phase d'action et la phase d'entretien. Vous ne pouvez pas infliger de dégât indirect à un adversaire après avoir pioché votre main pendant la mise en place.

- Après qu'un adversaire ait défaussé une carte de ma main, est-ce que je peux incliner le **Blaster de Greedo** (♣31) pour piocher une carte s'il est sur Greedo ?

Non, vous pouvez faire cela seulement si vous défaussez vous-même une carte de votre main.

- Puis-je tourner un dé de sa première à sa dernière face, et vice-versa, grâce à la capacité de **l'Astuce de Qui-Gon Jinn** (♣41) ?

Non, vous ne pouvez pas puisque la première face d'un dé n'a pas de face précédente et que la dernière face d'un dé n'a pas de face suivante.

- Est-ce que les dés des adversaires comptent pour la capacité de **Jar Jar Binks** (♣43) ?

Oui, la capacité de Jar Jar Binks défausse 1 carte du dessus d'un deck pour chaque dé montrant une face vierge dans toutes les réserves.

- Quand puis-je ajouter des cartes à mon deck grâce à la capacité de **Leia** (♣44A) exactement ?

La capacité de Leia vous dit "Après avoir retourné cette carte" ce qui est une première dans Star Wars : Destiny. Cette formulation signifie quand la carte est retournée depuis son autre face sur la face où la capacité est écrite. Par conséquent, la capacité de Leia se déclenche ici lorsqu'elle est retournée de la face B à la face A.

- Est-ce que la capacité de **Lando Calrissian** (♣53) se déclenche lors que je retire un dé d'un adversaire ou lorsqu'un adversaire retire un de mes dés ?

Non, la capacité de Lando Calrissian se déclenche uniquement lorsque vous retirez un ou plusieurs de vos propres dés.

- Est-ce que je dois toujours retirer un dé de pilote pour résoudre le dé du **Faucon Millenium** (♣57) ?

Oui, si vous ne retirez pas un dé de pilote avant de résoudre le dé du Faucon Millenium alors vous devez retirer le son dé à la place.

- Lorsque je résous le dé de **Cul Sec !** (♣58), quelle est la différence si l'amélioration est sur **Sinjir Rath Velus** et si elle ne l'est pas ?

Si cette amélioration est sur Sinjir Rath Velus, vous pouvez jouer la carte que vous regardez au-dessous de votre deck. Si cette amélioration n'est pas sur Sinjir Rath Velus, vous devez soit jouer la carte que vous regardez, soit la défausser.

- Lorsque j'utilise la capacité de **l'Escroc sensible à la Force** (♣61), si j'ai un personnage Rouge et un personnage Jaune, est-ce que je peux choisir si le joueur ciblé pioche une carte de plus ou de moins ?

Non, vous ne pouvez pas choisir puisque désigner n'est pas une option. Si vos personnages Rouge et Jaune sont chacun en vie alors le joueur ciblé pioche le même nombre de cartes qu'il a mis sous son deck.

- Quand puis-je jouer **Trop rapide pour toi** (♣79) ?

Vous pouvez jouer cette carte s'il s'agit de la deuxième action de votre tour de n'importe quel round. Attention, il ne faut pas se tromper, il n'est pas écrit le deuxième tour du round.

- Après qu'un adversaire ait défaussé n'importe quel nombre de cartes de ma main, est-ce que je peux placer 1 ressource sur le **Bantha** (♣82) ?

Non, vous pouvez faire cela seulement si vous défaussez vous-même des cartes de votre main.

- Y a-t-il une erreur d'impression sur la version française du **Chasseur Umbaran** (♣72)? Oui, cela devrait être **14 points ou plus**.

- Quand **Dark Nihilus** (♣2) est-il vaincu ?

Dark Nihilus est vaincu seulement s'il a 0 de santé restante à la fin du round.

- Les joueurs peuvent-ils jouer les cartes révélées par la capacité de **Visas Marr** (♣4) ?

Non, ces cartes sont uniquement révélées à tous.

- Est-ce que **Blessure Dans La Force** (♣8) inflige des dégâts à mes personnages au début de la partie ?

Non, les dégâts sont infligés après que la phase d'entretien commence ce qui est après la phase d'action. La phase d'entretien est la seconde phase d'un round, après la mise en place les joueurs entrent directement dans la première phase d'action.

- Puis-je jouer la carte qui m'a été donnée via la capacité du **Général Hux** (♣13) ?

Oui, une fois que cette carte est jouée ou défaussée elle va directement dans la pile de défausse de son propriétaire.

- Suis-je forcé de résoudre les dés relancés par l'action puissance de **Tobias Beckett** (♣74) ?

Oui, vous êtes obligé de les résoudre si possible, il n'est pas écrit "vous pouvez" dans son action puissance.

- Puis-je utiliser une action puissance déjà utilisée durant ce round lorsque je joue **Tous Les Jours... De Nouveaux Mensonges** (♣76) ?

Non. Seulement les actions puissances non utilisées durant ce round sont éligibles lorsque vous jouez cette carte.