

# STAR WARS™ LÉGION

# GUIDE DE RÉFÉRENCE

VERSION 2.0 valide à partir du 20/11/2020

## RÉSUMÉ DES CHANGEMENTS

Les nouvelles entrées et modifications par rapport aux versions précédentes de ce guide seront indiquées en rouge.

Aléas X, Assistance X, Défaut, Maîtrise du Djem So, Maîtrise du Juyo, Ordre direct, Pions Surveillance, Preste X, Rayons X, Restauration, Soldat Wookie, Surveillance X, Tentation, Timing

# UTILISER CE GUIDE DE RÉFÉRENCE

Ce document est l'outil de référence pour tout ce qui concerne les règles de *STAR WARS : LÉGION*. Avant d'utiliser ce document, lisez attentivement les règles présentées dans le Livret d'Apprentissage. Lorsque vous aurez besoin d'éclaircir certains points de règles en cours de partie, consultez ce document.

Ce Guide de Référence est principalement composé d'un glossaire, qui propose aux joueurs les règles détaillées du jeu ainsi que des précisions, le tout classé par ordre alphabétique. De plus, ce Guide de Référence contient les règles complètes de création d'armées et de mise en place, ainsi que les règles pour les éléments de terrain.

Ce Guide de Référence est composé des sections suivantes :


### DESCRIPTION DES CARTES 4

Cette section propose une description détaillée de chaque type de cartes du jeu.

### CRÉATION D'ARMÉE 5

Cette section décrit la manière de constituer une armée pour une partie normale de *STAR WARS : LÉGION*, à partir des unités et améliorations possédées par les joueurs.

### MISE EN PLACE 6

Cette section détaille chaque étape à suivre lors de la mise en place d'une partie normale de *STAR WARS : LÉGION*.

### RÈGLES DE TERRAIN 8

Cette section présente les éléments de terrain les plus communs dans les jeux de figurines et contient les règles qui vous permettront de les utiliser dans vos parties.

### DÉPLACEMENTS VERTICAUX 10

Cette section contient les règles qui permettent aux figurines d'interagir avec les éléments verticaux du terrain.

### MARGE D'ERREUR 11

Cette section explique le concept de marge d'erreur lors d'une partie de *STAR WARS : LÉGION* et les règles qui s'y appliquent.

### GLOSSAIRE 12

C'est la section principale de ce Guide de Référence. Le glossaire comprend des détails et des précisions sur les règles, le tout classé par ordre alphabétique.

### RÈGLES OPTIONNELLES 79

Cette section décrit comment jouer une partie à plus grande échelle, sans limitation au nombre de rounds.

### ERRATA 80

Cette section regroupe les errata officiels pour les cartes et autres éléments de jeu de *STAR WARS : LÉGION*.

### AJUSTEMENT DES POINTS 82

Cette section contient des valeurs de points ajustées pour les unités et améliorations, à utiliser lors des tournois.

### INDEX 83

Cette section comprend une liste des termes abordés dans ce Guide de Référence.


# ROUND DE JEU

Une partie de *STAR WARS : LÉGION* est jouée en 6 rounds. Chaque round comprend trois phases.

## PHASE DE COMMANDEMENT

Les joueurs effectuent les étapes suivantes :

1. **Sélectionner une carte Commandement :** chaque joueur choisit en secret une carte Commandement de sa main et la place face cachée sur la surface de jeu. Ensuite, les deux joueurs révèlent leurs cartes simultanément.
2. **Déterminer la priorité :** le joueur dont la carte affiche le moins de points lumineux a la priorité. Si les deux cartes indiquent le même nombre de points lumineux, le joueur possédant le Compteur de round lance un dé de défense rouge. Si le résultat du lancer est un Blocage (▼), ce joueur obtient la priorité. Sinon, c'est son adversaire qui est prioritaire.
3. **Donner des ordres :** en commençant par le joueur ayant la priorité, chaque joueur nomme un Commandant allié et donne des ordres avec ce Commandant. Les ordres ne peuvent être donnés qu'à des unités éligibles dont le nombre et le type sont indiqués dans la section « Ordre » de la carte Commandement choisie.
4. **Créer une réserve d'ordres :** chaque joueur crée une réserve d'ordres, dans laquelle il met tous les pions Ordre qu'il n'a pas placé sur le champs de bataille lors de la résolution de ses cartes Commandement.

## PHASE D'ACTIVATION

En commençant par le joueur qui a la priorité, les joueurs activent chacun leur tour l'une de leurs unités qui n'a pas été activée, en respectant les étapes suivantes :

1. **Choisir une unité :** soit le joueur choisit une unité disposant d'un pion Ordre face visible, soit il prend un pion Ordre au hasard dans sa réserve d'ordres et choisit une unité dont le rang correspond et qui ne possède pas un pion Ordre face visible.
2. **Activer une unité :** le joueur active l'unité choisie, lance les dés pour retirer des pions Suppression et détermine si elle est paniquée. L'unité effectue jusqu'à deux actions, et n'importe quel nombre d'actions gratuites.
3. **Placer le pion Ordre :** le joueur place le pion Ordre de l'unité face cachée sur le champ de bataille, à côté du Chef d'unité.

## PHASE FINALE

Les joueurs mettent à jour le champ de bataille, en respectant les étapes suivantes :

1. **Défausser les cartes Commandement :** chaque joueur défausse sa carte Commandement qui a été révélée ; ces cartes ne pourront plus être utilisées au cours de cette partie.
2. **Retirer les pions :** les joueurs retirent tous les pions Viser, Esquive et En attente du champ de bataille et retirent un pion Suppression de chaque unité.
3. **Mettre à jour la réserve d'Ordres et Promouvoir :** chaque joueur remet un pion Ordre correspondant sur les cartes Unité des unités qui non pas été vaincues ; si tous les Commandants d'un joueur ont été détruits, il doit promouvoir un Chef d'unité d'une unité de soldats, qui devient son nouveau Commandant.
4. **Avancer le Compteur de round :** le joueur qui possède le Compteur de round fait tourner la molette sur le chiffre suivantdans l'ordre croissant, puis il passe le Compteur de round à son adversaire.

# MATÉRIEL




Cartes Unité




Cartes Alter Ego



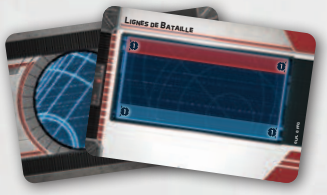
Dés



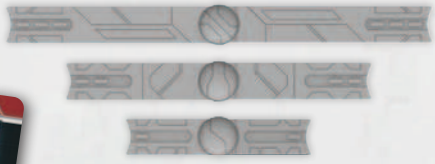

Cartes Amélioration




Cartes Commandement




Cartes Bataille



Gabarits de Déplacement



Pions Suppression



Pion Panique



Pion Fumée



Règle des Portées
(composée de 4 segments)



Pion Viser



Pion En Attente



Pion Esquive



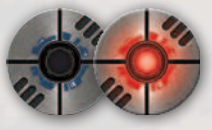
Pion Adrénaline



Pions Condition




Compteur de Round



Pions Objectif



Pions Ordre



Pion Ionique



Pion Poison



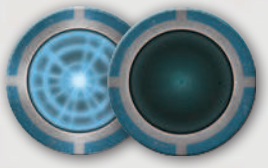
Pion Immobilisation



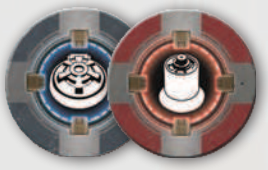

Pions Identification d'Unité



Pions Dégât de Véhicule



Pions Bouclier
actif et inactif



Pions Charge



Pions Victoire



Marqueur Déploiement



Pion Commandant




Pions Blessure



Pions Graffiti
Rouge et Bleu



Pion Mode Roue

# DESCRIPTION DES CARTES

### CARTE UNITÉ (VÉHICULE)




### CARTE UNITÉ (SOLDAT)




### CARTE COMMANDEMENT




### AMÉLIORATION DE SOLDATS




### AMÉLIORATION D'ARME




## LES RÈGLES D'OR

Les règles d'or sont les concepts fondamentaux sur lesquels toutes les autres règles sont basées.

- Si un passage de ce Guide contredit le Livret d'Apprentissage, suivez les indications du Guide de Référence.
- Si l'effet d'une carte ou d'un autre élément de jeu contredit les règles du Livret d'Apprentissage ou du Guide de Référence, suivez les indications de la carte ou de cet élément de jeu.
- Si l'effet d'une carte utilise le mot « ne peut pas », cet effet est absolu et aucun effet de jeu ne peut contourner cette impossibilité.

## EN CAS DE DÉSACCORD

Les joueurs doivent toujours essayer de résoudre en bonne entente les désaccords survenant sur le champ de bataille. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, par exemple sur la distance ou la ligne de vue entre deux figurines, le joueur en possession du Compteur de round lance un dé de défense rouge : si le résultat est un Blocage (♥), l'interprétation de la situation faite par ce joueur est considérée comme correcte et la partie continue ; n'importe quel autre résultat signifie que l'interprétation du joueur ne possédant pas le Compteur de round est la bonne et la partie continue.

## EFFET DE JEU

Le terme « effet de jeu » renvoie à toute occurrence, application ou déclenchement d'une règle, d'un effet de carte Bataille, effet de carte Commandement, capacité d'unité, mot-clé d'arme ou texte de carte. Tout ce qui a trait aux règles et au résultat d'un texte de carte est un effet de jeu.

## EFFET DE CARTE

Le terme « effet de carte » renvoie à tout effet qui a pour origine le texte d'une carte, telle qu'une carte Unité, Amélioration, Commandement ou Bataille. Les mots-clés, tels que les capacités d'unité, mots-clés d'arme et actions de carte sont des effets de carte. Bien que les règles de ces mots-clés soient expliquées dans ce Guide de Référence, un mot-clé est un effet de carte, car son effet a bien pour origine une carte. Les effets de carte doivent être suivis en priorité, même s'ils contredisent des règles de ce Guide de Référence (cf. les Règles d'Or.)

## TEXTE DE RAPPEL

Tout texte en italique entre parenthèses figurant sur une carte est un texte de rappel. Un texte de rappel n'est pas une description exhaustive des règles du mot-clé. Il sert plutôt à aider les joueurs à se rappeler comment et quand résoudre chaque mot-clé. Lorsqu'un joueur se pose des questions sur le fonctionnement d'un mot-clé, il doit consulter l'entrée du glossaire correspondant à ce mot-clé. Les Règles d'Or ne s'appliquent pas au texte de rappel, car un texte de rappel n'est pas un texte de jeu.

# CRÉATION D'ARMÉE

Lorsque vous jouez une partie normale de *STAR WARS : LÉGION*, chaque joueur utilise sa propre armée personnalisée, constituée de ses personnages préférés, avec des stratégies particulières et originales.

La création d'une armée permet aux joueurs de déployer des forces adaptées à leurs styles de jeu. Un joueur peut créer une armée variée et polyvalente, alors qu'un autre préfèrera une armée axée sur une seule stratégie et dotée d'une implacable puissance de feu.

## POINTS

Chaque armée est composée d'unités, de cartes Amélioration et de cartes Commandement. Les unités et les améliorations affichent un coût en points. La valeur totale en points de tout ce qui constitue une armée ne peut pas dépasser 800.




## FACTIONS

Le jeu est composé de quatre factions : l'Empire Galactique (joueur Impérial), l'Alliance Rebelle (joueur Rebelle), l'Alliance Séparatiste (joueur Séparatiste) et la République Galactique (joueur République). Une armée ne peut contenir que des unités d'une même faction. La faction d'une unité est indiquée en haut à gauche de sa carte.

## RANGS

Le rang d'une unité est utilisé lors de la création d'une armée. Chaque armée doit ou peut inclure les unités suivantes.

- Chaque unité possède un des rangs suivants :
  - **Commandant : chaque armée doit inclure une à deux unités de commandant.**
  - **Agents : chaque armée peut inclure jusqu'à deux unités d'agents.**
  - **Troupiers : chaque armée doit inclure trois à six unités de troupiers.**
  - **Forces spéciales : chaque armée peut inclure jusqu'à trois unités de forces spéciales.**
  - **Soutien : chaque armée peut inclure jusqu'à trois unités de soutien.**
  - **Lourd : chaque armée peut inclure jusqu'à deux unités lourdes.**

## CARTES AMÉLIORATION

Les cartes Amélioration équipent les unités qui composent une armée. Chaque Amélioration a un coût en points, indiqué en bas à droite de sa carte. Pour chaque icône d'amélioration de la barre d'amélioration d'une unité, elle peut s'équiper d'une carte Amélioration dotée de la même icône d'amélioration. Une unité ne peut pas s'équiper de plus d'un exemplaire de la même carte Amélioration.

Les textes de certaines cartes Amélioration comprennent des restrictions. Par exemple, une amélioration avec la restriction « Stormtroopers uniquement » ne peut équiper que des unités de Stormtroopers. En outre, certaines cartes Amélioration indiquent la restriction « Côté Lumineux uniquement » ou « Côté Obscur uniquement ». L'Empire Galactique est du Côté Obscur et ses unités peuvent s'équiper des cartes Amélioration « Côté Obscur uniquement », alors que l'Alliance Rebelle est du Côté Lumineux.

## CARTES UNIQUES




Certaines unités et améliorations représentent des personnages spécifiques, des armes uniques ou des unités renommées. Chacune de ces unités ou améliorations porte un nom unique qui est identifié par une puce d'unicité juste devant le titre de la carte. Un joueur ne peut pas inclure dans son armée plus d'une carte portant un même nom unique.

## MAIN DE COMMANDEMENT


Points lumineux



Personnage

Pendant la création de son armée, le joueur se constitue une main de six cartes Commandement. Cette main doit comprendre deux cartes à 1 point lumineux, deux cartes à 2 points lumineux et deux cartes à 3 points lumineux. Un seul exemplaire de chaque carte Commandement peut être inclus. Pour que le joueur puisse inclure les cartes Commandement d'un personnage unique, Dark Vador par exemple, ce personnage doit faire partie de son armée. Après qu'un joueur a choisi six cartes Commandement, la carte Commandement « Tenir la Position » est ajoutée à sa main, qui est donc composée d'un total de sept cartes Commandement.

## PAQUET BATAILLE

Pendant la création de son armée, le joueur constitue un paquet de 12 cartes Bataille, contenant quatre exemplaires de chacun des types de cartes Bataille (Objectif, Déploiement et Condition), sans doublon.

## PIONS IDENTIFICATION



Pions Identification

Lorsqu'une armée possède plusieurs unités portant le même nom, il peut devenir difficile de se souvenir des améliorations possédées par chaque unité. Pour que les joueurs fassent plus facilement la distinction entre plusieurs unités portant le même nom, lorsque vous déployez des unités, placez un pion Identification unique à côté du socle du Chef d'unité de chaque unité. Ensuite, placez chaque pion Identification correspondant sur sa carte Unité.

# MISE EN PLACE

Pour jouer une partie normale de *STAR WARS : LÉGION*, effectuez les étapes suivantes :

1. **Installer le champ de bataille et rassembler le matériel :** délimitez un champ de bataille de 90 cm x 180 cm sur une surface plane. Les joueurs s'installent face à face du côté des bords de 180 cm de la zone de jeu et placent leurs unités, cartes, pions Ordre, gabarits de déplacement et autres éléments à côté de la zone de jeu. Ensuite, ils attribuent des pions Identification à leurs unités si cela est nécessaire.

2. **Définir le terrain :** il est important de déterminer quels seront les effets du terrain avant le début de la partie. Les joueurs doivent brièvement discuter de chaque élément de terrain disponible pour l'affrontement et se mettre d'accord sur le type de couvert qu'il représente et ses autres caractéristiques.

3. **Placer le terrain :** les joueurs décident ensemble comment placer les éléments de terrain. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, vous pouvez consulter les règles de « Placement de terrain compétitif », que vous trouverez à la page 9.

4. **Sélectionner la couleur et le bord des joueurs** : le joueur dont l'armée a la valeur totale en points la plus faible décide s'il sera le joueur rouge ou bleu. Ensuite, le joueur bleu choisit l'un des bords longs de la zone de jeu et installe son armée près de ce bord. Le joueur rouge s'installe sur le bord long opposé. Si les armées des deux joueurs ont la même valeur en points, déterminez à pile ou face quel joueur choisira sa couleur.

5. **Révéler les cartes Bataille :** en utilisant le paquet Bataille du joueur bleu, mélangez les cartes Objectif, Déploiement et Condition séparément. Ensuite, piochez et révélez trois cartes de chaque type, puis alignez-les horizontalement par catégorie face au joueur bleu.

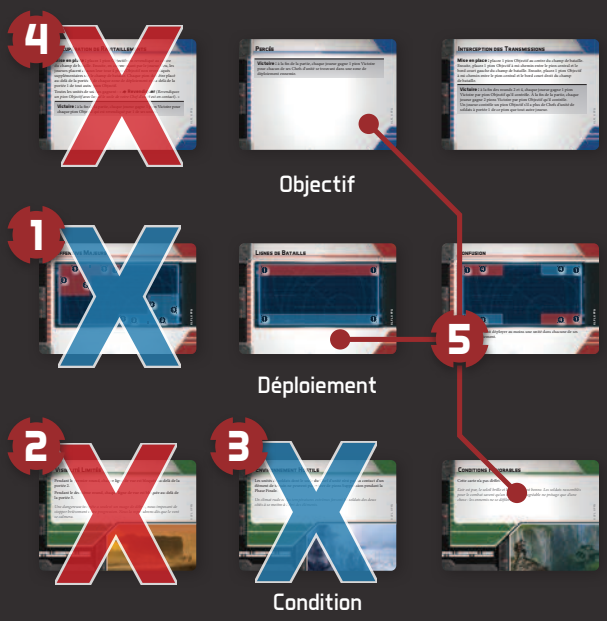
6. **Définir le champ de bataille :** en commençant par le joueur bleu, les joueurs choisissent chacun leur tour une catégorie et en éliminent la carte la plus à gauche. Consultez l'exemple de l'encadré ci-dessous. Les joueurs peuvent également décider de renoncer à leur possibilité d'éliminer une carte s'ils le souhaitent. Après que chaque joueur a eu deux opportunités d'éliminer une carte, la carte de chaque catégorie qui est la plus à gauche sera la carte utilisée pour cet affrontement. Si les joueurs éliminent les deux premières cartes d'une catégorie, la dernière ne peut pas être éliminée.

7. **Résoudre les cartes Objectif et Condition :** résolvez toute instruction de mise en place indiquée sur la carte Objectif révélée. Ensuite, résolvez toute instruction de mise en place indiquée sur la carte Condition.

8. **Déployer les unités :** résolvez les éventuelles instructions de mise en place présentent sur la carte Déploiement. Certaines cartes Déploiement ont des effets qui s'appliquent au cours de cette étape. Puis, en commençant par le joueur bleu, les joueurs placent chacun leur tour une seule unité de leur armée dans leurs zones de déploiement respectives, jusqu'à ce que toutes leurs unités soient déployées.

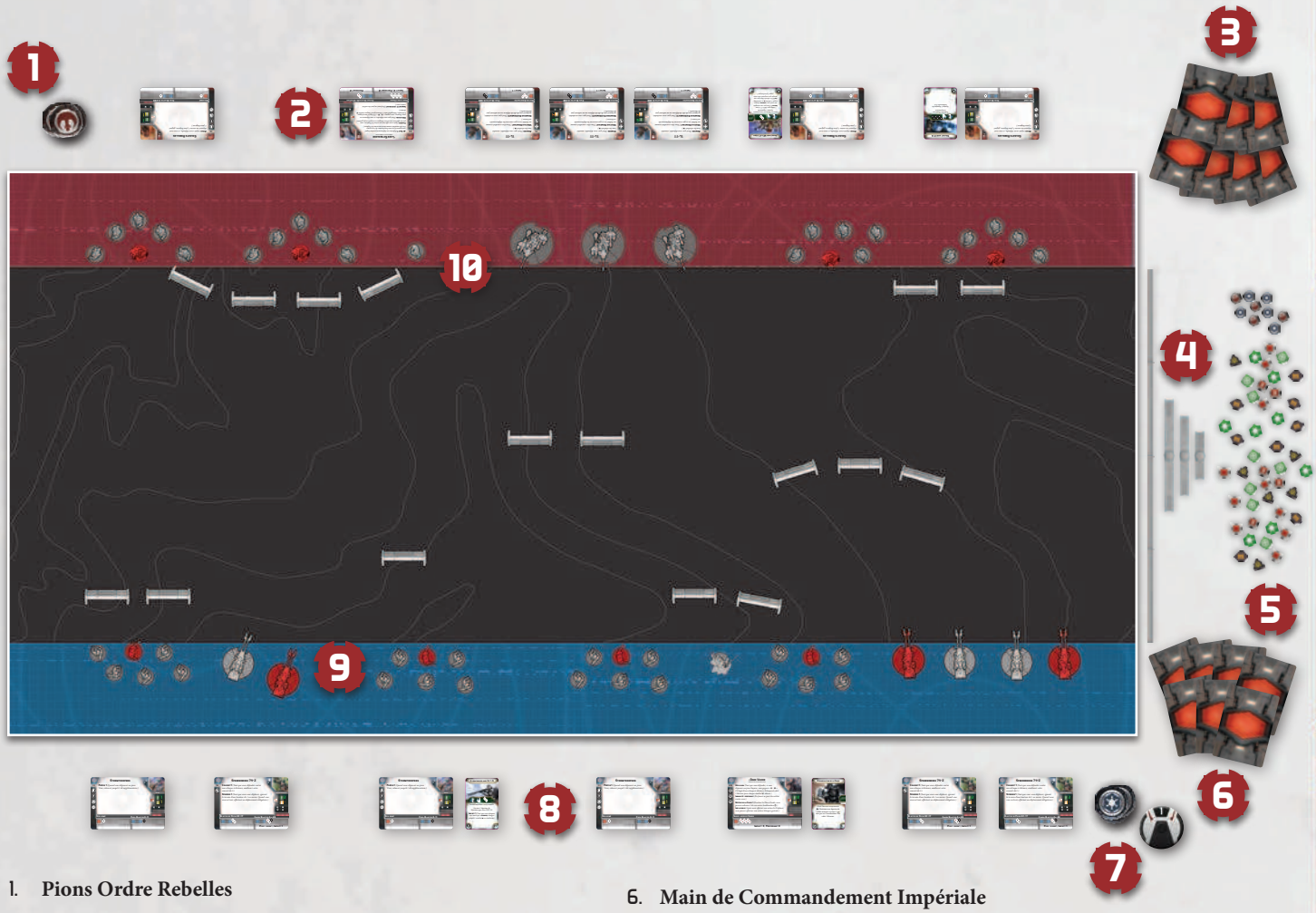
9. **Préparez le stock :** placez les pions Blessure, Suppression, Panique et Dégât à côté du champ de bataille pour créer le stock. Le joueur bleu prend le Compteur de round et le règle sur « 1 ». Vous êtes prêts à vous lancer dans votre partie !

## DÉFINIR LE CHAMP DE BATAILLE



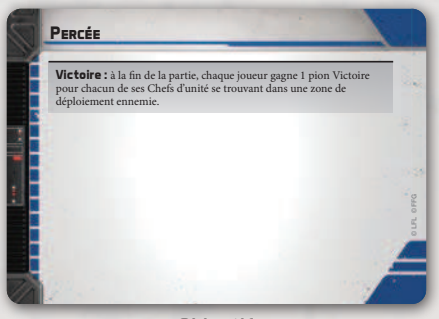

1. Le joueur bleu sélectionne la catégorie Déploiement et en élimine la carte la plus à gauche.
2. Le joueur rouge choisit la catégorie Condition et en élimine la carte la plus à gauche.
3. Le joueur bleu sélectionne également la catégorie Condition et en élimine à nouveau la carte la plus à gauche.
4. Le joueur rouge ne peut pas éliminer la dernière carte de la catégorie Condition, il choisit donc la catégorie Objectif et en élimine la carte la plus à gauche.
5. Les joueurs ayant désormais eu deux opportunités d'éliminer des cartes, les trois cartes non éliminées les plus à gauche seront celles utilisées pour cette partie. Ces cartes détermineront comment les joueurs déploieront leurs forces, l'objectif de la partie et toute condition qui pourra affecter la partie.

# SCHÉMA DE MISE EN PLACE D'UNE PARTIE NORMALE

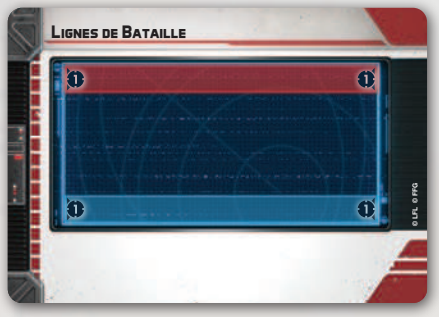



1. Pions Ordre Rebelles
2. Cartes Unité et Amélioration Rebelles
3. Main de Commandement Rebelle
4. Règle des portées et gabarits de déplacement
5. Stock
6. Main de Commandement Impériale
7. Pions Ordre Impériaux et Compteur de round
8. Cartes Unité et Amélioration Impériales
9. Unités Impériales (figurines)
10. Unités Rebelles (figurines)

# CARTES BATAILLE UTILISÉES DANS LA PARTIE CI-DESSUS




Objectif




Déploiement




Condition

# RÈGLES DE TERRAIN

Ajouter des éléments de terrain à votre champ de bataille constitue une façon unique d'apporter du réalisme, ainsi que de nouveaux défis à vos parties. Vous pouvez utiliser à peu près n'importe quoi comme élément de terrain : des arbres de modélisme, des cubes en bois, des jouets, etc. De nombreux joueurs construisent leurs propres éléments de terrain à partir de matériaux trouvés dans les rayons « loisirs créatifs » de leurs magasins.

Les règles de terrain sont destinées à expliquer le fonctionnement des éléments de terrain que l'on peut rencontrer sur une table de jeu de figurines. Néanmoins, dans *STAR WARS : LÉGION*, il est primordial que les joueurs se mettent d'accord sur les éléments de terrain qu'ils utiliseront et sur les règles qui s'appliqueront à chaque élément avant de débuter la partie.

Ce processus est assez simple : les joueurs doivent définir le type de couvert et la difficulté de déplacement de chaque élément de terrain qu'ils ont installé sur le champ de bataille. Cette section comprend des règles pour les types de terrain communs, mais les joueurs peuvent les modifier ou en créer de nouvelles.

## TYPE DE COUVERT

Un élément de terrain fournit ou non un couvert, en fonction de la figurine concernée. La règle générale est qu'un terrain qui bloque une ligne de vue sur au moins la moitié d'une figurine placée directement derrière lui **peut** fournir un couvert à cette figurine alors que si moins de la moitié de la figurine est dissimulée par l'élément de terrain, cette dernière n'en bénéficie pas. Vous devez déterminer le couvert avant la partie. En cours de partie, reportez-vous aux règles ci-après pour résoudre les couverts.

Un terrain procure soit aucun couvert, soit un couvert léger, soit un couvert lourd, en fonction de ses caractéristiques. Un terrain qui bloque complètement une ligne de vue procure toujours un couvert lourd.

## DIFFICULTÉ DE DÉPLACEMENT

L'influence d'un élément de terrain sur les déplacements varie selon les types d'unité.

### TERRAIN DÉCOUVERT

Un terrain découvert est la partie du champ de bataille qui est relativement dégagée, telle que les terrains vagues, les prés herbeux et les plages de sable rectilignes. La majorité du champ de bataille est généralement constituée de terrain découvert. Les déplacements ne sont ni bloqués ni entravés sur un terrain découvert.

### TERRAIN DIFFICILE

Un terrain difficile est tout ce qui entrave mais ne bloque pas complètement un déplacement.

Une unité qui commence son déplacement alors que n'importe laquelle de ses figurines se trouve en terrain difficile voit sa vitesse maximale réduite de 1, jusqu'à un minimum de 1.

Une unité qui devrait traverser ou entrer dans un terrain difficile, avec n'importe laquelle de ses figurines, en se déplaçant à sa vitesse maximale ne peut pas effectuer ce déplacement, sauf si sa vitesse maximale est de 1.

### TERRAIN INFRANCHISSABLE

Les terrains infranchissables sont les bâtiments, les murs élevés, les carcasses de véhicules, les gouffres profonds et les autres obstacles de grande taille. Le plus souvent, un terrain infranchissable bloque totalement la ligne de vue pour les soldats, mais les véhicules sont généralement assez grands pour voir (et être vus) au-dessus d'un terrain infranchissable.

Ce qui est considéré comme un terrain infranchissable varie d'une figurine à l'autre. Les figurines de soldats considèrent tout élément plus haut que la hauteur de leur figurine comme étant un terrain infranchissable, alors que les véhicules considèrent tout ce qui est plus haut que la moitié de la hauteur de leur figurine comme étant un terrain infranchissable. Une unité ne peut pas effectuer un déplacement au cours duquel elle devrait chevaucher un terrain infranchissable.

Les unités ne peuvent pas se déplacer à travers un terrain infranchissable, mais les unités de soldats peuvent y grimper ou les escalader, tant que le terrain dispose d'une surface plane pour les recevoir. Certaines unités ignorent même totalement les terrains infranchissables d'une certaine hauteur, grâce à des mots-clés spécifiques, ce qui leur permet d'être placées sur l'élément de terrain ou de le franchir.

# TYPES DE TERRAIN

Cette section détaille la plupart des éléments de terrain les plus communs, mais elle n'est pas exhaustive. Ainsi, les règles et tableaux présentés ci-après sont plutôt des lignes directrices que des règles fixes et contraignantes. Les joueurs doivent décider eux-mêmes ce qu'ils souhaitent intégrer sur leur champ de bataille et adapter ces règles aux éléments de terrain qu'ils utilisent.

## TERRAIN EN ZONE

Le type de terrain le plus commun sur le champ de bataille, le terrain en zone, comprend des forêts, des herbes hautes, des rivières, des cratères et les carcasses de bâtiments en ruines.

Le terrain en zone est unique en ce qu'il représente une zone de terrain, plutôt que des objets ou éléments de terrain individuels. Lorsque vous déterminez la taille d'un terrain en zone, imaginez une zone qui commence au niveau des bords inférieurs du terrain et qui s'étend parallèlement vers le haut, jusqu'à sommet de l'élément physique le plus élevé du terrain. Cela détermine une zone tridimensionnelle, souvent cylindrique, qui forme le terrain en zone. N'importe quelle attaque de tir au travers ou dans cette zone, même si la ligne de tir n'est pas physiquement bloquée par un élément de ce terrain, est soumise aux effets du terrain en zone.

| Terrain | Type de couvert | Déplacement Soldat | Déplacement Véhicule terrestre | Déplacement Véhicule à répulseurs |
|---|---|---|---|---|
| Eau peu profonde | Aucun | Difficile | Difficile | Découvert |
| Eau profonde | Aucun | Infranchissable | Infranchissable | Découvert |
| Herbes hautes | Léger | Découvert | Découvert | Découvert |
| Bois/Jungle | Léger | Découvert | Découvert | Découvert |
| Ruines | Lourd | Difficile | Difficile | Difficile |
| Bois/Jungle denses | Lourd | Difficile | Difficile | Infranchissable |

Il est facile de déterminer les limites du terrain en zone lorsqu'il est placé sur son propre socle, doté d'éléments de terrain décoratifs (comme des arbres) qui peuvent être retirés pour faciliter les déplacements et placements de figurines.

Certains champs de bataille sont plus complexes et ce type de terrain est parfois directement intégré dans la surface de jeu. Si vous souhaitez délimiter une zone dont les limites ne sont pas marquées, vous pouvez choisir des éléments de terrain et imaginer une ligne contournant ces éléments afin de délimiter les bords extérieurs du terrain.

Lorsqu'un attaquant vérifie sa ligne de vue, les véhicules terrestres et les soldats en position sont considérés comme un terrain en zone, et peuvent ainsi procurer un couvert. Lorsque vous déterminez le couvert procuré par l'une de ces unités, considérez que le socle de l'unité est le bord extérieur du terrain et que le point le plus élevé de la figurine de l'unité constitue la limite supérieure de la zone qui procure un couvert. En général, les créatures, les soldats en position et les véhicules marcheurs avec jambes fournissent un couvert léger, alors que les véhicules à roues ou à chenilles fournissent un couvert lourd.

## TROUS ET TRANCHÉES

Les dépressions du champ de bataille, comme les trous d'obus, les cratères et les tranchées peuvent fournir un couvert aux figurines de soldats, mais sont différents des autres éléments de terrain en ce qu'ils ne fournissent un couvert qu'aux figurines qui se trouvent entièrement à l'intérieur de cet élément de terrain. En général, à moins que ces creux soient très profonds, ils ne fournissent un couvert qu'aux figurines de soldats et pas aux figurines de véhicules.

Lors de la détermination du couvert, si l'attaquant trace une ligne à partir de son Chef d'unité à travers un trou, un cratère ou une tranchée, cette dépression est ignorée lorsque l'on détermine si une figurine ciblée est protégée. Néanmoins, une figurine de soldat qui chevauche ce type de terrain (par exemple, si elle est positionnée dans un cratère ou une tranchée) bénéficie d'un couvert correspondant à son type de couvert, même si le terrain ne protège pas au moins la moitié de la figurine.

Pour finir, les figurines de soldats se déplaçant à l'intérieur d'une tranchée la traitent comme un terrain découvert, mais les figurines de soldats qui pénètrent dans, sortent de ou traversent une tranchée la traitent comme un terrain difficile.

| Terrain | Type de couvert | Déplacement Soldat | Déplacement Véhicule terrestre | Déplacement Véhicule à répulseurs |
|---|---|---|---|---|
| Trous d'obus | Léger | Difficile | Découvert | Découvert |
| Tranchées | Lourd | Difficile | Découvert | Découvert |
| Cratères profonds | Lourd | Difficile | Difficile | Découvert |

## BARRICADES

| Terrain | Type de couvert | Déplacement Soldat | Déplacement Véhicule terrestre | Déplacement Véhicule à répulseurs |
|---|---|---|---|---|
| Barrières | Aucun | Difficile | Découvert | Découvert |
| Sacs de sable | Léger | Difficile | Découvert | Découvert |
| Haies basses | Léger | Difficile | Découvert | Découvert |
| Murs en terre bas | Léger | Difficile | Découvert | Découvert |
| Murs en pierre bas | Lourd | Difficile | Découvert | Découvert |
| Barricades | Lourd | Difficile | Découvert | Découvert |

Des simples barrières constituées de gravats aux défenses permanentes d'une installation Impériale, les barricades représentent un élément de terrain qui est utilisé par les soldats.

Les barricades sont généralement assez hautes pour que les figurines de soldats bénéficient d'un couvert, mais assez basses pour qu'elles puissent tirer au-dessus. Ce type de terrain est souvent constitué de plusieurs petites sections qui peuvent être disposées de façon à former des lignes de défense.

## GRANDS OBJETS

Les grands objets comme les bâtiments, les collecteurs d'eau, les collines et les murs élevés ont un impact important sur l'environnement et bloquent complètement la ligne de vue et les déplacements.

### BÂTIMENTS

Certains éléments de terrain peuvent ne pas correspondre parfaitement à une catégorie, et être par exemple composés de plusieurs types de terrain différents. C'est souvent le cas des bâtiments.

Les bâtiments peuvent avoir des tailles et des formes très variées, allant des simples huttes de Tatooine aux bunkers fortifiés construits par l'Empire Galactique. Pour simplifier les choses, la plupart des bâtiments doivent être traités comme de grands éléments de terrain infranchissables, mais il arrive que les joueurs veuillent ajouter des nuances.

| Terrain | Type de couvert | Déplacement Soldat | Déplacement Véhicule terrestre | Déplacement Véhicule à répulseurs |
|---|---|---|---|---|
| Collines et dunes | Léger | Découvert | Découvert | Découvert |
| Haies hautes | Léger | Difficile | Infranchissable | Infranchissable |
| Murs en terre hauts | Léger | Infranchissable | Infranchissable | Infranchissable |
| Murs en pierre hauts | Lourd | Infranchissable | Infranchissable | Infranchissable |
| Bâtiments | Lourd | Infranchissable | Infranchissable | Infranchissable |

## PLACEMENT DE TERRAIN COMPÉTITIF

Pour simuler le choix par les deux armées d'un lieu idéal où livrer bataille, les joueurs peuvent placer les éléments de terrain de façon à ce qu'ils puissent en tirer un avantage.

1. Les joueurs mettent de côté un nombre pair d'éléments de terrain qui couvrent environ un quart du champ de bataille, en choisissant des éléments de terrain qui bloquent la ligne de vue et d'autres qui ne feront qu'offrir un couvert.
2. En commençant par le joueur dont l'armée a la valeur totale en points la plus basse (si les deux armées ont la même valeur, décidez à pile ou face), les joueurs placent chacun leur tour un seul élément de terrain sur le champ de bataille, au-delà de la portée 1 de tout autre élément de terrain. Si l'élément de terrain ne peut pas être placé au-delà de la portée 1, le joueur peut le placer n'importe où sur le champ de bataille tant qu'il ne touche pas un autre élément de terrain.
3. Après que les joueurs ont fini d'installer les éléments de terrain, passez à l'étape 4 de la mise en place.

En particulier, les bâtiments peuvent comprendre des parties infranchissables, alors que d'autres secteurs seront un terrain découvert ou difficile : une figurine peut traverser une porte ou une grande fenêtre comme s'il s'agissait d'un terrain découvert, alors que les murs du bâtiment sont infranchissables. Lorsque les joueurs utilisent un élément de terrain composé de plusieurs types, ils doivent définir clairement chaque secteur de façon à ce qu'il n'y ait aucune ambiguïté.

# DÉPLACEMENTS VERTICAUX

Il peut parfois être avantageux pour les soldats de prendre de la hauteur pour atteindre une meilleure position de tir. Pour cela, ils doivent effectuer un déplacement vertical. Les gabarits de déplacement ne sont pas utilisés pour ce type de déplacement. À la place, lorsque le socle d'un Chef d'unité Soldat est au contact d'un élément de terrain infranchissable, il peut **GRIMPER** sur ce dernier ou l'**ESCALADER**.

Pour grimper, une unité doit effectuer deux actions Se Déplacer pour se déplacer verticalement vers le haut ou vers le bas d'une distance maximale de 1 hauteur (un segment de la règle des portées) – mais seulement si le Chef d'unité peut être placé sur une surface plane à la fin de son déplacement et si l'unité peut conserver la cohésion.

À la fin de ce déplacement, le Chef d'unité est placé sur la surface plane au sommet ou à la base de la structure infranchissable, le plus près possible du bord, et les autres figurines de l'unité sont placées en cohésion. Pour être en cohésion, chaque figurine de l'unité ne doit pas être placée plus loin du Chef d'unité que la longueur du gabarit de déplacement de vitesse 1 (pour des règles supplémentaires sur le placement des figurines en cohésion en prenant en compte le terrain, consultez la section « Cohésion » page 27). Pour finir, chaque figurine de l'unité doit se trouver intégralement à portée 1, en mesurant verticalement (hauteur 1).

Lorsqu'une unité grimpe, tout ce qui est plus élevé que la hauteur 1 par rapport à la position du Chef d'unité est trop difficile à atteindre au milieu d'un combat ; seul un équipement spécial permet de le faire.

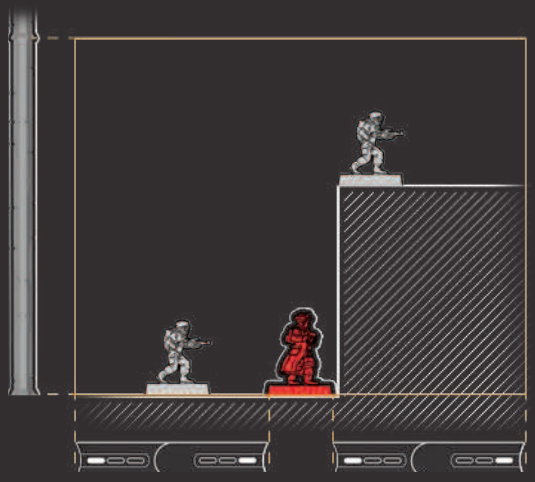
Escalader rapidement peut parfois être un risque à prendre. Une unité peut escalader en se déplaçant vers le haut ou vers le bas d'une distance maximale de 1 hauteur, en effectuant une seule action Se Déplacer, mais c'est risqué : l'unité doit lancer 1 dé de défense blanc pour chacune de ses figurines et subir 1 blessure pour chaque résultat Blocage (▼) obtenu. Une unité peut également dépenser deux actions Se Déplacer pour se déplacer vers le haut ou vers le bas d'une distance maximale de 2 hauteurs, mais, dans ce cas, elle doit lancer 2 dés de défense blancs pour chaque figurine de l'unité et subir une blessure pour chaque résultat Blocage (▼) obtenu.

Lorsqu'une unité escalade vers le haut ou vers le bas des échelles, des escaliers ou des surfaces munies de prises, elle ne lance pas de dés et ne subit pas de blessures. Les joueurs doivent définir ces zones du champ de bataille à l'étape 2 de la mise en place.

## COHÉSION VERTICALE

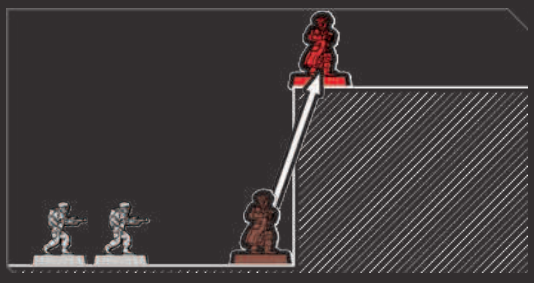
Cette unité est en cohésion car elle remplit les trois conditions suivantes :

1. En mesurant horizontalement, chaque figurine n'est pas plus éloignée du Chef d'unité que la longueur du gabarit de déplacement de vitesse 1.
2. Chaque figurine de l'unité est intégralement à hauteur 1 de chaque autre figurine.
3. L'unité est descendue à ce round et chaque figurine de l'unité est placée de sorte que la distance entre elle et son Chef d'unité soit un déplacement de vitesse 1 valide.

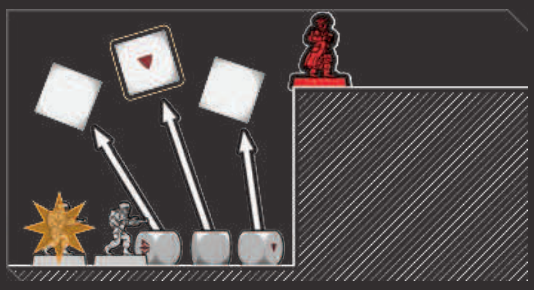


## ESCALADER

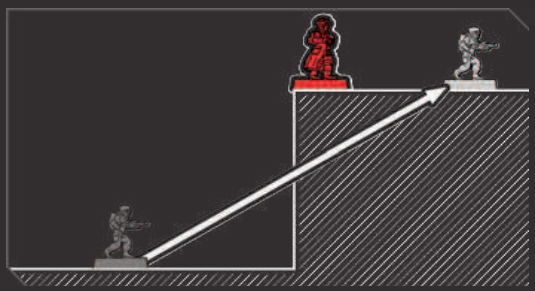
1. Le Chef d'unité Soldat Rebelle est au contact d'un élément de terrain infranchissable, qui est intégralement à hauteur 1. Le joueur Rebelle dépense 1 action Se Déplacer pour escalader et place son Chef d'unité sur l'élément de terrain.



2. Le joueur Rebelle lance trois dés de défense blancs, un par figurine de l'unité. Il obtient un résultat Blocage (▼), subit une blessure et perd un Soldat Rebelle.



3. Le Soldat Rebelle restant est placé en cohésion.



# MARGE D'ERREUR

Les figurines et le champ de bataille étant représentés par des éléments physiques, il existera toujours un certain degré d'imprécision lors de vos parties. Les figurines sont parfois déplacées accidentellement, ou mal placées, par erreur, en cours de partie. Une petite marge d'erreur est donc autorisée dans le positionnement et l'orientation des figurines dans ce genre de situations, de façon à ne pas ralentir inutilement le rythme de la partie. Les joueurs ne doivent pas abuser de cette marge d'erreur, et doivent toujours essayer de placer leurs figurines le plus correctement possible. Ils doivent également informer leur adversaire de toute difficulté liée à l'impossibilité de respecter les règles en raison de l'agencement physique de la partie.

Parfois, la forme ou la taille des figurines ne permettra pas de respecter les règles de déplacement ou de contact entre les socles.

- Lorsque vous déplacez une figurine, considérez que toute partie de figurine dépassant du socle n'existe pas ; les déplacements d'une figurine n'ont pas à être gênés par des éléments de la figurine qui dépasseraient de son socle ou par des éléments dépassant du socles d'autres figurines.

  *Par exemple, une figurine de Dewback essaie de pivoter avant de se déplacer en utilisant le mot-clé* **REDÉPLOIEMENT***, mais une autre figurine occupe l'emplacement que la queue du Dewback devrait occuper. Les joueurs doivent noter la position de l'autre figurine et la retirer du champ de bataille pour permettre au Dewback de finir de pivoter et de terminer son déplacement, puis remettre l'autre figurine dans sa position d'origine.*

- Si les parties dépassant du socle de plusieurs figurines doivent se toucher, et qu'il est alors impossible de respecter le placement de ces figurines, le joueur qui déplace la figurine doit la déplacer le plus loin possible et a le droit de légèrement modifier sa position finale, avec une marge acceptable, afin de la placer dans la position la plus proche de l'endroit où elle aurait dû être placée normalement.

  *Par exemple, la position finale de la figurine d'un Speeder BARC à la suite d'un déplacement obligatoire se trouve juste derrière une unité de Soldats Clones de Phase I, mais l'avant du Speeder BARC, qui dépasse de son socle, l'empêche d'être placée directement derrière les soldats clones. Dans ce cas, il est acceptable de décaler légèrement la position finale du Speeder BARC de façon à ce qu'il ne soit pas gêné par les soldats clones et qu'il soit le plus proche possible de la position qu'il aurait dû occuper normalement. Le Speeder BARC est considéré comme ayant effectué un déplacement complet.*

- Si un joueur essaie de déplacer une figurine pour la mettre au contact d'une autre figurine et que les socles de ces figurines ne peuvent pas être placés au contact en raison d'éléments dépassant de leurs socles, le joueur qui déplace la figurine peut modifier la position finale de cette figurine, avec une marge acceptable, de façon à ce que les socles des figurines soient au contact.

  *Par exemple, la figurine de Luke Skywalker essaie de se déplacer au contact d'une figurine de Speederbike 74-Z, mais Luke Skywalker a tout juste assez de déplacements pour se placer au contact de l'avant du socle du speederbike, or la figurine du speederbike* dépasse du socle et *l'empêche donc d'y être placé. Dans ce cas, il est acceptable de décaler Luke vers la gauche ou la droite (en fonction de la distance la plus courte) de l'avant du speederbike de façon à ce qu'il soit placé au contact du socle de ce dernier.*

  » Si un joueur ne peut pas modifier la position finale de sa figurine avec une marge acceptable afin qu'elle soit placée au contact du socle de l'autre figurine, alors ce joueur doit déplacer sa figurine aussi loin que possible et ces figurines sont quand même considérées comme étant au contact l'une de l'autre. Les joueurs doivent toujours essayer de placer le plus correctement possible les figurines afin qu'elles soient au contact, et à chaque fois qu'elles sont considérées comme étant au contact mais sans se toucher physiquement, tous les joueurs doivent en être clairement informés.

    *Par exemple, la figurine d'Obi-Wan Kenobi essaie de se placer au contact d'une figurine de Char d'Assaut Blindé de la Fédération du Commerce, mais le côté de la figurine du char le plus proche d'Obi-Wan Kenobi dépasse de son socle et, en raison d'un élément de terrain, Obi-Wan Kenobi ne peut pas être placé à une distance minimale de ce que devrait être sa position finale, en contact avec le socle du char. Dans ce cas, déplacez Obi-Wan Kenobi le plus près possible du char, idéalement de façon à ce que les figurines se touchent et que leurs socles soient le plus proche possible. Considérez ces figurines comme étant au contact jusqu'à ce que l'une d'entre elles soit déplacée.*

Les interactions entre les figurines et les éléments de terrain peuvent également poser des difficultés lorsqu'il est impossible de respecter les règles pour placer une figurine sur le champ de bataille.

- La règle à suivre est que la position réelle d'une figurine sur le champ de bataille est absolue. Une figurine ne peut pas être placée dans une certaine position et être considérée comme étant dans une position différente.

- Néanmoins, quand vous déplacez une figurine sur un élément de terrain, la position finale de la figurine peut être bloquée par un élément physique du terrain à travers lequel elle est normalement autorisée à se déplacer, ou par une gêne entre un élément physique du terrain et une partie de la figurine dépassant de son socle. Dans ce cas, le joueur qui déplace la figurine doit la déplacer le plus près possible de la position correcte et peut décaler légèrement sa position finale, avec une marge acceptable, afin de contourner cette difficulté.

  » Une figurine doit toujours être placée le plus à plat possible sur le champ de bataille après avoir réalisé n'importe quel type de déplacement. Tous les terrains sur lesquels une figurine peut terminer son déplacement ne sont pas parfaitement plats et les joueurs doivent déterminer avant de commencer la partie quels sont les terrains sur lesquels les figurines ne peuvent pas terminer leur déplacement. Néanmoins, la règle générale est la suivante : si le placement sur un élément de terrain (ou à cheval sur ce dernier) provoque la chute d'une figurine ou la rend instable, ou si le socle de la figurine se retrouve penché avec un angle supérieur à 45°, cette figurine ne peut pas terminer son déplacement dans cette position.

Les joueurs qui souhaitent rester précis dans le positionnement des figurines peuvent remplacer les figurines par des socles vides de même dimension, en conservant la même position. Une fois que la situation a été résolue, les socles vides doivent être échangés avec les figurines qu'ils remplaçaient.

Si une figurine possède un pion Objectif et qu'elle est placée de façon valide sur un terrain mais qu'il est impossible de placer ce pion au contact du socle de la figurine, placez-le sur le champ de bataille, le plus près possible du socle de la figurine.

# GLOSSAIRE

## À (PORTÉE)

« À » est un terme utilisé sur les cartes et dans les règles pour décrire les portées.

- Une unité se trouve à une portée donnée si la partie du socle de la figurine qui est la plus proche de l'objet à partir duquel la portée est mesurée se trouve à l'intérieur du segment qui correspond à cette portée.
- Si le socle de la figurine jusqu'à laquelle la mesure est effectuée touche la ligne en relief qui départage deux segments de la règle des portées sans la dépasser, la figurine se trouve dans le segment le plus bas de la règle.

**Thèmes associés :** Armes, Attaque, Au-delà (Portée), Intégralement à (Portée), Mesures Préliminaires, Portée

## ACTIONS

Pendant la Phase d'Activation, chaque unité peut effectuer des actions.

- Lorsqu'une unité est activée, elle peut effectuer deux actions parmi les suivantes :
  - » Se Déplacer
  - » Attaquer
  - » Viser
  - » Esquiver
  - » Attendre
  - » Récupérer
  - » Action de carte
- Une unité ne peut pas effectuer la même action plus d'une fois pendant son activation, à l'exception de l'action Se Déplacer, qui peut être effectuée plusieurs fois.
- Si une capacité est précédée d'une icône Action de carte (➧), cette capacité est une action de carte.
  - » Chaque action de carte est une action unique ; une unité peut effectuer différentes actions de carte pendant son activation. Toutefois, une unité ne peut pas effectuer la même action de carte plus d'une fois pendant son activation.
- Si une capacité est précédée d'une icône Action de carte gratuite (➧➧), cette capacité est une action de carte gratuite. Les actions de carte gratuites ne comptent pas dans les deux actions qu'une unité peut effectuer pendant son activation.
  - » Chaque action de carte gratuite est une action unique ; une unité peut effectuer différentes actions de carte gratuites pendant son activation. Toutefois, une unité ne peut pas effectuer la même action de carte gratuite plus d'une fois pendant son activation.
- La suppression et les dégâts peuvent réduire le nombre d'actions qu'une unité peut effectuer pendant son activation.
- En utilisant des actions gratuites, une unité peut effectuer plus de deux actions.
- Si un effet procure à une unité une action gratuite d'un certain type, telle qu'une action Attaquer gratuite, cette action gratuite ne compte pas dans les deux actions qu'une unité peut effectuer pendant son activation, mais est considérée comme une action pour ce qui concerne les effets de jeu, et ne permet donc pas à une unité d'effectuer la même action autre qu'un déplacement plus d'une fois pendant son activation.

  *Par exemple, Dark Vador effectue une action Se Déplacer et déclenche sa capacité* **IMPLACABLE** *qui lui permet d'effectuer une action Attaquer gratuite. Après cette action Attaquer gratuite, Dark Vador a encore une de ses deux actions à effectuer, mais il ne peut pas utiliser son action restante pour effectuer une autre action Attaquer.*
- Si un effet procure une action gratuite sans spécifier le type de l'action, cette unité peut effectuer toute action qu'elle aurait pu effectuer normalement. Effectuer cette action gratuite ne compte pas dans la limite de deux actions par activation de cette unité, mais est considérée comme une action pour ce qui concerne les effets de jeu, et ne permet donc pas à une unité d'effectuer la même action autre qu'un déplacement plus d'une fois pendant son activation.
- Pendant l'activation d'une unité, il est possible qu'elle effectue plusieurs attaques grâce à des cartes Commandement ou d'autres capacités. Si un effet fournit une attaque à une unité pendant son activation, et que cette attaque n'est ni une action, ni une action gratuite, effectuer cette attaque ne compte pas dans la limite d'une seule action Attaquer par activation à laquelle les unités sont soumises. Ce n'est pas une action : elle ne compte donc pas dans la limite de deux action par activation de cette unité et ne déclenche pas les capacités qui peuvent être utilisées après que des actions ont été effectuées.

  *Par exemple, Han Solo effectue une action Attaquer. Une fois l'attaque terminée, il utilise son mot-clé* **PISTOLERO**, *qui lui permet d'effectuer une attaque à distance supplémentaire. Cette attaque supplémentaire n'est pas une action Attaquer, Han Solo peut donc l'effectuer même s'il a déjà effectué une action Attaquer.*
- Des effets de carte peuvent permettre à des unités de gagner des pions Viser, Esquive et En attente. Si un effet indique spécifiquement à une unité de gagner un pion Viser, Esquive ou En attente, cet effet n'est pas considéré comme effectuer une action Viser, Esquiver ou Attendre et ne déclenche donc pas les capacités qui peuvent être utilisées après que les actions Viser, Esquiver ou Attendre ont été effectuées.

**Thèmes associés :** Actions gratuites, Activer des unités, Attaque, Déplacement, Attendre, Endommagé, Esquive, Récupérer, Suppression, Viser

## ACTIONS DE CARTE

Une action de carte est un type d'action. Si une capacité est précédée d'une icône Action de carte (➧), cette capacité est une action de carte.

- Chaque action de carte est une action unique. Une unité peut effectuer différentes actions de carte pendant son activation, mais elle ne peut pas effectuer la même action de carte plus d'une fois pendant son activation.

- Certaines actions de cartes sont considérées comme étant d'autres types d'action, une action Se Déplacer ou Attaquer par exemple. Cela est indiqué dans le texte de l'action de carte. Lorsqu'une unité effectue cette action de carte, considérez cette action comme étant du type d'action indiqué dans son texte (ainsi que comme étant une action de carte), pour tous les effets de jeu et capacités, y compris pour déclencher d'autres capacités qui ont lieu après l'action indiquée.

  *Par exemple, après avoir effectué un déplacement, si Dark Vador est équipé de la carte Amélioration Lancer de Sabre, il peut utiliser la capacité* **IMPLACABLE** *pour effectuer une attaque à distance en utilisant l'action de carte du Lancer de Sabre.*

- Si une action de carte procure à une unité un déplacement ou une attaque qui **n'est pas** considéré comme une action Se Déplacer ou Attaquer, effectuer ce déplacement ou cette attaque n'est pas considéré comme effectuer une action Se Déplacer ou Attaquer, même si le résultat est le même.

- Des actions de carte peuvent permettre à des unités de gagner des pions Viser, Esquive ou En attente. Si une action de carte indique spécifiquement à une unité de gagner un pion Viser, Esquive ou En attente, cet effet n'est pas considéré comme effectuer une action Viser, Esquiver ou Attendre et ne déclenche donc pas les capacités qui peuvent être utilisées après que les actions Viser, Esquiver ou Attendre sont effectuées.

**Thèmes associés :** Actions, Actions de carte gratuites, Actions gratuites, Activer des unités, Cartes Amélioration, Incliner, Mots-clés

# ACTIONS DE CARTE GRATUITES

Une action de carte gratuite est un type d'action gratuite. Si une capacité est précédée d'une icône Action de carte gratuite (»), cette capacité est une action de carte gratuite. Les actions de carte gratuites ne comptent pas dans les deux actions qu'une unité peut effectuer pendant son activation.

- Chaque action de carte gratuite est une action unique ; une unité peut effectuer différentes actions de carte gratuites pendant son activation. Toutefois, une unité ne peut pas effectuer la même action de carte gratuite plus d'une fois pendant son activation.

- Les actions de carte gratuites ne peuvent être effectuées que pendant l'activation d'une unité.

- Les actions de carte gratuites ne peuvent être effectuées que lorsqu'une unité pourrait normalement effectuer une action : elles ne peuvent pas être utilisées entre un effet de jeu et une capacité déclenchée par cet effet de jeu.

  *Par exemple, si Dark Vador effectue une action Se Déplacer, il ne peut pas utiliser l'action de carte gratuite de sa carte Amélioration Poussé par la Force équipée avant de déclencher sa capacité* IMPLACABLE. *Il doit utiliser l'action de carte gratuite soit avant de se déplacer, soit après la résolution de la capacité* IMPLACABLE.

- Des actions de carte peuvent permettre à des unités de gagner des pions Viser, Esquive ou En attente. Si une action de carte indique spécifiquement à une unité de gagner un pion Viser, Esquive ou En attente, cet effet n'est pas considéré comme effectuer une action Viser, Esquiver ou Attendre et ne déclenche donc pas les capacités qui peuvent être utilisées après que les actions Viser, Esquiver ou Attendre sont effectuées.

**Thèmes associés :** Actions, Actions de carte, Actions gratuites, Activer des unités, Cartes Amélioration, Capacités, Incliner, Mots-clés

# ACTIONS GRATUITES

Grâce à l'utilisation d'actions gratuites, une unité peut effectuer plus de deux actions pendant son activation.

- Une unité ne peut pas effectuer la même action plus d'une fois pendant son activation, à l'exception de l'action Se Déplacer, qui peut être effectuée plusieurs fois.

- Si un effet procure à une unité une action gratuite d'un certain type, telle qu'une action Attaquer gratuite, effectuer cette action gratuite ne compte pas dans les deux actions qu'une unité peut effectuer pendant son activation, mais est considérée comme une action pour ce qui concerne les effets de jeu et ne permet donc pas à une unité d'effectuer une action autre qu'un déplacement plus d'une fois pendant son activation.

  *Par exemple, Dark Vador effectue une action Se Déplacer et déclenche sa capacité* **IMPLACABLE** *qui lui permet d'effectuer une action Attaquer gratuite. Après cette action Attaquer gratuite, Dark Vador a encore une de ses deux actions à effectuer, mais il ne peut pas utiliser son action restante pour effectuer une autre action Attaquer.*

- Si un effet procure à une unité une action gratuite sans spécifier le type de l'action, cette unité peut effectuer toute action qu'elle aurait pu effectuer normalement. Effectuer cette action gratuite ne compte pas dans les deux actions qu'une unité peut effectuer pendant son activation, mais est considéré comme une action pour ce qui concerne les effets de jeu et ne permet donc pas à une unité d'effectuer une action autre qu'un déplacement plus d'une fois pendant son activation.

- Une unité de soldats qui perd une action car elle est démoralisée peut toujours effectuer n'importe quel nombre d'actions gratuites.

- Un véhicule qui perd une action car il est endommagé peut toujours effectuer n'importe quel nombre d'actions gratuites.

- Des actions gratuites peuvent permettre aux unités de gagner des pions Viser, Esquive et En attente. Si un effet indique spécifiquement qu'une unité gagne un pion Viser, Esquive ou En attente, cet effet n'est pas considéré comme effectuer une action Viser, Esquiver ou Attendre et ne déclenche donc pas les capacités ou effets qui peuvent être utilisés après que les actions Viser, Esquiver ou Attendre ont été effectuées.

**Thèmes associés :** Actions, Actions de carte gratuites, Activer des unités, Capacités, Cartes Amélioration, Endommagé, Phase d'activation, Suppression

# ACTIVER DES UNITÉS

Pendant la Phase d'Activation, les joueurs activent une de leurs unités chacun leur tour.

- Lorsqu'une unité est activée, cette unité peut effectuer jusqu'à deux actions.

- Les étapes d'activation d'une unité sont les suivantes :

1. **Début de l'activation d'une unité :** s'il existe un effet qui se déclenche « quand » une unité s'active ou « au début » de son activation, cet effet se déclenche pendant cette étape.

   » Si plusieurs effets ont lieu au début de l'activation d'une unité, le joueur qui contrôle cette unité décide dans quel ordre ces effets sont appliqués.

» Au début de l'activation d'une unité de véhicules, si cette unité est endommagée, elle doit lancer un dé de défense blanc. Si elle obtient un résultat vierge, elle ne peut effectuer qu'une action au lieu de deux.

2. **Se Rallier :** si l'unité possède un ou plusieurs pions Suppression, elle lance un dé de défense blanc pour chacun de ses pions Suppression. Pour chaque résultat Blocage (▼) ou Adrénaline de défense (⛨) obtenu, l'unité retire l'un de ses pions Suppression.
3. **Effectuer des actions :** une unité qui n'est pas démoralisée peut effectuer jusqu'à deux actions et n'importe quel nombre d'actions gratuites. Une unité qui est démoralisée ou qui a perdu une action car elle est endommagée ne peut effectuer qu'une action et n'importe quel nombre d'actions gratuites.

» Une unité de véhicule ou de soldats droïdes perd également une action pour chaque pion Ionique que cette unité possède lorsqu'elle s'active.

» Après qu'un joueur a activé une unité, ce joueur place son pion Ordre, face cachée (côté rang caché), sur le champ de bataille, à côté du Chef d'unité.

4. Fin de l'activation d'une unité : s'il existe un effet qui se déclenche « à la fin » de l'activation d'une unité, cet effet se déclenche pendant cette étape.

» Si plusieurs effets ont lieu à la fin de l'activation d'une unité, le joueur qui contrôle cette unité décide dans quel ordre ces effets sont appliqués.

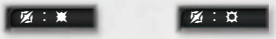
**Thèmes associés :** Actions, Endommagé, Panique, Phase d'Activation, Pions Ordre, Suppression

## ADRÉNALINE

L'Adrénaline est une icône qui apparaît sur les dés de défense et d'attaque. Une icône Adrénaline n'a pas d'effet inhérent, mais certaines unités peuvent changer les résultats Adrénaline en d'autres icônes après avoir lancé leurs dés d'attaque ou de défense.

- Certaines cartes Unité possèdent des icônes qui indiquent que l'unité peut changer des icônes Adrénaline en d'autres icônes, comme suit :

» ⛨ : Adrénaline d'attaque. Les unités avec l'icône Adrénaline d'attaque changent les résultats Adrénaline d'attaque (⛨) en résultats Touche (✸) ou Critique (✡) lorsqu'elles attaquent.




» ⛨ : Adrénaline de défense. Les unités avec l'icône Adrénaline de défense changent les résultats Adrénaline de défense (⛨) en résultats Blocage (▼) lorsqu'elles défendent.




- Les résultats Adrénaline peuvent avoir des effets supplémentaires grâce à certaines capacités. Ces effets sont spécifiquement décrits dans le texte de la capacité.

**Thèmes associés :** Attaque, Capacités, Déflexion (Mot-clé d'unité), Dés

## AGENT

L'icône ⏶ indique qu'une unité a le rang d'Agent. Les Agents sont de redoutables héros et antagonistes, mais ils donnent rarement des ordres à d'autres unités. Lorsqu'il crée une armée standard, le joueur peut y inclure jusqu'à deux unités d'agent.


Icône Agent

- Chaque Agent dispose de plusieurs cartes Commandement spécifiques à cet Agent et qui ne peuvent être utilisées que si cet Agent est inclus dans cette armée.

» Les cartes Commandement spécifiques à un Agent sont identifiées par l'image, en haut à droite de la carte, qui correspond à celle de la carte Unité de cet Agent.

- Lorsqu'il joue une carte Commandement d'Agent, le joueur ne nomme pas de Commandant. À la place, il nomme l'Agent, c'est lui qui donne des ordres.
- Lorsqu'il joue une carte Commandement non spécifique à un Agent, le joueur ne peut pas nommer un Agent.
- Toute unité indiquée sur la carte Commandement d'un Agent ne peut recevoir d'ordres que si elle se trouve à portée 1–3 de l'Agent nommé. Un Agent nommé est à portée 1–3 de lui-même.
- Si tous les Commandants d'un joueur ont été vaincus, un Agent peut être promu comme nouveau Commandant. S'il est ainsi promu, il perd son rang d'Agent et peut être nommé en tant que Commandant et donner des ordres pendant la Phase de Commandement, en utilisant des cartes Commandement non spécifiques à un Agent.
- Lorsqu'un Agent est vaincu, ses cartes Commandement spécifiques ne sont pas défaussées de la main de Commandement du joueur, bien qu'elles ne puissent plus être jouées.
- Lorsqu'une unité alliée vérifie si elle est paniquée, elle ne peut pas utiliser la valeur de courage d'un Agent.

**Thèmes associés :** Cartes Commandement, Commandant, Donner des ordres, Phase de Commandement, Pions Ordre, Rang, Unité

## AGILE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité avec le mot-clé **AGILE** a défendu contre une attaque, si elle a dépensé au moins un pion Esquive, elle gagne un pion Esquive.

**Thèmes associés :** Attaque, Esquive

## AGUERRI (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité avec le mot-clé **AGUERRI** a effectué une action Se Déplacer, elle peut effectuer une action Attaquer à distance gratuite.

- Cette action Attaquer est une action gratuite et ne compte donc pas dans les deux actions de l'unité.
- Une unité qui a déjà effectué une action Attaquer pendant son activation ne peut pas effectuer une action Attaquer gratuite.
- Une unité qui a déjà effectué une action Attaquer gratuite pendant son activation ne peut pas effectuer une autre action Attaquer.

**Thèmes associés :** Actions gratuites, Attaque, Déplacement

## ALÉAS X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Certains personnages, héros comme antagonistes, ont toujours un temps d'avance et un plan de rechange. Lorsque vous constituez votre main de Commandement, pour chaque unité ayant le mot-clé ALÉAS X de votre armée, mettez de côté jusqu'à X cartes Commandement supplémentaires, qui sont alors considérées comme étant des cartes Aléa. X est égal au total des valeurs d'ALÉAS X de vos unités. Ces cartes peuvent afficher n'importe quel nombre de points lumineux,

mais toutes les autres règles s'appliquant à la main de Commandement doivent être respectées.

Après qu'un joueur a révélé une carte Commandement, avant que tout autre effet soit résolu, il peut la défausser pour révéler une carte Aléa mise de côté à la place. La carte Aléa révélée est alors considérée comme la carte Commandement sélectionnée et révélée. Le nombre de points lumineux de la carte Aléa révélée **doit** être égal au nombre de points lumineux de la carte défaussée.

- Seules les cartes Commandement peuvent être mises de côté en tant que cartes Aléa.
- Les cartes Aléa sont sélectionnées et mises de côté pendant la création d'une armée.
- Les cartes Aléa **ne sont pas** considérées comme faisant partie de la main de Commandement d'un joueur.
- Lorsqu'il choisit des cartes Aléa, un joueur ne peut pas choisir une carte portant le même nom qu'une autre de ses cartes Aléa ou qu'une carte de sa main de Commandement.
- Lorsqu'il choisit des cartes Aléa, un joueur ne peut pas choisir une carte dotée d'un nom d'unité (en haut à droite) ne correspondant pas au nom d'une des unités de son armée.
- Les cartes Aléa sont mises de côté face cachée. Tout comme la main de Commandement d'un joueur, ce sont des informations cachées. Un joueur peut regarder ses propres cartes Aléa à tout moment.
- Une carte Aléa ne peut être révélée que si elle peut être jouée de manière valide en tant que carte Commandement. Si un joueur révèle une carte Aléa qui ne peut pas être jouée de manière valide en tant que carte Commandement, elle est défaussée et ce joueur ne joue pas de carte Commandement pour ce round.
- Si les deux joueurs disposent de cartes Aléa mises de côté, le joueur bleu doit décider s'il révèle une carte Aléa avant que le joueur rouge ne décide s'il révèle une carte Aléa.
- Si toutes les unités alliées ayant ALÉAS X sont vaincues, un joueur ne peut ni révéler ni utiliser ses cartes Aléa.

**Thèmes associés :** Cartes Commandement, Phase de Commandement

## ALLIÉ

Toute unité contrôlée par un joueur est une unité alliée pour ce joueur.

**Thèmes associés :** Ennemi, Unité

## ALTER EGO : NOM D'UNITÉ (MOT-CLÉ ALTER EGO)

Certains personnages sont de fidèles compagnons ou des sbires soumis, et ne se séparent jamais d'un autre personnage. Un tel personnage sera doté du mot-clé **ALTER EGO** et la figurine qui le représente sera toujours ajoutée à l'unité d'un autre personnage.

Une figurine dotée du mot-clé **ALTER EGO** ne peut pas être déployée en tant qu'unité : elle est ajoutée à une autre unité dont le nom est indiqué après la mention **ALTER EGO**. Un alter ego et l'unité qui lui est associée sont combinés pour ne former qu'une seule unité. Cette unité est constituée de la carte Unité et de la carte Alter Ego.

- La figurine non-Alter Ego est toujours le Chef d'unité.
- L'unité combinée possède le rang, la couleur de dé de défense, la valeur de courage, la fenêtre de conversion d'adrénaline et la vitesse maximale de la carte Unité.
  - » Toute figurine non-Alter Ego possède le seuil de blessure indiqué sur la carte Unité.
  - » Toute figurine Alter Ego possède le seuil de blessure indiqué sur la carte Alter Ego.
- L'unité combinée possède les mots-clés à la fois de la carte Unité et de la carte Alter Ego.
  - » Si toutes les figurines Alter Ego sont vaincues, l'unité combinée perd les mots-clés octroyés par la carte Alter Ego.
- Seules les figurines non-Alter Ego peuvent utiliser les armes indiquées sur la carte Unité. Seules les figurines Alter Ego peuvent utiliser les armes indiquées sur la carte Alter Ego.
  - » Si l'unité combinée gagne une arme grâce à l'effet d'une carte Commandement, seule la figurine non-Alter Ego peut utiliser cette arme.
- L'unité combinée est du type d'unité indiqué sur la carte Unité.
  - » La carte Alter Ego peut être d'un type ou sous-type différent qui n'est pris en compte que pour l'équipement de cartes Amélioration.
- Lorsque vous créez votre armée, vous devez respecter toute règle ou restriction qui s'appliquent lorsque vous équipez les Alter Ego de cartes Amélioration.
  - » Au cours d'une partie, toute carte Amélioration non arme qui équipe un Alter Ego peut être utilisée par l'unité combinée, tant que les figurines Alter Ego ne sont pas vaincues.
  - » Les cartes Amélioration d'armes ne peuvent être utilisées que par les figurines Alter Ego ou non-Alter Ego qu'elles équipent spécifiquement.
- Quand l'unité combinée subit des blessures, n'importe quelle figurine peut se voir attribuer n'importe quel nombre de ces blessures, aux choix du joueur qui contrôle cette unité, que l'unité attaquante ait une ligne de vue sur la figurine ou pas.
  - » Une figurine Alter Ego doit être vaincue avant une figurine non-Alter Ego.

**Thèmes associés :** Blessures, Capacités, Chef d'unité

## ANNULER

Certaines capacités permettent à un joueur d'annuler le résultat d'un dé.

- Lorsqu'un joueur annule le résultat d'un dé, ce dé est retiré et son résultat est ignoré.
- Pendant une attaque, le défenseur ne lance pas de dés de défense pour les résultats Touche (✸) ou Critique (✪) annulés.

**Thèmes associés :** Armure (Mot-clé d'unité), Armure X (Mot-clé d'unité), Attaque, Couvert, Dés, Esquive, Perforant X (Mot-clé d'arme)

# ARCS DE TIR

L'arc de tir est la zone de forme conique délimitée par les lignes d'arc de tir gravées sur les socles de certaines figurines.

- Les socles de certaines figurines disposent de lignes d'arc de tir que les joueurs utilisent pour déterminer l'arc de tir de ces figurines.
- Chaque ligne d'arc de tir part du centre du socle d'une figurine et se termine au bord de son socle.
  - » L'arc de tir entre les deux lignes d'arc de tir qui s'étendent vers l'avant du socle d'une figurine est l'arc de tir avant de cette figurine. Il y a toujours une encoche entre les deux lignes d'arc de tir qui forment l'arc de tir avant.
  - » L'arc de tir entre les deux lignes d'arc de tir qui s'étendent vers l'arrière du socle d'une figurine est l'arc de tir arrière de cette figurine. Il y a toujours une encoche entre les deux lignes d'arc de tir qui forment l'arc de tir arrière.
  - » L'arc de tir entre les deux lignes d'arc de tir qui s'étendent vers la gauche du socle d'une figurine est un des arcs latéraux de cette figurine. L'arc de tir entre les deux lignes d'arc de tir qui s'étendent vers la droite du socle d'une figurine est son autre arc latéral. Ces deux lignes forment ensemble les arcs de tir latéraux de la figurine. Il n'y a généralement pas d'encoches dans le socle entre les deux lignes d'arc de tir qui délimitent les arcs de tir latéraux.
- Pour déterminer les limites de l'arc de tir d'une unité, le joueur aligne le bord de la règle des portées avec la ligne d'arc de tir du socle de la figurine pour créer une ligne continue.
- Si une partie du socle d'une figurine se trouve dans un arc de tir, l'unité de cette figurine est dans cet arc de tir.

**Thèmes associés :** Armes, Attaque, Fixe : avant/arrière (Mot-clé d'arme), Encoche, Ligne de vue, Réserve d'attaque, Socle, Véhicules

# ARMES

Chaque unité possède une ou plusieurs armes qui sont indiquées en bas de sa carte Unité.

- Une arme affichant une icône de portée bleue (1 2 3 4 5 6) est une arme à distance. Les armes à distance ne peuvent être utilisées que pendant les attaques à distance ou lors de l'utilisation du mot-clé **TIRS DE SOUTIEN.**
- Une arme affichant une icône de portée jaune (1 2 3 4 5) est une arme à effet de zone. Les armes à effet de zone ne peuvent être utilisées que grâce aux capacités et aux autres effets de jeu qui autorisent spécifiquement l'utilisation d'armes à effet de zone. Une attaque effectuée avec une arme à effet de zone est considérée comme une attaque à distance.
- Une arme affichant une icône de corps-à-corps rouge (⚔) est une arme de corps-à-corps. Les armes de corps-à-corps ne peuvent être utilisées que pendant les attaques au corps-à-corps.
- Une arme affichant à la fois une icône de corps-à-corps (⚔) et n'importe quelle icône de portée bleue (1 2 3 4 5 6) est à la fois une arme de corps-à-corps et une arme à distance et peut être utilisée à la fois pendant les attaques au corps-à-corps et à distance.
- Chaque arme indique un nombre de dés colorés qui serviront à constituer la réserve d'attaque.
- La plupart des armes disposent d'un ou plusieurs mots-clés, qui sont les capacités inhérentes à une arme et se trouvent dans les informations la concernant, soit sur la carte Unité, soit sur une carte Amélioration.
  - » Si une arme est dotée d'un mot-clé qui modifie la façon dont les résultats de la réserve d'attaque affectent le défenseur, la totalité de la réserve d'attaque affecte le défenseur de cette façon, et pas seulement les dés ajoutés par l'arme qui est dotée de ce mot-clé.

    *Par exemple, si une arme dotée du mot-clé* **DÉFLAGRATION** *a ajouté un dé à la réserve d'attaque, les résultats de tous les dés de cette réserve d'attaque ignorent le couvert du défenseur.*
- Le dos de chaque carte Unité fournit un texte résumant chacun des mots-clés d'arme de cette unité.
  - » Ce texte de rappel n'est pas une description exhaustive des règles d'un mot-clé. Il sert plutôt à aider les joueurs à se rappeler comment et quand résoudre chaque mot-clé. Si un joueur se pose des questions sur le fonctionnement d'un mot-clé, il vaut mieux consulter l'entrée du glossaire concernant ce mot-clé.
- Les améliorations de personnel ou d'arme lourde peuvent ajouter des figurines de soldats à une unité. Lors de l'attaque, ces figurines peuvent utiliser les armes de la carte Unité qu'elles équipent.
  - » Les cartes Amélioration d'arme lourde comprennent les portées, dés d'attaque, mots-clés et autres règles spécifiques à l'arme que la carte Amélioration d'arme lourde fournit à l'unité.
  - » Pendant une attaque, seule la figurine spécifiquement sculptée avec cette arme peut l'utiliser, bien qu'elle puisse choisir d'utiliser l'une des autres armes de l'unité à la place.
- Les cartes Amélioration de point d'accroche (), de grenade (), d'armement (), d'équipage () ou d'artillerie () ajoutent une autre option d'arme à une unité. Ces cartes Amélioration comprennent les portées, les dés d'attaque, les mots-clés et d'autres règles spécifiques à l'arme que la carte Amélioration fournit à l'unité.
  - » Pendant une attaque, chaque figurine d'une unité qui est équipée de l'un de ces types de cartes Amélioration peut utiliser cette arme à la place d'une autre arme de sa carte Unité ou d'une carte Amélioration équipée.

**Thèmes associés :** Arcs de tir, Armes à effet de zone, Arme à distance, Arme de corps-à-corps, Armes détériorées, Attaque, Capacités, Cartes Amélioration, Corps-à-corps, Figurine, Incliner, Ligne de vue, Mesures préliminaires, Mots-clés, Portée, Réserve d'attaque

# ARME À DISTANCE

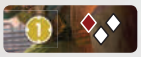

Arme à distance

Une arme affichant une icône de portée bleue est une arme à distance (1 2 3 4 5 6). Les armes à distance ne peuvent être utilisées que pendant les attaques à distance ou lors de l'utilisation du mot-clé **TIRS DE SOUTIEN.**

- Si une unité est composée de plusieurs figurines utilisant chacune une arme à distance, chaque arme à distance portant le même nom doit être ajoutée à la même réserve d'attaque. Les armes à distance portant différents noms peuvent être ajoutées à des réserves d'attaque différentes.
- Une arme à distance ne peut pas se trouver dans la même réserve d'attaque qu'une arme autre qu'à distance.

**Thèmes associés :** Arcs de tir, Armes à effet de zone, Arme à distance, Arme de corps-à-corps, Armes détériorées, Attaque, Capacités, Cartes Amélioration, Corps-à-corps, Figurine, Incliner, Ligne de vue, Mesures préliminaires, Mots-clés, Portée, Réserve d'attaque

## ARME À EFFET DE ZONE


Arme à effets de zone

Une arme affichant une icône de portée jaune (❶❷❸❹❺) est une arme à effet de zone. Lorsque vous utilisez une arme à effet de zone, effectuez une attaque séparée contre chaque unité qui est en ligne de vue et à la portée indiquée par le chiffre de l'icône de portée.

- Les armes à effet de zone ne peuvent être utilisées que grâce à des capacités et autres effets de jeu qui permettent spécifiquement l'utilisation d'armes à effet de zone.
- Les armes à effet de zone sont généralement associées à un pion Charge ou Condition, et sont utilisées lorsque le pion Charge ou Condition explose.
- Les attaques effectuées par une arme à effet de zone sont des attaques à distance.
- Les attaques à distance provenant d'armes à effet de zone sont effectuées contre chaque unité à portée et en ligne de vue, même si cette unité est engagée.
- Une arme à effet de zone ne peut pas se trouver dans la même réserve d'attaque qu'une autre arme.
- Les armes à effet de zone ne peuvent pas être ajoutées à une réserve d'attaque pendant une attaque effectuée par une unité.
- D'autres armes ne peuvent pas être ajoutées à une réserve d'attaque dans laquelle se trouve déjà une arme à effet de zone, même s'il s'agit d'une autre arme à effet de zone.

**Thèmes associés :** Armes, Armer X : Type de Charge (Mot-clé d'arme), Attaque, Exploser, Explosion X : Type de Charge (Mot-clé d'arme), Pions Charge, Réserve d'attaque

## ARME DE CORPS-À-CORPS


Arme de corps-à-corps

Une arme affichant une icône de corps-à-corps rouge (⚔) est une arme de corps-à-corps. Les armes de corps-à-corps ne peuvent être utilisées que pendant les attaques au corps-à-corps.

- Si une unité est composée de plusieurs figurines utilisant chacune une arme de corps-à-corps, chaque arme de corps-à-corps portant le même nom doit être ajoutée à la même réserve d'attaque. Les armes de corps-à-corps portant différents noms peuvent être ajoutées à des réserves d'attaque différentes.
- Une arme de corps-à-corps ne peut pas se trouver dans la même réserve d'attaque qu'une arme qui n'est pas une arme de corps-à-corps.

**Thèmes associés :** Armes, Attaque, Corps-à-corps, Dés

## ARME DE POING : CORPS-À-CORPS/À DISTANCE (MOT-CLÉ D'AMÉLIORATION)

Si une amélioration qui ajoute une figurine à une unité est dotée du mot-clé **ARME DE POING : CORPS-À-CORPS** ou **ARME DE POING : À DISTANCE**, la figurine ajoutée par cette amélioration ne peut pas utiliser, pendant une attaque au corps-à-corps ou à distance, respectivement, une autre arme que l'arme indiquée sur la carte Amélioration qui a ajouté cette figurine.

*Par exemple, la carte Amélioration Garde avec Bâton Statique possède une arme de corps-à-corps et le mot-clé* **ARME DE POING : CORPS-À-CORPS**. *La figurine ajoutée par cette amélioration ne peut utiliser que l'arme indiquée sur l'amélioration Garde avec Bâton Statique pendant une attaque au corps-à-corps. Cette figurine peut toujours utiliser n'importe quelle arme à distance disponible, telle que l'arme à distance indiquée sur la carte Unité Gardes Royaux de l'Empereur, pendant une attaque à distance.*

**Thèmes associés :** Arme à distance, Arme de corps-à-corps, Corps-à-corps, Réserve d'attaque

## ARMER X : TYPE DE CHARGE (MOT-CLÉ D'ARME)

Une unité qui est équipée d'une carte dotée du mot-clé **ARMER X : TYPE DE CHARGE** peut effectuer l'action Armer X. Pour effectuer cette action, l'unité place X pions Charge du type spécifié intégralement à portée 1 et en ligne de vue de son Chef d'unité.

- Les pions Charge ne peuvent pas chevaucher les pions Objectif, Condition ou d'autres pions Charge, et doivent être placés sur une surface plane, à plat sur cette surface.
- Les pions Charge peuvent être placés sous des unités alliées comme ennemies. Lorsque cela se produit, notez la position de la figurine avant de la mettre de côté, puis remettez la figurine à sa place après avoir placé le pion Charge.
- Lorsqu'il place des pions Charge, le joueur bleu doit placer ses pions Charge face bleue visible et le joueur rouge doit placer ses pions face rouge visible.

**Thèmes associés :** Armes, Arme à effet de zone, Exploser, Explosion X : Type de Charge (Mot-clé d'arme), Pions Charge

## ARMES DÉTÉRIORÉES


Pion Arme détériorée

L'une des armes d'une unité de véhicules peut être détériorée lorsque cette unité possède un nombre de pions Blessure supérieur ou égal à sa valeur de résistance (voir « Résistance », p. 70).

- Lorsque l'arme d'une unité de véhicules est détériorée, un pion Arme détériorée est placé sur la carte Amélioration correspondant à cette arme ou sur la section correspondant à cette arme de la carte Unité du véhicule.
  - » Lorsque cette arme est ajoutée à la réserve d'attaque, seule la moitié de ses dés peuvent être ajoutés (de n'importe quelle couleur, arrondi au supérieur).
- **Les pions Arme détériorée sont l'un des trois types de pions Dégât de véhicule.**

- Si une arme dotée du mot-clé **SOUFFLE** possède un pion Arme détériorée, à chaque fois que ses dés sont ajoutés à la réserve d'attaque par le mot-clé **SOUFFLE**, n'ajoutez que la moitié de ces dés (de n'importe quelle couleur, arrondi au supérieur).

**Thèmes associés :** Armes, Attaque, Blessures, Cartes Amélioration, Dés, Résistance, Véhicules

## ARMURE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant l'étape « Modifier les dés d'attaque » d'une attaque, si le défenseur dispose du mot-clé **ARMURE**, cette unité peut annuler tous les résultats Touche (✸) obtenus par les dés d'attaque.

- L'attaquant résout des capacités pendant l'étape « Modifier les dés d'attaque » d'une attaque avant que le défenseur ne résolve des capacités pendant cette étape. Aussi, le mot-clé **IMPACT** peut être utilisé pour changer des résultats Touche (✸) en résultats Critique (✸) avant que le mot-clé **ARMURE** ne puisse être utilisé pour annuler des résultats Touche (✸).
- Lorsqu'un joueur annule un résultat Touche (✸), le dé est retiré de la réserve d'attaque.

**Thèmes associés :** Armer X (Mot-clé d'unité), Annuler, Attaque, Impact X (Mot-clé d'arme), Point Faible X : arrière/flancs (Mot-clé d'unité)

## ARMURE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Le mot-clé **ARMURE X** fonctionne de la même façon que le mot-clé **ARMURE**, mais il représente une armure moins performante ou plus légère. Pendant l'étape « Modifier les dés d'attaque » d'une attaque, si le défenseur est doté du mot-clé **ARMURE X**, cette unité peut annuler jusqu'à X résultats Touche (✸) obtenus lors du jet d'attaque.

- Le mot-clé **IMPACT X** peut être utilisé contre une unité dotée du mot-clé **ARMURE X**.
- L'attaquant résout les capacités pendant l'étape « Modifier les dés d'attaque » d'une attaque avant que le défenseur ne résolve des capacités pendant cette étape. Ainsi, le mot-clé **IMPACT X** peut être utilisé pour changer des résultats Touche (✸) en résultats Critique (✸) avant que le mot-clé **ARMURE X** puisse être utilisé pour annuler des résultats Touche (✸).
- Lorsqu'un joueur annule un résultat Touche (✸), ce dé est retiré de la réserve d'attaque.

**Thèmes associés :** Annuler, Armure (Mot-clé d'unité), Attaque, Impact X (Mot-clé d'arme), Point Faible X : arrière/flancs (Mot-clé d'unité)

## ARSENAL X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsque vous choisissez des armes pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque » d'une attaque, chaque figurine d'une unité dotée du mot-clé **ARSENAL X** peut choisir un nombre de ses armes égal à la valeur de X. Chaque arme choisie ajoute ses dés et mots-clés à la réserve d'attaque.

- Pour utiliser une arme pendant une attaque, le défenseur doit être à portée ou intégralement à portée de l'arme.
- Une figurine dotée du mot-clé **ARSENAL X** peut répartir ses armes entre n'importe quel nombre d'unités, en constituant une réserve de dés séparée pour chaque arme ou combinaison d'armes.
  - » Une unité dotée du mot-clé **ARSENAL X** n'a pas besoin d'ajouter des armes portant le même nom à la même réserve d'attaque ; elle peut ajouter des armes portant le même nom à différentes réserves d'attaque.

**Thèmes associés :** Armes, Attaque, Capacités, Réserve d'attaque

## ASCENSION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Le mot-clé **ASCENSION** permet à une unité de parcourir le champ de bataille avec une étonnante agilité. Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **ASCENSION** effectue une action Se Déplacer, elle peut soit effectuer une action Escalader gratuite avant d'effectuer ce déplacement, soit effectuer une action Escalader gratuite après avoir effectué ce déplacement.

- Les actions Se déplacer qui peuvent déclencher le mot-clé **ASCENSION** comprennent les déplacements normaux, Grimper, Escalader et Débarquer.
  - » Une unité dotée du mot-clé **ASCENSION** peut utiliser le mot-clé **ASCENSION** combiné avec une action Escalader vers le haut ou vers le bas d'une distance maximale de 2 hauteurs.
  - » Une unité dotée du mot-clé **ASCENSION**, peut utiliser ce mot-clé conjointement à une action Escalader pour monter le long d'un mur ou passer par-dessus une clôture ou un autre obstacle sur lequel il est impossible de placer une figurine, d'une hauteur maximale de 1.
- Quand une unité dotée du mot-clé **ASCENSION** effectue un déplacement, elle ne réduit pas sa vitesse lorsqu'elle se déplace hors, dans ou à travers un terrain difficile.
- Quand une unité dotée du mot-clé **ASCENSION** escalade, elle ne lance pas de dés de défense blancs et ne subit pas de blessures.
- Une unité ne peut pas utiliser le mot-clé **ASCENSION** après s'être repliée.
- Une unité peut utiliser le mot-clé **ASCENSION** plusieurs fois pendant la même activation.
- Tant qu'une unité paniquée dotée du mot-clé **ASCENSION** essaie de fuir le champ de bataille, elle doit utiliser le mot-clé s'il l'aide à fuir plus rapidement.

**Thèmes associés :** Capacités, Déplacement, Grimper et escalader

## ASSISTANCE X

En tant qu'action de carte, une unité dotée du mot-clé **ASSISTANCE X** peut choisir jusqu'à X unités alliées à portée 1. Chaque unité choisie gagne 1 pion Adrénaline.

- Une unité utilisant le mot-clé **ASSISTANCE X** peut se choisir elle-même parmi les unités alliées.

**Thèmes associés :** Actions, Actions de carte, Pions Adrénaline

# ATTAQUE

Les unités peuvent effectuer des attaques pour essayer de vaincre les unités ennemies.

- Une unité peut effectuer une attaque en effectuant une action Attaquer.
- Pendant l'activation d'une unité, il est possible qu'une unité effectue plus d'une attaque ; néanmoins, cette unité ne peut effectuer qu'une attaque via une action Attaquer lors d'une même activation, qu'il s'agisse d'une action Attaquer gratuite ou non.
- Pendant une attaque, l'unité qui effectue l'attaque est l'attaquant et la cible de l'attaque est le défenseur.
  - » Plusieurs unités peuvent être choisies comme défenseurs (voir étape 3).
- Il existe deux types d'attaque : à distance et au corps-à-corps.
  - » Pendant une attaque à distance, l'attaquant et le défenseur ne sont pas au corps-à-corps et l'attaquant ne peut utiliser que les armes dotées d'une icône de portée (❶, ❷, ❸, ❹, ❺, ❻).
  - » Pendant une attaque au corps-à-corps, l'attaquant et le défenseur sont au corps-à-corps, et l'attaquant ne peut utiliser que les armes dotées d'une icône de corps-à-corps (⚔).
- Des cartes Commandement, des capacités d'unité et des capacités d'arme peuvent permettre aux unités d'effectuer des attaques. Si un effet de jeu permet à une unité d'attaquer pendant son activation, effectuer cette attaque n'est pas une action et ne déclenche donc pas les capacités qui peuvent être utilisées après que les actions d'attaques ont été effectuées.
- Pour effectuer une attaque, un joueur résout les étapes suivantes :

1. **Déclarer le défenseur :** le joueur attaquant choisit une unité ennemie à attaquer ; cette unité ennemie est désormais le défenseur. Ensuite, le joueur attaquant mesure la portée entre le Chef d'unité de l'attaquant et la figurine la plus proche du défenseur pour déterminer la portée de l'attaque.
2. **Constituer la réserve d'attaque :** la réserve d'attaque est composée de tous les dés que l'attaquant va lancer face au défenseur. Lorsque les joueurs constituent la réserve d'attaque, ils résolvent les sous-étapes suivantes, dans l'ordre :
   a. ***Déterminer les figurines éligibles :*** chaque figurine de l'attaquant est éligible pour contribuer à la réserve d'attaque si elle a une ligne de vue sur n'importe quelle figurine du défenseur.
   b. ***Choisir les armes :*** l'attaquant peut choisir une arme par figurine éligible, qu'il ajoute à la réserve d'attaque. Pour choisir une arme, l'attaquant doit remplir toutes les conditions indiquées par les mots-clés de l'arme et la portée de l'arme doit inclure la portée de l'attaque, qui est la distance entre le Chef d'unité de l'attaquant et la figurine la plus proche du défenseur.
   c. ***Rassembler les dés :*** pour chaque figurine éligible qui a choisi une arme, l'attaquant rassemble le nombre et le type de dés indiqués sur l'arme choisie et place ces dés sur le champ de bataille, à côté du défenseur.
3. **Déclarer un défenseur supplémentaire :** s'il reste des armes qui n'ont pas été ajoutées à la réserve d'attaque, le joueur peut répéter les étapes 1 et 2, et constituer une réserve d'attaque séparée avec les nouvelles armes.
   » Chaque figurine éligible ne peut ajouter une arme qu'à une réserve d'attaque, sauf si elle est dotée du mot-clé **ARSENAL X** et peut utiliser plus d'une arme au cours d'une attaque.
   » Une réserve d'attaque peut contenir des dés de différentes armes, mais toutes les armes portant le même nom doivent ajouter leurs dés à la même réserve d'attaque.
   » Les dés de chaque réserve d'attaque doivent être placés à côté du défenseur correspondant.
4. **Lancer les dés d'attaque :** l'attaquant choisit une réserve d'attaque et résout les sous-étapes suivantes, dans l'ordre :
   a. ***Lancer les dés :*** l'attaquant lance les dés de la réserve d'attaque.
   b. ***Relancer les dés :*** l'attaquant peut résoudre n'importe quelle capacité qui permet à l'attaquant de relancer des dés d'attaque.
   c. ***Convertir les adrénalines d'attaque :*** l'attaquant change chaque résultat Adrénaline d'attaque (✊) en résultat indiqué sur sa carte Unité, en tournant le dé pour afficher le nouveau résultat. Si aucun résultat n'est indiqué sur sa carte Unité, l'attaquant change le résultat en résultat vierge.
5. **Appliquer les esquives et couverts :** si le défenseur possède un pion Esquive ou bénéficie d'un couvert, il peut dépenser des pions Esquive et appliquer le couvert pour annuler des résultats Touche (✸). Les pions Esquive et le couvert ne peuvent pas être utilisés pour annuler des résultats Critique (✸).
   » Une unité ne peut bénéficier d'un couvert que contre des attaques à distance.
6. **Modifier les dés d'attaque :** l'**attaquant** peut résoudre toute capacité de carte qui modifie les dés d'attaque. Ensuite, le **défenseur** peut résoudre toute capacité de carte qui modifie les dés d'attaque.
7. **Lancer les dés de défense :** résolvez les sous-étapes suivantes, dans l'ordre :
   a. ***Lancer les dés :*** pour chaque résultat Touche (✸) et Critique (✸) sur les dés de l'attaquant, le défenseur lance un dé de défense dont la couleur correspond à la défense du défenseur, qui est indiquée sur la carte Unité du défenseur.
   b. ***Relancer les dés :*** le défenseur peut résoudre n'importe quelle capacité qui permet au défenseur de relancer les dés de défense.
   c. ***Convertir les adrénalines de défense :*** le défenseur change chaque résultat Adrénaline de défense (✊) en résultat indiqué sur sa carte Unité. Si aucun résultat n'est indiqué, le défenseur change le résultat en résultat vierge.
8. **Modifier les dés de défense :** le **défenseur** peut résoudre toute capacité de carte qui modifie les dés de défense. Ensuite, l'**attaquant** peut résoudre toute capacité de carte qui modifie les dés de défense.
9. **Comparer les résultats :** l'attaquant compte le nombre de résultats Touche (✸) et Critique (✸) et le défenseur compte le nombre de résultats Blocage (▼). Ensuite, le total obtenu par le défenseur est soustrait de celui obtenu par l'attaquant et si le total de l'attaquant est supérieur, le défenseur subit un nombre de blessures égal à la différence.
   » Les résultats Critique (✸) n'ont pas d'effet supplémentaire.

10. **Choisir une réserve d'attaque supplémentaire** : si l'attaquant dispose d'une réserve d'attaque qu'il n'a pas lancée, il répète les étapes 4 à 9, en choisissant une nouvelle réserve d'attaque et en lançant les dés contre le défenseur auquel elle a été attribuée.

    - » Après avoir résolu chaque réserve d'attaque, si, à n'importe quel moment, les dés d'attaque dans la réserve d'attaque ont produit au moins un résultat Touche (✸) ou Critique (✸), que l'attaque était à distance et que le défenseur est un Soldat, le défenseur gagne un pion Suppression.
    - » Lorsqu'une unité attaquante constitue plusieurs réserves d'attaque, la résolution de chacune d'entre elles est considérée comme une attaque en ce qui concerne les effets de jeu et les capacités, bien que l'unité soit considérée comme n'ayant effectué qu'une seule attaque ou action Attaquer.
    - » Une unité ennemie ne peut pas dépenser de pion En attente jusqu'à ce que chaque réserve d'attaque ait été entièrement résolue.
    - » Une unité ne peut pas utiliser le mot-clé **EXPLOSION X** jusqu'à ce que chaque réserve d'attaque ait été entièrement résolue.

**Thèmes associés :** Actions, Adrénaline, Aguerri, Armes, Arme à distance, Arcs de tir, Armure (Mot-clé d'unité), Arsenal X (Mot-clé d'unité), Annuler, Blessures, Charge (Mot-clé d'unité), Chef d'unité, Corps-à-corps, Couvert, Couvert X (Mot-clé d'unité), Déflagration (Mot-clé d'arme), Déflexion (Mot-clé d'unité), Dés, Esquive, Fixe : avant/arrière (Mot-clé d'arme), Gardien X (Mot-clé d'unité), Impact X (Mot-clé d'arme), Implacable (Mot-clé d'unité), Perforant X (Mot-clé d'arme), Point Faible X : arrière (Mot-clé d'arme), Mesure préliminaire, Portée, Tireur d'Élite X (Mot-clé d'unité), Suppression

## ATTENDRE

Les soldats et véhicules terrestres peuvent effectuer l'action Attendre. Une unité ne peut effectuer l'action Attendre que si elle n'a pas effectué d'attaque pendant son activation. Pour effectuer une action Attendre, le joueur place un pion En attente sur le champ de bataille à côté du Chef d'unité.



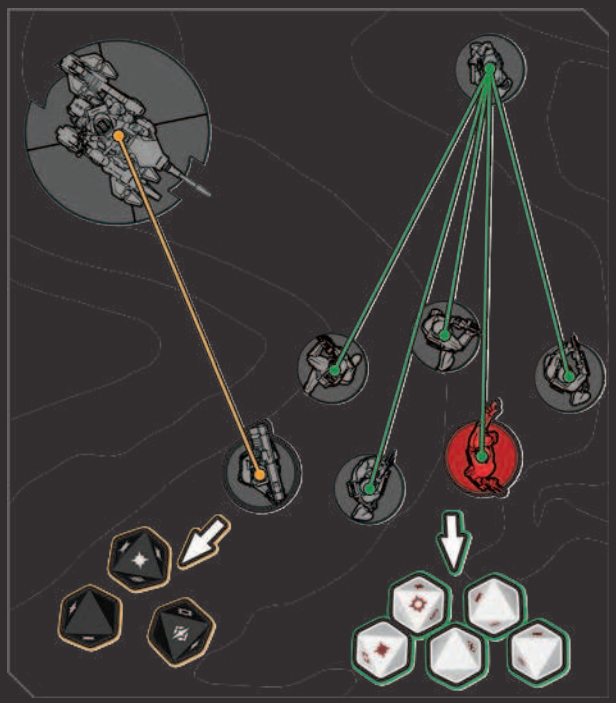
Pion En attente

Après qu'une unité ennemie a attaqué, s'est déplacée ou a effectué une action, si elle est située à portée 1–2 et dans la ligne de vue d'une unité dotée d'un pion En attente, cette dernière peut dépenser ce pion En attente pour effectuer une action Attaquer gratuite ou une action Se Déplacer gratuite.

- Une unité ne peut pas effectuer une action Attendre si elle a effectué une attaque pendant son activation.
- Si une unité de soldats gagne un pion Suppression ou effectue un déplacement, une attaque ou une action, tous ses pions En attente sont retirés.
- Si une unité de véhicule terrestre effectue un déplacement, une attaque ou une action, tous ses pions En attente sont retirés.
- Une unité ne peut pas posséder plus d'un pion En attente.
- Une unité ne peut pas dépenser plus d'un pion En attente par opportunité de dépenser des pions En attente, même si cette unité est capable de dépenser les pions En attente d'autres unités.
- Les pions En attente ne peuvent être dépensés que pendant la Phase d'Activation.

## ATTAQUER PLUSIEURS UNITÉS

1. Une unité de six Stormtroopers cible une unité de Soldats Rebelles avec cinq de ses Stormtroopers et crée une réserve d'attaque avec cinq Fusils Blaster E-11.
2. Le sixième Stormtrooper de l'unité est un Stormtrooper avec HH-12. Il y a une autre cible valide : un TL-TT intégralement à portée. Le joueur choisit d'effectuer une attaque supplémentaire en utilisant le HH-12 contre le TL-TT et crée une réserve d'attaque avec les dés de cette arme.
3. Le joueur choisit et résout désormais les deux réserves d'attaque dans l'ordre de son choix. Le mot-clé **IMPACT 3** du HH-12 n'est appliqué qu'à sa propre réserve d'attaque.



- Pendant la Phase Finale, tout pion En attente non dépensé est remis dans le stock.
- Une unité doit avoir une ligne de vue vers l'unité ennemie qui se déplace, attaque ou effectue une action afin de pouvoir dépenser un pion En attente.
- Une unité dotée d'un pion En attente mesure la portée à partir de n'importe quelle figurine de son unité jusqu'à n'importe quelle figurine de l'unité ennemie qui a attaqué, s'est déplacée ou a effectué une action. Néanmoins, lorsque le joueur dépense un pion En attente pour effectuer une attaque, la portée de l'attaque est toujours mesurée à partir du Chef d'unité de l'unité attaquante jusqu'à n'importe quelle figurine de l'unité en défense.
- Un pion En attente peut être dépensé avant tout effet qui se déclenche après une attaque, une action Attaquer, un déplacement ou une action Se Déplacer.

*Par exemple, Dark Vador effectue une action Se Déplacer pour se déplacer à portée 2 d'une unité de Soldats Rebelles qui est dotée d'un pion En attente. Avant que Vador puisse déclencher* **IMPLACABLE** *pour effectuer une attaque avec la carte Amélioration « Lancer de Sabre », les Soldats Rebelles dépensent leur pion En attente pour effectuer un déplacement, ce qui les amène au-delà de la portée 2 de Dark Vador. Comme aucune unité ennemie n'est située à portée 1–2, Dark Vador ne peut plus effectuer une attaque.*

» Gagner un pion Suppression fait partie d'une attaque, il ne s'agit pas d'un effet qui se déclenche après une attaque. Ainsi, une unité de soldats ne peut pas dépenser un pion En attente après avoir défendu face à une attaque avant de gagner un pion Suppression et retirer son pion En attente.

» Si une unité est vaincue par une unité ennemie qui effectue une attaque en dépensant un pion En attente, l'unité vaincue ne peut pas déclencher d'autres effets.

*Par exemple, une unité de Snowtroopers effectue un déplacement et est à portée 2 d'une unité de Soldats de la Flotte qui possède un pion En attente. Les Soldats de la Flotte dépensent leur pion En attente pour effectuer une action Attaquer gratuite. Pendant l'attaque, les Snowtroopers subissent suffisamment de blessures pour être vaincus. Puisqu'ils sont vaincus, ils ne peuvent pas déclencher le mot-clé* **AGUERRI**.

**Thèmes associés :** Actions, Actions gratuites, Attaque, Dépenser, Déplacement, Suppression, Soldats, Véhicules

## AU-DELÀ (PORTÉE)

« Au-delà » est un terme utilisé sur les cartes et dans les règles pour décrire les portées.

- Une unité est au-delà d'une portée si aucune partie du socle de la figurine ne se trouve entre le premier segment de la règle des portées et l'extrémité du segment qui correspond à la portée spécifiée.

**Thèmes associés :** À (Portée), Attaque, Intégralement à (Portée), Mesures Préliminaires, Portée

## AUTORITAIRE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **AUTORITAIRE** est censée recevoir un ordre, elle peut donner un ordre à une unité alliée à portée 1–2 à la place.

- Lorsqu'une unité utilise le mot-clé **AUTORITAIRE** pour donner un ordre à une unité alliée, faites comme si l'unité dotée du mot-clé **AUTORITAIRE** avait donné l'ordre.
- Une unité ne peut utiliser le mot-clé **AUTORITAIRE** qu'une seule fois par Phase de Commandement.

**Thèmes associés :** Commandant, Donner des Ordres, Pions Ordre

## BARRAGE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **BARRAGE** peut tenir sa position et faire s'abattre un déluge de feu sur ses ennemis. Tant que l'unité n'utilise pas le mot-clé **ARSENAL** pendant son activation, elle peut effectuer jusqu'à 2 actions Attaquer au lieu de 1.

- Une unité utilisant le mot-clé **BARRAGE** doit tout de même dépenser des actions pour effectuer des actions Attaquer.
- L'utilisation du mot-clé **BARRAGE** implique que l'unité ne peut pas utiliser le mot-clé **ARSENAL** à aucun moment de son activation. Si elle utilise **ARSENAL** lors de sa première attaque, elle ne peut pas effectuer une seconde attaque en utilisant le mot-clé **BARRAGE**.

**Thèmes associés :** Actions, Arsenal X (Mot-clé d'unité), Attaque

## BARRICADE

Une barricade est un type de terrain.

- Les barricades de la boîte de base accordent un couvert lourd aux soldats non créatures. D'autres barricades peuvent fournir un couvert différent en fonction de leur type (voir p. 9).
- Une barricade accorde un couvert aux soldats en position.
- Une barricade ne fournit pas de couvert aux soldats créatures.
- En général, les barricades ne fournissent pas de couvert aux véhicules.

  » Néanmoins, les barricades **peuvent** fournir un couvert à un véhicule si, lorsque vous définissez le terrain pendant la mise en place, la barricade protège au moins la moitié de ce véhicule.

  *Par exemple, les barricades fournissent un couvert lourd aux figurines de Droïdekas, qu'elles soient debout ou en mode Roue.*

- Toutes les unités peuvent Se Déplacer par-dessus une barricade.

  » Une barricade est un terrain difficile pour la plupart des unités de soldats. En général, si une barricade fournit un couvert à une unité, elle constituera également un terrain difficile pour cette unité.

  » Une barricade est un terrain difficile pour certains petits véhicules. En général, si une barricade fournit un couvert à une unité, elle constituera également un terrain difficile pour cette unité.

**Thèmes associés :** Couvert, Soldat créature, Terrain difficile, Voir « Règles de terrain » à la page 8

## BÉLIER X (MOT-CLÉ D'ARME)

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **BÉLIER X** effectue une attaque, pendant l'étape « Modifier les dés d'attaque », elle peut changer X résultats de dés d'attaque en résultats Critique (✪) si elle a effectué au moins 1 déplacement normal complet à sa vitesse maximale pendant la même activation que cette attaque.

- Les résultats vierges et les résultats Touche (✸) peuvent être changés en résultats Critique (✪) grâce au mot-clé **BÉLIER X**.
- Pour utiliser le mot-clé **BÉLIER X**, une unité doit avoir effectué un déplacement normal complet avant d'effectuer l'attaque ; le déplacement et l'attaque doivent être effectués pendant la même activation.
- Une unité peut utiliser le mot-clé **BÉLIER X** même si elle a effectué une action différente entre le déplacement normal complet et l'attaque, tant que le déplacement et l'attaque concernés sont effectués pendant la même activation.

- Un déplacement normal complet est un déplacement qui utilise toute la longueur du gabarit de déplacement, en plaçant le Chef d'unité à l'extrémité du gabarit à la fin du déplacement.
- Une unité dont la vitesse maximale a été réduite est considérée comme ayant effectué un déplacement à sa vitesse maximale tant que le déplacement a été effectué en utilisant le gabarit de déplacement à la vitesse disponible la plus élevée.

**Thèmes associés :** Attaque, Capacités, Déplacement, Dés, Vitesse

# BLESSURES

Chaque figurine de l'armée d'un joueur dispose d'un seuil de blessure inscrit sur sa carte Unité.



Seuil de blessure



Statistique de blessure


Pion Blessure

- Le seuil de blessure indique combien de blessures une figurine peut subir. Lorsqu'une figurine subit un nombre de blessures égal à son seuil de blessure, cette figurine est vaincue et retirée du champ de bataille.
  - » Certaines cartes Amélioration qui ajoutent des figurines à une unité affichent une statistique de blessure. Ces figurines utilisent ce seuil de blessure à la place de celui de l'unité qu'elles équipent.
- Lorsque l'unité d'un joueur subit des blessures, ce joueur choisit une figurine de cette unité et assigne des pions Blessure à cette figurine jusqu'à ce que toutes les blessures soient subies ou que la figurine soit vaincue. S'il reste des blessures non assignées après qu'une figurine a été vaincue, le joueur choisit une autre figurine de la même unité et répète ce processus jusqu'à ce que toutes les figurines de l'unité soient vaincues ou que toutes les blessures aient été subies.
  - » Le Chef d'unité ne peut pas être choisi pour subir les blessures sauf s'il s'agit de la dernière figurine de l'unité ou de la seule figurine de l'unité qui se trouve en ligne de vue pour l'attaque.
- Pendant une attaque, si la ligne de vue vers une figurine du défenseur est bloquée pour toutes les figurines de l'attaquant, cette figurine du défenseur ne peut pas subir de blessures.
- Une figurine à laquelle au moins un pion Blessure est assigné est blessée. Lorsque des pions Blessure sont assignés, les figurines blessées doivent être choisies pour subir les blessures avant les figurines sans pion Blessure. Si le Chef d'unité est blessé, il doit être choisi pour subir les blessures avant les figurines sans pions Blessure. Si plusieurs figurines de la même unité sont blessées, la figurine possédant le plus de pions Blessure doit être choisie pour subir les blessures avant celles qui en possèdent moins.
- Une unité dont au moins une figurine est blessée est considérée comme blessée.
- Après que l'unité de véhicule d'un joueur s'est vue assigner des blessures, si son nombre de pions Blessure est supérieur ou égal à sa valeur de résistance, ce joueur lance un dé de défense rouge et subit l'un des effets suivants :
  - » **Endommagé :** s'il obtient un résultat Blocage (▼), l'unité est endommagée et reçoit un pion Endommagé. Lorsqu'un joueur active une unité endommagée, il lance un dé de défense blanc. S'il obtient un résultat vierge, ce véhicule effectue une action de moins au cours de son activation.
  - » **Hors d'usage :** s'il obtient un résultat vierge, l'unité est hors d'usage et reçoit un pion Hors d'usage. Une unité hors d'usage ne peut pas reculer et doit dépenser deux actions pour effectuer un seul déplacement.
  - » **Arme détériorée :** s'il obtient un résultat Adrénaline de défense (✦), l'une des armes de l'unité est détériorée. L'adversaire du joueur choisit une des armes de cette unité et un pion Arme détériorée est placé sur la carte correspondante. Lorsque vous ajoutez cette arme à une réserve de défense, seule la moitié de ses dés peuvent être ajoutés (de n'importe quelle couleur, arrondi au supérieur).

**Thèmes associés :** Attaque, Endommagé, Résistance, Vaincu

# BLOCAGE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Le mot-clé **blocage** permet à une unité de bénéficier d'avantages supplémentaires en dépensant des pions Esquive. Tant qu'une unité dotée du mot-clé **blocage** défend, si elle dépense un pion Esquive, sa fenêtre de conversion d'adrénaline gagne : « ✦ : ▼».

- Le défenseur doit dépenser un pion Esquive pour bénéficier du mot-clé **blocage**. Dépenser ce pion Esquive annule un résultat Touche (✸) normalement. Le défenseur peut dépenser des pions Esquive supplémentaires pour annuler des résultats Touche (✸) supplémentaires ; néanmoins, cela n'améliore pas les bénéfices du mot-clé **blocage**.

**Thèmes associés :** Annuler, Dés, Esquive

# BLOQUÉ

Voir « Ligne de vue », p. 53.

# BOUCLIER X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **bouclier X** possède X pions Bouclier.

- Si une unité gagne le mot-clé **bouclier X**, elle gagne X pions Bouclier. Inversement, si une unité perd le mot-clé **bouclier X**, elle perd X pions Bouclier.

**Thèmes associés :** Capacités, Mots-clés

# CÂBLE DE REMORQUAGE (MOT-CLÉ D'ARME)

Après qu'un véhicule a été blessé par une attaque au cours de laquelle une arme dotée du mot-clé **câble de remorquage** a été utilisée, le joueur qui a effectué l'attaque fait pivoter le véhicule qui a été blessé.

**Thèmes associés :** Armes, Attaque, Capacités, Déplacement, Impact X (Mot-clé d'arme), Pivot Complet (Mot-clé d'unité), Pivoter

# CALCUL DE PROBABILITÉS (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Calculer ses chances de succès sur le champ de bataille peut être vital, mais parfois compliqué. En tant qu'action de carte, une unité dotée du mot-clé **calcul de probabilités** peut choisir une unité de soldats alliée à portée 1 et en ligne de vue pour gagner 1 pion Viser, 1 pion Esquive et 1 pion Suppression.

- Une unité utilisant le mot-clé **CALCUL DE PROBABILITÉS** peut se choisir elle-même.
- Cet effet n'est pas considéré comme étant une action Viser et ne déclenche donc pas les capacités qui s'activent après qu'une action Viser a été effectuée.
- Cet effet n'est pas considéré comme étant une action Esquiver et ne déclenche donc pas les capacités qui s'activent après qu'une action Esquiver a été effectuée.

**Thèmes associés :** Actions, Esquive, Suppression

# CAPACITÉS

Les cartes possèdent des capacités qui peuvent fournir des effets passifs à des unités ou qui peuvent être déclenchées pour obtenir des effets particuliers.

- Les capacités sont présentées sous la forme de mots-clés sur les cartes Unité. Le recto de chaque carte Unité présente un texte résumant les mots-clés d'unité de cette unité. Le verso de chaque carte Unité affiche un texte de rappel des mots-clés d'arme de cette unité.
  - » Le texte de rappel n'est pas une description exhaustive des règles d'un mot-clé. Lorsqu'un joueur se pose des questions sur le fonctionnement d'un mot-clé, il doit consulter l'entrée du glossaire concernant ce mot-clé.
- Les cartes Amélioration et Commandement contiennent également des capacités, sous la forme de mots-clés.
- Si une capacité est précédée d'une icône Action de carte (➡), cette capacité peut être effectuée en tant qu'action de carte et compte comme l'une des deux actions qu'une unité peut effectuer pendant son activation.
- Si une capacité est précédée d'une icône Action de carte gratuite (⏩), cette capacité peut être effectuée en tant qu'action de carte gratuite en plus des deux actions qu'une unité peut effectuer pendant son activation.
- En tant que coût pour déclencher la capacité, certaines cartes doivent être inclinées. Ces cartes affichent une icône Incliner (↱).
  - » Si une carte dotée d'une icône Incliner est déjà inclinée, le joueur ne peut pas résoudre la capacité de cette carte jusqu'à ce que la carte soit redressée.
  - » Une unité peut redresser n'importe quel nombre de ses cartes inclinées en effectuant une action Récupérer.
- Si le timing d'une capacité utilise le mot « après », l'effet de cette capacité se produit immédiatement après que l'événement de déclenchement décrit a eu lieu.
- Si le timing d'une capacité utilise le mot « quand », l'effet de cette capacité se produit exactement au moment de l'événement de déclenchement décrit.
- Si le timing d'une capacité utilise l'expression « tant que », l'effet de cette capacité se produit au cours d'une étape spécifique de l'événement de déclenchement décrit.
- Si une capacité permet à une unité de déclencher un effet après qu'elle s'est déplacée, la capacité peut être déclenchée après n'importe quel type de déplacement, mais pas après que l'unité s'est repliée, sauf si cette unité est une créature ou un soldat en position.
- Si un effet fournit à une unité un déplacement ou une attaque qui n'est pas une action ou action gratuite, effectuer ce déplacement ou cette attaque ne déclenche pas les capacités qui s'activent après que des actions Se Déplacer ou Attaquer ont été effectuées.
- Si un effet permet à une unité de gagner un pion Viser, Esquive ou En attente, cet effet n'est pas considéré comme effectuer une action Viser, Esquiver ou Attendre et ne déclenche donc pas les capacités qui s'activent après que ces actions ont été effectuées.

**Thèmes associés :** Actions, Actions de carte, Attaque, Armes, Cartes Amélioration, Cartes Commandement, Déplacement, Mots-clés, Se Replier

# CARTES À DEUX FACES

Certaines cartes Amélioration ont deux faces. Elles représentent une arme, un équipement ou un entraînement spécial qui comprend deux modes ou états différents.

- Lorsque vous créez une armée, si un joueur y inclut une carte Amélioration à double face, seul le coût en points d'une face de la carte est décompté (les deux faces affichent toujours le même coût en points).
- Lors du déploiement d'une unité équipée d'une carte Amélioration à double face, le joueur qui contrôle cette unité décide quelle face de la carte est visible.
- En cours de partie, seule la face visible d'une carte à double face est active et peut être utilisée.
- Certaines cartes à double face possèdent des capacités, comme le mot-clé **RECONFIGURATION**, qui permettent de la retourner sur son autre face.

**Thèmes associés :** Cartes Amélioration, Reconfiguration (Mot-clé d'amélioration)

# CARTES AMÉLIORATION

Les cartes Amélioration représentent des éléments comme de l'équipement, des armes et des soldats supplémentaires qui rendent les unités plus performantes.

- Chaque carte Amélioration possède une icône d'amélioration qui détermine le type de cette amélioration.


**• Arme lourde**


**• Comms**


**• Personnel**


**• Pilote**


**• Force**


**• Entraînement**


**• Commandement**


**• Générateur**


**• Point d'accroche**


**• Armement**


**• Équipement**


**• Équipage**


**• Grenades**


**• Artillerie**

- Chaque carte Unité comprend une barre d'amélioration qui affiche un certain nombre d'icônes d'amélioration. Pour chaque icône de la barre d'amélioration d'une unité, cette unité peut s'équiper d'une carte Amélioration dotée de l'icône correspondante.
  - » Une unité ne peut pas s'équiper de plus d'un exemplaire de la même carte Amélioration.
  - » Une valeur en points est affichée en bas à droite de chaque carte Amélioration. Lors de la création d'une armée, un joueur peut dépenser des points pour équiper les unités de son armée de cartes Amélioration.
- Les textes de certaines cartes Amélioration comprennent des restrictions telles que « Stormtroopers uniquement », « Côté Lumineux uniquement » ou « Côté Obscur uniquement ». Les joueurs doivent respecter ces restrictions lorsqu'ils équipent leurs unités d'améliorations.
  - » Seule une unité dont le nom est indiqué dans la restriction peut s'équiper des améliorations dont la restriction comprend un nom d'unité (par exemple, seule une unité appelée « Stormtroopers » peut s'équiper d'une carte « Stormtroopers uniquement »).
  - » Seules les unités de la faction Empire Galactique ou Alliance Séparatiste peuvent s'équiper d'améliorations affichant la restriction « Côté Obscur uniquement ».
  - » Seules les unités de la faction Alliance Rebelle ou République Galactique peuvent s'équiper d'améliorations affichant la restriction « Côté Lumineux uniquement ».
- Certaines cartes Amélioration affichent une restriction Icône d'amélioration telle que « Icône uniquement ». Pour s'équiper d'une carte Amélioration dotée d'une restriction Icône d'amélioration, l'unité doit disposer de l'icône d'amélioration correspondante sur sa carte Unité, en plus de tout autre prérequis éventuel.
  - » Une restriction Icône d'amélioration n'occupe pas l'emplacement de l'icône d'amélioration de l'unité et cette dernière peut toujours s'équiper d'une carte Amélioration de ce type.
- Certaines cartes Amélioration affichent les icônes d'arme lourde () ou de personnel () : il s'agit d'améliorations de soldats.
  - » Les améliorations de soldats ajoutent des figurines de soldats spécifiques à une unité. Ces figurines sont sculptées différemment afin de les identifier facilement. Elles partagent les mêmes valeurs de défense, seuil de blessure et armes que la carte Unité qu'elles équipent, mais peuvent comprendre leur propre arme supplémentaire.
- Certaines cartes Amélioration affichent les icônes de point d'accroche (), de grenade (), d'armement (), d'artillerie () ou d'équipage () : il s'agit d'améliorations d'arme. Ces améliorations n'ajoutent pas de figurines à l'unité, mais permettent à chaque figurine de l'unité d'utiliser cette arme lorsqu'elle attaque l'ennemi.
- Certaines cartes Amélioration disposent d'actions de carte, indiquées par l'icône Action de carte ().
- Certaines cartes Amélioration disposent d'actions de carte gratuites, indiquées par l'icône Action de carte gratuite ().

**Thèmes associés :** Actions de carte, Actions de carte gratuites, Armes, Cartes uniques, Capacités, Factions, Figurine, Incliner, Mots-clés, Récupérer, Voir « Description d'une carte », p.4 et « Création d'armée », p.5

## CARTES BATAILLE

Les cartes Bataille sont utilisées pour définir le champ de bataille pendant la mise en place.

- On distingue trois types de cartes Bataille : les cartes Condition, les cartes Déploiement et les cartes Objectif.
- Pendant la création de son armée, un joueur constitue un paquet de 12 cartes Bataille, contenant quatre exemplaires de chacun des types de cartes Bataille (Objectif, Déploiement et Condition), sans doublon.

**Thèmes associés :** Cartes Condition, Cartes Objectif, Définir le champ de bataille, Déploiement, Pions Condition, Pions Objectif

## CARTES COMMANDEMENT

Chaque joueur résout une carte Commandement pendant la Phase de Commandement de chaque round.

- Chaque joueur commence la partie avec une main de sept cartes Commandement.
  - » Un joueur doit inclure deux cartes à 1 point lumineux, deux cartes à 2 points lumineux, deux cartes à 3 points lumineux et la carte « Tenir la Position » dans sa main de Commandement.
  - » Un joueur ne peut pas inclure dans sa main de Commandement plus d'un exemplaire d'une même carte Commandement.
- Quatre cartes Commandement sont à la disposition de tous les Commandants : « Embuscade », « Poussée », « Assaut » et « Tenir la position ».
- Chaque Commandant et Agent dispose d'au moins trois cartes Commandement qui lui sont propres et qui ne peuvent être utilisées que si ce personnage est inclus dans cette armée.
  - » Les cartes Commandement spécifiques à un personnage sont identifiables par le nom de ce personnage qui apparaît sous le nom de la carte Commandement.
  - » Si un personnage dispose de quatre (ou plus) cartes Commandement spécifiques, le joueur peut inclure dans sa main n'importe quel nombre de ces cartes, tant qu'il respecte toutes les règles habituelles concernant la main de commandement.
- Chaque carte Commandement comprend une priorité représentée par un à quatre points lumineux en haut à gauche de la carte.
- Chaque carte Commandement indique le nombre et le type des unités qui peuvent recevoir des ordres, ou précise le ou les noms d'unités spécifiques auxquelles transmettre des ordres.
- Les unités indiquées sur une carte Commandement ne peuvent recevoir des ordres que si elles se trouvent à portée 1–3 de l'unité nommée. Une unité nommée est à portée 1 d'elle-même.
- Un joueur doit donner des ordres à autant d'unités possibles comme indiqué par la carte Commandement.
- Certaines cartes Commandement disposent d'effets uniques lorsqu'elles sont jouées.

» Si aucun timing spécifique n'est indiqué, l'effet est résolu après que les cartes Commandement ont été révélées.

» Si les deux joueurs ont sélectionné une carte Commandement dont l'effet n'a pas de timing spécifique, le joueur bleu résout l'effet de sa carte Commandement le premier.

» Si un joueur sélectionne une carte Commandement dont l'effet se résout quand la carte est révélée, cet effet est résolu avant tout effet de carte Commandement sans timing spécifique.

*Par exemple, le joueur bleu révèle « Une Annihilation se Profile » et le joueur rouge révèle « Changement de Plans ». Le joueur rouge choisit de renvoyer « Une Annihilation se Profile » dans la main de son adversaire, son effet n'est donc pas résolu.*

» Si les deux joueurs jouent une carte Commandement dotée d'un effet unique qui est résolu quand cette carte est révélée, le joueur bleu résout l'effet de jeu de sa carte Commandement le premier.

» Si les deux joueurs jouent une carte Commandement dotée d'un effet unique qui est résolu au début de la Phase d'Activation, le joueur bleu résout l'effet de jeu de sa carte Commandement le premier.

- Chaque carte Commandement qui n'a pas été remise dans la main de Commandement est retirée de la partie pendant la Phase Finale et son effet prend fin.
- Lors de la Phase de Commandement, un joueur doit jouer une carte Commandant, si possible.
- Si un joueur ne peut pas jouer de carte Commandement, mais que son adversaire le peut, ce dernier à la priorité quel que soit le nombre de points lumineux sur sa carte Commandement jouée.
- Si aucun joueur ne peut jouer de carte Commandement, le joueur avec le Compteur de round lance un dé rouge pour déterminer le joueur qui a la priorité (comme si les joueurs avaient joué des cartes ayant le même nombre de points lumineux, voir « Priorité », p. 67).
- Si un personnage d'un joueur est vaincu, aucune carte Commandement spécifique à ce personnage ne peut être jouée pendant la Phase de Commandement.
- Si pendant la Phase de Commandement, un joueur révèle une carte Commandement qui n'est pas valide, il remplace cette carte par la carte Commandement « Tenir la Position ».
- Lorsqu'il joue une carte Commandement d'un Agent, le joueur ne nomme pas de Commandant. À la place, il nomme l'Agent, et c'est cet Agent qui donne des ordres.
- Lorsqu'il joue une carte Commandement qui n'est pas spécifique à un Agent, le joueur ne peut pas nommer un Agent pour qu'il donne des ordres.
- La main de Commandement d'un joueur ne doit pas être montrée à son adversaire.

  » Néanmoins, chaque joueur a le droit de connaître le nombre de cartes dans la main de Commandement de son adversaire.

- La défausse d'un joueur peut être consultée par n'importe qui, à tout moment.

  » Lorsqu'un joueur renvoie dans sa main de Commandement une carte provenant de sa défausse, il doit indiquer à son adversaire de quelle carte il s'agit.

- Certaines cartes Commandement permettent à des unités spécifiques de gagner des mots-clés. L'unité spécifiée possède ce mot-clé tant que la carte Commandement est en jeu.
- Certaines cartes Commandement contiennent des profils d'arme. Ces derniers sont généralement utilisés des deux façons suivantes : une unité spécifiée par la carte Commandement gagne l'arme figurant sur la carte et peut l'utiliser pendant son activation, ou une unité indiquée par la carte Commandement peut effectuer une attaque en utilisant l'arme figurant sur la carte, à la fin de son activation.

  » Si une unité gagne une arme figurant sur une carte Commandement, cette arme est considérée comme se trouvant sur la carte Unité de l'unité.

  » Si une unité gagne une arme figurant sur une carte Commandement, un Alter Ego qui fait partie de cette unité ne gagne pas cette arme, sauf si un effet de carte précise le contraire.

  » Si une unité peut effectuer une attaque avec une arme figurant sur une carte Commandement, elle ne peut pas utiliser le mot-clé **ARSENAL X** pour ajouter des armes supplémentaires à la réserve d'attaque ; l'attaque doit être effectuée uniquement avec l'arme figurant sur la carte Commandement. Cela ne s'applique pas à une arme qu'une unité gagne grâce à une carte Commandement, car cette arme est considérée comme étant inscrite sur sa carte Unité.

  » Si une unité peut effectuer une attaque avec une arme figurant sur une carte Commandement, elle doit être capable d'effectuer une attaque du type indiqué par l'icône de portée de l'arme. Une unité de soldats engagée ne peut pas effectuer d'attaques à distance, sauf si l'arme est dotée du mot-clé **POLYVALENT**.

**Thèmes associés :** Commandant, Donner des ordres, Phase de Commandement, Mesures préliminaires, Pions Ordre, Priorité, Portée, Réserve d'ordres, Voir « Description des cartes », page 4 et « Création d'armée », page 5

## CARTES CONDITION

Pendant la mise en place, les joueurs choisissent une carte Condition qui représentera l'environnement du champ de bataille. Chaque carte Condition affecte la partie d'une façon unique décrite sur la carte.

- Certaines cartes Condition utilisent des pions Condition.

**Thèmes associés :** Cartes Bataille, Champ de bataille, Définir le champ de bataille, Pions Condition, Voir « Mise en place » à la page 6

## CARTES OBJECTIF

Les cartes Objectif déterminent les objectifs que les joueurs doivent remplir au cours d'une partie.

- Les joueurs déterminent un objectif pour la partie lorsqu'ils définissent le champ de bataille, au cours de la mise en place.
- Chaque carte Objectif décrit où placer les pions Objectif et comment les joueurs gagnent des pions Victoire en revendiquant ou contrôlant ces objectifs.
- Chaque carte Objectif comprend un encadré « Victoire », qui décrit comment gagner des pions Victoire ou la partie.

**Thèmes associés :** Champ de bataille, Définir le champ de bataille, Pions Objectif, Pions Victoire, Gagner la partie , Voir « Mise en place » à la page 6

## CARTES OTAGE

La carte Objectif Échange d'Otages nécessite deux cartes Amélioration Otage. Ces deux cartes Amélioration Otage sont identiques. Les deux cartes Amélioration Otage sont équipées et retirées d'unités au cours d'une partie comme indiqué par le texte de la carte Objectif Échange d'Otages.



Dos d'une carte Otage

- Les cartes Amélioration Otage ne peuvent être équipées que grâce au texte de la carte Objectif Échange d'Otages et il n'est possible de les utiliser que conjointement à cette carte Objectif.
- Pendant la mise en place et le round 1, une unité équipée d'une carte Amélioration Otage gagne le mot-clé **IMMUNITÉ : EFFETS ENNEMIS**. Pour des règles supplémentaires, voir « Immunité : effets ennemis (Mot-clé d'unité) ».

**Thèmes associés :** Cartes Objectif, Immunité : effets ennemis (Mot-clé d'unité)

## CARTES UNIQUES

Certaines unités et améliorations représentent des personnages spécifiques, des armes uniques ou des unités renommées.

- Chacune de ces cartes Unité et Amélioration uniques est identifiée par une puce (•) juste devant le titre de la carte.
- Un joueur ne peut pas inclure dans son armée plus d'une carte portant un même nom unique.

**Thèmes associés :** Cartes Amélioration, Voir « Description des cartes » à la page 4 et « Unité » à la page 82

## CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille est le nom de la zone de jeu sur laquelle se déroule la partie.

- La taille du champ de bataille est de 90 cm x 180 cm pour une partie normale à 800 points.
- La taille du champ de bataille est de 90 cm x 90 cm pour une partie en mode Escarmouche à 500 points.

**Thèmes associés :** Définir le champ de bataille, Déploiement , Sortir du champ de bataille

## CHARIOTS PORTE-BOMBE

L'objectif Charges Explosives nécessite deux figurines de Chariot Porte-bombe. Une figurine de Chariot Porte-bombe consiste en une palette à répulseurs fixée à un socle de 50 mm avec encoches, sur laquelle sont placées 1 à 2 bombes ou figurines similaires de même taille. Chaque joueur peut amener son propre Chariot Porte-bombe. Si un seul joueur amène les deux figurines de Chariots Porte-bombe, laissez l'autre joueur choisir son Chariot Porte-bombe en premier.

Chaque Chariot Porte-bombe dispose des règles spéciales suivantes :

- Une figurine de Chariot Porte-bombe n'est pas une unité et ne peut ni gagner de pions, ni subir de blessures, ni être ciblée par n'importe quel effet qui cible des unités.
- Une figurine de Chariot Porte-bombe fournit un couvert lourd aux soldats non créatures et aucun couvert aux soldats créatures et véhicules.
- Toutes les unités, alliées et ennemies, peuvent se déplacer à travers des figurines de Chariots Porte-bombe, mais elles ne peuvent pas terminer leur déplacement en chevauchant le socle d'une figurine de Chariot Porte-bombe.
- Une figurine de Chariot Porte-bombe peut se déplacer à travers toutes les unités, alliées et ennemies, mais ne peut pas terminer son déplacement en chevauchant le socle d'une autre figurine qui ne peut pas être déportée.
  - » Une figurine de Chariot Porte-bombe peut se déplacer à travers un groupe de figurines alliées et ennemies engagées dans un corps-à-corps, mais ne peut pas les déporter.
- La position finale d'un Chariot Porte-bombe peut chevaucher le socle d'une figurine de soldat si cette figurine de soldat peut être déportée. Dans ce cas, la figurine de soldat est déportée.
- Une figurine de Chariot Porte-bombe peut se déplacer à travers une autre figurine de Chariot Porte-bombe, mais ne peut pas terminer son déplacement en chevauchant le socle de l'autre figurine.
- Une figurine de Chariot Porte-bombe peut effectuer des déplacements partiels.
- Une figurine de Chariot Porte-bombe ignore les effets du terrain difficile.
- Une figurine de Chariot Porte-bombe peut se déplacer à travers ou sur un terrain infranchissable, tant que son placement final est valide. Une figurine de Chariot Porte-bombe est considérée comme une unité pour déterminer si son placement est valide.

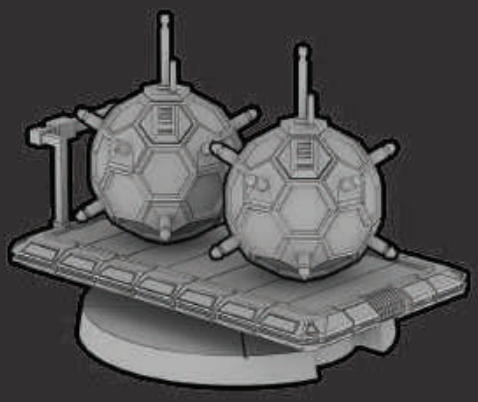
**Thèmes associés :** Cartes Objectif, Déplacement, Déporter

## CHARGE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité avec le mot-clé **CHARGE** a effectué une action Se Déplacer et arrive au contact du socle d'une figurine ennemie pour entamer un corps-à-corps, elle peut effectuer une action Attaquer au corps-à-corps gratuite contre cette unité ennemie.

- Cette action Attaquer est une action gratuite et ne compte donc pas dans les deux actions de l'unité.

### FIGURINE DE CHARIOT PORTE-BOMBE



- Une unité qui a déjà effectué une action Attaquer pendant son activation ne peut pas effectuer une action Attaquer gratuite.
- Une unité qui a déjà effectué une action Attaquer gratuite pendant son activation ne peut pas effectuer une autre action Attaquer.

**Thèmes associés :** Actions gratuites, Arme de corps-à-corps, Attaque, Contact (Socle), Corps-à-corps, Déplacement

## CHASSEUR DE JEDI (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **CHASSEUR DE JEDI** se consacre à traquer et vaincre tout membre de l'Ordre Jedi. Quand elle attaque une unité dotée d'une icône d'amélioration, une unité dotée du mot-clé **CHASSEUR DE JEDI** gagne « : ».

- Le mot-clé **CHASSEUR DE JEDI peut** être utilisé contre une unité qui n'est pas équipée d'une amélioration si cette unité est dotée de l'icône d'amélioration.

**Thèmes associés :** Attaque, Capacités, Cartes Amélioration

## CHEF (MOT-CLÉ D'AMÉLIORATION)

Si une amélioration qui ajoute une figurine à une unité est dotée du mot-clé **CHEF**, considérez la figurine ajoutée par cette amélioration comme le Chef d'unité de cette unité.

- Si un Chef d'unité qui a été ajouté par une carte Amélioration grâce au mot-clé **CHEF** est vaincu, remplacez une des figurines restantes de l'unité par la figurine **CHEF** de cette carte Amélioration.
  - » Si une figurine dotée du mot-clé **CHEF** et d'un seuil de blessure de 2 est vaincue tandis qu'elle se trouve dans une unité ayant un seuil de blessure de 1, remplacez une des figurines restantes normalement, puis attribuez 1 pion Blessure à la figurine dotée du mot-clé **CHEF**.
- Chaque unité ne peut être équipée que d'une carte Amélioration dotée du mot-clé **CHEF**.

**Thèmes associés :** Capacités, Chef d'unité, Unité

## CHEF D'UNITÉ

Dans chaque unité, une figurine est le Chef d'unité.

- Le Chef d'unité est représenté par une figurine qui comporte un insigne, une épaulière ou une autre marque rappelant son grade.
- Dans les unités constituées d'une seule figurine, cette figurine est le Chef d'unité.

**Thèmes associés :** Activer des unités, Attaquer, Blessures, Cohésion, Couvert, Déplacement, Déporter, Ligne de vue, Mesures préliminaires, Portée, Rang, Sortir du champ de bataille, Unité, Vaincu

## CIBLE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **CIBLE X** reçoit un ordre, elle gagne X pions Viser.

- Si une unité dotée du mot-clé **CIBLE X** est censée recevoir un ordre mais qu'un effet de jeu fait que l'ordre n'est pas donné ou est donné à une autre unité, elle ne peut pas utiliser le mot-clé **CIBLE X**.
- Cet effet n'est pas considéré comme effectuer une action Viser, et ne déclenche donc pas les capacités qui peuvent être utilisées après que l'action Viser a été effectuée.

**Thèmes associés :** Actions, Capacités, Donner des ordres, Viser

## CLOUÉ AU SOL (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **CLOUÉ AU SOL** ne peut ni grimper ni escalader.

**Thèmes associés :** Capacités, Déplacement, Grimper et escalader

## COHÉSION

Chaque figurine d'une unité autre que le Chef d'unité doit être en cohésion avec son Chef d'unité.

- Après qu'un Chef d'unité s'est déplacé, a été déployé sur le champ de bataille ou a été déplacé sur le champ de bataille, chaque autre figurine de cette unité doit être placée en cohésion avec ce Chef d'unité.
- Une figurine est en cohésion avec son Chef d'unité lorsque la distance entre une figurine et son Chef d'unité est inférieure ou égale à la longueur du gabarit de déplacement de vitesse 1.
  - » Si le socle d'un Chef d'unité touche une extrémité du gabarit de déplacement de vitesse 1 et que le socle d'une autre figurine de cette unité touche l'autre extrémité du gabarit de déplacement de vitesse 1, ces figurines sont à la distance de cohésion maximale.
- Lorsqu'une figurine dont le socle comporte une encoche est placée en cohésion, son socle doit être orienté exactement dans la même direction que le socle du Chef d'unité.
- Lors du placement d'une figurine en cohésion, elle ne peut pas être placée au contact de figurines ennemies, sauf si l'unité est au corps-à-corps (voir Corps-à-corps, p. 30).
- Lors du déplacement d'un Chef d'unité, un joueur peut mettre de côté n'importe quelle figurine de cette unité pour faciliter le placement du gabarit de déplacement sur le champ de bataille.
- Si des unités sont déplacées en même temps parce qu'elles sont déportées, un joueur peut déplacer les Chefs d'unité de ces unités en premier, puis placer les figurines restantes en cohésion avec leurs Chefs d'unité respectifs.
- Lorsque vous placez des figurines en cohésion, les socles des figurines de l'unité peuvent dépasser partiellement d'une surface, tant que la figurine est stable et n'est pas en déséquilibre.
- Lors du placement d'une figurine en cohésion avec son Chef d'unité, cette figurine doit être placée de sorte que la distance entre la figurine et son Chef d'unité permette un déplacement à vitesse 1 valide à partir de la position finale du Chef d'unité.
  - » Cela signifie que lors du placement d'une figurine en cohésion avec son Chef d'unité, elle ne peut pas être placée de l'autre côté d'un terrain infranchissable du point de vue du Chef d'unité.

» Néanmoins, les figurines en train d'être placées en cohésion sont considérées comme pouvant se déplacer à travers toute figurine de soldat ennemie avec laquelle elles sont engagées.

» Les figurines dont les socles comportent des encoches doivent suivre cette règle ; néanmoins, le déplacement à vitesse 1 entre la position de la figurine et la position du Chef d'unité est déterminé comme si le Chef d'unité pouvait pivoter jusqu'à 180° avant que le déplacement ne soit mesuré.

*Par exemple, une figurine est placée de sorte que la distance entre elle et son Chef d'unité soit inférieure ou égale à la longueur du gabarit de déplacement de vitesse 1 ; néanmoins, il y a un élément de terrain bloquant entre la figurine et son Chef d'unité. Si la figurine est placée de façon à permettre un déplacement* à *vitesse 1 valide autour de l'élément de terrain bloquant entre la position de la figurine et la position du Chef d'unité, alors la cohésion est maintenue, mais s'il n'y a pas de déplacement* à *vitesse 1 valide entre la position de la figurine et la position du Chef d'unité, alors la figurine n'est pas en cohésion.*

- Lorsqu'une figurine et son Chef d'unité sont séparées par une distance verticale, la position de la figurine par rapport à son Chef d'unité doit également constituer un déplacement Grimper valide. Si le chef d'une unité se trouve au sommet d'un élément de terrain élevé, le socle de toute figurine de cette unité qui se trouve plus bas que son Chef d'unité doit être au contact de ce terrain de sorte qu'un déplacement entre la position du chef et la position de toute figurine de l'unité constitue un déplacement Grimper valide.

  » Afin que la distance entre la position d'une figurine et celle de son Chef d'unité constitue un déplacement Grimper valide, elle doit être de hauteur 1 ou moins.

  » Après avoir grimpé ou escaladé, le Chef d'unité sera placé par défaut sur le bord de l'élément de terrain le plus proche du point avec lequel il était au contact avant de grimper ou d'escalader. Les igurines qui ne sont pas placées sur le même bord de l'élément de terrain que le chef doivent être placées au contact du bord de l'élément de terrain et le plus près possible de ce point.

- Lors du placement d'une figurine de soldat en cohésion, elle ne peut pas être placée plus haut que le niveau grimpé ou escaladé par le Chef d'unité, ou plus bas s'il s'est déplacé vers le bas.

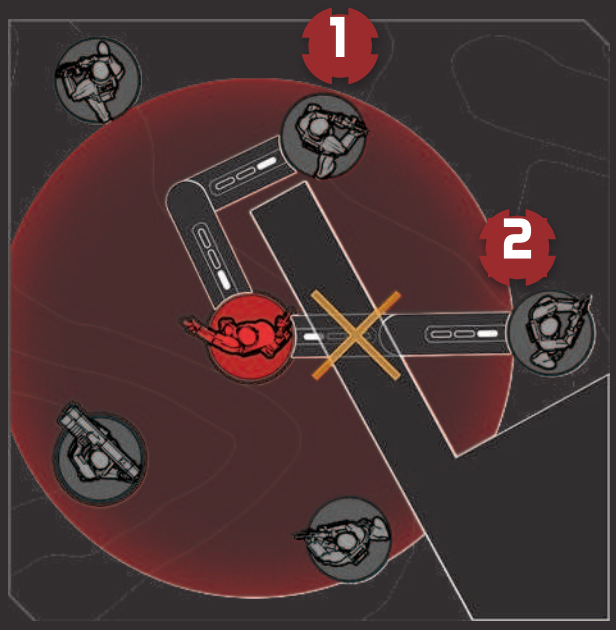
- Lors du placement d'une figurine en cohésion, elle ne peut pas être placée à un niveau de terrain différent de celui de son Chef d'unité, sauf si le Chef d'unité de cette figurine vient tout juste de grimper ou d'escalader. Les figurines peuvent toujours être placées au même niveau que leur chef d'unité lorsqu'elles sont placées en cohésion.

  » Si une unité effectue un déplacement qui ignore le terrain d'une certaine hauteur, par exemple grâce aux mots-clés **SUSTENTATION : AÉRIENNE X, SAUT X** ou **SPEEDER X**, les figurines peuvent être placées sur des niveaux de terrain différents de leur Chef d'unité, tant que la distance verticale entre les niveaux est inférieure ou égale à la hauteur du terrain ignoré.

**Thèmes associés :** Chef d'unité, Déplacement, Déporter, Grimper et escalader, Hauteur, voir « Déplacements verticaux », à la page 10

## COHÉSION AVANCÉE

1. Ce Stormtrooper est en cohésion car la distance jusqu'à son Chef d'unité est égale à la longueur du gabarit de déplacement de vitesse 1 et il peut effectuer un déplacement à vitesse 1 autour de l'élément de terrain infranchissable.
2. Ce Stormtrooper n'est pas en cohésion car il ne peut pas effectuer un déplacement à vitesse 1 à travers le terrain infranchissable.




## COMMANDANT

L'icône ⮝ indique qu'une unité a le rang de Commandant. Les Commandants sont de redoutables héros et antagonistes qui peuvent donner des ordres à d'autres unités. Lorsqu'il crée une armée standard, le joueur peut y inclure jusqu'à deux unités de commandant.


Icône Commandant

- Chaque Commandant unique dispose de plusieurs cartes Commandement qui lui sont spécifiques et qui ne peuvent être utilisées que si ce Commandant est inclus dans une armée.

  » Les cartes Commandement spécifiques au Commandant sont identifiées par l'illustration en haut à droite de la carte qui correspond à celle de la carte Unité de ce Commandant.

  » Un joueur peut inclure dans sa main de Commandement n'importe quel nombre de cartes Commandement d'un Commandant, mais il ne peut pas inclure plus d'un exemplaire de chaque carte.

- Lorsque le dernier Commandant d'un joueur est vaincu, ce joueur peut promouvoir un nouveau Commandant pendant la Phase Finale.

  » Pour promouvoir un Commandant, le joueur choisit n'importe laquelle de ses unités de soldats ou de ses unités ayant le mot-clé **COMMANDANT DES OPÉRATIONS** se trouvant sur le champ de bataille et place un pion Commandant à côté de cette unité.


Pion Commandant

» Lorsqu'un joueur promeut un Commandant, il retire de la partie le pion Ordre de cette unité et le remplace par un pion Ordre de rang Commandant.

» Un joueur active une unité promue Commandant en utilisant un pion Ordre de rang Commandant à la place d'un pion du rang imprimé sur la carte de l'unité.

» Une unité qui a été promue Commandant ne conserve pas son rang d'origine. Elle est considérée comme étant un Commandant pour tout ce qui concerne les effets de jeu.

» Dans les rares cas où un joueur n'aurait plus d'unité de soldats à promouvoir, il se retrouve alors sans Commandant et ne peut plus jouer de cartes Commandement.

» Quand un Commandant est vaincu, les cartes Commandement spécifiques à ce Commandant ne sont pas défaussées de la main de Commandement du joueur, bien qu'il ne puisse plus les jouer.

- Si une unité se trouve à portée 1–3 d'un Commandant allié, elle peut utiliser la valeur de courage de ce Commandant à la place de la sienne lorsqu'on vérifie si cette unité est paniquée.

» Une valeur de courage affichant un « - » est considérée comme ayant une valeur infinie lorsque vous vérifiez si une unité est paniquée, y compris lorsque une unité utilise la valeur de courage d'un Commandant allié.

**Thèmes associés :** Cartes Commandement, Courage, Donner des ordres, Mesures préliminaires, Panique, Phase de Commandement, Portée, Rang, Suppression, Voir « Description des cartes », à la page 5

# COMMANDANT DES OPÉRATIONS (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **COMMANDANT DES OPÉRATIONS** peut donner des ordres de façon limitée. Quand un joueur révèle une carte Commandement qui n'est pas spécifique à un Commandant ou Agent, il peut nommer une unité alliée dotée du mot-clé **COMMANDANT DES OPÉRATIONS** comme Commandant et donner des ordres avec cette unité.

- Une unité nommée Commandant grâce au mot-clé **COMMANDANT DES OPÉRATIONS** n'est considérée comme un Commandant que pour donner des ordres avec une carte Commandement pendant cette Phase de Commandement.

En plus de l'effet normal du mot-clé **COMMANDANT DES OPÉRATIONS**, lors de la création de votre armée, si vous incluez une unité qui a le mot-clé **COMMANDANT DES OPÉRATIONS**, vous pouvez ignorer l'obligation d'inclure au moins une unité de Commandant. Dans ce cas, lorsque vous déployez une unité qui a **COMMANDANT DES OPÉRATIONS**, dotez-la du pion Commandant. Cette unité conserve son rang actuel, mais grâce aux règles du mot-clé **COMMANDANT DES OPÉRATIONS**, cette unité pourra être nommée comme Commandant quand une carte Commandement neutre sera jouée. De plus, tant que cette unité possède un pion Commandant, les unités alliées à portée 1–3 peuvent considérer leur valeur de courage comme étant égale à 2 lorsqu'elles vérifient si elles sont paniquées.

- Si l'unité dotée du mot-clé **COMMANDANT DES OPÉRATIONS** et possédant le pion Commandant est vaincue, il faut nommer un nouveau Commandant selon les règles habituelles.

**Thèmes associés :** Cartes Commandement, Phase de Commandement

# COMPTEUR DE ROUND

Le Compteur de round est utilisé pour suivre le passage des rounds et déterminer la priorité pendant la Phase de Commandement.



Compteur de round

- Pendant la Phase Finale, le joueur qui possède le Compteur de round fait tourner la molette sur le chiffre suivant dans l'ordre croissant : il s'agit du numéro du round suivant. Ensuite, ce joueur passe le Compteur de round à son adversaire.

- Pendant la Phase de Commandement, si les deux joueurs révèlent une carte qui affiche le même nombre de points lumineux, le joueur qui possède le Compteur de round lance un dé de défense rouge. Si le résultat du lancer est un Blocage (▼), ce joueur obtient la priorité. Sinon, c'est son adversaire qui est prioritaire.

**Thèmes associés :** Gagner la partie, Phase d'Activation, Phase de Commandement, Phase Finale, Priorité, Round, Voir « Round de jeu » à la page 2

# CONTACT (SOCLE)

« Être au contact » signifie que le socle d'une unité touche physiquement quelque chose sur le champ de bataille, généralement un élément de terrain, une autre figurine ou un pion Objectif.

- Si les socles de deux figurines se touchent, ces figurines sont au contact l'une de l'autre.

- Si le socle d'une figurine touche un élément de terrain ou un pion Objectif, cette figurine est au contact de cet élément de terrain ou de ce pion.

- Les figurines alliées de différentes unités peuvent être au contact les unes des autres.

- Les figurines ne peuvent pas être au contact de figurines d'unités ennemies, sauf si le Chef d'unité dispose d'une arme de corps-à-corps (⊠), auquel cas le Chef d'unité peut se déplacer au contact d'une figurine d'une unité ennemie pour entamer un corps-à-corps.

- Comme le socle d'une figurine peut dépasser d'un bord ou être placé en déséquilibre sur un terrain inégal, certaines situations ne permettent pas de placer une autre figurine physiquement au contact du socle de la première figurine, en raison d'une différence de niveau entre les deux socles. Dans ces situations, si les deux conditions suivantes sont remplies, ces figurines sont considérées comme ayant leurs socles au contact. Les conditions sont les suivantes :

» Premièrement, si, en vue de dessus, il n'y a pas d'espace entre les socles des deux figurines, de telle sorte qu'elles se toucheraient si elles étaient sur le même niveau du champ de bataille.

» Deuxièmement, l'espace vertical qui sépare les deux socles doit être inférieur à l'épaisseur d'un socle normal de *STAR WARS : LÉGION*.

» Si ces deux conditions sont remplies, les figurines sont considérées comme étant au contact et suivent les règles de contact.

- Si un joueur essaie de déplacer une figurine au contact d'une autre figurine et que les socles de ces figurines ne peuvent pas être placés au contact en raison des parties sculptées des figurines qui dépassent des socles, le joueur qui déplace la figurine peut modifier la position finale de sa figurine, avec une marge acceptable, de façon à ce que les socles des figurines soient au contact. Pour plus de détails, voir « Marge d'erreur », page 11.
- Les unités ne peuvent pas être placées au contact (ou déplacées au contact) du socle d'une figurine ennemie pendant la mise en place.

**Thèmes associés :** Arme de corps-à-corps, Corps-à-corps, Couvert, Engagé, Grimper et escalader, Pions Objectif, Socle

## CONTRAINTE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **CONTRAINTE** peut forcer une autre unité à continuer à se déplacer, même lorsqu'elle est démoralisée. Après qu'une unité de soldats à portée 1–2 d'une unité alliée dotée du mot-clé **CONTRAINTE** a effectué son étape « Se Rallier », si cette unité de soldats est démoralisée mais pas paniquée, elle peut gagner 1 pion Suppression pour effectuer une action Se Déplacer gratuite.

- Comme elle a déjà effectué son étape « Se Rallier », une unité qui gagne un pion Suppression grâce à la capacité **CONTRAINTE** ne deviendra pas paniquée si elle possède, à cause du gain de ce pion Suppression, un nombre de pions Suppression supérieur ou égal à deux fois sa valeur de courage.
- Une unité dotée du mot-clé **CONTRAINTE** ne peut pas utiliser sa capacité **CONTRAINTE** sur elle-même.

**Thèmes associés :** Courage, Déplacement, Panique, Suppression

## COORDINATION : NOM/TYPE D'UNITÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité dotée du mot-clé **COORDINATION** a reçu un ordre, elle peut donner un ordre à une unité alliée à portée 1 dont le nom ou le type est spécifié par le mot-clé **COORDINATION**.

- Les effets qui se déclenchent quand une unité reçoit un ordre sont déclenchés quand une unité reçoit un ordre grâce au mot-clé **COORDINATION**.
- Si une unité dotée du mot-clé **COORDINATION** est censée recevoir un ordre mais qu'un effet de jeu fait que l'ordre n'est pas donné ou est donné à une autre unité, elle ne peut pas utiliser le mot-clé **COORDINATION**.
- Une unité dont le mot-clé **COORDINATION** est suivi d'une liste de plusieurs cibles ne doit choisir qu'une seule de ces unités lorsqu'elle utilise le mot-clé **COORDINATION**.
  - » Lorsqu'une unité déjà dotée du mot-clé **COORDINATION** gagne une seconde fois le mot-clé **COORDINATION**, cette unité est considérée comme ayant une fois le mot-clé **COORDINATION** mais avec une liste de plusieurs cibles.

    *Par exemple, une unité de Shoretroopers équipée de Gideon Hask qui reçoit un ordre doit choisir si elle souhaite utiliser son mot-clé coordination : soldat en position ou son mot-clé* **COORDINATION : SOLDAT ▲**. *Elle ne peut pas utiliser les deux.*

**Thèmes associés :** Donner des ordres, Réserve d'ordres

## RÈGLES DE CORPS-À-CORPS AVANCÉES



Une unité de Stormtroopers engagée avec une unité de Soldats Rebelles effectue une attaque de corps-à-corps et une figurine de Soldat Rebelle est vaincue. Après l'attaque, une figurine de Stormtrooper n'est plus au contact du socle d'une figurine ennemie. Comme l'unité de Stormtroopers est toujours au corps-à-corps, la figurine de Stormtrooper doit être déplacée au contact du socle d'une figurine ennemie qui se trouve dans le même corps-à-corps que l'unité de Stormtroopers.

## CORPS-À-CORPS

Le corps-à-corps représente un combat rapproché entre des unités adverses. Lorsque les socles de deux figurines d'unités de joueurs adverses sont au contact, ces unités sont au corps-à-corps.

- Si deux unités de soldats sont au corps-à-corps, ces unités sont engagées.
- Quand une unité effectue une attaque contre une unité avec laquelle elle est au corps-à-corps, cette attaque est une attaque au corps-à-corps. Les attaques au corps-à-corps suivent les mêmes règles que les attaques à distance, à l'exception des points suivants :
  - » L'attaquant ne peut utiliser que des armes affichant l'icône de corps-à-corps (⚔).
  - » La cible de l'attaque doit se trouver dans le même corps-à-corps que l'attaquant.
- Si une unité dispose d'une arme de corps-à-corps, elle peut entamer un corps-à-corps en se déplaçant au contact d'une figurine ennemie. Pour entamer un corps-à-corps, le joueur doit suivre les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. **Déplacer le Chef d'unité :** le joueur effectue un déplacement afin que le socle de son Chef d'unité soit au contact d'une figurine ennemie.
2. **Déplacer d'autres figurines :** tout en conservant la cohésion, le joueur place chaque autre figurine de l'unité qui a entamé le corps-à-corps au contact d'une figurine appartenant à la même unité ennemie avec laquelle le Chef d'unité est au corps-à-corps.
3. **L'adversaire déplace ses figurines :** tout en conservant la cohésion, l'adversaire du joueur déplace chaque figurine de son unité dont le socle n'est pas déjà au contact d'une figurine adverse, de sorte qu'elle se retrouve au contact des figurines de l'unité qui a entamé le corps-à-corps.

» Si l'unité de l'adversaire n'est pas dotée d'armes de corps-à-corps, l'adversaire ne déplace pas ses figurines pour mettre leurs socles au contact de ceux de l'unité qui a entamé le corps-à-corps.

- Vous ne pouvez pas déplacer une unité de sorte que ses figurines se retrouvent au contact de plusieurs unités ennemies.

  » Il est possible d'être au corps-à-corps avec plusieurs unités ennemies si une autre unité se joint au corps-à-corps plus tard.

- Une unité qui ne possède pas d'arme de corps-à-corps ne peut pas entamer un corps-à-corps.

- Lorsque vous déplacez des figurines au contact du socle de figurines ennemies après qu'un corps-à-corps a commencé, s'il n'y a pas assez de place pour placer le socle d'une figurine au contact de la figurine d'un ennemi dans le même corps-à-corps, cette figurine doit toujours être placée en cohésion.

- Les figurines qui ne sont pas au contact du socle d'une figurine ennemie peuvent toujours participer à une attaque au corps-à-corps si l'unité à laquelle cette figurine appartient est au corps-à-corps.

- À chaque fois qu'il y a des figurines qui ne sont pas au contact du socle d'une figurine ennemie, mais qui ont une arme de corps-à-corps et que l'unité à laquelle elles appartiennent est au corps-à-corps, ces figurines doivent être placées au contact du socle d'une figurine ennemie qui se trouve dans le même corps-à-corps que leur unité, si possible. Cela peut se produire quand des figurines se trouvant dans un corps-à-corps subissent des blessures et sont vaincues, ce qui laisse de la place pour que d'autres figurines qui n'étaient pas au contact y soient placées.

  » Si les deux joueurs possèdent des figurines qui ne sont pas au contact d'une figurine ennemie et devraient l'être, le joueur qui est actuellement en train d'activer une unité ou qui a activé une unité le plus récemment (même si cette unité n'est pas celle contenant les figurines qui aurait dû être placées au contact des figurines ennemies) doit déplacer ses figurines au contact des socles de figurines ennemies avant que l'autre joueur n'en fasse de même. Si aucun des joueurs n'a encore activé d'unité à ce round, le joueur bleu doit déplacer ses figurines le premier.

  » Les figurines qui ne sont plus au contact doivent toujours être replacées au contact du socle d'une figurine ennemie si possible, même si chaque figurine ennemie qui était au contact vient d'être vaincue. Cela peut se produire quand l'unité du défenseur ne possède pas d'arme de corps-à-corps et que toutes les figurines en défense n'étaient pas au contact d'une figurine ennemie.

  *Par exemple, Luke Skywalker est au contact d'une figurine ennemie de Speederbike 74-Z, alors qu'une autre figurine de la même unité n'est pas au contact de Luke Skywalker. Après avoir effectué une attaque, Luke Skywalker vainc la figurine ennemie de Speederbike 74-Z et n'est plus au contact d'une figurine ennemie. Comme il y a une autre figurine de Speederbike 74-Z dans cette même unité, Luke Skywalker doit immédiatement être placé au contact de cette figurine.*

  » Si, pour n'importe quelle raison, des figurines ne peuvent pas être replacées au contact d'une figurine ennemie et qu'aucune des figurines appartenant à cette unité n'est au contact d'une figurine ennemie, ces figurines restent là où elles se trouvent sur le champ de bataille et cette unité n'est plus au corps-à-corps.

**Thèmes associés :** Arme de corps-à-corps, Attaque, Charge (Mot-clé d'unité), Chef d'unité, Cohésion, Contact (Socle), Déplacement, Engagé, Immunité : corps-à-corps (Mot-clé d'unité), Se Replier, Socle

## COUP DE CHANCE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **COUP DE CHANCE X** défend, elle peut relancer jusqu'à X de ses dés de défense pendant cette attaque.

- Les dés de défense sont relancés pendant la sous-étape « Relancer les dés » de l'étape « Lancer les dés de défense » d'une attaque.

- Tous les dés relancés grâce au mot-clé **COUP DE CHANCE X** doivent être relancés en même temps. Chaque dé ne peut pas être relancé plus d'une fois grâce au mot-clé **COUP DE CHANCE X**.

**Thème associé :** Attaque, Dés

## COURAGE

Le courage est un attribut présent sur la carte Unité de chaque Soldat.



Valeur de courage

- Le courage d'une unité de soldats est indiqué par la valeur se trouvant à côté de l'icône de courage.

- Si une unité de soldats possède un nombre de pions Suppression supérieur ou égal à sa valeur de courage, l'unité est démoralisée.

- Immédiatement après l'étape « Se Rallier » de l'activation d'une unité de soldats, si cette unité est démoralisée, elle perd une de ses deux actions pour cette activation.

- Une unité ne peut pas perdre une action lorsqu'elle a gagné des pions Suppression et qu'elle est devenue démoralisée après avoir déjà effectué son étape « Se Rallier ». Une unité ne peut pas non plus regagner une action perdue en retirant des pions Suppression afin de ne plus être démoralisée.

- Immédiatement après l'étape « Se Rallier » de l'activation d'une unité de soldats, si cette unité possède un nombre de pions Suppression supérieur ou égal à deux fois sa valeur de courage, elle panique. Pendant son activation, une unité paniquée ne peut pas effectuer d'actions gratuites et doit utiliser toute son activation pour réaliser un seul déplacement à sa vitesse maximale le plus direct possible vers le bord le plus proche du champ de bataille.

  » Si le Chef d'unité termine son déplacement avec une partie de son socle à l'extérieur du champ de bataille, l'unité est vaincue.

  » Si une unité est située à portée 1–3 d'un Commandant allié, elle peut utiliser la valeur de courage de ce Commandant à la place de la sienne lorsqu'elle vérifie si elle est paniquée.

- Certaines unités de soldats n'ont pas de valeur de courage. Ces unités affichent un « - » sur leur carte là où la valeur de courage devrait apparaître.

  » Une unité de soldats sans valeur de courage ne peut pas se voir assigner de pions Suppression. Aussi, cette unité ne peut être ni démoralisée, ni paniquée.

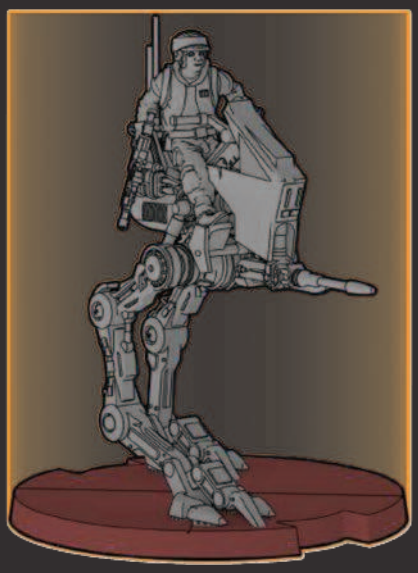
**Thèmes associés :** Actions, Activer des unités, Commandant, Panique, Phase d'Activation, Se Rallier, Soldat, Sortir du champ de bataille, Suppression

# COUVERT

Pendant une attaque à distance, un terrain qui se trouve entre deux unités peut faire bénéficier le défenseur d'une protection sous la forme d'un couvert.

- Il existe deux types de couvert : le couvert léger et le couvert lourd. Un couvert est généralement procuré par un élément de terrain.
  - » Les barricades procurent un couvert lourd aux unités de soldats non créatures qu'elles protègent.
  - » Les soldats en position procurent un couvert léger aux unités qu'ils protègent.
  - » Les soldats créatures procurent un couvert léger aux unités qu'ils protègent.
  - » Les véhicules terrestres procurent un couvert léger ou lourd aux unités qu'ils protègent. Les véhicules marcheurs procurent un couvert léger ; les véhicules à roues ou à chenilles procurent un couvert lourd.
  - » Les éléments de terrain personnalisés peuvent procurer un couvert léger ou lourd. Les joueurs doivent déterminer le type de couvert de tout élément de terrain personnalisé avant de commencer la partie.
  - » Les figurines d'une même unité ne peuvent ni se protéger, ni procurer un couvert les unes aux autres.
- Pendant l'étape « Appliquer les esquives et couverts » d'une attaque à distance, une unité qui bénéficie d'un couvert léger peut annuler un résultat Touche (✸) obtenu par le jet d'attaque et une unité qui bénéficie d'un couvert lourd peut annuler jusqu'à deux résultats Touche (✸) obtenus par le jet d'attaque.
  - » Les résultats Critique (✵) ne peuvent pas être annulés par le couvert.
- Divers effets de jeu, tels que les pions Suppression et le mot-clé **COUVERT**, peuvent améliorer le couvert d'une unité de 1 ou plus.
  - » Lorsqu'une unité qui ne bénéficie pas d'un couvert augmente son couvert de 1, elle bénéficie d'un couvert léger.
  - » Lorsqu'une unité qui ne bénéficie pas d'un couvert augmente son couvert de 2 ou plus, elle bénéficie d'un couvert lourd.
  - » Lorsqu'une unité qui bénéficie d'un couvert léger augmente son couvert de 1 ou plus, elle bénéficie d'un couvert lourd.
  - » Lorsqu'une unité bénéficie d'un couvert lourd, elle ne gagne rien si son couvert est augmenté.
- Pour déterminer si une unité bénéficie d'un couvert pendant une attaque, un joueur effectue les étapes suivantes :

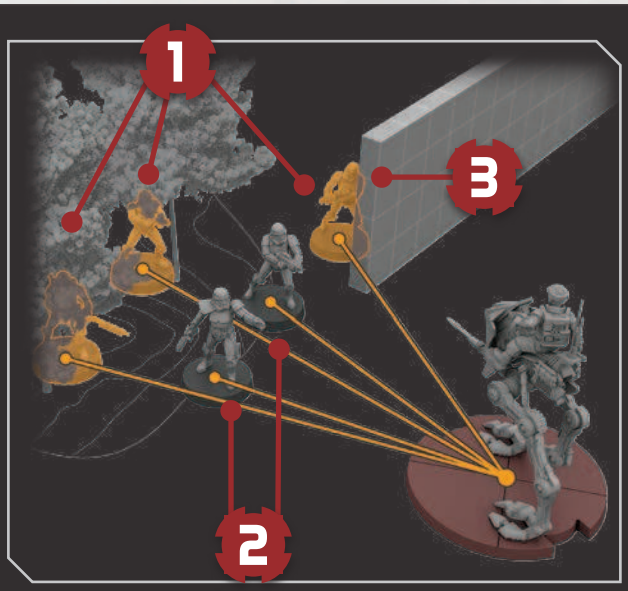
## CONSIDÉRER UNE UNITÉ COMME UN TERRAIN EN ZONE



Lorsqu'une unité est considérée comme un terrain en zone, le TL-TT forme une zone cylindrique, définie par les bords de son socle et le point le plus élevé de la figurine. Lorsque vous vérifiez la ligne de vue, une figurine du défenseur protégée par cette zone bénéficiera d'un couvert léger.

## TERRAIN ET COUVERT

1. Au moins la moitié des figurines du défenseur sont protégées (3 sur 5), l'unité dans son entier bénéficie d'un couvert.
2. Deux des trois figurines protégées ont un couvert léger (le bois) et la troisième a un couvert lourd (le mur qui bloque complètement la ligne de vue). La majorité des figurines ayant un couvert léger, l'unité bénéficie donc d'un couvert léger pour cette attaque.
3. De plus, puisque la ligne de vue vers un Stormtrooper (en partant du point le plus élevé au centre du socle du TL-TT) est complètement bloquée, ce dernier ne peut pas être vaincu, même si son unité subit cinq blessures ou plus. Dans cet exemple, si les quatre figurines visibles (en comptant le Chef d'unité) devaient être vaincues, la figurine restante deviendrait le nouveau Chef d'unité.



1. **Déterminer le nombre de figurines protégées :** le joueur vérifie la ligne de vue entre le Chef d'unité de l'attaquant et chacune des figurines de l'unité du défenseur. Si une partie d'une figurine du défenseur, y compris le socle, est bloquée par un élément de terrain, le joueur trace une ligne imaginaire entre le centre du socle du chef d'unité de l'attaquant et le centre du socle de la figurine du défenseur. Si la ligne imaginaire traverse l'élément de terrain qui bloquait la ligne de vue, l'unité du défenseur est protégée. Le joueur répète ce processus pour chaque figurine du défenseur afin de déterminer le nombre de figurines protégées.

   » Si le socle du Chef d'unité de l'attaquant touche un élément de terrain, cet élément de terrain n'est pas pris en compte pour déterminer si une figurine du défenseur est protégée, sauf si la ligne de vue du Chef d'unité vers cette figurine est complètement bloquée.

   » Les véhicules terrestres, les soldats créatures et les soldats en position peuvent procurer un couvert. Lorsque vous déterminez si une figurine du défenseur est protégée, considérez toute figurine de véhicule terrestre, soldat créature ou soldat en position comme s'il s'agissait d'éléments de terrain en zone.

   » Si le socle du Chef de l'unité attaquante touche le socle d'une autre figurine, cette figurine n'est pas prise en compte pour déterminer si une figurine du défenseur est protégée, sauf si la ligne de vue du Chef d'unité vers la figurine du défenseur est complètement bloquée.

   » Lorsque vous déterminez si un élément de terrain bloque la ligne de vue vers une figurine avec encoche du défenseur, si la figurine du défenseur se trouve sur une fixation transparente, la fixation transparente et le socle ne sont pas considérés comme des parties de la figurine.

   » Lorsque vous déterminez si une ligne imaginaire tracée entre les centres des socles de deux figurines traverse un élément de terrain, la ligne est toujours considérée comme horizontale par rapport au champ de bataille, sur un plan bidimensionnel. Les joueurs doivent regarder le champ de bataille du dessus pour déterminer si la ligne imaginaire traverse un élément de terrain.

2. **Déterminer le couvert :** si au moins la moitié de toutes les figurines du défenseur sont protégées, cette unité bénéficie d'un couvert. Le type de couvert dont dispose cette unité est déterminé par l'objet qui protège les figurines, comme suit :

   » Lorsque les figurines protégées de l'unité le sont par un véhicule terrestre, cette unité bénéficie d'un couvert léger ou lourd, en fonction du véhicule.

   » Lorsque les figurines protégées de l'unité le sont par un soldat créature ou un soldat en position, cette unité bénéficie d'un couvert léger.

   » Lorsque les figurines protégées de l'unité le sont par une barricade, et que le défenseur est une unité de soldats non créatures, cette unité bénéficie d'un couvert lourd.

   » Lorsque les figurines protégées de l'unité le sont par un élément de terrain personnalisé, cette unité bénéficie du couvert fourni par ce terrain personnalisé.

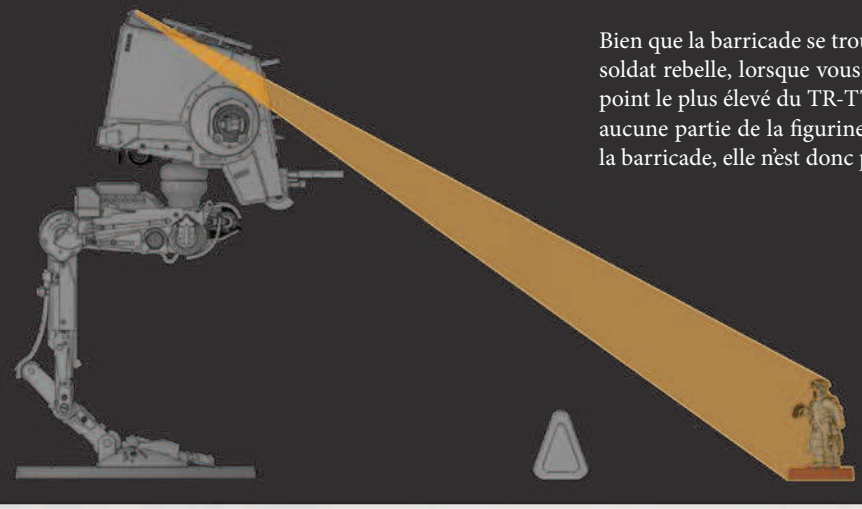
   » Lorsque certaines figurines protégées de l'unité le sont par un objet qui procure un couvert léger et que le reste des figurines protégées l'est par un objet qui procure un couvert lourd, cette unité bénéficie d'un couvert lourd, sauf si plus de la moitié des figurines protégées le sont par un objet qui procure un couvert léger, dans ce cas l'unité bénéficie d'un couvert léger.

   » Lorsqu'une figurine individuelle est protégée à la fois par un objet qui procure un couvert léger et un objet qui procure un couvert lourd, considérez que cette figurine bénéficie d'un couvert lourd.

   » Une unité qui défend en étant sur un élément de terrain plus élevé que l'unité attaquante bénéficie généralement d'un couvert, car lors de la vérification de la ligne de vue du Chef de l'unité attaquante, une partie du socle de chaque figurine du défenseur sera probablement protégée par l'élément de terrain sur lequel se trouve la figurine.

**Thèmes associés :** Annuler, Attaque, Barricade, Chef d'unité, Contact (socle), Couvert X (Mot-clé d'unité), Déflagration (Mot-clé d'arme), Dés, Socle, Suppression, Tireur d'Élite X (Mot-clé d'unité), Voir « Règles de terrain », p. 8.

## VÉRIFICATION DE LA LIGNE DE VUE POUR DÉTERMINER LE COUVERT



Bien que la barricade se trouve entre le TR-TT et la figurine de soldat rebelle, lorsque vous vérifiez la ligne de vue à partir du point le plus élevé du TR-TT au-dessus du centre de son socle, aucune partie de la figurine de soldat rebelle n'est bloquée par la barricade, elle n'est donc pas protégée.

## COUVERT X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant l'étape « Appliquer les esquives et couverts » d'une attaque à distance, si le défenseur est doté du mot-clé **COUVERT X**, il améliore son couvert d'un nombre égal à la valeur de « X ».

**Thèmes associés :** Annuler, Attaque, Capacités, Couvert, Déflagration (Mot-clé d'arme), Tireur d'Élite X (Mot-clé d'unité)

## CRÉATION D'ARMÉE

Voir « Création d'armée », à la page 5.

## CRITIQUE X (MOT-CLÉ D'ARME)

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **CRITIQUE X** convertit des adrénalines d'attaque, elle peut convertir jusqu'à X résultats Adrénaline d'attaque (✲) en résultats Critique (✲).

- Tant qu'elle utilise le mot-clé **CRITIQUE X**, une unité convertit toujours tout résultat Adrénaline d'attaque (✲) non converti grâce au mot-clé **CRITIQUE X** en suivant la fenêtre de conversion d'adrénaline de sa carte Unité.

**Thèmes associés :** Adrénaline, Attaque, Capacités

## CYCLE (MOT-CLÉ D'AMÉLIORATION)

À la fin de l'activation d'une unité, redressez chacune de ses cartes Amélioration inclinées dotées du mot-clé **CYCLE** qui n'a pas été utilisée pendant cette activation.

- Seule l'utilisation de l'arme, des mots-clés ou d'un autre texte de la carte Amélioration compte comme une utilisation de cette carte Amélioration. Une figurine ajoutée par une carte Amélioration peut attaquer en utilisant une arme imprimée sur sa carte Unité tout en bénéficiant du mot-clé **CYCLE**.

  *Par exemple, pendant l'activation d'une unité de Super Droïdes de Combat B2, une figurine de Soldat B2-HA peut utiliser une arme de la carte Unité Super Droïdes de Combat B2 pendant une attaque et tout de même redresser la carte Amélioration Soldat B2-HA dotée du mot-clé* **CYCLE** *à la fin de cette activation.*

**Thèmes associés :** Armes, Cartes Amélioration, Incliner

## DÉFAUT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Les héros ne sont pas exempts de défauts, et les antagonistes ne sont pas indéfectibles. Certains personnages ont des défauts qui entrent en jeu aux moments les moins opportuns. Chaque unité dotée du mot-clé **DÉFAUT** dispose d'une carte Défaut qui lui est associée. Pendant la mise en place, la carte Défaut d'une unité **doit** être ajoutée à la main de Commandement d'un adversaire.

Au cours de la partie, cet adversaire peut jouer la carte Défaut en respectant les règles qui y sont imprimées. Pendant la Phase Finale, toute carte Défaut en jeu doit être défaussée et son effet prend fin.

- Le nom de l'unité à laquelle une carte Défaut se rapporte est indiqué en haut à droite de la carte Défaut.
- Une carte Défaut ne peut être jouée qu'en suivant les règles inscrites sur la carte elle-même. La plupart des cartes Défaut doivent être jouées au début de la Phase de Commandement.
- Les cartes Défaut ne sont pas des cartes Commandement.
- Les cartes Défaut sont placées dans la main de Commandement d'un adversaire pour des raisons pratiques. Les effets qui ciblent la main de Commandement d'un adversaire ou ses cartes Commandement **ne peuvent pas** cibler ou affecter les cartes Défaut.
- Si les deux joueurs disposent chacun d'une carte Défaut en main, au début de chaque phase, le joueur bleu décide le premier s'il joue une carte Défaut ou pas, puis le joueur rouge fait de même.
- Lorsqu'une carte Défaut est défaussée de la partie, elle est placée dans la défausse du joueur qui contrôle l'unité associée. Cela permet d'éviter que la carte soit mal rangée ou emportée par inadvertance par votre adversaire à la fin de la partie.

**Thèmes associés :** Cartes Commandement, Phase de Commandement

## DÉFENSE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot- clé **DÉFENSE X** reçoit un ordre, elle gagne X pions Esquive.

- Si une unité dotée du mot-clé **DÉFENSE X** est censée recevoir un ordre mais qu'un effet de jeu fait que cet ordre n'est pas donné ou est donné à une autre unité, elle ne peut pas utiliser le mot-clé **DÉFENSE X**.
- Cet effet n'est pas considéré comme effectuer une action Esquiver, et ne déclenche donc pas les capacités qui peuvent être utilisées après que l'action Esquiver a été effectuée.

**Thèmes associés :** Actions, Capacités, Donner des ordres, Esquiver

## DÉFINIR LE CHAMP DE BATAILLE

Pendant la mise en place, les joueurs définissent le champ de bataille en sélectionnant des cartes Objectif, Condition et Déploiement. D'abord, ils mélangent les paquets Objectif, Déploiement et Condition séparément. Ensuite, ils piochent et révèlent trois cartes de chaque paquet, puis alignent horizontalement les trois cartes de chaque paquet face au joueur bleu. Chaque ligne est appelée « catégorie ». Ensuite, en commençant par le joueur bleu, les joueurs choisissent chacun leur tour une catégorie et éliminent la carte la plus à gauche de cette catégorie jusqu'à ce que les deux joueurs aient eu l'opportunité d'éliminer deux cartes. Après que chaque joueur a eu deux opportunités d'éliminer une carte, pour chaque catégorie, la carte la plus à gauche qui n'a pas été éliminée est celle qui sera utilisée pour définir le champ de bataille pour la partie (voir l'exemple à la page 6).

- Un joueur peut renoncer à son opportunité d'éliminer une carte s'il le souhaite.
- Si les joueurs éliminent les deux premières cartes d'une catégorie, la dernière carte ne peut pas être éliminée.

**Thèmes associés :** Cartes Condition, Cartes Objectif, Champ de bataille, Déploiement, Pions Condition, Pions Objectif, Voir « Mise en place », à la page 6

# DÉFLAGRATION (MOT-CLÉ D'ARME)

Une réserve d'attaque qui comprend une arme dotée du mot-clé **DÉFLAGRATION** ignore les effets du couvert.

- Pendant l'étape « Appliquer les esquives et couverts » d'une attaque, le défenseur ne peut pas utiliser le couvert léger ou lourd pour annuler les résultats Touche (✸) obtenus par une réserve d'attaque qui contient un dé ajouté par une arme dotée du mot-clé **DÉFLAGRATION**.

**Thèmes associés :** Armes, Attaque, Couvert, Couvert X (Mot-clé d'unité)

# DÉFLEXION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Le mot-clé **DÉFLEXION** permet à une unité de tirer davantage profit des pions Esquive.

- Tant qu'une unité avec **DÉFLEXION** défend, si elle dépense un pion Esquive, tout résultat Adrénaline de défense (✵) est converti en résultat Blocage (▼) ; de plus, si l'attaque est à distance, l'attaquant subit 1 blessure pour chaque résultat Adrénaline de défense (✵) obtenu par le défenseur lors de l'étape « Lancer les dés de défense ».
- Le défenseur doit dépenser un pion Esquive pour profiter du mot-clé **DÉFLEXION**. Dépenser ce pion Esquive annule un résultat Touche (✸) selon la règle habituelle. Le défenseur peut dépenser des pions Esquive supplémentaires pour annuler des touches supplémentaires ; néanmoins, cela n'améliore pas les effets du mot-clé **DÉFLEXION**.
- Si le défenseur utilise le mot-clé **DÉFLEXION** pendant une attaque, il est possible que l'attaquant soit vaincu pendant l'étape « Lancer les dés de défense ». Si le mot-clé **DÉFLEXION** inflige un nombre de blessures qui est suffisant pour vaincre l'attaquant, la résolution de l'attaque continue tout de même et le défenseur peut subir des blessures.

**Thèmes associés :** Annuler, Attaque, Capacités, Esquive

# DÉMORALISER X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité dotée du mot-clé **DÉMORALISER X** a effectué son étape « Se Rallier », ajoutez jusqu'à X pions Suppression (au total) aux unités ennemies à portée 1–2.

- Une unité effectue son étape « Se Rallier » même si elle ne possède pas de pions Suppression.

**Thèmes associés :** Activer des unités, Courage, Panique, Phase d'Activation, Suppression

# DÉPENSER

Des effets de jeu peuvent imposer aux unités de dépenser des pions ou de dépenser deux actions.

- Lorsqu'une unité dépense un pion, le pion est remis dans le stock.
- Lorsqu'une unité dépense une action, elle perd cette action. Afin de dépenser plus d'une action, une unité doit être capable d'effectuer deux actions consécutives et ne pas avoir perdu une action à cause d'un état démoralisé ou endommagé.

  *Par exemple, pendant son étape « Effectuer des actions », un TL-TT hors d'usage décide de pivoter. Comme il est hors d'usage, le TL-TT dépense deux actions Se Déplacer afin de pouvoir pivoter. Ensuite, comme il ne lui reste pas d'actions et qu'il n'a aucune action gratuite à sa disposition, le TL-TT met fin à son activation.*

**Thèmes associés :** Actions, Attaque, Agile (Mot-clé d'unité), Attendre, Déflexion (Mot-clé d'unité), Esquive, Hors d'usage, Reculer, Se Replier, Viser

# DÉPLACEMENT

Chaque unité peut se déplacer sur le champ de bataille de diverses façons.

- La principale façon de se déplacer est d'effectuer une action Se Déplacer. Lorsqu'une unité effectue une action Se Déplacer, elle effectue un déplacement normal, recule, dérape, pivote, grimpe, escalade, embarque ou débarque.
- Pour effectuer un déplacement normal, le joueur effectue les étapes suivantes :

1. **Prendre le gabarit de déplacement :** le joueur choisit un gabarit de déplacement.
   - » Chaque unité a une vitesse maximale de 1, 2 ou 3, qui est représentée par un certain nombre de barres rouges sur la carte Unité. Lorsqu'une unité effectue un déplacement normal, elle utilise un gabarit de déplacement d'une valeur inférieure ou égale à sa vitesse maximale.
2. **Placer le gabarit de déplacement :** le joueur place le gabarit de déplacement contre le socle de l'unité qui va se déplacer, selon le type de socle :
   - » **Socle sans encoches** : le joueur place une extrémité du gabarit de déplacement contre n'importe quelle partie du socle de la figurine du Chef d'unité.
   - » **Socle avec encoches :** le joueur place une extrémité du gabarit de déplacement dans l'encoche avant du socle du véhicule.
3. **Plier le gabarit de déplacement :** le joueur peut plier le gabarit de déplacement au niveau de son articulation, comme il le souhaite. Le gabarit de déplacement détermine une trajectoire le long de laquelle la figurine se déplacera.
4. **Effectuer un déplacement complet ou partiel :** le joueur effectue un déplacement soit complet soit partiel.
   - » **Complet :** en maintenant le gabarit de déplacement en place, le joueur soulève la figurine du Chef d'unité et la déplace le long de sa trajectoire, en superposant le centre du socle de la figurine au gabarit de déplacement. Ensuite, si le socle de la figurine est sans encoche, le joueur place le socle de la figurine contre l'autre extrémité du gabarit ; si le socle de la figurine présente une encoche, le joueur place la figurine de façon à ce que l'autre extrémité du gabarit de déplacement soit insérée dans l'encoche arrière du socle de la figurine.

» **Partiel :** en maintenant le gabarit de déplacement en place, le joueur soulève la figurine du Chef d'unité et la déplace le long de sa trajectoire, en superposant le centre du socle de la figurine au gabarit de déplacement. Ensuite, le joueur place la figurine n'importe où le long de la trajectoire déterminée par le gabarit de déplacement, en retirant le gabarit de déplacement et en posant la figurine sur le champ de bataille. Pendant un déplacement partiel, une figurine dont le socle présente une encoche doit être placée de façon à ce que l'axe central passant par les encoches avant et arrière de la figurine soit parallèle à la section du gabarit de déplacement que la figurine a atteinte à la fin de son déplacement.

5. **Établir la cohésion :** le joueur place toutes les figurines autres que le Chef d'unité en cohésion avec le Chef d'unité qui vient de se déplacer (voir « Cohésion », p. 27).

» Lorsqu'une figurine dont le socle présente une encoche est placée en cohésion, son socle doit être orienté exactement dans la même direction que le socle du Chef d'unité.

- Pendant l'activation d'une unité, elle peut effectuer plusieurs actions Se Déplacer. Contrairement aux autres actions, une unité **n'est pas** limitée à une seule action Se Déplacer par activation.
- Pendant le déplacement d'une unité le long d'une trajectoire déterminée par un gabarit de déplacement, si le socle de la figurine est entravé par un objet, cette figurine doit arrêter son déplacement prématurément sauf si la figurine peut effectuer un déplacement valide à travers, sur ou au-dessus de l'obstacle.
- Pendant un déplacement normal ou en reculant ou en dérapant, s'il est évident que la figurine ne sera pas entravée en suivant la trajectoire déterminée par le gabarit de déplacement, la figurine peut être placée directement sur sa destination finale.
- Pendant le déplacement d'une unité, s'il est impossible de poser le gabarit de déplacement à plat sur le champ de bataille, le joueur peut tenir le gabarit au-dessus de tout objet qui empêche de le poser à plat, ou marquer les positions des objets et les déplacer en dehors de la trajectoire pendant qu'il effectue le déplacement.
- Une figurine ne peut se déplacer au contact d'une figurine ennemie que si l'unité effectuant le déplacement dispose d'une arme de corps-à-corps et est en train d'entamer un corps-à-corps avec cette unité ennemie.
- Si une unité effectue un déplacement qui place une partie du socle de la figurine du Chef de cette unité à l'extérieur du champ de bataille, y compris quand elle se déplace le long d'un gabarit de déplacement, cette unité est détruite.
- Sauf si une unité est capable de déporter d'autres figurines, la position finale d'une unité après un déplacement ne peut pas chevaucher les socles des autres figurines.
- La position finale d'une unité après un déplacement ne peut pas chevaucher des pions Objectif ou Condition.
- Les socles des figurines peuvent dépasser partiellement d'une surface, tant que la figurine est stable et n'est pas en déséquilibre.
- Une unité doit être placée le plus à plat possible sur le champ de bataille après avoir effectué n'importe quel type de déplacement. Des éléments de terrain sur lesquels une unité peut terminer un déplacement ne sont pas toujours parfaitement plats, les joueurs doivent donc s'accorder avant de jouer sur les éléments de terrain sur lesquels les unités peuvent et ne peuvent pas terminer leur déplacement. Néanmoins, en règle générale, si le chevauchement d'un élément de terrain rend une figurine instable ou la fait tomber, ou encore si son socle devait se retrouver à un angle supérieur à 45 degrés, la figurine ne peut pas terminer son déplacement dans cette position.
- Si un effet de jeu permet à une unité d'effectuer un déplacement à « vitesse X » ou l'y oblige, cette unité effectue un déplacement normal complet ou partiel à une vitesse inférieure ou égale à « X ». Grimper, escalader, embarquer, débarquer, reculer, déraper et pivoter ne sont pas des déplacements normaux, et ne peuvent donc pas être effectués à la place d'un déplacement à vitesse X.

## RÉSUMÉ DES DÉPLACEMENTS DE SOLDATS

- Une figurine de soldat peut se déplacer au travers de figurines de soldats non créatures et de véhicules à répulseurs alliées et ennemies.
- Une figurine de soldat ne peut pas se déplacer au travers de figurines de soldats créatures et de véhicules terrestres alliées ou ennemies.
- Pendant qu'elle effectue un déplacement normal, une figurine de soldat peut se déplacer sur (ou passer par-dessus) un élément de terrain dont la hauteur est inférieure ou égale à la hauteur de la figurine du Chef d'unité.

» Si vous utilisez des gabarits de silhouettes, n'utilisez pas la figurine pour mesurer. À la place, une figurine de soldat peut se déplacer sur ou par-dessus un élément de terrain dont la hauteur est inférieure ou égale à la hauteur de la silhouette.

- Une figurine de soldat peut grimper pour se déplacer sur un terrain de hauteur inférieure ou égale à 1.
- Une figurine de soldat peut escalader pour se déplacer sur un terrain de hauteur inférieure ou égale à 2.
- Une figurine de soldat peut embarquer et débarquer.
- Une figurine de soldat qui est engagée ne peut pas effectuer de déplacements, sauf pour se replier pendant son activation.
- Les figurines de Soldat Clone ou Soldat Droïde n'ont pas de règles de déplacement ou exceptions supplémentaires.

## RÉSUMÉ DES DÉPLACEMENTS DE SOLDATS EN POSITION

- Une figurine de soldat en position peut se déplacer au travers de figurines de soldats non créatures et de véhicules à répulseurs alliées et ennemies.
- Une figurine de soldat en position ne peut pas se déplacer au travers de figurines de soldats créatures et de véhicules terrestres alliées ou ennemies.
- Pendant qu'elle effectue un déplacement normal, une figurine de soldat en position peut se déplacer sur (ou passer par-dessus) un élément de terrain dont la hauteur est inférieure ou égale à la hauteur de la figurine du Chef d'unité.
- Une figurine de soldat en position ne peut ni grimper ni escalader.
- Une figurine de soldat en position peut pivoter et reculer.

- Une figurine de soldat en position peut embarquer et débarquer.
- Lorsqu'une figurine de soldat en position se replie, elle peut effectuer des actions gratuites et utiliser des capacités.

## RÉSUMÉ DES DÉPLACEMENTS DE SOLDATS CRÉATURES

- Une figurine de soldat créature peut se déplacer au travers de figurines de véhicules à répulseurs alliées et ennemies.
- Une figurine de soldat créature ne peut pas se déplacer au travers de figurines de véhicules terrestres alliées ou ennemies.
- Une figurine de soldat créature peut déporter des figurines de soldats alliées et ennemies en se déplaçant au travers.
  - » Une figurine de soldat créature ne peut pas se déplacer au travers ou déporter une figurine de soldat qui est engagée.
  - » Une figurine de soldat créature ne peut pas se déplacer au travers ou déporter des figurines de soldats en position.
  - » Une figurine de soldat créature ne peut pas se déplacer au travers ou déporter d'autres figurines de soldats créatures.
  - » Tant qu'ils sont en train de se replier, les soldats créatures **peuvent** déporter des figurines de soldat non créature, non en position avec lesquelles ils sont engagés.
- Tant qu'elle effectue un déplacement normal, une figurine de soldat créature peut se déplacer sur ou par-dessus un élément de terrain dont la hauteur est inférieure ou égale à la moitié de la hauteur de la figurine du Chef de l'unité.
- Une figurine de soldat créature ne peut ni grimper ni escalader.
- Une figurine de soldat créature peut pivoter et reculer.
- Une figurine de soldat créature ne peut ni embarquer ni débarquer.
- Lorsqu'une figurine de soldat créature se replie, elle peut effectuer des actions gratuites et utiliser des capacités.

## RÉSUMÉ DES DÉPLACEMENTS DE VÉHICULES TERRESTRES

- Une figurine de véhicule terrestre peut se déplacer au travers de figurines de véhicules à répulseurs alliées et ennemies.
- Une figurine de véhicule terrestre ne peut ni grimper ni escalader sauf si elle est dotée du mot-clé **VÉHICULE GRIMPANT**.
- Une figurine de véhicule terrestre ne peut ni embarquer ni débarquer.
- Une figurine de véhicule terrestre peut reculer.
- Une figurine de véhicule terrestre peut pivoter, et si son socle n'est pas rond, elle déporte les figurines de soldats alliés et ennemis dans ce cas.
- Une figurine de véhicule terrestre peut déporter des figurines de soldats alliées et ennemies en se déplaçant au travers de ces dernières.
  - » Une figurine de véhicule terrestre ne peut ni se déplacer au travers ni déporter une figurine de soldat qui est engagée.
  - » Une figurine de véhicule terrestre ne peut ni se déplacer au travers ni déporter des figurines de soldats en position.
  - » Une figurine de véhicule terrestre ne peut ni se déplacer au travers ni déporter des figurines de soldats créatures.
- Une figurine de véhicule terrestre ne peut pas se déplacer au travers de figurines de véhicules terrestres alliées ou ennemies.
- Pendant qu'il effectue un déplacement normal, un véhicule terrestre peut se déplacer sur (ou passer par-dessus) un élément de terrain dont la hauteur est inférieure ou égale à la **moitié** de la hauteur de la figurine du Chef d'unité.

## RÉSUMÉ DES DÉPLACEMENTS DE VÉHICULES À RÉPULSEURS

- Une figurine d'un véhicule à répulseurs peut se déplacer au travers de tous les types d'unités.
- Une figurine d'un véhicule à répulseurs ne peut pas grimper, escalader, embarquer, débarquer.
- Un véhicule à répulseurs ne peut pas reculer, sauf s'il est doté du mot-clé SUSTENTATION.
- Une figurine de véhicule à répulseurs peut pivoter.
- Pendant qu'elle effectue un déplacement normal, une figurine de véhicule à répulseurs peut se déplacer sur (ou passer par-dessus) un élément de terrain dont la hauteur est inférieure ou égale à la hauteur de la figurine du Chef d'unité.
- Lorsque suite à un déplacement **obligatoire**, la position finale d'une figurine de véhicule à répulseurs devrait chevaucher une ou plusieurs figurines de soldats, ces dernières sont déportées.
  - » Les véhicules à répulseurs ne peuvent pas déporter de soldats lorsqu'ils effectuent tout déplacement autre qu'un déplacement obligatoire.
  - » Un véhicule à répulseurs effectuant un déplacement obligatoire ne peut pas déporter une figurine de soldats qui est engagée.
  - » Un véhicule à répulseurs effectuant un déplacement obligatoire ne peut pas déporter les figurines de soldats en position.
  - » Un véhicule à répulseurs effectuant un déplacement obligatoire ne peut pas déporter les figurines de soldats créatures.

**Thèmes associés :** Actions, Déplacement, Déplacement obligatoire, Déporter, Encoche, Grimper et escalader, Mesures préliminaires, Pivoter, Reculer, Se Replier, Soldat, Speeder X (Mot-clé d'unité), Terrain découvert, Terrain difficile, Terrain infranchissable, Unité, Véhicules, Voir « Déplacements verticaux » à la page 10

# DÉPLACEMENT NORMAL

Un déplacement normal est la façon la plus commune pour une unité de manœuvrer sur le champ de bataille. Pour effectuer un déplacement normal, une unité place un gabarit de déplacement contre le socle de son Chef d'unité et déplace ce dernier le long du gabarit. Si son socle présente des encoches, le gabarit de déplacement est placé dans l'encoche située à l'avant du socle du Chef d'unité.

- Tous les déplacements à vitesse X sont des déplacements normaux.
- Un déplacement obligatoire est un déplacement normal.
- Pivoter, reculer, déraper, grimper, escalader, embarquer et débarquer ne sont pas des déplacements normaux.

**Thèmes associés :** Déplacement, Déplacement obligatoire, Encoche

## DÉPLACEMENT OBLIGATOIRE

Certains effets de jeu imposent à une unité d'effectuer un déplacement obligatoire au début ou à la fin de l'étape « Effectuer des actions » de son activation.

- Un déplacement obligatoire est une action Se Déplacer normale gratuite.
  - » Un déplacement obligatoire déclenche les capacités qui peuvent être utilisées après que des actions Se Déplacer ont été effectuées. Néanmoins, en tant qu'action gratuite, elle ne compte pas dans les deux actions par activation de l'unité.
- Pour effectuer un déplacement obligatoire, l'unité effectue un déplacement complet à sa vitesse maximale. Si elle ne peut pas, ou si un déplacement complet devait amener une partie du socle du Chef d'unité à se retrouver à l'extérieur du champ de bataille, l'unité peut effectuer un déplacement partiel à la place, et terminer son déplacement aussi loin que possible sur le gabarit de déplacement. Si l'unité effectue un déplacement partiel de cette façon, elle subit un nombre de blessures égal à sa vitesse maximale.
  - » Pendant que le Chef d'unité se déplace le long d'un gabarit de déplacement, si, à un quelconque moment, son socle se trouve à l'extérieur du champ de bataille, alors son unité est vaincue.
- La position finale d'un déplacement obligatoire peut déporter des unités de soldats.
- Tant qu'elle réalise un déplacement obligatoire, si la vitesse maximale d'une unité est réduite, cette unité est tout de même considérée comme effectuant un déplacement à sa vitesse maximale.
- Lorsqu'une unité effectue un déplacement obligatoire, les socles des figurines de l'unité peuvent partiellement dépasser d'une surface, tant que chaque figurine est stable et n'est pas en déséquilibre. S'il n'y a pas d'espace pour placer le socle d'un Chef d'unité sur la surface sur laquelle l'unité se déplace, ou si le socle d'une figurine ne peut pas être placé de façon valide tout en conservant la cohésion, cette unité ne peut pas terminer le déplacement obligatoire.
- Pendant un déplacement obligatoire, si le Chef d'unité est censé terminer son déplacement sur un élément de terrain qu'il devrait ignorer grâce au mot-clé **SPEEDER X** ou au fait que l'unité soit de type véhicule à répulseurs, il peut reculer le long du gabarit de déplacement d'une distance inférieure ou égale à la moitié de la longueur de son socle, de façon à ce que son socle puisse être placé de façon valide sur le champ de bataille ou l'élément de terrain. Il ne peut pas le faire si l'élément de terrain n'est pas ignoré grâce au mot-clé **SPEEDER X** ou au fait que l'unité soit de type véhicule à répulseurs et que cela empêcherait l'unité de terminer le déplacement obligatoire.
  - » Le socle d'un Chef d'unité peut uniquement reculer le long du gabarit de déplacement, et ne peut pas aller au-delà de l'extrémité du gabarit de déplacement.
  - » Une figurine de Chef d'unité ne peut pas reculer de plus de la moitié du diamètre de son socle.
  - » Un Chef d'unité doit toujours se déplacer aussi loin que possible le long du gabarit de déplacement, il ne peut reculer que si cela permet à son socle d'être placé de façon valide et stable sur le champ de bataille ou un élément de terrain.
  - » Si le Chef d'unité ne peut toujours pas être placé de façon valide sur le champ de bataille, il se déplace aussi loin que possible le long du gabarit de déplacement et subit un nombre de dégâts égal à sa vitesse car il n'a pas réussi à terminer son déplacement obligatoire.
- Si une unité possède à la fois le mot-clé **IA : DÉPLACEMENT** et un effet qui nécessite qu'elle effectue un déplacement obligatoire, le déplacement obligatoire **ne** remplit **pas** le prérequis de **IA : DÉPLACEMENT**.

**Thèmes associés :** Activer des unités, Déporter, Déplacement, Sortir du champ de bataille, Speeder X (Mot-clé d'unité)

## DÉPLACEMENT VERTICAL

Voir « Déplacements verticaux », p. 10 et « Grimper et escalader », p. 48.

## DÉPLOIEMENT

Avant que la partie commence, les joueurs déploient leurs unités, une par une, sur le champ de bataille.

- Chaque champ de bataille comprend des zones de déploiement rouges et bleues correspondant aux couleurs des joueurs, indiquées sur la carte Déploiement sélectionnée pendant la mise en place.
- Les dimensions de chaque zone de déploiement sont indiquées sous la forme de portées sur la carte Déploiement. Avant de déployer ses unités, chaque joueur doit mesurer ses zones de déploiement en utilisant la règle des portées et marquer les coins de ces zones de déploiement en utilisant les marqueurs Déploiement.
- Le joueur bleu, déterminé pendant la mise en place, choisit et déploie l'une de ses unités. Ensuite, le joueur rouge choisit et déploie l'une de ses unités. Les joueurs déploient ainsi leurs unités chacun leur tour jusqu'à ce qu'ils les aient toutes déployées.
  - » Si un joueur a plus d'unités que son adversaire, après que ce dernier a déployé sa dernière unité, le joueur qui a encore des unités continue de les déployer, les unes après les autres jusqu'à ce qu'il les ait toutes placées sur le champ de bataille.
  - » Si la carte Condition « Renforts rapides » a été sélectionnée pendant la mise en place, chaque joueur mettra de côté jusqu'à deux unités qu'il déploiera plus tard au cours de la partie.
- Pour déployer une unité, un joueur choisit une de ses unités et place chaque figurine de cette unité dans l'une des zones de déploiement qui correspondent à sa couleur.
  - » Les figurines dotées d'un socle circulaire doivent se trouver complètement à l'intérieur de la zone de déploiement : le socle ne peut pas dépasser la ligne de délimitation imaginaire formée par les marqueurs Déploiement et les bords du champ de bataille.

» Les figurines dotées d'un socle oblong (comme le Tank d'assaut « Occupant » TX-225 GAVw) peuvent dépasser la limite de la zone de déploiement d'un joueur tant que son socle touche le bord du champ de bataille (à l'intérieur de cette zone de déploiement) et qu'au moins la moitié du socle se trouve à l'intérieur de la zone de déploiement.

» Chaque figurine d'une unité doit être placée en cohésion avec son Chef d'unité.

» Lors de la mise en place, les unités ne peuvent pas être placées au contact (ou déplacées au contact) de figurines ennemies.

**Thèmes associés :** Champ de bataille, Définir le champ de bataille

# DÉPORTER

Lorsqu'un véhicule terrestre ou soldat créature se déplace au travers de figurines de soldats, il les déporte.

- Lorsque la figurine d'un véhicule terrestre ou soldat créature se déplace le long de la trajectoire déterminée par un gabarit de déplacement, si son socle devait chevaucher une ou plusieurs figurines de soldat, ces dernières sont déportées.
- Lorsque suite à un déplacement **obligatoire**, la position finale d'une figurine de véhicule à répulseurs devrait chevaucher une ou plusieurs figurines de soldats, ces dernières sont déportées.
- Les unités de soldats qui sont engagées ne peuvent pas être déportées, les véhicules terrestres ou soldat créature ne peuvent donc pas se déplacer au travers de ces dernières. Les véhicules à répulseurs et les autres unités de soldats peuvent se déplacer au travers de soldats engagés.
  - » Les soldats créatures/en position ne peuvent pas être déportés. Aussi, les véhicules terrestres et autres soldats créatures ne peuvent pas passer au travers de soldats créatures/en position.
  - » Tant qu'ils sont en train de se replier, les soldats créatures peuvent déporter des figurines de soldat non créature, non en position avec lesquelles ils sont engagés.
- Pour déporter une unité, les joueurs effectuent les étapes suivantes :

1. **Mettre de côté les figurines :** toute figurine déportée est placée sur le côté du champ de bataille sans déplacer d'autres figurines ou objets du champ de bataille. Si un Chef d'unité est déporté, un joueur doit marquer sa position initiale en se servant d'un pion inutilisé.
2. **Déplacer :** la figurine qui a déporté les figurines de soldats continue son déplacement normalement et n'est pas gênée par les figurines qu'elle a déportées.
3. **Placer les unités :** le joueur qui n'a pas déplacé cette unité prend toutes les figurines déportées (alliées et ennemies) et les replace sur le champ de bataille.
   - » Chaque figurine doit être placée en cohésion avec son Chef d'unité.
   - » Si un Chef d'unité a été déporté, il doit être placé à vitesse 1 de sa position initiale. Après que le Chef a été placé, toute figurine de cette unité qui n'est pas en cohésion est placée en cohésion ; cela peut provoquer le déplacement d'une figurine qui n'a pas été déportée.
   - » Lors du placement d'une figurine déportée, elle ne peut pas être placée au contact d'une figurine ennemie.
   - » Lors du placement d'une figurine déportée, elle doit rester à la hauteur initiale à laquelle elle se trouvait, si possible.
4. **Gagner un pion Suppression :** chaque unité dont une ou plusieurs figurines ont été déportées reçoit un pion Suppression.
   - » Une unité ne peut pas recevoir plus d'un pion Suppression par activation lorsqu'elle est déportée, même si elle est déportée plusieurs fois au cours de cette activation.

**Thèmes associés :** Chef d'unité, Cohésion, Déplacement, Déplacement obligatoire, Engagé, Speeder X (Mot-clé d'unité), Soldat, Suppression, Véhicules

# DÉRAPER

Déraper est un type de déplacement unique réservé aux unités dotées du mot-clé **SUSTENTATION** et dont le socle possède des encoches latérales. Un dérapage est un déplacement latéral lors duquel l'unité garde généralement la même orientation.

- Pour effectuer un dérapage, placez l'extrémité d'un gabarit de déplacement dans l'une des encoches latérales du socle de l'unité. Maintenez le gabarit de déplacement en place sur le champ de bataille, soulevez l'unité et placez l'encoche latérale **opposée** dans l'extrémité **opposée** du gabarit de déplacement.
- Tant que vous effectuez un dérapage, la figurine se déplace le long de la trajectoire créée par le gabarit de déplacement et son socle ne doit pas chevaucher de terrain ou d'unités au travers desquelles elle ne peut pas se déplacer.
  - » Une figurine peut arrêter de se déplacer n'importe où le long de la trajectoire du gabarit de déplacement pour effectuer un déplacement partiel.
- Un joueur peut plier l'articulation du gabarit de déplacement pendant qu'il effectue un dérapage.
- Une unité réduit sa vitesse de 1, jusqu'à un minimum de 1, pendant qu'elle effectue un dérapage.
  - » Déraper à travers un terrain difficile peut faire que la vitesse soit réduite de 2, jusqu'à un minimum de 1.
  - » Déraper en ayant un ou plusieurs pions Immobilisation peut amener la vitesse d'une unité à zéro.
- Déraper est un déplacement. Il ne s'agit ni d'un déplacement normal ni d'un déplacement à vitesse X.
- Tant qu'elle effectue un dérapage, une figurine de véhicule à répulseurs peut se déplacer sur ou par-dessus un élément de terrain dont la hauteur est inférieure ou égale à la hauteur de la figurine du Chef d'unité.
- Seules les unités dotées à la fois du mot-clé **SUSTENTATION** et d'encoches latérales sur le socle peuvent déraper.
  - » Une unité dotée du mot-clé **SUSTENTATION** mais ne disposant pas d'encoches latérales ne peut pas déraper.

**Thèmes associés :** Déplacement, Encoche, Pions Immobilisation, Sustentation : terrestre/aérienne X (Mot-clé d'unité)

# DÉS

Les dés servent à résoudre les attaques, retirer de la suppression, déterminer les dégâts d'un véhicule et déterminer les dégâts subis par des soldats qui grimpent ou escaladent.

- On distingue deux types de dés : les dés d'attaque et les dés de défense. Les résultats obtenus sur ces dés sont les suivants :
  - » ✸ : Touche
  - » ✲ : Critique
  - » ⚡ : Adrénaline d'attaque
  - » ⚡ : Adrénaline de défense
  - » ▼ : Blocage
  - » Vierge
- Les dés d'attaque sont de trois couleurs : rouge, blanc et noir. Chaque dé d'attaque est représenté sur les cartes par les icônes suivantes :
  - » Dé d'attaque rouge
  - » Dé d'attaque blanc
  - » Dé d'attaque noir



- Les dés de défense sont de deux couleurs : rouge et blanc. Chaque dé de défense est représenté sur les cartes Unité par les icônes suivantes :
  - » Dé de défense rouge
  - » Dé de défense blanc



**Thèmes associés :** Attaque, Endommagé, Phase d'Activation, Suppression

# DÉSACCORD

Voir « En cas de désaccord » à la page 4.

# DÉTACHEMENT : NOM/TYPE D'UNITÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **DÉTACHEMENT** est soumise à un certain nombre de restrictions pendant la création d'armée et la mise en place.

- Pendant la création d'armée, une unité dotée du mot-clé **DÉTACHEMENT** ne peut être incluse dans l'armée d'un joueur que si une unité ayant le nom ou le type spécifié par le mot-clé **DÉTACHEMENT** est également incluse dans cette armée.
  - » Chaque unité dotée du mot-clé **DÉTACHEMENT** nécessite la présence d'une unité **correspondante**, ayant le nom ou le type spécifié, afin d'être incluse dans une armée.

  *Par exemple, un joueur souhaite ajouter un Soldat avec Mortier DF-90 à son armée. Comme le Soldat avec Mortier DF-90 est doté du mot-clé* **DÉTACHEMENT** *:* ***SHORETROOPER****, le joueur doit d'abord ajouter une unité de* ***Shoretroopers*** *à son armée. Le joueur s'exécute, et l'armée contient désormais une unité de Shoretroopers et une unité de Soldat avec Mortier DF-90. Le joueur souhaite ensuite ajouter une seconde unité de Soldat avec Mortier DF-90 à son armée, il doit donc sélectionner une seconde unité de Shoretroopers à inclure dans son armée.*
- Pendant l'étape « Déployer les unités » de la mise en place, une unité dotée du mot-clé **DÉTACHEMENT** doit être placée à vitesse 1 et intégralement à hauteur 1 du Chef d'une unité alliée ayant le nom ou type spécifié par le mot-clé **DÉTACHEMENT**.
  - » Lorsque vous déployez plusieurs unités portant le même mot-clé **DÉTACHEMENT**, chaque unité doit être déployée à vitesse 1 et intégralement à hauteur 1 d'un Chef d'unité allié **différent**. Une fois qu'une unité a été utilisée pour remplir les conditions de déploiement d'une unité alliée dotée du mot-clé **DÉTACHEMENT**, elle ne peut plus être utilisée pour une autre unité alliée portant le même mot-clé **DÉTACHEMENT**.
  - » Lorsqu'une unité se déploie en utilisant le mot-clé **DÉTACHEMENT**, il n'est pas obligatoire de la déployer dans sa zone de déploiement.
  - » Si une unité dotée du mot-clé **DÉTACHEMENT** ne peut pas être déployée en suivant les règles du **DÉTACHEMENT**, elle est déployée normalement dans la zone de déploiement du joueur. Néanmoins, si un joueur possède une unité ayant le nom ou type spécifié par le mot-clé **DÉTACHEMENT** qui n'a pas encore été déployée, cette unité doit être déployée avant de déployer l'unité dotée du mot-clé **DÉTACHEMENT**, afin que cette dernière puisse être déployée en respectant les règles du **DÉTACHEMENT**.
  - » Cette restriction ne s'applique que pendant l'étape « Déployer les unités ». Si un effet de jeu (comme la carte Bataille « Renforts Rapides ») permet le placement d'une unité en dehors de cette étape, le joueur ne suit pas les règles du mot-clé **DÉTACHEMENT**.

**Thèmes associés :** Capacités, Cohésion, Création d'armée, Déploiement, Mise en place

# DÉTERMINER LE TERRAIN

Pendant la mise en place, il est impératif de déterminer quels seront les effets de chaque élément de terrain au cours de la partie. Les joueurs doivent discuter rapidement de chaque élément de terrain sur le champ de bataille, et trouver un point d'accord sur son type de couvert et ses autres caractéristiques.

- Le couvert apporté par l'élément de terrain à une unité dépend généralement de la taille de cet élément de terrain par rapport aux figurines de cette unité. En règle générale, un élément de terrain qui bloque la ligne de vue sur au moins la moitié d'une figurine lui apporte un couvert, alors qu'un élément de terrain qui bloque moins de la moitié de la ligne de vue sur une figurine ne lui en apporte pas. Les unités de soldats bénéficieront ainsi souvent d'un couvert, alors que les véhicules en bénéficieront rarement.
  - » C'est pendant la mise en place, qu'on détermine si un élément de terrain apporte un couvert ou non, et quelles unités en bénéficient.
- Un terrain n'apporte aucun couvert ou apporte un couvert soit léger soit lourd, en fonction de ses caractéristiques. Un élément de terrain qui bloque complètement la ligne de vue apporte toujours un couvert lourd.
  - » Le niveau de couvert qu'un élément de terrain apporte, et à quels types d'unités, doit être déterminé pendant la mise en place.

- Consultez la section « Types de Terrain » à la page 8, pour déterminer les effets du terrain.
- Une fois que le type de couvert qu'un élément de terrain apportera est déterminé, cet élément de terrain apporte ce couvert aux unités concernées quel que soit le degré de blocage de ces unités par l'élément de terrain.
  - » La vérification du blocage de la moitié, ou plus ou moins de la moitié, d'une figurine par un élément de terrain n'a lieu que pendant la mise en place afin de déterminer si cet élément de terrain apportera un couvert au cours de la partie.

**Thèmes associés :** Capacités, Couvert, Ligne de vue, Mise en place

## DÉTRUIT

Voir « Résistance », p. 70, « Armes », p. 16.

## DISCIPLINÉ X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **DISCIPLINÉ X** reçoit un ordre, elle peut retirer jusqu'à X pions Suppression.

**Thèmes associés :** Capacités, Donner des ordres, Suppression

## DISCRET (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Certaines unités ne semblent pas faire le poids au cœur de la bataille, et sont ainsi souvent ignorées par les forces ennemies. Tant qu'une unité dotée du mot-clé **DISCRET** possède au moins un pion Suppression, quand une unité ennemie effectue une attaque, elle doit cibler une autre unité, si possible.

• Quand une unité dotée du mot-clé **DISCRET** se rallie, elle peut choisir de ne retirer aucun pion Suppression.

  - » Cette unité retire toujours normalement 1 pion Suppression pendant la Phase Finale.

**Thèmes associés :** Attaque, Capacité, Suppression

## DISPERSION (MOT-CLÉ D'ARME)

Le mot-clé **DISPERSION** permet à une unité attaquante de désorganiser les forces du défenseur. Après qu'une unité a effectué une attaque en utilisant une arme dotée du mot-clé **DISPERSION** contre une unité de soldats dont les figurines sont fixées sur des petits socles, elle peut déplacer toute figurine non-Chef de l'unité en défense, en respectant les règles de cohésion, comme si le Chef de l'unité en défense venait d'effectuer un déplacement normal.

**Thèmes associés :** Attaque, Capacités, Cohésion

## DISTRAIRE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **DISTRAIRE** peut détourner l'attention des adversaires ou les induire en erreur. En tant qu'action de carte gratuite, une unité dotée du mot-clé **DISTRAIRE** peut choisir une unité de soldats ennemie à portée 1–2 et en ligne de vue : jusqu'à la fin de ce round, lorsque l'unité ennemie choisie effectue une attaque, elle doit attaquer l'unité qui a utilisé la capacité **DISTRAIRE**, si possible.

- Quand une unité utilise la capacité **DISTRAIRE**, elle perd le mot-clé **DISCRET** jusqu'à la fin de round, si possible.
- Tant qu'elle attaque, chaque figurine de l'unité ennemie doit ajouter une arme éligible à la réserve d'attaque qui cible l'unité ayant utilisé la capacité **DISTRAIRE**, si possible.
  - » Une unité, ou une figurine, ne peut pas « choisir » une arme qui n'est pas éligible pour l'ajouter à cette réserve de dés si elle peut ajouter une arme différente qui, elle, est éligible.
  - » L'unité attaquante ne peut former une seconde réserve de dés que si, après la création de la première réserve de dés avec des armes éligibles, il reste encore des armes pouvant être utilisées par des figurines de l'unité qui n'étaient pas éligibles pour un ajout à la première réserve d'attaque.

**Thèmes associés :** Attaque, Discret (Mot-clé d'unité), Ligne de vue

## DIVULGATION (MOT-CLÉ DE COMMANDEMENT)

Certaines cartes Commandement disposent du mot-clé **DIVULGATION**. Ces cartes peuvent être révélées au début de la phase ou de l'étape indiquée après le mot-clé **DIVULGATION**.

Si une carte est divulguée de cette façon, résolvez le texte qui suit le mot-clé **DIVULGATION**.

- Une carte qui est révélée de cette façon n'est pas jouée, et elle est remise dans la main de Commandement de ce joueur à la fin de l'étape pendant laquelle elle a été divulguée.
- Si les deux joueurs possèdent des cartes Commandement dont le mot-clé **DIVULGATION** indique le même moment de révélation, le joueur bleu a l'opportunité de révéler sa carte Commandement le premier. S'il décline cette opportunité, la carte ne peut plus être divulguée.
- Les cartes Commandement qui contiennent le mot-clé **DIVULGATION** sont divisées par une ligne horizontale. Cette ligne sert à séparer visuellement l'effet du mot-clé **DIVULGATION** de l'effet normal de la carte Commandement.

**Thèmes associés :** Cartes Commandement

## DONNER DES ORDRES

Pendant la Phase de Commandement, lorsque c'est au tour d'un joueur de résoudre la carte Commandement qu'il a révélée, il nomme l'un de ses Commandants qui se trouve sur le champ de bataille. Ce Commandant donne des ordres au nombre et au type d'unité indiqués par la carte Commandement révélée.

- Une unité doit remplir les critères suivants pour recevoir un ordre :
  - » L'unité doit être d'un type indiqué par la carte Commandement révélée par le joueur.
  - » L'unité doit être à portée 1–3 du Commandant nommé par le joueur.

» L'unité ne doit pas avoir déjà reçu d'ordre pendant le round en cours.

- Lorsqu'une unité reçoit un ordre, le joueur place un pion Ordre qui correspond à la faction et au rang de cette unité à côté d'elle sur le champ de bataille ; le joueur place le pion Ordre de sorte que le rang soit face visible.
- Lorsqu'il joue une carte Commandement d'Agent, le joueur ne nomme pas un Commandant : il nomme l'Agent à la place, et c'est cet Agent qui donne des ordres.
- Si un joueur ne dispose pas d'un Commandant ou Agent sur le champ de bataille, ce joueur ne peut pas jouer de carte Commandement pendant la Phase de Commandement.
- Les ordres sont donnés un par un, dans l'ordre choisi par le joueur qui contrôle l'unité qui donne les ordres. Tous les effets de jeu qui se déclenchent quand ou après qu'un ordre a été donné sont résolus un par un, quand ou après que cet ordre a été donné, et avant que tout autre ordre soit donné.
- Pendant la Phase de Commandement, une unité ne peut recevoir un ordre qu'une seule fois, même si un effet de jeu retire cet ordre ou l'assigne à une autre unité à la place.

**Thèmes associés :** Cartes Commandement, Commandant, Phase de Commandement, Pions Ordre, Porté, Rang

## DUELLISTE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Grâce à leurs talents en arts martiaux, les unités dotées du mot-clé **DUELLISTE** peuvent améliorer leurs compétences en combat au cors-à-corps.

- Tant qu'une unité dotée du mot-clé **DUELLISTE** effectue une attaque au corps-à-corps, si elle dépense au moins 1 pion Viser pendant l'étape « Lancer les dés d'attaque », la réserve d'attaque gagne le mot-clé **PERFORANT 1**.
- Tant qu'une unité dotée du mot-clé **DUELLISTE** défend contre une attaque au corps-à-corps, si elle dépense au moins 1 pion Esquive pendant l'étape « Appliquer les esquives et couverts », elle gagne le mot-clé **IMMUNITÉ : PERFORANT**.
- L'unité dotée du mot-clé **DUELLISTE** gagne ces effets en plus des effets normaux des pions Viser ou Esquive dépensés.

**Thèmes associés :** Attaquer, Esquive, Viser

## ÉCLAIREUR X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité dotée du mot-clé **ÉCLAIREUR X** s'est déployée, elle peut effectuer un déplacement standard, jusqu'à la vitesse X.

- Ce déplacement peut être complet ou partiel.
- Une unité peut effectuer ce déplacement quelle que soit sa vitesse maximale.
  - » Une unité dotée du mot-clé **ÉCLAIREUR X** et ayant une vitesse maximale de 0 peut tout de même effectuer un déplacement à vitesse X quand elle se déploie.
- Le mot-clé **ÉCLAIREUR X** peut se cumuler. Ainsi, lorsqu'une unité dotée du mot-clé **ÉCLAIREUR 2** gagne **ÉCLAIREUR 1**, elle est considérée comme ayant **ÉCLAIREUR 3**.
  - » La valeur « X » du mot-clé **ÉCLAIREUR X** ne peut pas dépasser « 3 ». Si une unité devait être dotée du mot-clé **ÉCLAIREUR X** et dépasser **ÉCLAIREUR 3**, elle est considérée comme ayant **ÉCLAIREUR 3** à la place.
- Une unité dotée du mot-clé **STATIONNAIRE** ne peut pas effectuer de déplacement normal, même si elle est dotée du mot-clé **ÉCLAIREUR X**.
- Les effets du terrain difficile sont ignorés pendant ce déplacement.
- Un déplacement effectué avec le mot-clé **ÉCLAIREUR X** est un déplacement, mais il ne s'agit pas d'une action Se Déplacer.
- Le mot-clé **ÉCLAIREUR X** n'est utilisé qu'après qu'une unité a été déployée. Si une unité est placée sur le champ de bataille par un effet de jeu, telle que la carte Condition Renforts Rapides, le mot-clé **ÉCLAIREUR X** ne s'applique pas.

**Thème associé :** Déplacement, Déploiement

## EFFET DE JEU

Le terme « effet de jeu » renvoie à toute application ou déclenchement, au cours d'une partie, d'une règle du jeu, d'un effet de carte Bataille, d'un effet de carte Commandement, d'une capacité d'unité, d'un mot-clé d'arme ou d'un texte de carte. Tout ce qui se produit dans le cadre des règles du jeu et tout ce qui résulte d'un texte de carte est un effet de jeu.

- Par exemple, les discussions entre les joueurs, ou encore les structures des tournois (si vous vous en servez) ne sont pas des effets de jeu.

**Thèmes associés :** Capacités, Mots-clés

## EMBARQUEMENT ET DÉBARQUEMENT

L'embarquement et le débarquement sont deux types de déplacements qui permettent à une unité d'entrer ou de sortir d'un véhicule doté du mot-clé **TRANSPORT X** ou **TRANSPORT LÉGER X**.

Pour embarquer à bord d'un transport doté du mot-clé **TRANSPORT X : OUVERT**, l'unité utilise 1 action pour effectuer un déplacement à vitesse 1 qui place son Chef d'unité au contact d'un véhicule allié qui peut transporter ce type d'unité.

Pour embarquer à bord d'un transport doté du mot-clé **TRANSPORT X : FERMÉ**, l'unité dépense toute son activation pour effectuer un déplacement à vitesse 1 qui place son Chef d'unité au contact d'un véhicule allié qui peut transporter ce type d'unité.

Ensuite, l'unité est retirée du champ de bataille et deux pions Identification d'Unité sont placés, l'un près du socle du véhicule et l'autre près de l'unité, afin d'indiquer que l'unité est transportée par ce véhicule, et que son activation prend fin.

Pour débarquer, une unité qui est transportée utilise 1 action pour placer son Chef d'unité au contact du véhicule, puis elle effectue un déplacement à vitesse 1.

- Lorsqu'une unité embarque, tout pion possédé par l'unité est sorti du champ de bataille avec l'unité. Cette unité possède toujours ces pions.
- Lorsqu'une unité débarque, les pions qui ont été sortis du champ de bataille avec l'unité sont replacés sur le champ de bataille, à côté de cette dernière. Cette unité possède toujours ces pions.

- Lorsqu'une unité débarque, si le véhicule qui transporte l'unité a effectué plus d'un déplacement normal ou recul pendant le round en cours, le débarquement utilise l'activation entière de cette unité, qui ne peut effectuer ni actions supplémentaires ni actions gratuites.
- Une unité qui débarque ne peut pas être placée au contact d'une unité ennemie.
  - » Un Chef d'unité ne peut pas être placé au contact d'une unité ennemie lorsqu'il commence un déplacement de débarquement.
  - » Tant qu'elle effectue le déplacement à vitesse 1, une unité ne peut pas se déplacer au contact d'une unité ennemie.
- Toute capacité qui se déclenche après qu'une unité a effectué un déplacement est déclenchée après qu'une unité a embarqué ou débarqué, si possible.
- Toute capacité qui se déclenche après qu'une unité a effectué une action Se Déplacer est déclenchée après qu'une unité a effectué une action Se Déplacer pour embarquer ou débarquer, si possible.
- Une unité ne peut pas à la fois embarquer et débarquer pendant la même activation.
- Les unités ayant une vitesse maximale de 0 ne peuvent ni embarquer ni débarquer.
- Les unités dotées du mot-clé **STATIONNAIRE** ne peuvent ni embarquer ni débarquer.
- Une unité qui possède un pion Objectif revendiqué ne peut ni embarquer ni débarquer.
- Embarquer et débarquer ne sont pas des déplacements normaux.
- Si un effet de jeu permet à une unité d'effectuer un déplacement à vitesse X, ou l'y force, elle ne peut pas utiliser ce déplacement pour embarquer ou débarquer.
- Une unité transportée peut utiliser son pion En attente pour débarquer.

**Thèmes associés :** Déplacement, Transporté, Transport Léger X : ouvert/fermé (Mot-clé d'unité), Transport X : ouvert/fermé (Mot-clé d'unité)

## ENCOCHE

Certaines unités, en particulier les véhicules, présentent des encoches à l'avant et à l'arrière de leurs socles.

- Lorsqu'une figurine dotée d'un socle avec encoche effectue un déplacement, le joueur place le gabarit de déplacement dans l'encoche avant ou arrière de son socle.
  - » Lors d'un déplacement normal, le joueur place l'extrémité du gabarit de déplacement dans l'encoche avant du socle de la figurine. À la fin d'un déplacement complet, il place l'autre extrémité du gabarit de déplacement dans l'encoche arrière du socle de la figurine.
  - » Lorsqu'une figurine recule, le joueur place l'extrémité du gabarit de déplacement dans l'encoche arrière du socle de la figurine. À la fin d'un recul complet, il place l'autre extrémité du gabarit de déplacement dans l'encoche avant du socle de la figurine.
- Lorsqu'une figurine dotée d'un socle avec encoche est placée en cohésion, son socle doit être orienté exactement dans la même direction que le socle du Chef d'unité.
- Lorsqu'une figurine dotée d'un socle avec encoche grimpe ou escalade, son socle doit être orienté exactement dans la même direction qu'il avait avant d'avoir grimpé ou escaladé.
- L'évidement créé par l'encoche dans le socle d'une figurine doit être considéré par les autres figurines comme faisant partie du socle de cette figurine. Ainsi, il n'est pas possible de placer le socle d'une figurine dans les encoches du socle d'une autre figurine.

**Thèmes associés** : Arcs de Tir, Cohésion, Déplacement, Reculer, Socles, Véhicules

## ENCOMBRANT (MOT-CLÉ D'ARME)

Une unité dont l'arme est dotée du mot-clé **ENCOMBRANT** ne peut pas à la fois se déplacer et attaquer en utilisant cette arme au cours de la même activation, sauf si le déplacement est un pivot.

- Si une unité effectue une attaque avec une arme dotée du mot-clé **ENCOMBRANT** pendant son activation, elle ne peut pas réaliser un déplacement pendant cette activation , sauf s'il s'agit de pivoter.
- Si une unité réalise un déplacement pendant son activation, sauf s'il s'agit de pivoter, elle ne peut pas effectuer une attaque avec une arme dotée du mot-clé **ENCOMBRANT** pendant cette activation.
- Une unité peut utiliser une arme dotée du mot-clé **ENCOMBRANT** pendant une attaque déclenchée en dépensant un pion En attente, même si cette unité s'est déjà déplacée pendant son activation lors de ce round.

**Thèmes associés :** Attaque, Déplacement, Armes

## ENDOMMAGÉ

Une unité de véhicules peut être endommagée lorsqu'elle a un nombre de pions Blessure supérieur ou égale à sa valeur de résistance.



Pion Endommagé

- Lorsqu'une unité de véhicules est endommagée, elle reçoit un pion Endommagé. Le pion est placé sur le champ de bataille à côté du Chef d'unité et reste associé à l'unité lorsqu'elle se déplace sur le champ de bataille.
- Lorsqu'un joueur active une unité endommagée, avant qu'elle effectue une action, il lance un dé de défense blanc. S'il obtient un résultat Vierge, ce véhicule effectue une action de moins pendant son activation.
  - » Une unité qui perd une action de cette façon peut toujours effectuer n'importe quel nombre d'actions gratuites.
- Les pions Endommagé sont l'un des trois types de pions Dégât de véhicule.

**Thèmes associés :** Action, Activer des unités, Attaque, Blessures, Dés, Résistance, Véhicules

# ENGAGÉ

Tant qu'une unité de soldats se trouve au corps-à-corps avec une autre unité de soldats, ces unités sont engagées. Une unité qui est engagée ne peut pas effectuer de déplacements, ne peut pas être déportée, ne peut pas effectuer d'attaques à distance et ne peut pas être ciblée par les attaques à distance, sauf par des armes à effet de zone.

- Les unités de soldats ne peuvent être engagées qu'avec d'autres unités de soldats. Les unités de soldats ne peuvent pas être engagées avec des véhicules et les véhicules ne peuvent pas être engagés avec d'autres véhicules, même si ces deux unités se trouvent au corps-à-corps.
- Si une unité de soldats est engagée, elle peut quitter ce corps-à-corps en se repliant pendant son activation. Pour des règles supplémentaires, voir « Se Replier ».

**Thèmes associés :** Attaque, Contact (Socle), Corps-à-corps, Déporter, Incliner, Se Replier, Soldat

# ENNEMI

Toutes les unités contrôlées par l'adversaire d'un joueur sont des unités ennemies pour ce joueur.

**Thèmes associés :** Allié, Unité

# ENRAGÉ X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **ENRAGÉ X** possède un nombre de pions Blessure supérieur ou égal à X, considérez la valeur de courage de cette unité comme « - » et cette unité gagne le mot-clé **CHARGE**.

- Si une unité dotée du mot-clé **ENRAGÉ X** possède un nombre de pions Blessure supérieur ou égal à X, mais que d'autres effets de jeu lui retirent des pions Blessure et qu'elle en a par la suite moins de X, elle ne bénéficie plus du mot-clé **ENRAGÉ X**.
- Tant que la valeur de courage d'une unité est considérée comme « - », elle ne peut pas gagner de pions Suppression. Retirez tous les pions Suppression qu'elle possédait avant que sa valeur de courage soit considérée comme « - ».

**Thèmes associés :** Blessures, Capacités, Courage, Suppression

# ENTOURAGE : NOM DE L'UNITÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Le mot-clé **ENTOURAGE** indique qu'une unité est souvent accompagnée ou protégée par une autre unité spécifique. Le mot-clé **ENTOURAGE** précise spécifiquement le nom de cette autre unité. Lorsque vous créez une armée, si un joueur inclut une unité dotée du mot-clé **ENTOURAGE**, il peut ignorer le rang (mais pas la valeur en points) d'une unité qui porte le nom spécifié par le mot-clé **ENTOURAGE**. Ignorer le rang d'une unité signifie que son rang ne compte pas dans les restrictions de rang appliquées lors de la création d'une armée. Une armée peut ainsi comporter plus d'unités d'un rang spécifique que ce qui est normalement autorisé lors de la création d'une armée ; grâce au mot-clé **ENTOURAGE**, une telle armée remplit toujours les conditions de création d'une armée de ce type.

À chaque Phase de Commandement, pendant l'étape « Donner des ordres », une unité dotée du mot-clé **ENTOURAGE** peut donner un ordre à une unité alliée à portée 1-2 qui porte le nom spécifié par le mot-clé **ENTOURAGE**.

- Les ordres donnés grâce au mot-clé **ENTOURAGE** sont considérés comme donnés par l'unité dotée du mot-clé **ENTOURAGE**.
- Les effets de jeu qui se déclenchent quand une unité reçoit un ordre, tels que ceux des cartes Commandement, se déclenchent quand une unité reçoit un ordre grâce au mot-clé **ENTOURAGE**.
- Les effets de jeu qui modifient la portée à laquelle une unité donne des ordres ou en reçoit (par exemple avec des cartes Amélioration), peuvent affecter la portée du mot-clé **ENTOURAGE**.
- Lorsqu'un ordre est donné grâce au mot-clé **ENTOURAGE**, l'ordre doit être donné à une unité qui porte le nom spécifié par le mot-clé **ENTOURAGE** ; néanmoins, d'autres effets de jeu qui se déclenchent quand une unité reçoit un ordre peuvent avoir pour conséquence que l'ordre soit donné à une unité différente à la place.

**Thèmes associés :** Capacités, Cartes Commandement, Donner des Ordres, Phase de Commandement, Voir « Création d'armée » à la page 5

# ÉPUISER

Les joueurs doivent épuiser certaines cartes Amélioration pour résoudre les capacités de ces cartes. Une fois qu'une carte est épuisée, elle ne peut pas être réutilisée pour le reste de la partie.



Icône Épuiser

- Si une carte affiche une icône Épuiser, le joueur doit épuiser la carte pour utiliser ses capacités.
- Pour épuiser une carte, le joueur la pivote de 180°. Cela indique que la carte est épuisée.
- Les cartes épuisées ne peuvent pas être redressées par des effets de jeu.
- Toutes les cartes Amélioration commencent la partie non épuisées.
- Une carte qui n'affiche pas d'icône Épuiser ne peut pas être épuisée.
- La valeur en points des cartes épuisées qui équipent des unités vaincues compte lors de la détermination de la valeur totale en points des unités vaincues.

**Thèmes associés :** Cartes Amélioration, Épuiser, Paquet Ravitaillement

# ÉQUIPE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Certaines cartes Unité disposent du mot-clé **ÉQUIPE**. Pendant la création d'une armée, lorsqu'un joueur choisit une carte Unité dotée de ce mot-clé, il doit l'équiper des cartes Amélioration indiquées après le mot-clé **ÉQUIPE**.

**Thèmes associés :** Capacités, Voir « Création d'armée », p.5

# ÉQUIPE AVEC ARME LOURDE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **ÉQUIPE AVEC ARME LOURDE** doit s'équiper d'une carte Amélioration d'arme lourde. La figurine avec arme lourde ajoutée à l'unité par cette amélioration est le Chef d'unité.

- Si le Chef d'une unité dotée du mot-clé **ÉQUIPE AVEC ARME LOURDE** est vaincu, remplacez une des figurines restantes par une figurine avec arme lourde d'une carte Amélioration d'arme lourde équipée.

**Thèmes associés :** Cartes Amélioration, Chef d'unité

# ÉQUIPE D'ÉCLAIREURS X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Le mot-clé **ÉQUIPE D'ÉCLAIREURS X** permet à des éclaireurs particulièrement compétents de mener quelques soldats vers une position avancée. Après qu'une unité dotée du mot-clé **ÉQUIPE D'ÉCLAIREURS X** a utilisé le mot-clé **ÉCLAIREUR**, elle peut choisir jusqu'à X unités de soldats alliées à portée 1–2 qui n'ont **pas** effectué de déplacement en utilisant le mot-clé **ÉCLAIREUR X**. Chaque unité choisie peut effectuer un déplacement à une vitesse égale à X, X étant la valeur de **ÉCLAIREUR X** de l'unité dotée du mot-clé **ÉQUIPE D'ÉCLAIREURS X**.

**Thèmes associés :** Capacités, Éclaireur X (Mot-clé d'unité), Mise en place

# ESCORTE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Certaines unités accomplissent des exploits grâce à la présence de leur chef. Au début de la Phase d'Activation, si une unité dotée du mot-clé **ESCORTE** est à portée 1–2 de l'unité ou du type d'unité spécifié par son mot-clé **ESCORTE**, elle gagne soit 1 pion Viser soit 1 pion Esquive.

**Thèmes associés :** Esquive, Viser

# ESQUIVE

Les unités peuvent gagner des pions Esquive qui leur permettent d'annuler des résultats Touche pendant une attaque.



Pion Esquive

- Lorsqu'une unité effectue une action Esquiver, elle gagne un pion Esquive. Le pion est placé sur le champ de bataille à côté du Chef d'unité et reste associé à l'unité lorsqu'elle se déplace sur le champ de bataille.
- Pendant l'étape « Appliquer les esquives et couverts » d'une attaque, une unité peut dépenser un ou plusieurs pions Esquive pour annuler un résultat de Touche (✸) pour chaque pion Esquive dépensé.
- Les pions Esquive ne peuvent pas être dépensés pour annuler les résultats Critique (✸).
- Pour dépenser le pion Esquive d'une unité, le joueur le retire du champ de bataille et le place dans le stock.
- Pendant la Phase Finale, tous les pions Esquive non dépensés d'une unité sont retirés du champ de bataille.
- Lorsqu'une unité dépense un pion Esquive pour déclencher le mot-clé **DÉFLEXION**, cette unité reçoit le bénéfice de ce pion Esquive, en plus des effets de **DÉFLEXION**.
- Les capacités d'unité et d'autres effets peuvent permettre à des unités de gagner des pions Esquive. Lorsqu'un effet indique spécifiquement qu'une unité gagne un pion Esquive, cet effet n'est pas considéré comme effectuer une action Esquiver et ne déclenche donc pas les capacités qui peuvent être utilisées après que l'action Esquiver a été effectuée.
- Pendant l'activation d'une unité, il est possible qu'elle puisse gagner plusieurs pions Esquive ; néanmoins, cette unité ne peut gagner qu'un seul pion Esquive en effectuant une action Esquiver au cours d'une même activation.
- Une unité peut dépenser un pion Esquive même en l'absence de touches à annuler.

**Thèmes associés :** Action, Agile (Mot-clé d'unité), Annuler, Attaque, Déflexion (Mot-clé d'unité), Dés

# EXEMPLAIRE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Certains héros galvanisent leurs troupes en montrant l'exemple. Les unités alliées peuvent dépenser les pions verts d'une unité alliée dotée du mot-clé **EXEMPLAIRE** et se trouvant à portée 1–2 et en ligne de vue.

- Les pions verts sont les pions Viser, Esquive, En attente et Adrénaline.

**Thèmes associés :** Attendre, Esquive, Pions Adrénaline, Viser

# EXPLOSER

Lorsqu'un pion explose, à cause d'une capacité ou d'un autre effet de jeu, effectuez une attaque séparée contre chaque unité (quel que soit le propriétaire de cette unité) vers laquelle le pion a une ligne de vue, en utilisant l'arme à effet de zone, la fenêtre de conversion d'adrénaline et les mots-clés d'arme de la carte associée au pion qui explose.

Après qu'un pion a explosé, retirez-le du champ de bataille.

- Une icône de portée jaune (❶❷❸❹❺) indique qu'une arme est une arme à effet de zone. Lorsqu'un pion Charge ou Condition explose, utilisez l'arme à effet de zone de la carte associée à ce pion.
- Lorsque vous utilisez une arme à effet de zone, effectuez une attaque séparée contre chaque unité qui est en ligne de vue et à la portée indiquée par le chiffre de l'icône de portée, en mesurant à partir du bord du pion qui explose.
- Pour chaque attaque effectuée lorsqu'un pion explose, ce pion est considéré comme l'attaquant.
- Lorsqu'un pion explose, consultez la fenêtre de conversion d'adrénaline correspondant à ce pion, peu importe qu'une unité ait placé ce pion ou utilisé une capacité pour le faire exploser.
- Lorsqu'un pion explose, les unités ne peuvent pas dépenser de pions Viser pour modifier les dés d'attaque, peu importe qu'une unité ait placé ce pion ou utilisé une capacité pour le faire exploser.

- Si un pion est censé exploser après qu'une unité a effectué un déplacement ou n'importe quelle action, ce pion explose avant le déclenchement de n'importe quelle autre capacité ou effet qui se produit après qu'une unité s'est déplacée ou a effectué une action, sauf si une unité veut dépenser un pion En attente, ce qu'elle peut faire avant que le pion n'explose.
- Les attaques à distance effectuées par des armes à effet de zone sont effectuées contre chaque unité à portée et en ligne de vue, même si cette unité est engagée.
- Pour déterminer la ligne de vue à partir d'un pion vers une unité, déterminez à la place la ligne de vue de l'unité vers le pion. Si des figurines de l'unité ont une ligne de vue vers le pion, alors le pion a une ligne de vue vers cette unité et vers ces figurines.
- Lorsqu'un pion explose, s'il y a plusieurs unités en défense, le joueur qui contrôle l'unité qui a utilisé une capacité pour faire exploser le pion choisit l'ordre des attaques effectuées par le pion Charge.
- Lorsqu'un pion explose, s'il y a plusieurs unités en défense, le joueur qui contrôle l'unité qui a fait exploser le pion choisit l'ordre des attaques effectuées par le pion Condition.
- Chaque attaque effectuée lorsqu'un pion explose est une attaque à distance.

**Thèmes associés :** Arme à effet de zone, Armer X : Type de Charge (Mot-clé d'arme), Armes, Attaque, Explosion X : Type de Charge (Mot-clé d'arme), Pions Charge, Réserve d'attaque

# EXPLOSION X : TYPE DE CHARGE (MOT-CLÉ D'ARME)

Après qu'une unité contrôlée par n'importe quel joueur a attaqué, s'est déplacée ou a effectué une action, chaque unité possédant une arme dotée du mot-clé **EXPLOSION X : TYPE DE CHARGE** peut faire exploser jusqu'à X pions Charge alliés du type spécifié. Voir « Exploser », ci-dessus.

- N'importe quel mot-clé d'unité de l'unité qui fait exploser le pion Charge ne s'applique pas à toute attaque effectuée lorsque le pion Charge explose.
- Lorsqu'un pion Charge explose, l'unité qui a fait exploser ce pion ne peut pas dépenser de pions Viser pour relancer les dés d'attaque.
- Lorsqu'un pion Charge explose, l'unité qui fait exploser le pion ne peut ajouter aucune autre arme à la réserve d'attaque.
- Lorsqu'un pion Charge explose, ne consultez pas la fenêtre de conversion d'adrénaline de l'unité qui a fait exploser le pion. Chaque type de charge possède sa propre fenêtre de conversion d'adrénaline sur la même carte que le profil d'attaque associé à ce type de charge.
- Après qu'une unité a attaqué, s'est déplacée ou a effectué une action, un pion Charge peut exploser avant que tout autre capacité ou effet qui se produit après qu'une unité a effectué une action ne soit déclenché, sauf si une unité veut dépenser un pion En attente, ce qu'elle peut faire avant que le pion n'explose.
  - » Si une attaque comprend plusieurs réserves d'attaque, une unité ne peut pas utiliser le mot-clé **EXPLOSION X** avant d'avoir entièrement résolu toutes les réserves d'attaque.
- Si, après qu'une unité a attaqué, s'est déplacée ou a effectué une action, les deux joueurs possèdent des unités dotées du mot-clé **EXPLOSION X : TYPE DE CHARGE** qui pourraient faire exploser des pions Charge, le joueur qui ne contrôle pas l'unité qui vient d'effectuer l'attaque, le déplacement ou l'action peut utiliser le mot-clé **EXPLOSION X : TYPE DE CHARGE** de son unité le premier.
- Une unité peut utiliser la capacité **EXPLOSION X : TYPE DE CHARGE** après qu'une unité a effectué ou dépensé une action de n'importe quelle façon, ou qu'elle a utilisé toute son activation, y compris après qu'une unité s'est repliée ou a effectué un déplacement alors qu'elle était hors d'usage.

**Thèmes associés :** Arme à effet de zone, Armer X : Type de Charge (Mot-clé d'arme), Armes, Attaque, Exploser, Pions Charge, Réserve d'attaque

# FACTIONS

Le jeu est composé de quatre factions : l'Empire Galactique (joueur Impérial), l'Alliance Rebelle (joueur Rebelle), la République Galactique (joueur République) et l'Alliance Séparatiste (joueur Séparatiste).

- Chaque faction est représentée par son icône de faction.

 Empire Galactique

 Alliance Séparatiste

 Alliance Rebelle

 République Galactique

- Toutes les unités d'une armée doivent appartenir à la même faction.
  - » Seules les unités des factions de l'Empire Galactique et de l'Alliance Séparatiste peuvent être équipées de cartes Amélioration portant la restriction « Côté Obscur uniquement ».
  - » Seules les unités des factions de l'Alliance Rebelle et de la République Galactique peuvent être équipées de cartes Amélioration portant la restriction « Côté Lumineux uniquement ».

**Thèmes associés :** Voir « Création d'armée » à la page 5, Cartes Amélioration

# FIABLE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Au début de la Phase d'Activation, une unité dotée du mot-clé **FIABLE X** gagne X pions Adrénaline.

**Thèmes associés :** Phase d'Activation, Pions Adrénaline

# FIGURINE

Chaque sculpture en plastique est une figurine.

- La plupart des figurines de soldats sont fixées à un petit socle rond.

- Les figurines de soldats créatures et en position sont fixées à des socles avec encoches.
- Les figurines de véhicules terrestres sont fixées à des socles avec encoches.
- Les figurines de véhicules à répulseurs sont fixées à des socles avec encoches l'intermédiaire de tiges transparentes en plastique.

**Thèmes associés :** Encoche, Socle, Soldat, Véhicules, Unités

## FIXE : AVANT/ARRIÈRE (MOT-CLÉ D'ARME)

Certaines armes disposent du mot-clé **FIXE : AVANT** ou **FIXE : ARRIÈRE**.

- Pour ajouter une arme dotée du mot-clé **FIXE : AVANT** ou **FIXE : ARRIÈRE** à la réserve d'attaque, l'unité du défenseur doit être à l'intérieur de l'arc de tir spécifié de la figurine attaquante.
- Si une partie du socle d'une figurine se trouve dans un arc de tir, l'unité de cette figurine est à l'intérieur de cet arc de tir.
  - » Si l'attaquant dispose de plusieurs figurines, une figurine de l'attaquant ne peut pas ajouter son arme fixe à la réserve d'attaque, sauf si au moins une figurine du défenseur se trouve dans son arc de tir.

**Thèmes associés :** Arcs de tir, Armes, Attaque, Encoche, Ligne de vue, Socle, Réserve d'attaque, Véhicules

## FUMÉE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **FUMÉE X** peut effectuer l'action de carte **FUMÉE X**. Pour effectuer cette action, l'unité place X pions Fumée **intégralement** à portée 1 et en ligne de vue de son Chef d'unité.

- Un pion Fumée ne peut pas chevaucher des pions Objectif, Condition, Charge et d'autres pions Fumée, et doivent être placés sur une surface plane.

**Thèmes associés :** Attaque, Couvert, Pions Fumée

## GAGNER LA PARTIE

Un joueur gagne la partie soit en vainquant toutes les unités de ses adversaires, soit en ayant gagné le plus de pions Victoire au bout de six rounds de jeu.

- Si toutes les unités d'un joueur sont vaincues, ce joueur est éliminé de la partie et son adversaire l'emporte.
- Si aucun joueur n'est éliminé au bout de six rounds, la partie prend fin et le joueur ayant le plus de pions Victoire gagne la partie.
  - » Si les deux joueurs ont un nombre égal de pions Victoire, le joueur ayant le meilleur score l'emporte. Le score d'un joueur est égal à la valeur totale en points des unités ennemies qui ont été vaincues. Cette valeur en points comprend la valeur en points de l'unité et les valeurs en points des améliorations qui l'équipent. Si l'égalité persiste, le joueur bleu l'emporte.

**Thèmes associés :** Cartes Objectif, Pions Objectif, Pions Victoire

## GARDIEN X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité de soldats alliée à portée 1 et en ligne de vue défend contre une attaque à distance, une unité dotée du mot-clé **GARDIEN X** peut annuler jusqu'à X résultats Touche (✸). Pour chaque résultat Touche (✸) annulé, l'unité dotée du mot-clé **GARDIEN X** lance un dé de défense correspondant à sa valeur de défense. Après avoir converti les résultats Adrénaline de défense (.) en les résultats indiqués sur sa carte Unité, l'unité dotée du mot-clé **GARDIEN X** subit 1 blessure pour chaque résultat vierge.

- Le mot-clé **GARDIEN X** ne peut pas être utilisé pour annuler des résultats Critique (✸).
- Les résultats Touche (✸) sont annulés pendant l'étape « Modifier les dés d'attaque » d'une attaque.
- Une unité qui utilise **GARDIEN X** pour annuler des résultats Touche (✸) n'est pas un défenseur et ne gagne pas de pions Suppression.
- Un défenseur dont tous les résultats Touche (✸) ont été annulés par une unité dotée du mot-clé **GARDIEN X** reste le défenseur, et gagne un pion Suppression normalement.
- Une unité ne peut pas utiliser le mot-clé **GARDIEN X** si le défenseur est aussi doté du mot-clé **GARDIEN X**.
- Le mot-clé **GARDIEN X** ne peut pas être utilisé par une unité qui est transportée, et ne peut pas non plus être utilisé pour empêcher une unité alliée transportée de subir des blessures pendant le transport.
- Le mot-clé **PERFORANT X** peut être utilisé pour annuler les résultats Blocage (▼) de dés de défense lancés par une unité utilisant le mot-clé **GARDIEN X** ; considérez les résultats Blocage (▼) annulés comme des résultats vierges. Après avoir utilisé **PERFORANT X** de cette façon, toute valeur inutilisée de **PERFORANT X** peut toujours être utilisée pour annuler les résultats Blocage (▼) obtenus par le défenseur.

  *Par exemple, une unité dotée du mot-clé* **PERFORANT 3** *attaque une unité ennemie, et une autre unité ennemie utilise* **GARDIEN 2** *pour annuler 2 résultats Touche (✸). Après avoir converti les résultats Adrénaline de défense (✸), l'unité utilisant le mot-clé* **GARDIEN** *a obtenu 2 résultats Blocage (▼). L'unité attaquante utilise* **PERFORANT** *pour annuler les 2 résultats Blocage (▼) et l'unité utilisant* **GARDIEN** *subit 2 blessures. Le défenseur lance alors les dés de défense et l'unité attaquante peut annuler 1 résultat Blocage (▼) obtenu par le défenseur puisqu'il n'a utilisé que 2 points sur les 3 accordés par son mot-clé* **PERFORANT 3**.

- Si plusieurs unités alliées peuvent utiliser le mot-clé **GARDIEN** au cours d'une attaque, le joueur qui contrôle ces unités déclare quelle unité utilise **GARDIEN** et résout sa capacité **GARDIEN** avant de choisir s'il déclare qu'une autre unité utilise **GARDIEN**.

**Thèmes associés :** Annuler, Armes, Attaque, Capacités, Dés, Perforant X (Mot-clé d'arme), Suppression

# GÉNÉRATEUR X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **GÉNÉRATEUR X** est équipée d'un générateur de bouclier auto-alimenté. Pendant la Phase Finale, une unité dotée du mot-clé **GÉNÉRATEUR X** peut retourner jusqu'à X pions Bouclier inactifs afin d'afficher leur côté actif.

**Thèmes associés :** Capacités, Phase Finale, Pions Bouclier

# GRIMPER ET ESCALADER

Grimper et escalader sont des types de déplacement qui permettent à une unité de se déplacer verticalement pour accéder à un élément de terrain surélevé ou passer par-dessus. Pendant qu'elle escalade, une unité peut subir des dégâts.

- Lorsqu'un Chef d'unité de soldats se trouve au contact d'un élément de terrain infranchissable, il peut **GRIMPER**.
  - » Pour grimper, une unité peut effectuer deux actions Se Déplacer pour se déplacer verticalement vers le haut ou vers le bas en toute sécurité d'une distance maximale de 1 hauteur, mais seulement si une surface plane permet de placer le Chef d'unité à la fin de son déplacement et que l'unité peut conserver sa cohésion. À la fin de ce déplacement, le Chef d'unité est placé sur la surface plane au sommet ou à la base de la structure verticale, le plus près possible du bord.
- Si un Chef d'unité de soldats est au contact d'un élément de terrain infranchissable, il peut **ESCALADER**.
  - » Pour escalader, une unité peut effectuer une action Se Déplacer pour se déplacer verticalement vers le haut ou vers le bas d'une distance maximale de 1 hauteur, ou deux actions Se Déplacer pour se déplacer vers le haut ou vers le bas d'une distance maximale de 2 hauteurs, mais seulement si une surface plane permet de placer le Chef d'unité à la fin de son déplacement et que l'unité peut conserver sa cohésion. À la fin de ce déplacement, le Chef d'unité est placé sur la surface plane au sommet ou à la base de la structure verticale, le plus près possible du bord.
  - » Après qu'une unité a escaladé, chaque figurine de l'unité doit lancer un dé de défense blanc si elle s'est déplacée jusqu'à la hauteur 1 et deux dés de défense blancs si elle s'est déplacée jusqu'à la hauteur 2. Pour chaque résultat Blocage (▼) obtenu, l'unité subit une blessure.
    - Ce lancer est effectué après avoir déplacé le Chef d'unité mais avant de placer les autres figurines en cohésion.
    - Ces blessures doivent d'abord être assignées aux figurines autres que le Chef d'unité.
  - » Une unité dotée du mot-clé **GRIMPEUR EXPÉRIMENTÉ** n'a pas besoin de lancer ces dés et ne peut pas subir de dégâts en escaladant.
  - » Les échelles, les escaliers ou les surfaces munies de prises facilitent considérablement les déplacements verticaux. Lorsqu'une unité escalade pour se déplacer vers le haut ou vers le bas sur un tel élément, elle ne lance pas de dés et ne subit pas de blessures. Les joueurs doivent se mettre d'accord et définir clairement ces éléments pendant la mise en place.
- Si le Chef d'une unité de soldats est au contact d'un élément de terrain vertical sans surface plane sur laquelle poser le Chef d'unité, comme une clôture ou un mur peu épais, il peut **ESCALADER** et passer par-dessus cet élément de terrain, pour finir son déplacement de l'autre côté de ce dernier, tant que la hauteur du terrain est inférieure ou égale à 1.
  - » Pour escalader un élément de terrain vertical sans surface plane, une unité peut dépenser deux actions pour se déplacer par-dessus le terrain. À la fin de ce déplacement, le Chef d'unité est placé de l'autre côté de la structure verticale sur une surface plane, le plus près possible de l'élément de terrain.
  - » Après qu'une unité a escaladé de cette façon, lancez deux dés de défense blancs pour chaque figurine de l'unité. Pour chaque résultat Blocage (▼), l'unité subit une blessure.
- Après que le Chef d'unité a grimpé ou escaladé, chaque autre figurine est placée normalement en cohésion avec ce chef.
  - » Les figurines d'une même unité peuvent être placées sur différents niveaux d'élévation, mais chaque figurine doit se trouver intégralement à hauteur 1 de son Chef d'unité.
- Lors de la mesure de la cohésion entre deux figurines qui sont placées sur différents niveaux d'élévation, un joueur doit effectuer la mesure à partir du Chef d'unité vers chaque figurine en utilisant le gabarit de déplacement de vitesse 1, en vue de dessus, comme si les deux figurines étaient au même niveau d'élévation.
  - » Lorsqu'elles sont séparées par une distance verticale, une figurine et son Chef d'unité doivent également se trouver intégralement à la distance d'un déplacement Grimper valide. Si un Chef d'unité se trouve au sommet d'un élément de terrain élevé, toutes les figurines de cette unité qui se trouvent en dessous de leur Chef d'unité doivent être au contact de cet élément de terrain de sorte qu'un déplacement entre la position du Chef d'unité et la position de n'importe quelle figurine de l'unité soit un déplacement Grimper valide.
    - Pour que la distance entre la position d'une figurine et celle de son Chef d'unité soit un déplacement Grimper valide, elle doit être de hauteur 1 ou moins.
  - » Après qu'il a grimpé ou escaladé, le Chef d'unité se trouvera par défaut sur le bord de l'élément de terrain le plus proche du point au niveau duquel il était au contact avant de grimper ou d'escalader. Les figurines qui ne sont pas placées sur le même bord de l'élément de terrain que le Chef d'unité doivent être placées au contact de l'élément de terrain et le plus près possible de ce point.
  - » Lors du placement d'une figurine en cohésion, elle ne peut pas être placée plus haut que le niveau grimpé ou escaladé par le Chef d'unité, ou plus bas s'il s'est déplacé vers le bas.
  - » Lors du placement d'une figurine en cohésion, elle ne peut pas être placée à un niveau de terrain différent de celui du Chef d'unité, sauf si le Chef d'unité de cette figurine vient tout juste de grimper ou d'escalader. Les figurines peuvent toujours être placées au même niveau que leur chef d'unité lorsqu'elles sont placées en cohésion.
- Une unité n'a pas besoin de grimper ou d'escalader pour passer par-dessus ou entrer sur un élément de terrain dont la hauteur est inférieure ou égale à la hauteur de la figurine de son Chef d'unité.

*Par exemple, une unité de Stormtroopers peut se déplacer par-dessus une barricade en effectuant un déplacement normal. Néanmoins, l'unité devra réduire sa vitesse maximale de 1 car la barricade est un élément de terrain difficile pour les unités de soldats.*

- Une unité n'a pas besoin de grimper ou d'escalader pour se déplacer vers le haut sur une pente progressive telle qu'une colline. La règle générale est que si une figurine peut être placée sur une pente sans tomber, les unités peuvent se déplacer sur cette pente en effectuant un déplacement normal. Les joueurs doivent définir clairement ces éléments de terrain pendant la mise en place.
- Lorsqu'une unité grimpe ou escalade, les socles des figurines de l'unité peuvent dépasser partiellement d'une surface, tant que chaque figurine est stable et n'est pas en déséquilibre. S'il n'y a pas assez d'espace pour placer le socle du Chef de l'unité sur la surface sur laquelle l'unité grimpe ou escalade, ou si le socle d'une figurine ne peut pas être placé de façon valide tout en conservant la cohésion, cette unité ne peut pas effectuer cette action Grimper ou Escalader.
- Les véhicules ne peuvent ni grimper ni escalader, à une exception près. Un véhicule dotée du mot-clé **VÉHICULE GRIMPANT** est considéré comme un soldat en termes de déplacement vertical.
- Lorsqu'une figurine dont le socle comporte une encoche grimpe ou escalade, son socle doit être orienté exactement dans la même direction qu'avant avoir grimpé ou escaladé.
- Lorsqu'un effet de jeu est déclenché par le déplacement d'une unité, cet effet de jeu peut être déclenché en grimpant ou en escaladant.

**Thèmes associés :** Cohésion, Contact (Socle), Déplacement, Grimpeur expérimenté (Mot-clé d'unité), Hauteur, Véhicule grimpant (Mot-clé d'unité), Voir « Règles de terrain » à la page 8 et « Déplacements verticaux » à la page 10.

## GRIMPEUR EXPÉRIMENTÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Les unités qui disposent du mot-clé **GRIMPEUR EXPÉRIMENTÉ** peuvent gravir rapidement des surfaces verticales. Lorsqu'une unité qui dispose du mot-clé **GRIMPEUR EXPÉRIMENTÉ** escalade, elle ne lance aucun dé de défense blanc et ne subit aucune blessure.

**Thèmes associés :** Déplacement, Grimper et escalader, Hauteur, Véhicule Grimpant (Mot-clé d'unité), Voir « Déplacements Verticaux », à la page 10

## HAUTE VÉLOCITÉ (MOT-CLÉ D'ARME)

Pendant une attaque qui comprend une arme dotée du mot-clé **HAUTE VÉLOCITÉ**, si toutes les armes de la réserve d'attaque sont dotées du mot-clé **HAUTE VÉLOCITÉ**, le défenseur ne peut pas dépenser de pions Esquive pendant l'étape « Appliquer les esquives et couverts ».

- Si l'unité attaquante a constitué plusieurs réserves d'attaque pour différents défenseurs, le mot-clé **HAUTE VÉLOCITÉ** ne s'applique qu'à la réserve d'attaque à laquelle l'arme dotée du mot-clé a été ajoutée, et uniquement si toutes les armes de cette réserve d'attaque sont dotées du mot-clé **HAUTE VÉLOCITÉ**.
- Une unité du défenseur qui ne peut pas dépenser de pions Esquive ne peut pas utiliser la capacité **DÉFLEXION**.

**Thèmes associés :** Armes, Attaque, Esquive

## HAUTEUR

La hauteur est l'unité de mesure verticale d'objets sur un champ de bataille. La hauteur d'un objet se mesure en utilisant la règle des portées.

- Pour mesurer la hauteur d'un objet, le joueur place l'extrémité de la règle des portées à plat sur la surface du champ de bataille le plus près possible de l'objet ; la règle des portées doit être orientée verticalement. Le segment de la règle des portées au niveau duquel se trouve le sommet de l'objet définit la hauteur de cet objet.
  - » Lorsque le sommet de l'objet atteint la ligne séparant deux segments de la règle des portées sans la dépasser, la hauteur de cet objet est égale au segment le plus bas parmi ceux séparés par la ligne. Sinon, la hauteur de l'objet est égale au segment le plus haut parmi ceux séparés par la ligne.
- Certains terrains présentent plusieurs surfaces à différentes hauteurs. Lors de la détermination de la hauteur d'une surface afin de grimper sur cette dernières ou de l'escalader, le joueur effectue la mesure à partir de la surface sur laquelle se trouve ses figurines jusqu'à la surface que ces figurines souhaitent atteindre.

**Thèmes associés :** Grimper et escalader, Saut X (Mot-clé d'unité), Speeder X (Mot-clé d'unité), Voir « Règles de terrain » à la page 8 et « Déplacements verticaux », à la page 10

## HORS D'USAGE

Une unité de véhicules peut se retrouver hors d'usage lorsqu'elle possède un nombre de pions Blessure supérieur ou égal à sa valeur de résistance.



Pion Hors d'usage

- Lorsqu'une unité de véhicules est hors d'usage, elle reçoit un pion Hors d'usage. Le pion est placé sur le champ de bataille à côté du Chef d'unité et reste associé à l'unité lorsqu'elle se déplace sur le champ de bataille.
- Une unité hors d'usage ne peut pas reculer et doit dépenser deux actions pour effectuer un déplacement normal ou déraper.
  - » Une unité hors d'usage peut toujours effectuer une action Pivoter pendant son activation en dépensant une action.
- Les pions Hors d'usage sont l'un des trois types de pions Dégât de véhicule.

**Thèmes associés :** Actions, Blessures, Déplacement, Dés, Pivoter, Reculer, Résistance, Véhicules

## IA : ACTION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Le mot-clé **IA : ACTION** indique à une unité d'effectuer une action spécifique préprogrammée si elle ne possède pas de pion Ordre face visible.

- Pendant l'étape « Effectuer des actions » de l'activation d'une unité, une unité dotée du mot-clé **IA : ACTION** doit effectuer une des actions énoncées après la mention **IA** comme première action.
  - » Cela ne s'applique que pendant l'activation d'une unité, et n'a pas d'effet sur les déplacements, attaques ou actions accordés en-dehors de l'activation d'une unité.

» Si plusieurs actions sont énoncées après la mention **IA**, l'unité peut choisir laquelle elle effectue.

» Si, comme première action, une unité ne peut pas effectuer une des actions énoncées, elle peut effectuer ses actions normalement.

**Thèmes associés :** Actions, Phase de Commandement, Pions Ordre

## IMMOBILISER X (MOT-CLÉ D'ARME)

Le mot-clé **IMMOBILISER X** sert à forcer des unités ennemies à gagner des pions Immobilisation.

- Lorsqu'une unité subit une ou plusieurs blessures après avoir défendu contre une attaque qui comprend une arme dotée mot-clé **IMMOBILISER X**, cette unité gagne X pions Immobilisation.

**Thèmes associés :** Actions, Activer des unités, Déplacement

## IMMUNITÉ : ARMES PORTÉE 1

Une unité dotée du mot-clé **IMMUNITÉ : ARMES PORTÉE 1** ne peut pas être la cible d'armes dont la portée maximale est de 1.

- Une unité dotée de ce mot-clé peut être la cible d'unités ennemies située à portée 1, du moment que ces dernières utilisent des armes dont la portée maximale est supérieure à 1.

**Thèmes associés :** Armes, Attaque, Portée

## IMMUNITÉ : CORPS-À-CORPS (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Les unités ennemies ne peuvent pas être placées au contact du socle d'une unité dotée du mot-clé **IMMUNITÉ : CORPS-À-CORPS**.

**Thèmes associés :** Capacités, Contact (Socle), Corps-à-corps

## IMMUNITÉ : DÉFLAGRATION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **IMMUNITÉ : DÉFLAGRATION** défend, les effets du mot-clé **DÉFLAGRATION** sont ignorés.

**Thèmes associés :** Attaque, Capacités, Couvert, Couvert X (Mot-clé d'unité), Déflagration (Mot-clé d'arme)

## IMMUNITÉ : DÉFLEXION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant une attaque qui inclut une arme ayant le mot-clé **IMMUNITÉ : DÉFLEXION**, si les seules armes de la réserve d'attaque sont dotées du mot-clé **IMMUNITÉ : DÉFLEXION**, l'unité attaquante ne peut pas subir de blessures en raison de l'utilisation par l'unité en défense des capacités **DÉFLEXION**, **MAÎTRISE DU DJEM SO** et **MAÎTRISE DU SORESU**.

- L'unité en défense peut toujours bénéficier des autres effets des mots-clés **DÉFLECTION**, **MAÎTRISE DU DJEM SO** et **MAÎTRISE DU SORESU**.

**Thèmes associés :** Attaque, Déflexion (mot-clé d'unité)

## IMMUNITÉ : EFFETS ENNEMIS (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **IMMUNITÉ : EFFETS ENNEMIS** ignore tous les effets des cartes ennemies et ne peut pas être ciblée par les effets des cartes ennemies.

- L'unité reste soumise aux effets des cartes alliées et des cartes Bataille.
- Les effets des cartes ennemies incluent les effets des capacités, des mots-clés et des textes des cartes Unité, Amélioration et Commandement contrôlées par un adversaire.
- Voir « Effet de carte », p .4 pour des règles supplémentaires.

**Thèmes associés :** Cartes Otage

## IMMUNITÉ : PERFORANT

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **IMMUNITÉ : PERFORANT** défend, l'attaquant ne peut pas utiliser le mot-clé **PERFORANT X** pour annuler des résultats Blocage (▼) des dés de défense lancés par le défenseur.

- Tant qu'une unité dotée du mot-clé **IMMUNITÉ : PERFORANT** utilise le mot-clé **GARDIEN**, l'attaquant ne peut pas utiliser **PERFORANT X** pour annuler les résultats Blocage (▼) des dés de défense lancés par cette unité.

  » L'attaquant peut utiliser **PERFORANT X** sur des dés de défense lancés par une unité qui n'est pas dotée du mot-clé **IMMUNITÉ : PERFORANT** et qui utilise le mot-clé **GARDIEN**, même si le défenseur est doté du mot-clé **IMMUNITÉ : PERFORANT**.

**Thèmes associés :** Attaque, Perforant X (Mot-clé d'arme)

## IMPACT X (MOT-CLÉ D'ARME)

Pendant l'étape « Modifier les dés d'attaque » d'une attaque, si le défenseur est doté du mot-clé **ARMURE**, une unité dont la réserve d'attaque comprend une arme avec le mot-clé **IMPACT X** peut modifier les résultats du jet d'attaque en changeant les résultats Touche (✸) en résultats Critique (✪). L'unité peut changer au maximum un nombre de résultats Touche égal à « X ».

- Si l'attaquant effectue une attaque contre plusieurs cibles, l'attaquant ne peut modifier que les dés de la réserve d'attaque à laquelle l'arme avec **IMPACT X** a ajouté ses dés.
- Si une unité effectue une attaque en utilisant plusieurs armes avec **IMPACT X** et que ces armes ont ajouté des dés à la même réserve d'attaque, les valeurs X de chaque mot-clé **IMPACT X** s'additionnent.

  *Par exemple, lorsqu'une unité effectue une attaque en utilisant à la fois une arme avec* **IMPACT 1** *et une arme avec* **IMPACT 2**, *cette attaque est considérée comme utilisant une arme qui dispose du mot-clé* **IMPACT 3**, *ce qui permet à cette unité de changer jusqu'à 3 résultats Touche (✸) en résultats Critique (✪).*
- Pendant l'étape « Modifier les dés d'attaque » d'une attaque, l'attaquant résout les capacités avant le défenseur. Aussi, le mot-clé **IMPACT X** peut être utilisé pour changer des résultats Touche (✸) en résultats Critique (✪) avant que le mot-clé **ARMURE** puisse être utilisé pour annuler les résultats Touche (✸).

**Thèmes associés :** Armes, Armure (Mot-clé d'unité), Armure X (Mot-clé d'unité), Attaque, Dés

# IMPLACABLE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité dotée du mot-clé **IMPLACABLE** a effectué une action Se Déplacer, elle peut effectuer une action Attaquer gratuite.

- Cette action Attaquer est une action gratuite et ne compte donc pas parmi les deux actions normales de l'unité.
- Une unité qui a déjà effectué une action Attaquer pendant son activation ne peut pas effectuer une action Attaquer gratuite.
- Une unité qui a déjà effectué une action Attaquer gratuite pendant son activation ne peut pas effectuer une autre action Attaquer.

**Thèmes associés :** Actions, Actions gratuites, Attaque, Déplacement

# INCLINER

Un joueur doit incliner certaines cartes Amélioration pour résoudre les capacités de ces cartes. Une carte inclinée ne peut pas être à nouveau inclinée jusqu'à ce qu'elle soit redressée.



Icône Incliner

- Si une carte affiche une icône Incliner en haut à droite de son texte, le joueur doit l'incliner afin d'utiliser ses capacités.
- Pour incliner une carte, un joueur la tourne de 90° dans le sens horaire de façon à ce qu'elle soit orientée horizontalement.
- Lorsqu'une unité effectue une action Récupérer, toutes ses cartes Amélioration inclinées sont redressées.
- Pour redresser une carte inclinée, le joueur la tourne de 90° dans le sens antihoraire de façon à ce qu'elle soit orientée verticalement.
- Au début de la partie, toutes les cartes Amélioration sont redressées.
- Une carte qui n'affiche pas une icône Incliner ne peut pas être inclinée.

**Thèmes associés :** Actions de carte gratuites, Armes, Capacités, Cartes Amélioration, Récupérer, Redresser

# INCOGNITO (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Certaines unités semblent être du côté de votre ennemi lors d'un conflit… jusqu'à ce qu'elles se soient assez approchées pour révéler leur véritable allégeance. Une unité dotée du mot-clé **INCOGNITO** ne peut pas être attaquée par des unités ennemies qui sont au-delà de la portée 1 de cette dernière. En outre, le Chef de cette unité n'est pas compté dans le cadre des cartes Objectif.



Pion Incognito

Si une unité dotée du mot-clé **INCOGNITO** effectue une action de carte Objectif, effectue une attaque ou défend contre une attaque ennemie, au cours de la partie, elle perd les effets du mot-clé **INCOGNITO** et peut alors être attaquée normalement par des ennemis. De plus, son Chef d'unité est compté dans le cadre des cartes Objectif.

- Les actions des cartes Objectif comprennent toutes les actions de carte ou actions de carte gratuites que les unités gagnent grâce au texte d'une carte Objectif.
  - » Les cartes suivantes peuvent être citées comme exemples de cartes Objectif dotées d'actions de carte Objectif : Récupération de Ravitaillements, Sabotage des Vaporisateurs Hydroponiques, Échange d'Otages et Plasticage.
- Les unités sous l'effet du mot-clé **INCOGNITO** ne sont pas considérées comme des Chefs d'unité dans le cadre des cartes Objectif.
  - » Les cartes suivantes peuvent être citées comme exemples de cartes Objectif qui prennent en compte les Chefs d'unité : Interception des Transmissions, Positions-clés, Percée, Charges Explosives et Plasticage.
- Les attaques effectuées par les cartes Condition, les cartes Objectif, les pions Objectif, les pions Condition ou les pions Charge ne sont pas considérées comme des attaques ennemies. Seules les attaques effectuées par des unités ennemies sont considérées comme des attaques ennemies.
- Les joueurs peuvent utiliser un pion Incognito pour indiquer qu'une unité bénéficie de l'effet du mot-clé **INCOGNITO**. Retirez ce pion si l'unité attaque, défend contre une attaque ennemie ou effectue une action de carte Objectif.

**Thèmes associés :** Attaque, Cartes Objectif, Portée

# INDOMPTABLE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **INDOMPTABLE** effectue son étape « Se Rallier », au lieu de lancer des dés de défense blancs, elle lance un nombre de dés de défense rouges égal au nombre de pions Suppression qu'elle possède.

**Thèmes associés :** Capacités, Dés, Se Rallier, Suppression

# INFILTRATION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Certaines unités sont spécialisées dans l'art de l'infiltration, et peuvent se placer sur le champ de bataille avant même que le combat n'ait commencé. Pendant la mise en place, une unité dotée du mot-clé **INFILTRATION** peut se déployer n'importe où sur le champ de bataille, tant qu'elle reste au-delà de la portée 3 de tout unité ennemie.

- S'il n'y a pas d'unités ennemies sur le champ de bataille, une unité dotée du mot-clé **INFILTRATION** peut se déployer n'importe où sur le champ de bataille.
- Une unité dotée du mot-clé **INFILTRATION** peut se déployer normalement n'importe où dans une zone de déploiement alliée.
- Lorsque vous jouez une partie avec des cartes Bataille Scénario, telles que celles de l'extension Bunker Impérial, sauf indication contraire, le mot-clé **INFILTRATION** ne peut pas être utilisé.
  - » Vous trouverez une icône de scénario dans le coin supérieur droit des cartes Bataille de scénario.

**Thèmes associés :** Déploiement, Portée

# INSENSIBLE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **INSENSIBLE** défend, elle lance un nombre de dés de défense supplémentaires égal à la valeur de **PERFORANT X** de la réserve d'attaque.

- Le nombre de dés de défense supplémentaires lancés ne prend pas en compte le nombre de résultats ✸ et ⌑ obtenus pendant l'attaque.

  *Par exemple, pendant une attaque, après l'étape « Modifier les dés d'attaque », il y a 2 résultats ✸ et 1 résultat ⌑, et la réserve d'attaque est dotée de* **PERFORANT 3**. *Si le défenseur est doté du mot-clé* **INSENSIBLE**, *il lance 6 dés de défense pendant l'étape « Lancer les dés de défense ».*

- Après avoir lancé des dés de défense supplémentaires, les résultats ▼ sont annulés normalement pendant l'étape « Modifier les dés de défense » par le mot-clé **PERFORANT X**.

  *Par exemple, si l'on reprend l'attaque évoquée ci-dessus, après les jets des dés de défense, il y a 4 résultats ▼. Le mot-clé* **PERFORANT 3** *annule 3 de ces résultats ▼, il reste donc 1 résultat ▼. Il y avait 2 résultats ✸ et 1 résultat ⌑ ; ainsi, pendant l'étape « Comparer les résultats », le défenseur subira 2 blessures.*

- Un défenseur avec **INSENSIBLE** lance un nombre de dés supplémentaires égal à la valeur de **PERFORANT X** de la réserve d'attaque, peu importe que **PERFORANT** soit appliqué aux dés du défenseur ou à des dés lancés par une autre unité utilisant le mot-clé **GARDIEN**.

- Si une unité est dotée à la fois du mot-clé **INSENSIBLE** et du mot-clé **IMMUNITÉ : PERFORANT**, le mot-clé **INSENSIBLE** n'a pas d'effet car **PERFORANT X** n'est pas utilisé pendant cette attaque.

**Thèmes associés :** Attaque, Dés, Perforant X (Mot-clé d'arme)

# INSPIRATION X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité dotée du mot-clé **INSPIRATION X** a effectué son étape « Se Rallier », retirez au total jusqu'à X pions Suppression d'autres unités alliées à portée 1–2.

- Une unité effectue son étap e « Se Rallier » même si elle ne possède pas de pions Suppression.

**Thèmes associés :** Activer des unités, Capacités, Courage, Panique, Phase d'Activation, Suppression

# INTÉGRALEMENT À (PORTÉE)

« Intégralement à » est un terme utilisé sur les cartes et dans les règles pour décrire les portées. Une unité est intégralement à portée si la totalité du socle d'une figurine se trouve à l'intérieur du segment qui correspond à cette portée.

- Une unité peut se trouver intégralement à une portée qui s'étend sur plusieurs segments.

  *Par exemple, une unité peut se trouver intégralement à portée 1–2 si la totalité du socle de la figurine se trouve quelque part* à l'intérieur d*u premier et second segment de la règle des portées.*

- Lorsqu'une unité se trouve « intégralement à » une portée donnée, cette unité est également « à » cette portée.

**Thèmes associés :** À (Portée), Attaque, Au-delà (Portée), Mesure préliminaire, Portée

# INTRÉPIDE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **INTRÉPIDE** peut continuer à se déplacer sous les tirs, même lorsqu'elle devrait être démoralisée. Après qu'une unité dotée du mot-clé **INTRÉPIDE** a effectué son étape « Se Rallier », si elle est démoralisée mais pas paniquée, elle peut gagner 1 pion Suppression pour effectuer une action Se Déplacer gratuite.

- Comme elle a déjà effectué son étape « Se Rallier », une unité qui gagne un pion Suppression grâce à la capacité **INTRÉPIDE** ne sera pas paniquée si elle possède, à cause du gain de ce pion Suppression, un nombre de pions Suppression supérieur ou égal à deux fois sa valeur de courage.

**Thèmes associés :** Courage, Déplacement, Panique, Suppression

# INTUITION DU DANGER X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Les unités dotées du mot-clé **INTUITION DU DANGER X** sont plus conscientes de ce qui se passe autour d'elles que les autres, et restent donc plus longtemps en vie sur le champ de bataille. Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **INTUITION DU DANGER X** est censée retirer un certain nombre de ses pions Suppression, elle peut choisir de retirer une quantité de pions comprise entre zéro et ce nombre. Tant qu'elle défend contre une attaque, une unité dotée du mot-clé **INTUITION DU DANGER X** lance 1 dé de défense supplémentaire par pion Suppression qu'elle possède, ajoutant jusqu'à X dés supplémentaires.

- Tout dé de défense ajouté par le mot-clé **INTUITION DU DANGER X** s'ajoute au nombre normal de dés que cette unité lance en défense.

- Tout dé de défense ajouté par le mot-clé **INTUITION DU DANGER X** doit être de la même couleur que l'icône de dé de défense représentée sur la carte Unité du défenseur.

- Une unité dotée du mot-clé **INTUITION DU DANGER X** peut choisir combien de pions Suppression elle retire pendant son étape « Se Rallier » et pendant la Phase Finale, ainsi que lorsqu'un autre effet de jeu ou capacité est censé retirer ses pions Suppression.

- Les unités peuvent utiliser le mot-clé **INTUITION DU DANGER X** lorsqu'elles défendent contre des attaques à distance ou au corps-à-corps.

**Thèmes associés :** Attaque, Courage, Dés, Suppression

# ION X (MOT-CLÉ D'ARME)

Le mot-clé **ION X** est utilisé pour forcer les unités ennemies à recevoir des pions Ionique.

- Une unité de véhicule ou de soldats droïdes qui subit des blessures après avoir défendu face à une attaque qui comprend une arme dotée du mot-clé **ION X** reçoit X pions Ionique.
- Au début de l'étape « Lancer les dés de défense », avant tout autre effet, si la réserve d'attaque comprend le mot-clé **ION X**, pour chaque résultat Touche (✸) ou Critique (✸) obtenu, jusqu'à X, le défenseur doit retourner un pion Bouclier actif si possible. Le défenseur n'ajoute pas de résultats Blocage (▼) pour les pions Bouclier retournés de cette façon.

**Thèmes associés :** Armes, Attaque, Pions Ionique, Réserve d'attaque, Véhicules

## JOUEUR BLEU ET ROUGE

Voir « Mise en place », p. 6.

## LÉTAL X (MOT-CLÉ D'ARME)

Certaines armes sont particulièrement meurtrières lorsqu'on les utilise avec une grande précision. Tant qu'une unité effectue une attaque avec une arme dotée du mot-clé **LÉTAL X**, elle peut dépenser jusqu'à X pions Viser pendant l'étape « Modifier les dés d'attaque ». Dans ce cas, la réserve d'attaque gagne **PERFORANT 1** pour chaque pion Viser ainsi dépensé.

- L'unité attaquante ne gagne pas les effets habituels associés à la dépense d'un pion Viser si elle le dépense à cause du mot-clé **LÉTAL X**.

## LIGNE DE VUE

La ligne de vue est utilisée pour déterminer si une figurine voit une autre figurine. Un joueur détermine la ligne de vue depuis la perspective d'une figurine, en utilisant comme point de vue le point le plus élevé de la sculpture directement au-dessus du centre de son socle. Si un joueur peut voir, depuis ce point de vue, une partie de la figurine (ou de son socle) d'un adversaire, la figurine de ce joueur a une ligne de vue sur la figurine de cet adversaire.

- Si une figurine n'a pas de ligne de vue vers une autre figurine, la ligne de vue est bloquée.
  - » Des éléments de terrain et des véhicules peuvent bloquer la ligne de vue.
  - » Les figurines de soldats ne bloquent pas la ligne de vue. Lors de la détermination de la ligne de vue, si un joueur ne peut pas voir une figurine car elle est dissimulée par un ou plusieurs soldats sur le champ de bataille, et que ce joueur pourrait voir la figurine dans le cas contraire, la figurine de ce joueur a une ligne de vue vers la figurine qui est dissimulée par un ou plusieurs soldats.
- Pendant une attaque, chaque figurine de l'attaquant peut ajouter des dés à la réserve d'attaque si la figurine a une ligne de vue vers **n'importe quelle** figurine du défenseur.
- Pendant une attaque, si la ligne de vue vers une figurine du défenseur est bloquée depuis **toutes** les figurines de l'attaquant, cette figurine du défenseur ne peut pas subir de blessures.
- Une figurine ne peut pas bloquer sa propre ligne de vue.
- Lorsque vous déterminez la ligne de vue à partir d'une figurine d'Équipe Blaster Lourd E-Web, partez du sommet du casque du Snowtrooper qui tire (peu importe qu'il se trouve ou non au centre de son socle).
- Lorsque vous déterminez la ligne de vue à partir d'une figurine de Soldat avec Mortier DF-90, partez du sommet du casque du Shoretrooper qui tire (peu importe qu'il se trouve ou non au centre de son socle).
- Lorsque vous déterminez la ligne de vue à partir d'un Tank d'Assaut « Occupant » TX-225 GAVw, partez du centre du toit du compartiment de l'équipage (peu importe qu'il se trouve ou non au centre de son socle).

**Thèmes associés :** Arcs de tir, Armes, Attaque, Blessures

## LONGUE DISTANCE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité effectue une attaque à distance, pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque », elle peut dépenser jusqu'à X pions Viser pour augmenter de 1 la portée maximale d'une arme dotée du mot-clé **LONGUE DISTANCE X** pour chaque pion Viser dépensé de cette façon.

- Les pions Viser dépensés de cette façon n'ont pas d'autres effets.
- Le mot-clé **LONGUE DISTANCE X** s'applique uniquement à l'arme dotée du mot-clé et ne peut être utilisé que pour augmenter la portée de cette arme.

**Thèmes associés :** Attaque, Portée, Viser

## MAÎTRE DE LA FORCE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

À la fin de son activation, une unité dotée du mot-clé **MAÎTRE DE LA FORCE X** peut redresser jusqu'à X de ses cartes Amélioration Force (☺) inclinées.

**Thèmes associés :** Actions de carte, Actions de carte gratuites, Capacités, Cartes Amélioration, Incliner, Phase Finale

## MAÎTRISE DU DJEM SO (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

La style de combat au sabre laser Djem So, malgré sa réputation défensive, est également prisée des Jedi les plus agressifs. Pour un maître du Djem So, chaque coup donné par un adversaire constitue une occasion de parer et de lancer une puissante contre-attaque. Tant qu'une unité dotée du mot-clé **MAÎTRISE DU DJEM SO** défend, si elle dépense un pion Esquive, sa fenêtre de conversion d'adrénaline gagne « ✸ : ▼ », et si au moins un résultat Touche (✸) ou Critique (✸) est annulé, l'attaquant subit une blessure pendant l'étape « Appliquer les esquives et couverts ».

- Le défenseur doit dépenser au moins un pion Esquive et au moins un résultat Touche (✸) ou Critique (✸) doit être annulé pendant l'étape « Appliquer les esquives et couverts » de l'attaque pour que l'attaquant subisse une blessure.

  - » Si tous les résultats Touche (✸) devaient être annulés par le couvert, le défenseur peut tout de même dépenser un pion Esquive afin de bénéficier de l'effet de **MAÎTRISE DU DJEM SO** et ainsi causer une blessure supplémentaire à l'attaquant.
  - » Si la réserve d'attaque ne contient que des résultats Critique (✸) au début de l'étape « Appliquer les esquives et couverts », et que le défenseur ne peut pas annuler de résultats Critique (✸), le défenseur peut tout de même dépenser un pion Esquive pour gagner « ✸ : ▼ ». L'attaquant ne subit pas de blessure, car aucun résultat Touche (✸) ou Critique (✸) n'a été annulé.
  - » Si une unité a le mot-clé **MANŒUVRE IMPROBABLE**, elle peut dépenser des pions Esquive pour annuler des résultats Critique (✸).
- Le mot-clé **MAÎTRISE DU DJEM SO** peut être utilisé pendant n'importe quel type d'attaque, à distance ou au corps-à-corps.
- Si le mot-clé **MAÎTRISE DU DJEM SO** est utilisé contre une attaque qui inclut le mot-clé **IMMUNITÉ : DÉFLEXION**, il ne peut pas infliger de blessures à l'attaquant.
- Une unité doit dépenser un pion Esquive pour bénéficier des effets du mot-clé **MAÎTRISE DU DJEM SO**. Dépenser ce pion Esquive annule un résultat Touche (✸) normalement. L'unité peut dépenser des pions Esquive supplémentaires pour annuler des résultats Touche (✸) supplémentaires. Néanmoins, cela n'améliorera pas les bénéfices du mot-clé **MAÎTRISE DU DJEM SO** et n'inflige pas de blessures supplémentaires à l'attaquant.
- Si une unité utilise le mot-clé **MAÎTRISE DU DJEM SO** pendant une attaque, il est possible que l'attaquant soit vaincu pendant l'étape « Appliquer les esquives et couverts ». Si le mot-clé **MAÎTRISE DU DJEM SO** inflige une blessure à la suite de laquelle l'attaquant est vaincu, l'attaque continue et le défenseur peut toujours subir des blessures.

**Thèmes associés :** Annuler (dés), Attaque, Esquive, Immunité : déflexion

## MAÎTRISE DU JUYO (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'un combattant utilise le style de combat au sabre laser Juyo (un style généralement associé au Côté Obscur de la Force), il fait appel à sa rage profonde, sa haine et sa douleur pour obtenir l'énergie nécessaire à ses prouesses martiales. Tant qu'une unité dotée du mot-clé **MAÎTRISE DU JUYO** possède au moins un pion Blessure, elle peut effectuer une action supplémentaire lors de son activation.

- Au cours de l'activation d'une unité, tant que les effets du mot-clé **MAÎTRISE DU JUYO** sont actifs, cette unité est limitée à deux actions Se Déplacer (actions gratuites Se Déplacer comprises).
- Les effets du mot-clé **MAÎTRISE DU JUYO** s'appliquent même lors d'une activation au cours de laquelle une unité est démoralisée. Une unité démoralisée qui est sous l'effet de **MAÎTRISE DU JUYO** dispose de deux actions pendant son activation.
- Une unité sous l'effet du mot-clé **MAÎTRISE DU JUYO** qui panique n'effectue qu'une action Se Déplacer pendant son activation, en suivant les règles qui s'appliquent à une unité paniquée.
- Si une unité dotée du mot-clé **MAÎTRISE DU JUYO** n'est pas blessée au début de son activation, mais qu'elle devient blessée au cours de son activation, elle bénéficie de l'effet du mot-clé **MAÎTRISE DU JUYO** et peut effectuer une action supplémentaire pendant son activation.
- Si une unité dotée du mot-clé **MAÎTRISE DU JUYO** est déjà blessée lors son activation, mais que tous ses pions Blessure sont retirés au cours de son activation (elle n'est donc plus blessée), elle ne bénéficie plus de l'effet du mot-clé **MAÎTRISE DU JUYO** et toute action effectuée pendant son activation jusqu'à ce moment est comptabilisée pour déterminer le nombre normal d'actions qu'elle est autorisée à effectuer.

**Thèmes associés :** Actions, Activer des unités, Blessures

## MAÎTRISE DU MAKASHI (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Les rares personnes qui maîtrisent le style Makashi ont fait des duels au sabre laser un art à part entière. Tant qu'une unité dotée du mot-clé **MAÎTRISE DU SORESU** effectue une attaque au corps-à-corps, elle peut réduire de 1 la valeur de **PERFORANT X** de l'arme avec laquelle elle effectue l'attaque. Dans ce cas, le défenseur ne peut pas utiliser les mots-clés **IMMUNITÉ : PERFORANT** et **INSENSIBLE**.

**Thèmes associés :** Corps-à-corps, Immunité : perforant (mot-clé d'unité), Perforant X (mot-clé d'arme)

## MAÎTRISE DU SORESU (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Les combattants qui maîtrisent le style Soresu au sabre laser sont des experts en techniques de défense. Tant qu'une unité dotée du mot-clé **MAÎTRISE DU SORESU** défend ou utilise le mot-clé **GARDIEN X**, si elle dépense un pion Esquive, sa fenêtre de conversion d'adrénaline gagne : « ✸ : ▼ », et l'attaquant subit 1 blessure pour chaque résultat Adrénaline de défense (✸) obtenu pendant l'étape « Lancer les dés de défense ».

- Tant qu'elle utilise le mot-clé **GARDIEN X**, une unité dotée du mot-clé **MAÎTRISE DU SORESU** peut dépenser 1 pion Esquive au début de l'étape « Modifier les dés d'attaque » d'une attaque pour annuler 1 résultat Touche (✸).
  - » Ce résultat Touche (✸) annulé compte comme l'un des X résultats Touche (✸) annulés avec **GARDIEN X**.
  - » Si l'unité dotée de **MAÎTRISE DU SORESU** dépense un pion Esquive de cette façon, elle lance 1 dé de défense de moins tant qu'elle utilise **GARDIEN X**.
  - » Le mot-clé **MAÎTRISE DU SORESU** ne peut pas être utilisé pour dépenser un pion Esquive pendant l'utilisation du mot-clé **GARDIEN X** si la réserve d'attaque ne contient que des armes dotées du mot-clé **HAUTE VÉLOCITÉ**.
  - » Tant qu'elle utilise le mot-clé **GARDIEN X**, une unité dotée du mot-clé **MAÎTRISE DU SORESU** ne peut dépenser qu'un seul pion Esquive.
- Si le mot-clé **MAÎTRISE DU SORESU** est utilisé contre une attaque comprenant le mot-clé **IMMUNITÉ : DÉFLEXION**, elle ne peut pas infliger de blessures à l'attaquant.

- L'unité doit dépenser un pion Esquive pour bénéficier des effets du mot-clé **MAÎTRISE DU SORESU**. Dépenser ce pion Esquive annule un résultat Touche (✸). Si l'unité défend, elle peut dépenser des pions Esquive supplémentaires pour annuler des résultats Touche (✸) supplémentaires. Néanmoins, cela n'améliore en rien le mot-clé **MAÎTRISE DU SORESU**.
- Si l'unité utilise le mot-clé **MAÎTRISE DU SORESU** pendant une attaque, elle peut vaincre l'attaquant pendant l'étape « Lancer les dés de défense ». Si le mot-clé **MAÎTRISE DU SORESU** inflige un nombre de blessures suffisant pour vaincre l'attaquant, l'attaque continue et le défenseur peut quand même subir des blessures.

**Thèmes associés :** Attaque, Gardien X (Mot-clé d'unité), Immunité : déflexion (Mot-clé d'unité)

## MALIN (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Les unités dotées du mot-clé **MALIN** aiment élaborer leurs propres plans, et sont donc avantagées quand une de leurs cartes Commandement est jouée. Pendant la Phase de Commandement, si un joueur révèle une carte Commandement spécifique à un Commandant ou Agent allié doté du mot-clé **MALIN**, et qu'il est censé y avoir une égalité pour déterminer la priorité, traitez cette carte Commandement comme si elle affichait un point lumineux de moins.

- Si les deux joueurs révèlent une carte Commandement spécifique à un Commandant ou Agent doté du mot-clé **MALIN**, une égalité dans la détermination de la priorité se présente.

**Thèmes associés :** Cartes Commandement, Commandant, Priorité

## MANŒUVRE IMPROBABLE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant l'étape « Appliquer les esquives et couverts » d'une attaque, une unité dotée du mot-clé **MANŒUVRE IMPROBABLE** peut dépenser des pions Esquive pour annuler des résultats Critique (¤).

- Pour annuler des résultats Critique (¤) grâce au mot-clé **MANŒUVRE IMPROBABLE**, une unité dépense des pions Esquive de la même façon qu'elle en dépense pour annuler des résultats Touche (✸).
- Une unité dotée du mot-clé **MANŒUVRE IMPROBABLE** peut également dépenser des pions Esquive pour annuler les résultats Touche (✸) comme d'habitude.
- Les pions Esquive dépensés de cette façon n'ont pas d'autre effet.

**Thèmes associés :** Attaque, Esquive

## MARCHE FORCÉE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **MARCHE FORCÉE** effectue un déplacement, elle peut gagner 1 pion Suppression pour augmenter sa vitesse maximale de 1.

- Une unité qui utilise le mot-clé **MARCHE FORCÉE** ne peut pas gagner plusieurs pions Suppression pendant le même déplacement pour augmenter sa vitesse maximale de plus de 1.
- Lorsqu'une unité utilise le mot-clé **MARCHE FORCÉE**, sa vitesse maximale n'est augmentée que pour ce déplacement, pas pour les déplacements suivants.
- Lorsqu'une unité effectue un déplacement, appliquez tous les effets qui augmentent sa vitesse maximale (jusqu'à la vitesse 3), avant d'appliquer tout effet qui réduit sa vitesse maximale.

  *Par exemple, une unité dont la vitesse maximale est normalement de 1 mais qui possède 1 pion Immobilisation peut utiliser le mot-clé* ***MARCHE FORCÉE****, pour effectuer un déplacement à une vitesse maximale totale de 1. Néanmoins, une unité dont la vitesse maximale est normalement de 1 mais qui possède 2 pions Immobilisation ne peut pas utiliser le mot-clé* ***MARCHE FORCÉE*** *pour effectuer un déplacement, car sa vitesse maximale serait toujours de 0.*
- La vitesse maximale d'une unité ne pas jamais être supérieure à 3.
- Tant qu'une unité paniquée dotée du mot-clé **MARCHE FORCÉE** tente de fuir le champ de bataille, elle doit utiliser le mot-clé **MARCHE FORCÉE** s'il l'aide à fuir par le trajet le plus court.

**Thèmes associés :** Capacités, Déplacement, Pions Immobilisation, Suppression, Vitesse

## MESURES PRÉLIMINAIRES

Les joueurs peuvent effectuer des mesures avec la règle des portées et les gabarits de déplacement à tout moment.

- Un joueur ne peut effectuer des mesures qu'avec 1 gabarit de déplacement et 1 règle des portées à la fois.
- Les mesures préliminaires n'engagent pas un joueur à effectuer quoi que ce soit. Néanmoins, si une figurine est attrapée ou déplacée, elle doit terminer ce déplacement.

**Thèmes associés :** Attaque, Déplacement, Donner des ordres, Portée

## METTRE À COUVERT X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

En tant qu'action de carte, une unité dotée du mot-clé **METTRE À COUVERT X** peut choisir jusqu'à X unités alliées à portée 1. Chaque unité choisie gagne un pion Esquive.

- Cet effet n'est pas considéré comme effectuer une action Esquiver et ne déclenche donc pas les capacités qui peuvent être utilisées après que l'action Esquiver a été effectuée.
- Une unité utilisant le mot-clé **METTRE À COUVERT X** peut se choisir comme l'une des unités alliées.

**Thèmes associés :** Actions, Actions de carte, Capacités, Esquiver, Portée

## MISE EN PLACE

Voir « Mise en place » à la page 6.

# MISSION SECRÈTE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Au cœur d'une bataille, certaines unités ont reçu un ordre secret, dont l'exécution aura des conséquences sur la victoire finale. Une fois par partie, comme action de carte gratuite, une unité dotée du mot-clé **MISSION SECRÈTE** peut placer 1 pion Victoire sur sa carte si elle se trouve dans une zone de déploiement ennemie. À la fin de la partie, si cette unité possède au moins 1 pion Victoire, qu'elle a utilisé la capacité **MISSION SECRÈTE** et qu'elle n'est pas vaincue, le joueur qui contrôle cette unité gagne 1 pion Victoire.

- Un joueur qui contrôle une unité dotée du mot-clé **MISSION SECRÈTE** et qui possède un pion Victoire gagne 1 pion Victoire uniquement si cette unité possède un pion Victoire en raison de l'utilisation de la capacité **MISSION SECRÈTE**.
- Lorsque vous jouez une partie avec des cartes Bataille Scénario, telles que celles de l'extension Bunker Impérial, sauf indication contraire, le mot-clé **MISSION SECRÈTE** ne peut pas être utilisé.
  - » Vous trouverez une icône de scénario dans le coin supérieur droit des cartes Bataille de scénario.

**Thèmes associés :** Capacités, Pions Victoire, Prime (Mot-clé d'unité)

# MOBILITÉ DIFFICILE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité dotée du mot-clé **MOBILITÉ DIFFICILE** a effectué un déplacement normal pendant son activation, elle ne peut pas effectuer de déplacement normal supplémentaire pendant cette même activation.

- Une unité dotée du mot-clé **MOBILITÉ DIFFICILE** ne peut pas effectuer plusieurs déplacements standards pendant son activation, que ces déplacements proviennent d'actions, d'actions gratuites ou d'autres choses.

**Thèmes associés :** Déplacement

# MODE ROUE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **MODE ROUE** peut se transformer en roue pour parcourir rapidement le champ de bataille.



Pion Mode Roue

- Au début de son activation, une unité dotée du mot-clé **MODE ROUE** peut augmenter sa vitesse maximale à 3 jusqu'à la fin de cette activation. Dans ce cas, jusqu'à la fin du round, elle gagne **COUVERT 2** et ne peut ni attaquer ni retourner de pions Bouclier actifs.
  - » Une unité ne peut entrer en Mode Roue qu'au début de son activation.
  - » Tant qu'elle est en Mode Roue, une unité ne peut pas retourner de pions Bouclier sur leur côté inactif pour ajouter des résultats Blocage (▼) pendant qu'elle défend.
- Pour indiquer qu'une unité de droïdekas est en Mode Roue, le joueur peut remplacer ses figurines de droïdekas debout par des figurines de droïdekas en roue, ou placer à côté de l'unité un pion Mode Roue.
  - » Si l'unité de droïdekas compte se déplacer pendant cette activation, la meilleure façon de replacer les figurines est de placer le gabarit de déplacement dans l'encoche avant de la figurine du Chef de l'unité de droïdekas debout, mais d'utiliser une figurine de droïdeka en forme de roue pour terminer le déplacement, en retirant la figurine de droïdeka debout après le déplacement.
- Les joueurs doivent utiliser les figurines de droïdekas en roue uniquement lorsque l'unité utilise le mot-clé **MODE ROUE** et uniquement jusqu'à la fin du round. À la fin de ce dernier, toute figurine de droïdeka en forme de roue doit être remplacée par une figurine de droïdekas debout.

**Thèmes associés :** Capacités, Couvert X (Mot-clé d'unité), Déplacement

# MOTS-CLÉS

Un mot-clé est une capacité possédée par des unités ou des armes.

- Il existe deux types de mots-clés : les mots-clés d'unité et les mots-clés d'arme.
  - » Un mot-clé d'unité est une capacité inhérente à une unité et est inscrit sur sa carte Unité ou ajouté à une unité au moyen d'une carte Amélioration.
  - » Un mot-clé d'arme est une capacité inhérente à une arme et est inscrit dans le descriptif de l'arme, soit sur la carte Unité, soit sur une carte Amélioration.
- Chaque mot-clé d'unité fournit à l'unité une capacité et indique le moment où cette capacité est utilisée ainsi que son effet.
- Chaque mot-clé d'arme ajoute une capacité à la réserve d'attaque dans laquelle l'arme est incluse.
- Tous les mots-clés possédant une valeur numérique (une valeur « X ») peuvent se cumuler. Cela inclut les mots-clés d'arme et d'unité (y compris les mots-clés qui sont des actions de carte, comme le mot-clé **SAUT X**).

  *Par exemple, un TR-TT est doté du mot-clé* **ARSENAL 2** *; si ce TR-TT utilise l'action de carte gratuite de l'amélioration Général Weiss pour gagner* **ARSENAL 2**, *ce TR-TT est désormais doté de* **ARSENAL 4**. *De même, lorsqu'une unité de Stormtroopers composée de quatre figurines effectue une attaque, si chaque figurine choisit d'utiliser l'arme d'une carte Amélioration Grenade à Impact équipée, la réserve d'attaque est composée de quatre occurrences d'***IMPACT 1**, *et est donc dotée de* **IMPACT 4**.
- Le recto de chaque carte Unité présente un texte résumant chacun des mots-clés de cette unité. Le verso de chaque carte Unité présente un texte de rappel de chacun des mots-clés d'arme de cette unité.
  - » Ce texte de rappel n'est pas une description exhaustive des règles d'un mot-clé. Il sert plutôt à aider les joueurs à se rappeler comment et quand résoudre chaque mot-clé. Lorsqu'un joueur se pose des questions sur le fonctionnement d'un mot-clé, il doit consulter l'entrée du glossaire correspondante.

**Thèmes associés :** Armes, Attaque, Capacités, Réserve d'Attaque, Unité

# NON-COMBATTANT (MOT-CLÉ D'AMÉLIORATION)

Si une amélioration qui ajoute une figurine à une unité est dotée du mot-clé **NON-COMBATTANT**, la figurine ajoutée par cette amélioration ne peut utiliser aucune arme et les blessures doivent être d'abord assignées à d'autres figurines qui ne sont pas des chefs d'unités.

- Tant qu'une unité défend, si une figurine ajoutée par une amélioration dotée du mot-clé **NON-COMBATTANT** est la seule figurine non-Chef d'unité que l'unité attaquante a en ligne de vue, elle doit se voir assigner des blessures même s'il y a toujours d'autres figurines non-Chefs d'unités.
- Si une figurine ajoutée par une amélioration dotée du mot-clé **NON-COMBATTANT** possède déjà un ou plusieurs pions Blessure, elle se voit assigner des blessures avant les figurines qui ne possèdent pas de pions Blessure.
- Si la figurine du Chef d'unité d'une unité dotée du mot-clé **NON-COMBATTANT** est vaincue, une figurine **NON-COMBATTANT** ne peut pas être remplacée par une nouvelle figurine de Chef d'unité sauf s'il n'y a aucune autre figurine sans mot-clé **NON-COMBATTANT**.

**Thèmes associés :** Blessures, Capacités, Chef d'unité

# OBSERVATEUR X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

En tant qu'action de carte, une unité dotée du mot-clé **OBSERVATEUR X** peut choisir jusqu'à X unités alliées à portée 1. Chaque unité choisie gagne 1 pion Viser.

- Cet effet n'est pas considéré comme effectuer une action Viser et ne déclenche donc pas les capacités qui peuvent être utilisées après que l'action Viser a été effectuée.
- Une unité utilisant le mot-clé **OBSERVATEUR X** peut se choisir comme l'une des unités alliées.

**Thèmes associés :** Actions, Actions de carte, Viser

# OPÉRATIONS SECRÈTES

Une unité dotée du mot-clé **OPÉRATIONS SECRÈTES** peut renoncer à son rang de Commandant pour s'infiltrer sur le champ de bataille comme agent indépendant. Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **OPÉRATIONS SECRÈTES** se déploie, elle peut considérer son rang comme Agent à la place de Commandant afin de gagner le mot-clé **INFILTRATION**.



Pion Marqueur Agent

- Quand une unité utilise le mot-clé **OPÉRATIONS SECRÈTES** pour changer son rang en Agent, s'il n'y a pas d'autre unité ayant le rang de Commandant dans l'armée du joueur, il doit immédiatement promouvoir une unité ayant le rang Troupier ou Forces spéciales au rang de Commandant. Placez un pion Commandant près de cette unité, et retirez son pion Ordre de la partie pour le remplacer par un pion Ordre Commandant.
  - » L'unité promue peut être une unité qui a déjà été déployée ou pas.
- Quand une unité utilise le mot-clé **OPÉRATIONS SECRÈTES** pour changer son rang en Agent, son rang est considéré comme Agent jusqu'à la fin de la partie : placez un pion Marqueur Agent près de l'unité sur le champ de bataille pour rappeler aux joueurs que cette unité a le rang d'Agent, et ajoutez un pion Ordre Agent à la réserve d'ordres pour cette unité (à la place d'un pion Ordre Commandant).
  - » Cette unité reçoit des ordres et est activée grâce à un pion Ordre Agent pendant cette partie.
  - » Une unité ayant le rang Agent ne peut pas être nommée pour donner des ordres lorsqu'une carte Commandement qui n'est pas spécifique aux Agents est jouée et les unités alliées ne peuvent pas utiliser la valeur de courage d'un Agent lorsqu'elles vérifient si elles sont paniquées.
- Pour les règles du mot-clé **INFILTRATION**, voir « Infiltration (Mot-clé d'unité) ».

**Thèmes associés :** Agent, Commandant, Infiltrer (Mot-clé d'unité), Rang

# OPÉRATIONNEL X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité avec **OPÉRATIONNEL X** a effectué une action Attendre, cette unité gagne X pions Viser.

- Cet effet de jeu n'est pas considéré comme effectuer l'action Viser et ne déclenche donc pas les capacités qui peuvent être utilisées après que des actions Viser ont été effectuées.

**Thèmes associés :** Attaque, En attente, Viser

# ORDRE DIRECT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité ayant le mot-clé **ORDRE DIRECT** fonctionne souvent conjointement à d'autres unités subordonnées d'un type spécifique. Le nom de l'unité conjointe, mais aussi son rang ou son type sont précisés dans l'intitulé du mot-clé **ORDRE DIRECT**. Lors de chaque Phase de Commandement, pendant l'étape « Donner des ordres », une unité dotée du mot-clé **ORDRE DIRECT** peut donner un ordre à une unité alliée à portée 1–2 qui correspond au nom ou type spécifié dans le mot-clé **ORDRE DIRECT**.

- Les ordres donnés grâce au mot-clé **ORDRE DIRECT** sont considérés comme étant donnés par l'unité qui a le mot-clé **ORDRE DIRECT**.
- Les effets de jeu qui se déclenchent lorsqu'une unité reçoit un ordre, comme ceux des cartes Commandement, se déclenchent quand une unité reçoit un ordre grâce au mot-clé **ORDRE DIRECT**.
- Les effets de jeu qui modifient la portée à laquelle une unité donne des ordres ou peut en recevoir, comme ceux des cartes Amélioration, peuvent affecter la portée du mot-clé **ORDRE DIRECT**.
- Lorsqu'un joueur donne un ordre grâce au mot-clé **ORDRE DIRECT**, l'ordre **doit** être donné à une unité qui correspond au nom ou type spécifié dans le mot-clé **ORDRE DIRECT**. Néanmoins, d'autres effets de jeu qui se déclenchent **quand** une unité reçoit un ordre peuvent faire que cet ordre soit donné à une autre unité à la place.

**Thèmes associés :** Donner des ordres, Phase de Commandement

# PANIQUE

Si une unité reçoit trop de suppression, elle peut paniquer et essayer de fuir le champ de bataille.



Pion Panique

- Après l'étape « Se Rallier » de l'activation d'une unité, si l'unité possède un nombre de pions Suppression supérieur ou égal au double de sa valeur de courage, elle panique.
  - » Lorsqu'une unité est à portée 1–3 d'un Commandant allié, elle peut utiliser la valeur de courage de ce Commandant à la place de la sienne au moment de vérifier si elle est paniquée.
- Lorsqu'une unité panique, elle reçoit un pion Panique. Le pion est placé sur le champ de bataille, à côté du Chef d'unité et reste associé à l'unité lorsqu'elle se déplace sur le champ de bataille.
- Après l'étape « Se Rallier » de l'activation d'une unité, si cette unité est paniquée, elle ne peut effectuer qu'une action au lieu de deux et cette action doit être une action Se Déplacer vers le bord le plus proche du champ de bataille.
- Lors de la réalisation de son action Se Déplacer, une unité paniquée doit tenter de sortir du champ de bataille le plus rapidement possible, c'est à dire que l'unité doit se déplacer à sa vitesse maximale sur toute la longueur du gabarit de déplacement dans la direction du bord du champ de bataille le plus proche de cette unité. Si une unité peut sortir du champ de bataille plus rapidement en se déplaçant le long d'une trajectoire indirecte qui évite des éléments de terrain, l'unité doit suivre cette trajectoire. Après que le Chef d'unité a été déplacé, toutes les figurines restantes de l'unité sont placées normalement en cohésion. Si le Chef d'unité quitte le champ de bataille, l'unité est vaincue.
  - » Une unité dotée du mot-clé **SAUT X, REDÉPLOIEMENT** ou **MARCHE FORCÉE** doit utiliser ces mots-clés s'ils lui permettent de se déplacer vers le bord du champ de bataille le plus efficacement possible.
- Dès qu'une unité paniquée ne possède plus un nombre de pions Suppression supérieur ou égal à deux fois sa valeur de courage, elle n'est plus paniquée et son pion Panique est retiré.
- Une unité paniquée ne peut pas effectuer d'actions gratuites.
- Une unité paniquée qui est obligée de se déplacer verticalement pour quitter le champ de bataille doit escalader pour ce déplacement.
- Une unité paniquée doit se replier si elle est engagée, en se déplaçant vers le bord le plus proche du champ de bataille.
- Une unité paniquée ne peut pas se déplacer au corps-à-corps avec une unité ennemie.

**Thèmes associés :** Activer des unités, Commandant, Courage, Déplacement, Phase d'Activation, Suppression

# PAQUET RAVITAILLEMENT

La carte Condition Largage de Ravitaillement nécessite un paquet Ravitaillement. Un paquet Ravitaillement est composé de 16 cartes Ravitaillement. Les deux joueurs piochent dans le même paquet Ravitaillement lorsqu'ils jouent avec cette carte Condition. Les unités s'équipent de cartes Ravitaillement au cours de la partie en utilisant la capacité **RÉAPPROVISIONNER** de la carte Condition Largage de Ravitaillement.



Dos d'une carte Ravitaillement

- Un paquet Ravitaillement est toujours constitué des cartes Ravitaillement suivantes :
  - » 2x Capsules de Bacta
  - » 2x Poste à Souder
  - » 2x Camouflage
  - » 2x Harpon-grappin
  - » 2x Lunette de Précision
  - » 2x Télémètre de Visée
  - » 2x Holoprojecteur
  - » 2x Scanner de Terrain
- Les unités ne peuvent s'équiper de cartes Ravitaillement que grâce au texte de la carte Condition Largage de Ravitaillement et ne peuvent les utiliser que conjointement à cette carte Condition.
- Une unité peut s'équiper de deux exemplaires de la même carte Ravitaillement.

**Thèmes associés :** Cartes Amélioration, Cartes Condition, Épuiser, Incliner, Pions Condition

# PAQUETAGE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **PAQUETAGE** est polyvalente et préparée à de nombreuses éventualités ; elle peut personnaliser son équipement et parfaire ses compétences avant chaque mission. Lorsqu'un joueur possède dans son armée une unité dotée du mot-clé **PAQUETAGE**, pour chaque carte Amélioration dont cette unité est équipée, il peut choisir une autre carte Amélioration du même type dont le coût en points est inférieur ou égal et la mettre de côté. Lorsque l'unité dotée du mot-clé **PAQUETAGE** se déploie, elle peut échanger n'importe nombre de ses cartes Amélioration équipées avec les cartes Amélioration mises de côté.

- Les cartes Amélioration équipées peuvent être échangées uniquement avec les cartes Amélioration du même type mises de côté et ayant un coût en points inférieur ou égal.
- Chaque carte Amélioration mise de côté doit pouvoir être validement équipée à l'unité dotée du mot-clé **PAQUETAGE**.
- Quand vous échangez des cartes Amélioration, une unité ne peut pas être équipée de plusieurs améliorations portant le même nom en même temps.
- Si une armée comprend plusieurs unités dotées du mot-clé **PAQUETAGE**, distinguez bien leurs cartes Amélioration mises de côté. Chaque unité ne peut échanger des cartes Amélioration qu'avec ses propres cartes mises de côté : elles ne peuvent pas se partager les cartes Amélioration mises de côté.
- Une carte Alter Ego qui est ajoutée à une unité dotée du mot-clé **PAQUETAGE** bénéficie aussi de la capacité **PAQUETAGE**.

**Thèmes associés :** Cartes Amélioration, Déploiement

# PERFORANT X (MOT-CLÉ D'ARME)

Pendant l'étape « Modifier les dés de défense » d'une attaque, une unité dont la réserve d'attaque comprend une arme avec le mot-clé **PERFORANT X** peut annuler jusqu'à X résultats Blocage (▼).

- Le mot-clé **PERFORANT X** peut être utilisé pour annuler les résultats Blocage (▼) de dés de défense lancés par une unité utilisant le mot-clé **GARDIEN X**. Dans ce cas, traitez les résultats Blocage (▼) annulés comme des résultats vierges. Après avoir utilisé le mot-clé **PERFORANT X** de cette façon, toute valeur inutilisée de **PERFORANT X** peut toujours être utilisée pour annuler les résultats Blocage ▼ obtenus par le défenseur.

  *Par exemple, une unité dotée du mot-clé **PERFORANT 3** attaque une unité ennemie, et une autre unité ennemie utilise **GARDIEN 2** pour annuler 2 résultats Touche (✸). Après avoir converti les résultats Adrénaline de défense (✸), l'unité utilisant le mot-clé **GARDIEN** a obtenu 2 résultats Blocage (▼). L'unité attaquante utilise **PERFORANT** pour annuler les 2 résultats Blocage (▼) et l'unité utilisant **GARDIEN** subit 2 blessures. Le défenseur lance alors les dés de défense et l'unité attaquante peut annuler 1 résultat Blocage (▼) obtenu par le défenseur puisqu'il n'a utilisé que 2 points sur les 3 accordés par son mot-clé **PERFORANT 3**.*

**Thèmes associés :** Armes, Annuler, Attaque, Dés, Gardien X (Mot-clé d'unité)

# PERMANENT (MOT-CLÉ DE COMMANDEMENT)

Certaines cartes Commandement disposent du mot-clé **PERMANENT**. Contrairement aux cartes Commandement ordinaires, ces cartes ne sont pas défaussées pendant la Phase Finale, et leurs effets s'appliquent tant qu'elles sont en jeu.

**Thèmes associés :** Cartes Commandement, Phase de Commandement

# PETIT (MOT-CLÉ D'AMÉLIORATION)

Certaines figurines qui sont ajoutées à des unités par des cartes Amélioration ou Alter Ego sont très petites, et leur présence a peu d'effet lorsque cette unité est ciblée par une attaque à distance sans effet de zone. Tant qu'une unité défend contre une attaque à distance sans effet de zone, chaque figurine dotée du mot-clé **PETIT** est ignorée lors de la détermination de la ligne de vue, du couvert et de la portée.

- Quand vous déterminez la ligne de vue au cours d'une attaque sans effet de zone, ignorez chaque figurine dotée du mot-clé **PETIT** de l'unité en défense. Déterminez la ligne de vue vers cette unité normalement pour ce qui concerne tous les autres effets.
  - » Si une figurine dotée du mot-clé **PETIT** est la seule figurine visible de l'unité attaquée par l'unité ennemie, alors cette unité ne peut pas être attaquée par cette unité ennemie.
  - » Une figurine dotée du mot-clé **PETIT** subit des blessures normalement si l'unité attaquante avait une ligne de vue vers cette dernière pendant l'attaque.
- Quand vous déterminez le couvert au cours d'une attaque, ignorez chaque figurine dotée du mot-clé **PETIT** de l'unité en défense.
  - » Pour déterminer le couvert, chaque figurine dotée du mot-clé **PETIT** est considérée comme si elle ne faisait pas partie de l'unité en défense.
- Quand vous déterminez la portée vers une unité en défense au cours d'une attaque, ignorez chaque figurine dotée du mot-clé **PETIT** de l'unité en défense. Mesurez la portée vers cette unité normalement pour ce qui concerne tous les autres effets.
  - » Si une figurine dotée du mot-clé **PETIT** est la seule figurine de l'unité à être à portée des armes de l'unité attaquante, alors cette dernière ne peut pas attaquer l'unité ayant la figurine dotée du mot-clé **PETIT**.
- Le mot-clé **PETIT** n'est utilisé que pendant les attaques à distance.

**Thèmes associés :** Attaque, Couvert, Figurine, Ligne de vue, Portée

# PHASE D'ACTIVATION

Pendant la Phase d'Activation, les joueurs activent une de leurs unités chacun leur tour.

- En commençant par le joueur qui a la priorité, les joueurs activent chacun leur tour une de leurs unités qui n'a pas encore été activée. Les joueurs alternent ainsi jusqu'à ce que chaque unité du champ de bataille ait été activée.
  - » Si un joueur a plus d'unités sur le champ de bataille que l'autre joueur, après que le joueur qui a le moins d'unités a activé sa dernière unité, le joueur qui en a le plus continue d'activer ses unités restantes une par une.
- Lorsque c'est au tour d'un joueur d'activer une unité, il effectue les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. **Choisir une unité :** soit le joueur choisit une unité alliée disposant d'un pion Ordre face visible, soit il prend un pion Ordre au hasard dans sa réserve d'ordres et choisit une unité alliée dont le rang correspond et qui ne possède pas de pion Ordre.
2. **Activer une unité :** le joueur active l'unité choisie et effectue jusqu'à deux actions et n'importe quel nombre d'actions gratuites avec cette unité.
3. **Placer le pion Ordre :** le joueur place le pion Ordre de l'unité face cachée sur le champ de bataille, à côté du Chef d'unité.

- Lorsqu'un joueur prend un pion Ordre au hasard dans sa réserve d'ordres et que ce pion Ordre ne correspond pas à une unité qui peut être activée, en général parce que cette unité a été vaincue et retirée du champ de bataille, le joueur retire le pion Ordre de la partie et prend un autre pion au hasard dans sa réserve d'ordres.
- Après que toutes les unités ont été activées, la Phase d'Activation prend fin et les joueurs passent à la Phase Finale.

**Thèmes associés :** Actions, Actions gratuites, Activer des unités, Courage, Donner des ordres, Panique, Pions Ordre, Priorité, Rang, Réserve d'ordres, Suppression

# PHASE DE COMMANDEMENT

Pendant la Phase de Commandement, chaque joueur sélectionne une carte Commandement de sa main et choisit un Commandant qui donnera des ordres à une ou plusieurs unités sur le champ de bataille.

Pour résoudre la Phase de Commandement, les joueurs effectuent les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. **Sélectionner une carte Commandement :** chaque joueur choisit en secret une carte Commandement de sa main et la place face cachée sur la surface de jeu. Ensuite, les deux joueurs révèlent leurs cartes simultanément.

   » Si un joueur ne dispose pas d'un Commandant ou d'un Agent le champ de bataille, il ne sélectionne pas et ne résout pas de carte Commandement.

   » Un joueur doit sélectionner une carte Commandement s'il le peut.

2. **Déterminer la priorité :** le joueur dont la carte affiche **le moins** de points lumineux a la priorité.

   » Si les deux cartes indiquent le même nombre de points lumineux, le joueur possédant le Compteur de round lance un dé de défense rouge (un dé rouge à 6 faces). Si le résultat du lancer est un Blocage (▼), ce joueur obtient la priorité. Sinon, c'est son adversaire qui obtient la priorité.

   » Si un joueur joue une carte Commandement et que son adversaire n'en joue pas, le joueur qui a joué une carte a la priorité.

3. **Donner des ordres :** en commençant par le joueur ayant la priorité, chaque joueur nomme un Commandant ou Agent allié et donne des ordres avec cette unité. Le nombre d'ordres à donner est indiqué dans la section « Ordres » de la carte Commandement choisie.

   » Si la carte appartient à un Commandant ou Agent spécifique, il doit nommer ce Commandant ou cet Agent.

   » Si une carte Commandement qui n'est pas spécifique à un Agent est jouée, le joueur ne peut pas nommer un Agent pour qu'il donne des ordres.

   » Pour qu'un Commandant ou Agent donne un ordre à une unité, cette unité doit être éligible pour recevoir cet ordre. Pour être éligible, une unité doit remplir toutes les conditions suivantes :

   - L'unité ne peut pas avoir déjà reçu un ordre pendant la Phase de Commandement en cours.
   - L'unité doit être à portée 1–3 du Commandant ou de l'Agent nommé.
   - Lorsqu'un type d'unité (par exemple : Soldat) est spécifié sur la carte Commandement choisie, l'unité qui reçoit un ordre doit être du type spécifié.

4. **Créer une réserve d'ordres :** chaque joueur crée une réserve d'ordres qui comprend tous les pions Ordre qu'il n'a pas placés sur le champ de bataille pendant la résolution de sa carte Commandement.

   » Nous vous recommandons de placer vos pions Ordre dans un sac opaque. Vous pouvez également créer votre réserve d'ordres en plaçant chaque pion Ordre face cachée à côté du champ de bataille puis en les mélangeant.

- Après que les joueurs ont résolu ces quatre étapes, ils passent à la Phase d'Activation.

**Thèmes associés :** Cartes Commandement, Commandant, Donner des ordres, Mesures préliminaires, Pions Ordre, Priorité, Portée

# PHASE FINALE

Pendant la Phase Finale, les joueurs se préparent au round suivant. Pour résoudre la Phase Finale, les joueurs effectuent les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. **Défausser la carte Commandement :** chaque joueur défausse la carte Commandement qu'il a révélée ; elle ne sera plus utilisée au cours de cette partie.

   » Lorsqu'un joueur a utilisé la carte Commandement « Tenir la Position » ou n'a pas pu jouer de carte Commandement à ce round, il ne défausse aucune carte.

2. **Retirer les pions :** les joueurs retirent tous les pions Viser, Esquive et En attente de leurs unités, ainsi qu'un pion Suppression de chaque unité.

3. **Mettre à jour la réserve d'ordres et promouvoir :** chaque joueur place un de ses pions Ordre sur chacune des cartes Unité de ses unités non vaincues ayant un rang correspondant.

   » Les pions en trop sont retirés de la partie. Lorsque tous les Commandants d'un joueur ont été vaincus, en commençant par le joueur bleu, les joueurs promeuvent un Chef d'unité de l'une de leurs unités de soldats au rang de Commandant, en plaçant un pion Commandant sur la surface de jeu, à côté de cette figurine. Ensuite, le pion Ordre initial de cette unité est défaussé et un pion Ordre Commandant est placé sur la carte de cette unité à la place.

   » Dans le rare cas où un joueur ne possède plus d'unités de soldats à promouvoir, il ne dispose plus de Commandant et ne peut plus jouer de cartes Commandement.

4. **Avancer le Compteur de round :** le joueur qui possède le Compteur de round fait tourner la molette sur le chiffre suivant dans l'ordre croissant : ce chiffre indique le numéro du round suivant. Ensuite, il passe le Compteur de round à son adversaire.

   » La partie se termine à la fin du sixième round.

**Thèmes associés :** Cartes Commandement, Commandant, Compteur de round, Gagner la partie, Rang, Réserve d'ordres, Round, Vaincu

# PIONS ADRÉNALINE

Les unités peuvent gagner des pions Adrénaline pour convertir des adrénalines pendant une attaque ou en défense.



Pion Adrénaline

- Pendant l'étape « Convertir les adrénalines d'attaque » d'une attaque, une unité attaquante peut dépenser 1 ou plusieurs pions Adrénaline pour convertir 1 résultat Adrénaline d'attaque (⚄) en un résultat Touche (✸) pour chaque pion Adrénaline dépensé.
- Pendant l'étape « Convertir les adrénalines de défense » d'une attaque, une unité en défense peut dépenser 1 ou plusieurs pions Adrénaline pour convertir 1 résultat Adrénaline de défense (⚅) en un résultat Blocage (▼) pour chaque pion Adrénaline dépensé.
- Tant qu'une unité utilise le mot-clé **GARDIEN X**, après qu'elle a lancé les dés de défense, elle peut dépenser 1 ou plusieurs pions Adrénaline pour convertir 1 résultat Adrénaline de défense (⚅) en un résultat Blocage (▼) pour chaque pion Adrénaline dépensé.

- Pendant la Phase Finale, tous les pions Adrénaline non dépensés sont replacés dans le stock.

**Thèmes associés :** Adrénaline, Attaque, Capacités

## PIONS BANE

Cad Bane dispose de trois pions Bane uniques, qu'il peut placer sur le champ de bataille. Les pions Bane sont recto verso : un côté uniformisé et un côté comportant une image parmi trois différentes, chacune déclenchant un effet unique.



Pion Bane (dos)

- Les pions Bane doivent être placés face cachée sur le champ de bataille. Les pions Bane ne peuvent pas chevaucher de pions Condition ou de pions Objectif.
- Les pions Bane sont des effets ennemis.
- Après qu'une figurine a été déplacée, déployée ou placée à portée 1 d'un pion Bane ennemi, si cette figurine a une ligne de vue vers le pion, ce dernier est révélé. Les figurines peuvent se déplacer à travers les pions Bane, mais pas les chevaucher.
- Lorsqu'un pion Bane est révélé, il a l'effet suivant, en fonction de l'image qu'il affiche :
  - » Me voilà : si Cad Bane ne se trouve pas sur le champ de bataille et n'est pas vaincu, son pion Me voilà est remplacé par sa figurine. Ensuite, Cad Bane se donne un ordre à lui-même.

Si Cad Bane se trouve sur le champ de bataille, son pion Me voilà est remplacé par sa figurine. Tout pion assigné à Cad Bane lui reste attribué.

Si Cad Bane est vaincu, retirez ce pion.

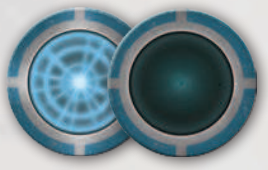
- » Fumée et miroir : le pion est retiré.
- » Kablamo ! : le pion explose en utilisant l'arme indiquée sur la carte Commandement de Cad Bane « Je Fixe les Règles à Présent ». Ensuite, le pion est retiré.

- Chaque joueur ne peut posséder qu'un exemplaire à la fois de chaque pion Bane sur le champ de bataille.
- Au début de n'importe quel round, en commençant par le joueur bleu, un joueur peut révéler un pion Me voilà allié et résoudre ses effets.

**Thèmes associés :** Définir le champ de bataille, Déploiement

## PIONS BOUCLIER

Les unités peuvent posséder des pions Bouclier : ils leur permettent d'annuler des résultats Touche (✸) et même Critique (¤). Les pions Bouclier sont recto verso : un côté actif et un côté inactif. Ils sont considérés comme **ACTIFS** ou **INACTIFS** en fonction de leur côté visible.



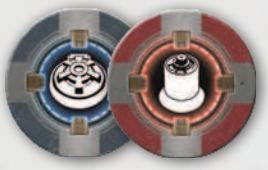
Pions Bouclier actif/inactif

- Les pions Bouclier entrent toujours en jeu avec leur côté actif visible.
- Les pions Bouclier sont placés sur le champ de bataille à côté de l'unité qui possède ces pions Bouclier.
- Les pions Bouclier appartiennent à l'unité, et ne sont pas assignés à des figurines individuelles.
- Lorsqu'une unité retourne un pion Bouclier actif, ce pion Bouclier est placé côté inactif visible (le bouclier est désormais inactif). Lorsqu'une unité retourne un pion Bouclier inactif, ce pion Bouclier est placé côté actif visible (le bouclier est désormais actif).
- Tant qu'elle défend contre une attaque à distance, pendant l'étape « Appliquer les esquives et couverts », une unité peut retourner n'importe quel nombre de ses pions Bouclier actifs sur leur côté inactif pour annuler 1 résultat Touche (✸) ou Critique (¤) pour chaque pion Bouclier ainsi retourné.
  - » Les pions Bouclier ne peuvent être utilisés de cette façon que pendant des attaques à distance, pas lors d'attaque au corps-à-corps.
- Si une réserve d'attaque est dotée du mot-clé **ION X**, pendant l'étape « Appliquer les esquives et couverts », le défenseur doit appliquer tout autre effet (comme les pions Esquive et les couverts) avant de retourner des pions Bouclier actifs. Ensuite, pour chaque résultat Touche (✸) ou Critique (¤) restant jusqu'à X, X étant la valeur du mot-clé **ION X**, le défenseur doit retourner un pion Bouclier actif sur son côté inactif. Les pions Bouclier ainsi retournés n'annulent pas les résultats Touche (✸) et Critique (¤). Ensuite, s'il reste des pions Bouclier actifs, le défenseur peut les retourner normalement pour annuler des résultats Touche (✸) ou Critique (¤).
- Certains effets de jeu permettent à une unité de retourner des pions Bouclier inactifs. Dans ce cas, retournez des pions Boucliers inactifs pour afficher leur côté actif.

**Thèmes associés :** Annuler, Attaque, Bloqué, Dés, Mise en place, Perforant X (Mot-clé d'arme)

## PIONS CHARGE

Chaque pion Charge est d'un type spécifique, qui est indiqué par une icône unique apparaissant sur le pion Charge. Chaque type de pion Charge correspond à un mot-clé **ARMER X : TYPE DE CHARGE** et un mot-clé **EXPLOSION X : TYPE DE CHARGE** qui indiquent comment placer le pion sur le champ de bataille et comment il explose.



Pions Charge

- Les pions Charge ne peuvent pas chevaucher de pions Objectif ou Condition, ni un autre pion Charge, et doivent être placés sur une surface plane, à plat sur cette surface.
- Lorsque vous placez des pions Charge, le joueur bleu doit placer ses pions Charge face bleue visible, et le joueur rouge doit placer ses pions face rouge visible.

**Thèmes associés :** Arme à effet de zone, Armer X : Type de charge (Mot-clé d'arme), Armes, Exploser, Explosion X : Type de charge (Mot-clé d'arme)

# PIONS CONDITION

Certaines cartes Condition indiquent aux joueurs de placer des pions Condition sur le champ de bataille. Ces pions ont des effets de jeu spécifiés par la carte Condition correspondante.



Pion Condition

- Les figurines peuvent se déplacer à travers des pions Condition mais ne peuvent pas les chevaucher.
- Les pions Condition ne peuvent chevaucher ni les pions Objectif ni les pions Bane, et vice versa.
- Chaque pion Condition comprend un nombre différent de points brillants. Ces points ne sont pris en compte que si la carte Condition y fait spécifiquement référence.
  - » Le côté d'un pion Condition sans points brillants est sa face cachée, tandis que le côté affichant les points brillants est sa face visible.
- Lorsque vous placez des pions Condition sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas les placer sous des éléments de terrain.
- Certaines cartes Condition indiquent qu'il est possible d'interagir avec des pions Condition grâce à l'action gratuite **RÉAPPROVISIONNER**.
  - » Seul un Chef d'unité au contact d'un pion Condition peut utiliser le mot-clé **RÉAPPROVISIONNER**.
  - » Après que le Chef d'unité d'un joueur a utilisé le mot-clé **RÉAPPROVISIONNER** pour interagir avec un pion Condition face cachée, ce joueur retourne le pion Condition pour afficher sa face visible et le remet sur le champ de bataille, dans la même position et au contact du Chef d'unité.
  - » Après que le Chef d'unité d'un joueur a utilisé le mot-clé **RÉAPPROVISIONNER** pour interagir avec un pion Condition face visible, ce joueur retire le pion Condition du champ de bataille et le remet dans le stock.
  - » Quand le Chef d'unité d'un joueur utilise le mot-clé **RÉAPPROVISIONNER**, ce joueur pioche deux cartes Ravitaillement d'un paquet Ravitaillement, en choisit une, en équipe cette unité et mélange l'autre carte dans le paquet Ravitaillement. Voir « Paquet Ravitaillement », page 55.

**Thèmes associés :** Champ de bataille, Cartes Bataille, Cartes Condition, Définir le champ de bataille (voir « Mise en place », p. 6).

# PIONS DÉGÂT DE VÉHICULE

Quand un véhicule subit un nombre de blessures supérieur ou égal à sa valeur de résistance, le joueur qui contrôle ce véhicule lance un dé de défense rouge et le véhicule gagne un pion Dégât de véhicule du type déterminé par le résultat du lancer. Voir « Résistance » à la page 66 pour les règles concernant l'obtention de pions Dégât de Véhicule.



Pions Dégât de Véhicule

- Les pions Endommagé, Hors d'usage et Arme détériorée sont différents types de pions Dégât de véhicule. Des règles spécifiques sont associées à chacun de ces pions.

**Thèmes associés :** Armes détériorées, Blessures, Endommagé, Hors d'usage, Résistance, Véhicules

# PIONS FUMÉE

Un nuage de fumée sur le champ de bataille peut fournir un couvert tactique aux troupes. Les unités de soldats dont le Chef d'unité se trouve à portée 1 d'un pion Fumée améliorent de 1 leur couvert. Tant qu'une unité de soldats attaque, si le Chef de l'unité attaquante est à portée 1 d'un pion Fumée, le défenseur améliore de 1 son couvert. Les pions Fumée sont retirés à la fin de chaque round.



Pion Fumée

- Une unité de véhicule à portée 1 d'un pion Fumée n'améliore pas son couvert, et les unités en défense contre une unité de véhicule dont le Chef d'unité est à portée 1 d'un pion Fumée n'améliorent pas leur couvert.
- Pendant la Phase Finale, tous les pions Fumée sont replacés dans le stock.
- Les effets qui améliorent le couvert d'une unité peuvent se cumuler.

  *Par exemple, une unité dont le Chef d'unité se trouve à portée 1 de deux pions Fumée améliore son couvert de 2.*

**Thèmes associés :** Attaque, Couvert, Fumée X (Mot-clé d'unité)

# PIONS GRAFFITI

Un pion Graffiti représente une image ou un signe au fort pouvoir symbolique tagué sur un terrain du champ de bataille. Les pions Graffiti ont un effet sur le moral d'une unité.



Pions Graffiti rouge et bleu

- Pendant l'étape « Se Rallier » de l'activation d'une unité :
  - » Si elle a une ligne de vue vers un pion Graffiti **allié** à portée 1–2, elle **peut** lancer 1 dé supplémentaire.
  - » Si elle a une ligne de vue vers un pion Graffiti **ennemi** à portée 1–2, elle **doit** lancer 1 dé de moins (jusqu'à un minimum de 1 dé).
- Les pions Graffiti restent en jeu jusqu'à la fin de la partie.
- Les pions Graffiti doivent être placés à plat, sur le champ de bataille ou sur un élément de terrain.
- Les unités peuvent se déplacer au travers des pions Graffiti et finir leurs déplacements sur ces derniers.
- Les pions Graffiti ont deux côtés. Lorsqu'il place un pion Graffiti, le joueur rouge doit le placer côté rouge visible, alors que le joueur bleu doit le placer côté bleu visible.
- Si une unité a une ligne de vue sur à la fois un pion Graffiti allié et un pion Graffiti ennemi, et qu'elle se trouve à portée 1–2 des deux pions, les effets des deux pions s'annulent.

**Thèmes associés :** Capacités, Déplacement, Ligne de vue, Portée, Se Rallier, Suppression

# PIONS IDENTIFICATION



Pions Identification

Les pions Identification aident les joueurs à se souvenir des diverses unités du même type qui disposent de cartes Amélioration différentes. Lors du déploiement de telles unités, placez un pion Identification à côté du socle du Chef d'unité de chaque unité. Ensuite, placez le pion Identification correspondant à chaque unité sur sa carte Unité.

**Thèmes associés :** Voir « Création d'armée » à la page 5 et « Mise en place » à la page 6.

# PIONS IMMOBILISATION


Pion Immobilisation

La vitesse maximale d'une unité est réduite de 1 pour chaque pion Immobilisation qu'elle possède. Une unité dont la vitesse maximale est 0 et qui possède au moins un pion Immobilisation ne peut effectuer aucun type de déplacement. À la fin de l'activation d'une unité, elle retire tous les pions Immobilisation qu'elle possède.

- Une unité qui possède au moins 1 pion Immobilisation peut toujours effectuer des déplacements à « vitesse X » ou être déplacée à « vitesse X » grâce à d'autres effets en dehors de son activation, même si sa vitesse maximale est de 0.
- Lorsqu'une unité effectue un déplacement, appliquez tous les effets qui augmentent la vitesse maximale de l'unité (jusqu'à la vitesse 3) avant d'appliquer tout effet qui réduit la vitesse maximale de cette unité.

**Thèmes associés :** Actions, Activer des unités, Déplacement, Phase d'activation

# PIONS IONIQUE


Pion Ionique

Au début de l'activation d'une unité, si elle possède un ou plusieurs pions Ionique, elle perd une action pour chaque pion Ionique. À la fin de l'activation d'une unité, elle retire tous les pions Ionique qu'elle possède.

- Une unité de véhicule ou de soldats droïdes qui subit des blessures lorsqu'il défend face à une attaque qui comprend une arme avec **ION X** reçoit X pions Ionique.
- Même si elle perd ses deux actions à cause des pions Ionique, une unité peut toujours effectuer les actions gratuites accordées par des capacités ou cartes Amélioration.

**Thèmes associés :** Actions, Activer des unités, Ion X (Mot-clé d'arme), Phase d'Activation, Véhicules

# PIONS OBJECTIF


Pion Objectif revendiqué


Pion Objectif non revendiqué

De nombreuses cartes Objectif indiquent aux joueurs de placer des pions Objectif sur le champ de bataille. Les joueurs peuvent revendiquer des pions Objectif pour gagner des points de victoire.

- Les figurines peuvent se déplacer au travers mais ne peuvent pas chevaucher les pions Objectif.
- Lors du placement d'un pion Objectif sur le champ de bataille, il ne peut pas être placé sous des éléments de terrain.
- Lors du placement d'un pion Objectif, il ne peut pas chevaucher d'autres pions Objectif.
- Chaque pion Objectif a deux côtés : un côté revendiqué et un côté non revendiqué.
- Certaines cartes Objectif spécifient que les pions Objectif peuvent être revendiqués par des unités grâce à l'action **REVENDIQUER**.
  - » Seul un Chef d'unité peut revendiquer un pion Objectif. Pour revendiquer un pion Objectif, le Chef d'unité doit être au contact du pion Objectif.
  - » Lorsqu'un Chef d'unité revendique un pion Objectif, son propriétaire retourne le pion Objectif, qui passe de son côté non revendiqué à son côté revendiqué, et le replace sur le champ de bataille dans la même position et au contact du Chef d'unité. Le pion restera au contact du Chef d'unité lorsqu'il se déplacera sur le champ de bataille, sauf si le Chef d'unité panique ou est vaincu.
  - » Après qu'un Chef d'unité d'un joueur possédant un pion Objectif revendiqué a effectué un déplacement, ce joueur prend le pion Objectif revendiqué et le place n'importe où au contact du Chef d'unité.
  - » Si un Chef d'unité qui possède un pion Objectif revendiqué est vaincu, avant qu'il ne retire ou déplace le Chef d'unité, son propriétaire retourne le pion Objectif sur son côté non revendiqué et le remet sur le champ de bataille dans la même position et au contact du socle du Chef d'unité. Le pion Objectif reste sur le champ de bataille, là où il a été placé, et peut de nouveau être revendiqué normalement
  - » Un pion Objectif qui a été revendiqué par un Chef d'unité ne peut jamais quitter le champ de bataille, ni être placé entièrement ou partiellement à l'extérieur du champ de bataille.
- Si la carte Objectif ne spécifie pas que des pions Objectif peuvent être revendiqués, les pions ne peuvent pas être revendiqués au cours de cette partie. Ces pions sont donc utilisés pour définir des zones particulières ou à d'autres fins, décrites sur la carte Objectif.
- Si la carte Objectif spécifie qu'un pion Objectif revendiqué est placé au contact d'une unité pendant la mise en place, ce pion Objectif est considéré comme étant revendiqué par cette unité.
- Certaines cartes Objectif spécifient que les pions Objectif revendiqués peuvent être déposés par des unités grâce à l'action gratuite **DÉPOSER**.
  - » Quand un Chef d'unité dépose un pion Objectif revendiqué, son joueur retourne le pion Objectif sur son côté non revendiqué et le replace sur le champ de bataille dans la même position et au contact du Chef d'unité.
  - » Après qu'un pion Objectif a été déposé par une unité, il n'est plus considéré comme étant revendiqué par cette unité.
- Certaines cartes Objectif spécifient qu'il est possible d'interagir avec les pions Objectif grâce à l'action **SABOTAGE/RÉPARATION**.
  - » Seul un Chef d'unité au contact d'un pion Objectif peut utiliser le mot-clé **SABOTAGE/RÉPARATION**.

» Les pions Blessure ne sont placés sur les pions Objectif que grâce au mot-clé **SABOTAGE/RÉPARATION**. Les pions Objectif ne peuvent pas subir de blessures en raison d'attaques ou de tout effet de jeu autre que le mot-clé **SABOTAGE/RÉPARATION**.

» Les pions Objectif ne peuvent pas avoir moins de 0 pions Blessure.

- Lorsque vous placez des pions Objectif sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas les placer sous des éléments de terrain.

**Thèmes associés :** Cartes Objectif, Champ de bataille, Définir le champ de bataille, Gagner la partie, Pions Victoire

## PIONS ORDRE


Pions Ordre

Chaque unité possède un pion Ordre qui correspond à la fois à sa faction et à son rang. Les joueurs utilisent ces pions Ordre pour activer leurs unités.

- Un côté d'un pion Ordre représente la faction de l'unité : l'Empire Galactique ou l'Alliance Rebelle. L'autre côté du pion Ordre représente le rang de l'unité : Commandant (), Agent (), Troupiers (), Forces spéciales (), Soutien () ou Lourd (). Un pion dont on voit le rang est face visible.
- Après avoir donné des ordres à des unités pendant la Phase de Commandement, le joueur place dans sa réserve d'ordres les pions Ordre restant qui ne se trouvent pas sur le champ de bataille.
- Pendant la Phase d'Activation, soit le joueur active une unité alliée avec un pion Ordre face visible, soit il prend un pion Ordre au hasard dans sa réserve d'ordres et active une unité alliée d'un rang correspondant qui ne possède pas de pion Ordre.
- Après qu'un joueur a activé son unité, il place le pion Ordre de cette unité à côté de cette unité sur le champ de bataille face rang cachée (c'est la face faction qui est alors visible). Ce pion Ordre face cachée indique que l'unité a été activée pendant ce round.
- Lorsqu'une unité est vaincue, son pion Ordre est retiré de la partie, soit lorsqu'un pion Ordre est pioché dans la réserve et qu'il ne correspond pas au rang d'une unité non activée sur le champ de bataille, soit pendant la Phase Finale.

**Thèmes associés :** Cartes Commandement, Donner des ordres, Phase d'Activation, Phase de Commandement, Rang, Réserve d'ordres

## PIONS POISON


Pion Poison

À la fin de l'activation d'une unité, elle subit 1 blessure par pion Poison qu'elle possède, puis défausse chaque pion Poison qu'elle possède.

- Si plusieurs effets doivent être résolus à la fin de l'activation d'une unité, le joueur qui contrôle cette unité décide l'ordre de la résolution de ces effets.
- Les unités de véhicules et de soldats droïdes ne peuvent pas gagner de pions Poison.

**Thèmes associés :** Activer des unités, Blessures, Capacités, Véhicules

## PIONS SURVEILLANCE


Pion Surveillance

Lorsqu'un pion Surveillance est assigné à une unité ennemie, cela signifie que vous a obtenu un avantage sur elle en observant, grâce à une surveillance rapprochée, une faiblesse ou un défaut crucial. Divers effets peuvent faire gagner des pions Surveillance à des unités ennemies. Pendant une attaque, l'unité attaquante peut dépenser n'importe quel nombre de pions Surveillance de l'unité en défense. L'attaquant relance un dé d'attaque par pion Surveillance dépensé. Les pions Surveillance sont retirés à la fin de chaque round.

- L'attaquant dépense les pions Surveillance pendant la sous-étape « Relancer les dés » de l'étape « Lancer les dés d'attaque » d'une attaque.
- Le joueur dépense les pions Surveillance un par un, et relance un dé d'attaque chaque fois qu'il dépense un pion Surveillance. Un même dé peut être relancé plusieurs fois en dépensant à chaque fois un pion Surveillance ou Viser.
- L'attaquant peut dépenser des pions Viser et Surveillance dans l'ordre de son choix.
- Les pions Surveillance sont placés sur le champ de bataille près de l'unité qui les a gagnés, et restent avec l'unité lorsqu'elle se déplace sur le champ de bataille.
- Une unité ne peut pas dépenser ses propres pions Surveillance.

**Thèmes associés :** Attaque, Dés, Surveillance X

## PIONS VICTOIRE


Pions Victoire

Les joueurs gagnent des pions Victoire au cours de la partie selon les indications de la carte Objectif sélectionnée pendant la mise en place. À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de pions Victoire l'emporte.

- Les joueurs peuvent gagner des pions Victoire grâce à divers effets de cartes, la plupart du temps grâce à des cartes Objectif.
- Quand un effet de carte fait gagner un pion Victoire à un joueur, il place un pion Victoire à côté de ses autres éléments de jeu de façon à ce que tous les joueurs puissent voir combien de pions Victoire il possède.
- Seuls les pions Victoire qui ont été gagnés par les joueurs comptent dans le nombre de pions Victoire que chaque joueur possède en fin de partie.

**Thèmes associés :** Cartes Objectif, Gagner la partie, Pions Objectif

## PISTOLERO (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité dotée du mot-clé **PISTOLERO** a effectué une action Attaquer à distance contre une unité, elle peut effectuer une attaque à distance supplémentaire contre une unité différente.

- Cette attaque supplémentaire n'est ni une action Attaquer ni une action Attaquer gratuite.

**Thèmes associés :** Actions, Actions gratuites, Attaque

# PIVOT COMPLET (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu' une unité dotée du mot-clé **PIVOT COMPLET** pivote, elle peut pivoter jusqu'à 360°.

**Thèmes associés :** Capacités, Déplacement, Pivoter

# PIVOTER

Pivoter est un type de déplacement qui permet à une figurine de véhicule de changer l'orientation de son socle.

- Lorsqu'une figurine pivote, cette figurine peut tourner son socle jusqu'à 90° dans un sens ou l'autre.
- Pour pivoter, un joueur fait tourner le socle du Chef d'unité autour du point central du socle. Le point central du socle du chef d'unité doit rester à la même place pendant le pivotement.
- Si une unité de véhicules contient plusieurs figurines, chaque figurine de l'unité doit pivoter de façon à ce que l'orientation de son socle corresponde à l'orientation du socle du Chef d'unité.
- Une unité qui est sur un terrain difficile peut pivoter sans subir aucune pénalité.
- Lorsqu'un effet de jeu est déclenché par le déplacement d'une unité, cet effet de jeu peut être déclenché par un pivotement.
- Lorsqu'une figurine dont le socle n'est pas rond pivote, elle ne peut pas chevaucher les socles d'autres figurines, sauf si elle peut déporter ces figurines.
- Lorsqu'un véhicule terrestre pivote, si son socle n'est pas rond, il déporte les unités de soldats alliées et ennemies.

**Thèmes associés :** Déplacement, Chef d'unité, Encoche, Pivot complet, Véhicules

# POINT FAIBLE X : ARRIÈRE/ FLANCS (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **POINT FAIBLE X : ARRIÈRE** ou du mot-clé **POINT FAIBLE X : FLANCS** défend, si le chef de l'unité de l'attaquant se trouve dans l'arc de tir spécifié du défenseur, la réserve d'attaque gagne **IMPACT X**, X étant égal à la valeur de **POINT FAIBLE X**.

- Tant qu'une unité dotée du mot-clé **POINT FAIBLE X** défend face à une attaque à distance effectuée par une arme à effet de zone, considérez le pion Charge ou Condition comme étant le Chef d'unité attaquant.

**Thèmes associés :** Armes, Armure (Mot-clé d'unité), Armure X (Mot-clé d'unité), Arcs de tir, Attaque, Capacités, Chef d'unité, Dés, Impact X (Mot-clé d'arme)

# POISON X (MOT-CLÉ D'ARME)

Le mot-clé **POISON X** fait gagner aux unités ennemies des pions Poison.

- Une unité de soldats non droïdes qui subit des blessures après avoir défendu contre une attaque qui comprend une arme avec **POISON X** gagne X pions Poison.
- Une unité de soldats droïdes et les véhicules ne peuvent pas gagner de pions Poison.

**Thèmes associés :** Attaque, Pions Poison

# POLYVALENT (MOT-CLÉ D'ARME)

Certaines armes à distance sont dotées du mot-clé **POLYVALENT**. Les unités peuvent effectuer des attaques avec une arme **POLYVALENTE** même lorsqu'elles sont engagées.

- Une arme dotée du mot-clé **POLYVALENT** qui n'est pas également une arme de corps-à-corps ne peut pas être utilisée pour effectuer une attaque au corps-à-corps.
  - » Une arme dotée du mot-clé **POLYVALENT** qui est à la fois une arme à distance et une arme de corps-à-corps peut être utilisée pour effectuer soit une attaque à distance, soit une attaque au corps-à-corps.

**Thèmes associés :** Attaque, Corps-à-corps, Engagé

# PORTÉE

La portée est la distance entre deux figurines sur le champ de bataille.

- Deux figurines adverses sont à « portée de corps-à-corps » lorsque leurs socles sont au contact l'un de l'autre.
- Les joueurs mesurent la portée en utilisant la règle des portées. La règle des portées est constituée de quatre segments de longueur égale. Le premier segment représente la portée 1, le deuxième la portée 2, etc.
  - » L'extrémité de départ de la règle des portées présente une surface plane non trouée.
  - » Chaque segment de portée correspond à un segment en plastique de la règle.
- Pour mesurer la portée, le joueur place la règle des portées de façon à ce que son extrémité de départ touche le socle de la figurine à partir de laquelle la portée est mesurée. Ensuite, le joueur dirige la règle des portées vers la figurine vers laquelle la mesure est effectuée. Le nombre de segments (et de segments partiels) de la règle des portées qui se trouvent entre les socles des deux figurines est la portée.
  - » Si le socle de la figurine jusqu'à laquelle la mesure est effectuée touche la ligne en relief qui départage deux segments de la règle des portées sans la dépasser, la figurine se trouve dans le segment le plus bas de la règle.
  - » Lorsqu'un joueur effectue une mesure en utilisant la règle des portées, ce joueur ne doit utiliser qu'un seul bord de la règle des portées ; le joueur ne doit pas prendre en compte la largeur et l'épaisseur de la règle.
  - » La portée est toujours mesurée horizontalement par rapport au champ de bataille, sur un plan bidimensionnel. Si deux figurines se trouvent à des niveaux d'élévation différents,

pour mesurer la portée, le joueur doit tenir la règle des portées au-dessus des deux figurines, parallèlement au champ de bataille, et doit regarder du dessus pour déterminer la portée.

- Les portées des armes sont présentées sur les cartes sous la forme d'icônes :
  - » : Corps-à-corps
  - » : Portée 1
  - » : Portée 2
  - » : Portée 3
  - » : Portée 4
  - » : Portée 5
  - » : Au-delà de la portée 5
  - » La première portée indiquée sur une arme est la portée minimale de cette arme ; la deuxième portée indiquée sur une arme est la portée maximale de cette arme.
  - » Lorsque l'arme n'indique qu'une seule portée, il s'agit de sa portée à la fois minimale et maximale.
  - » Pour utiliser une arme pendant une attaque, la cible de l'unité doit être à une portée supérieure ou égale à la portée minimale de l'arme et inférieure ou égale à la portée maximale de l'arme.
- Quand on mesure la portée entre des unités pour n'importe quel effet de jeu autre qu'une attaque, la portée est mesurée à partir de la figurine la plus proche appartenant à l'unité jusqu'à la figurine la plus proche appartenant à l'autre unité.
  - » Pendant une attaque, la portée est mesurée à partir du Chef de l'unité attaquante jusqu'à la figurine la plus proche appartenant à l'unité en défense.
- Les joueurs peuvent utiliser la règle des portées pour mesurer une distance n'importe quand au cours de la partie.
- Lorsque les joueurs mesurent à portée 5, s'ils ne disposent pas d'un cinquième segment de règle, ils peuvent mesurer un point à portée 1, puis à partir de ce point, mesurer la portée 4.
- Les termes suivants sont utilisés au sujet des portées :
  - » **À :** une unité se trouve à portée si une partie du socle d'une figurine la plus proche de l'objet à partir duquel la portée est mesurée se trouve dans le segment qui correspond à cette portée.
    - Si le socle de la figurine jusqu'à laquelle la mesure est effectuée touche la ligne en relief qui départage deux segments de la règle des portées sans la dépasser, la figurine se trouve dans le segment le plus bas de la règle.
  - » **Intégralement à :** une unité est intégralement à portée si la totalité du socle de la figurine se trouve dans le segment qui correspond à cette portée.
    - Une unité peut se trouver intégralement à une portée qui s'étend sur plusieurs segments.
  - » **Au-delà :** une unité est au-delà d'une portée si aucune partie du socle de la figurine ne se trouve entre le premier segment de la règle des portées et la fin du segment qui correspond à la portée spécifiée.

**Thèmes associés :** À (Portée), Armes, Arme à distance, Attaque, Au-delà (Portée), Chef d'unité, Donner des ordres, Intégralement à (Portée), Ligne de vue, Mesure Préliminaire

## PRÉCIS X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Le mot-clé d'unité **PRÉCIS X** permet à une unité de relancer des dés supplémentaires lorsqu'elle dépense un pion Viser.

- Pendant l'étape « Relancer les dés d'attaque » d'une attaque, lorsqu'une unité avec **PRÉCIS X** dépense un pion Viser, elle peut relancer jusqu'à X dés d'attaque supplémentaires.

**Thèmes associés :** Attaque, Dés, Viser

## PRESTE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Le mot-clé **PRESTE X** permet à une unité de gagner un nombre de pions Esquive égal à X à chaque fois que cette unité effectue une action Se Déplacer normale.

- Grimper, escalader, embarquer, débarquer, pivoter, reculer et déraper ne sont pas des actions Se Déplacer normales.
- L'effet du mot-clé **PRESTE X** est déclenché par les actions Se Déplacer normales qu'elles soient gratuites ou pas.
- Une action Se Déplacer obligatoire **est** une action Se Déplacer normale.
- Cet effet n'est pas considéré comme effectuer une action Esquiver, et ne déclenche donc pas les capacités qui peuvent être utilisées après que l'action Esquiver a été effectuée.

Une unité dotée du mot-clé **PRESTE X** ne gagne X pions Esquive qu'après avoir effectué une **action** Se Déplacer normale. Une unité dotée du mot-clé **PRESTE X** qui effectue un déplacement normal pendant l'étape « Déployer les unités » (en utilisant le mot-clé **ÉCLAIREUR X** par exemple) **ne gagne pas** X pions Esquive.

**Thèmes associés :** Actions, Déplacement, Esquive

## PRIME (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après la mise en place, une unité dotée du mot-clé **PRIME** choisit une unité Commandant ou un Agent ennemie et lui attribue un pion Victoire. Placez ce pion sur la carte Unité de l'unité ennemie.

Après qu'une unité dotée du mot-clé **PRIME** a vaincu une unité ennemie qui possède un pion Victoire (en général, en effectuant une attaque contre cette unité), le pion Victoire est déplacé sur l'unité dotée du mot-clé **PRIME**. Placez ce pion sur sa carte Unité.

À la fin de la partie, si un joueur contrôle une unité dotée du mot-clé **PRIME** qui possède au moins 1 pion Victoire pour avoir vaincu une unité ennemie et qu'elle n'a pas été elle-même vaincue, ce joueur gagne 1 pion Victoire. Un joueur gagne 1 pion Victoire de cette façon pour chaque unité qu'il contrôle qui remplit ces conditions.

- Un pion Victoire n'est transféré d'une unité ennemie vaincue à une unité dotée du mot-clé **PRIME** que si ce pion Victoire était placé sur cette unité ennemie pendant la mise en place de la partie grâce au mot-clé **PRIME**.

» Si une unité alliée dotée du mot-clé **PRIME** vainc une unité ennemie dotée du mot-clé **PRIME** et qui possède un pion Victoire parce qu'elle a vaincu une autre unité, ce pion n'est pas transféré d'une unité à l'autre, car il n'a pas été placé sur cette unité ennemie pendant la mise en place grâce au mot-clé **PRIME**.

» Si une unité alliée dotée du mot-clé **PRIME** vainc une unité ennemie dotée du mot-clé **MISSION SECRÈTE** et qui possède un pion Victoire grâce à la capacité du mot-clé **MISSION SECRÈTE**, ce pion n'est pas transféré d'une unité à l'autre, car il n'a pas été placé sur cette unité ennemie pendant la mise en place grâce au mot-clé **PRIME**.

- Si une unité dotée du mot-clé **PRIME** effectue une attaque et qu'une autre unité qui possède un pion Victoire utilise le mot-clé **GARDIEN X** et subit des blessures jusqu'à être vaincue, le pion Victoire est déplacé vers l'unité dotée du mot-clé **PRIME**.
- Si une unité dotée du mot-clé **PRIME** fait exploser une charge et que cette charge vainc une unité ennemie dotée d'un pion Victoire, le pion Victoire est déplacé sur l'unité avec **PRIME**, si possible.
- Si une unité dotée du mot-clé **PRIME** effectue une attaque contre une unité dotée d'un pion Victoire et que cette unité utilise la carte Amélioration Stimulants d'Urgence, lorsque l'unité subit les blessures des Stimulants d'Urgence à la fin de son activation suivante, si elle est ensuite vaincue, le pion Victoire est déplacé sur l'unité dotée de **PRIME**, si possible.
- Si une unité dotée du mot-clé **PRIME** force une unité ennemie dotée d'un pion Victoire à recevoir un ou plusieurs pions Poison, lorsque l'unité subit des blessures en raison de ces pions Poison à la fin de son activation suivante, si elle est ensuite vaincue, le pion Victoire est déplacé sur l'unité avec **PRIME**, si possible.
- Si une unité dotée du mot-clé **PRIME** effectue une attaque contre une unité ennemie qui transporte une unité dotée d'un pion Victoire, et vainc l'unité ennemie transportée, le pion Victoire est déplacé sur l'unité avec **PRIME**, si possible.
- Après la mise en place, si les deux joueurs possèdent des unités dotées du mot-clé **PRIME**, le joueur bleu place les pions Victoire en premier, puis le joueur rouge place les pions Victoire.
- Lorsque vous jouez une partie avec des cartes Bataille Scénario, telles que celles de l'extension Bunker Impérial, sauf indication contraire, le mot-clé **PRIME** ne peut pas être utilisé.

» Vous trouverez une icône de scénario dans le coin supérieur droit des cartes Bataille de scénario.

**Thèmes associés :** Gagner la partie, Mise en place, Pions Poison, Pions Victoire, Vaincu

## PRIORITÉ

Les cartes Commandement déterminent la priorité en fonction du nombre de points lumineux affichés en haut à gauche de la carte. Chaque carte présente de zéro à quatre points lumineux.

- Lorsque les joueurs révèlent leurs cartes Commandement pendant la Phase de Commandement, le joueur dont la carte présente le moins de points lumineux a la priorité.

» Lorsque les deux joueurs révèlent une carte qui comprend le même nombre de points lumineux, le joueur possédant le compteur de round lance un dé de défense rouge. Si le résultat du lancer est un Blocage (▼), ce joueur obtient la priorité. Sinon, c'est son adversaire qui obtient la priorité.

- Le joueur qui a la priorité est le premier à résoudre sa carte Commandement pendant la Phase Commandement et est le premier à activer une unité pendant la Phase d'Activation.

**Thèmes associés :** Cartes Commandement, Phase de Commandement

## PROFIL BAS (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'elle défend face à une attaque, si une unité dotée du mot-clé **PROFIL BAS** bénéficie d'un couvert léger, son couvert est amélioré de 1.

- Lorsque vous déterminez le couvert, ajoutez les valeurs de couvert (sans dépasser le couvert lourd) avant de soustraire les valeurs de couvert.

  *Par exemple, une unité possédant un pion Suppression et dotée du mot-clé* **PROFIL BAS** *qui est attaquée par une unité dotée du mot-clé* **TIREUR D'ÉLITE 1** *bénéficiera d'un couvert léger.*

- Le couvert est déterminé pendant l'étape « Appliquer les esquives et couverts » d'une attaque.
- Le couvert n'est pas appliqué pendant une attaque au corps-à-corps.

**Thèmes associés :** Attaque, Couvert

## PROMOUVOIR

Voir « Commandant », p. 28.

## PROTÉGÉ

Voir « Couvert », p. 32.

## RANG

Les unités sont divisées par rangs et ces derniers sont identifiables grâce au symbole situé en haut à droite de leur carte Unité.

- Chaque unité correspond à l'un des rangs suivants :
  -  Commandant
  -  Agent
  -  Troupiers
  -  Forces spéciales
  -  Soutien
  -  Lourd
- Chaque pion Ordre affiche un symbole qui correspond à un rang. Les joueurs utilisent ces pions Ordre pour activer les unités du rang correspondant pendant la Phase d'Activation.

- Lors de la création d'une armée standard, un joueur doit inclure certains rangs :
  - » **Commandant :** chaque armée doit inclure une à deux unités de commandant.
  - » Agent : chaque armée peut inclure jusqu'à deux unités d'agent.
  - » **Troupiers :** chaque armée doit inclure trois à six unités de troupiers.
  - » **Forces spéciales :** chaque armée peut inclure jusqu'à trois unités de forces spéciales.
  - » **Soutien :** chaque armée peut inclure jusqu'à trois unités de soutien.
  - » **Lourd :** chaque armée peut inclure jusqu'à deux unités lourdes.

**Thèmes associés :** Activer des unités, Cartes Commandement, Commandant, Donner des ordres, Pions Ordre, Unité, Phase d'Activation, Phase de Commandement, Pions Ordre, Réserve d'ordres, Unité, Voir « Création d'armée » à la page 5

# RAYONS X (MOT-CLÉ D'ARME)

Une arme dotée du mot-clé **RAYONS X** émet un rayon continu d'énergie, et balaie des zones occupées par les ennemis, leur infligeant d'énormes dégâts. Pendant l'étape « Déclarer un défenseur supplémentaire » d'une attaque, si une arme dotée du mot-clé **RAYONS X** se trouve dans la réserve d'attaque d'une unité, cette dernière peut déclarer jusqu'à X attaques supplémentaires en n'utilisant que l'arme ayant **RAYONS X**.

Chaque attaque supplémentaire doit être déclarée contre un défenseur différent qui se trouve à portée 1 du dernier défenseur déclaré.

- Chaque unité qui est déclarée comme défenseur contre une de ces attaques supplémentaires peut se trouver au-delà de la portée maximale de l'arme ayant **RAYONS X**, tant que ce défenseur est à portée 1 du défenseur précédent.
- Chaque défenseur supplémentaire doit être dans la ligne de vue de l'attaquant.
- Les autres unités alliées ne peuvent pas utiliser le mot-clé **TIRS DE SOUTIEN** pendant les attaques supplémentaires effectuées grâce à **RAYONS X**.
- Les défenseurs supplémentaires sont déclarés en répétant les étapes 1 et 2 de la séquence d'attaque. Les défenseurs supplémentaires sont déclarés un par un.
  - » Tous les défenseurs doivent être déclarés avant que les attaques soient résolues.

**Thèmes associés :** Attaque, Portée, Tirs de soutien (Mot-clé d'unité)

# RECHARGER X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **RECHARGER X** récupère, elle peut retourner jusqu'à X pions Bouclier inactifs sur leur côté actif.

**Thèmes associés :** Capacités, Récupérer, Suppression

# RECONFIGURATION (MOT-CLÉ D'AMÉLIORATION)

Le mot-clé **RECONFIGURATION** permet de tourner sur son autre face une carte Amélioration à double face. Lorsqu'une unité équipée d'une carte Amélioration dotée du mot-clé **RECONFIGURATION** récupère ou effectue l'action Récupérer, le joueur qui contrôle cette unité peut retourner cette carte Amélioration sur son autre face.

- Si une carte Amélioration affiche une icône Incliner, l'utilisation de la capacité **RECONFIGURATION** ne provoque pas l'inclinaison de cette carte Amélioration.
- Lorsqu'une unité récupère, le joueur qui contrôle cette unité peut redresser et retourner une carte Amélioration dotée du mot-clé **RECONFIGURATION** en même temps.

**Thèmes associés :** Armes, Cartes à double face, Cartes Amélioration

# RECULER

Reculer est un type de déplacement qui permet à une figurine ayant un socle avec encoches de se déplacer vers l'arrière.

- Lorsqu'un joueur fait reculer une figurine, il commence par placer une extrémité du gabarit de déplacement dans l'encoche arrière du socle de la figurine. Après avoir effectué un recul complet, le joueur place l'autre extrémité du gabarit de déplacement dans l'encoche avant du socle de la figurine. Un joueur peut effectuer un recul partiel avec une figurine s'il le souhaite.
- Seules les unités de véhicule terrestre, soldats créatures et soldats en position peuvent reculer.
- Tant qu'une figurine recule, elle se déplace le long de la trajectoire déterminée par le gabarit de déplacement et son socle ne doit pas chevaucher de terrain ou d'unités à travers lesquelles elle ne peut pas passer.
  - » Une figurine peut arrêter de se déplacer n'importe où le long de la trajectoire déterminée par le gabarit de déplacement pour effectuer un déplacement partiel.
- Un joueur peut plier le gabarit de déplacement au niveau de son articulation pendant qu'il effectue un recul.
- Lorsqu'une unité recule, elle réduit sa vitesse de 1, jusqu'à un minimum de 1, le temps de ce déplacement.
  - » Reculer à travers un terrain difficile peut provoquer une réduction de vitesse de 2, jusqu'à un minimum de 1.
  - » Reculer en ayant un ou plusieurs pions Immobilisation peut amener la vitesse d'une unité à zéro.
- Reculer est un déplacement. Il ne s'agit ni d'un déplacement normal ni d'un déplacement à vitesse X.

**Thèmes associés :** Actions, Blessures, Déplacement, Encoche, Hors d'usage, Terrain difficile, Véhicules

# RÉCUPÉRER

Une unité peut récupérer en effectuant une action Récupérer. Lorsqu'une unité récupère, le joueur retire le nombre de pions Suppression de son choix de cette unité et redresse le nombre de son choix de cartes Amélioration inclinées de cette unité.

- Certaines capacités d'une unité et d'autres effets de jeu peuvent permettre aux unités de récupérer. Lorsqu'un effet de jeu indique spécifiquement qu'une unité peut récupérer, cet effet de jeu n'est pas considéré comme effectuer l'action Récupérer et ne déclenche donc pas les capacités qui peuvent être utilisées après que des actions Récupérer ont été effectuées.

**Thèmes associés :** Actions, Cartes Amélioration, Incliner, Suppression

## REDÉPLOIEMENT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **REDÉPLOIEMENT** effectue un déplacement normal, elle peut effectuer un pivot soit avant de réaliser ce déplacement normal, soit après avoir réalisé ce déplacement normal.

- Une unité utilisant le mot-clé **REDÉPLOIEMENT** ne peut pas effectuer un pivot à la fois avant et après le même déplacement normal.
- Un pivot effectué grâce au mot-clé **REDÉPLOIEMENT** est un déplacement. Ce n'est pas une action Se Déplacer.
- Tant qu'une unité paniquée dotée du mot-clé **REDÉPLOIEMENT** tente de fuir le champ de bataille, elle doit utiliser le mot-clé **REDÉPLOIEMENT** s'il l'aide à fuir par le trajet le plus court.
- Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **REDÉPLOIEMENT** est déplacée par un adversaire, grâce à la carte Amélioration « Poussé par la Force » par exemple, cet adversaire peut utiliser le mot-clé **REDÉPLOIEMENT** pendant ce déplacement.

**Thème associé :** Déplacement, Panique, Pivoter

## REDRESSER

Voir « Incliner », p. 51.

## RÉGÉNÉRER X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

À la fin de l'activation d'une unité, si elle est dotée du mot-clé **RÉGÉNÉRER X**, elle lance 1 dé de défense blanc par pion Blessure qu'elle possède, jusqu'à un maximum de X. Pour chaque résultat Blocage (▼) ou Adrénaline de défense (), elle retire 1 pion Blessure.

- Si plusieurs effets sont résolus à la fin de l'activation d'une unité, le joueur qui contrôle cette unité décide dans quel ordre les résoudre.

**Thèmes associés :** Activer des unités, Blessures, Capacités, Dés

## RÉPARATION X : CAPACITÉ Y (MOT-CLÉ D'AMÉLIORATION)

**RÉPARATION X : CAPACITÉ Y** est une capacité de carte qui peut être utilisée comme action ou action gratuite (en fonction de ce que précise la carte) pendant l'activation d'une unité. Quand une unité utilise la capacité **RÉPARATION X : CAPACITÉ Y**, placez un pion Blessure sur la carte dotée du mot-clé **RÉPARATION X : CAPACITÉ Y**, puis choisissez une unité de véhicule ou de soldats droïdes alliée à portée 1 et en ligne de vue et retirez jusqu'à X pions Blessure et/ou pions Ionique et/ou pions Dégât de véhicule de cette unité ou restaurez jusqu'à X figurines de cette unité. Cette capacité ne peut pas être utilisée si la carte dotée du mot-clé **RÉPARATION X : CAPACITÉ Y** possède sur elle un nombre de pions Blessure supérieur ou égal à Y.

- Les pions Blessure sur les cartes ne sont pas considérés comme étant sur des unités et ne comptent pas dans le seuil de blessure d'une unité, ils ne peuvent pas non plus être retirés par des capacités qui retirent des pions Blessure à des unités.
- Les pions Dégât de véhicule comprennent le pion Endommagé, le pion Hors d'usage et le pion Arme détériorée.
- Vous pouvez utiliser **RÉPARATION X : CAPACITÉ Y** sur des unités du type soldat droïde, véhicule terrestre ou véhicule à répulseurs.
- Pour restaurer une figurine dans une unité, au moins une figurine de cette unité doit avoir été vaincue durant le round. Choisissez une figurine qui a été vaincue pendant le round en cours et placez-la sur le champ de bataille en cohésion avec son Chef d'unité. Ensuite, donnez à cette figurine un nombre de pions Blessure égal au seuil de blessure indiqué sur sa carte Unité moins un.
- Si toutes les figurines d'une unité ont été vaincues, elle n'est plus en jeu, et ne peut donc pas être choisie lorsqu'un joueur utilise la capacité **RÉPARATION X : CAPACITÉ Y**.
- Si un joueur possède dans son armée une unité dotée de la capacité **RÉPARATION X : CAPACITÉ Y**, nous lui recommandons de distinguer ses figurines de soldats droïdes et de véhicules qui ont été vaincues pendant le round en cours des autres, afin de les retrouver facilement. Par exemple, les figurines peuvent être placées couchées et rester temporairement sur le champ de bataille près de leur unité jusqu'à la fin du round.
- Si une unité possède plusieurs capacités **RÉPARATION X : CAPACITÉ Y**, considérez chaque mot-clé comme une capacité à part.

  *Par exemple, si une unité de Stormtroopers est équipée à la fois de Del Meeko (ce qui lui fait gagner* **RÉPARATION 2 : CAPACITÉ 1***) et d'un Astromech R4 (ce qui lui fait gagner* **RÉPARATION 1 : CAPACITÉ 2***), l'unité peut choisir quelle capacité elle utilise.*

  » De plus, chaque action est considérée comme étant unique, et une unité qui a accès à deux capacités peut utiliser chacune d'entre elles une fois pendant son activation. Cette règle s'applique même lorsque l'unité a accès à deux capacités identiques d'origines différentes, comme lorsqu'une unité de Soldats Rebelles a acquis deux exemplaires de la carte Ravitaillement « Poste à Souder ».

- Les règles sur la façon de restaurer des figurines dans une unité sont détaillées à l'entrée « Restauration », page 71.

**Thèmes associés :** Actions de cartes gratuites, Blessures, Pions Dégât de véhicule, Pions Ionique

## RÉSERVE D'ATTAQUE

Une réserve d'attaque est le nombre de dés fournis par les armes qui sont utilisées contre une seule cible pendant une attaque.

- Chaque arme qui est utilisée pendant une attaque ajoute un ou plusieurs dés à une réserve d'attaque.
- Pendant une attaque, l'attaquant peut créer plusieurs réserves d'attaque pour attaquer plusieurs défenseurs. Néanmoins, une seule réserve d'attaque peut être attribuée à chaque défenseur.

- Une réserve d'attaque peut être composée de dés de différentes armes, mais toutes les armes portant un nom identique doivent ajouter leurs dés à la même réserve d'attaque.
- Une arme ne peut ajouter ses dés à une réserve d'attaque que si les conditions suivantes sont respectées :
  - » La portée de l'attaque est supérieure ou égale à la portée minimale de l'arme et inférieure ou égale à la portée maximale de l'arme.
  - » La figurine utilisant l'arme a une ligne de vue sur au moins une figurine de l'unité du défenseur.
  - » Si l'arme peut être inclinée, elle doit être redressée.
  - » Pour ajouter une arme dotée du mot-clé **FIXE : X** à la réserve d'attaque, le défenseur doit se trouver à l'intérieur de l'arc de tir spécifié de la figurine attaquante.
- Chaque arme qui ajoute des dés à une réserve d'attaque applique également ses mots-clés à cette réserve d'attaque.
  - » Si une arme dispose d'un mot-clé qui permet à un joueur de modifier un ou plusieurs dés de la réserve d'attaque, le joueur peut utiliser cet effet pour modifier n'importe quel dé de la réserve d'attaque, et pas seulement les dés ajoutés par cette arme.
  - » Si une arme dispose d'un mot-clé qui change la façon dont les résultats du jet d'attaque affectent le défenseur, la totalité du jet d'attaque affecte le défenseur de cette façon, et pas seulement les dés ajoutés par l'arme qui dispose de ce mot-clé.

    *Par exemple, si une arme avec **DÉFLAGRATION** a ajouté des dés à une réserve d'attaque, les résultats de tous les dés de cette réserve d'attaque ignorent le couvert du défenseur.*

**Thèmes associés :** À (Portée), Arcs de tir, Armes, Arme de corps-à-corps, Arme à distance, Attaque, Incliner, Intégralement à (Portée), Mesures Préliminaires, Mots-clés, Portée

# RÉSERVE D'ORDRES

Pendant la Phase de Commandement, chaque joueur crée une réserve d'ordres qui regroupe les pions Ordre que le joueur n'a pas utilisé lorsqu'il a résolu sa carte Commandement.

- Pendant la Phase d'Activation, un joueur peut choisir de prendre au hasard un pion Ordre dans sa réserve d'ordres.
  - » Ensuite, le joueur active une unité dont le rang correspond à celui du pion Ordre qu'il vient de prendre.
- Nous recommandons aux joueurs de créer leur réserve d'ordres en plaçant leurs pions Ordre dans un sac ou contenant opaque ; Ils peuvent également créer leur réserve d'ordres en empilant aléatoirement leurs pions Ordre face cachée à côté du champ de bataille.
- Si un joueur pioche un pion qui ne correspond au rang d'aucune de ses unités en jeu, ce pion est retiré de la réserve d'ordres et le joueur en pioche un nouveau.

**Thèmes associés :** Activer des unités, Cartes Commandement, Commandant, Donner des ordres, Phase d'Activation, Pions Ordre, Rang

# RÉSISTANCE

La résistance est un attribut présent sur la carte Unité de chaque véhicule.



Valeur de résistance

- La valeur de résistance d'une unité de véhicules est indiquée par la valeur à côté de l'icône de résistance.
- Après que l'unité de véhicules d'un joueur s'est vue assigner des blessures, si le nombre de pions Blessure qu'elle possède est supérieur ou égal à sa valeur de résistance, le joueur lance un dé de défense rouge et subit un des résultats suivants :
  - » **ENDOMMAGÉE :** s'il obtient un résultat Blocage (▼), l'unité est endommagée et reçoit un pion Endommagé. Lorsqu'un joueur active une unité endommagée, il lance un dé de défense blanc. S'il obtient un résultat vierge, ce véhicule effectue une action de moins au cours de son activation.
  - » **HORS D'USAGE :** s'il obtient un résultat vierge, l'unité est hors d'usage et reçoit un pion Hors d'usage. Une unité hors d'usage ne peut pas reculer et doit dépenser deux actions Se Déplacer pour effectuer un seul déplacement.
  - » **ARME DÉTÉRIORÉE :** s'il obtient un résultat Adrénaline de défense (), l'une des armes de l'unité est détériorée. L'adversaire du joueur choisit une des armes de cette unité et place un pion Arme détériorée sur la carte correspondante. Lorsque cette arme est ajoutée à une réserve d'attaque, seule la moitié de ses dés peuvent être ajoutés (de n'importe quelle couleur, arrondi au supérieur).
- Les pions Endommagé, Hors d'usage et Arme détériorée sont les différents types de pions Dégât de véhicule.
- Si un véhicule a déjà reçu un pion Dégât de véhicule car il a subi un nombre de blessures supérieur ou égal à sa valeur de résistance, il ne peut pas gagner un autre pion Dégât de véhicule (du même type ou d'un type différent) s'il subit des blessures supplémentaires, mais il peut en gagner grâce à d'autres effets de jeu.
  - » Si un véhicule possède déjà un nombre de blessures supérieur ou égal à sa valeur de résistance et a reçu un pion Dégât de véhicule, le joueur n'a pas besoin de lancer un dé rouge de défense lorsque ce véhicule subit des blessures.
- Si un pion Dégât de véhicule qui a été reçu en subissant des blessures est retiré d'un véhicule, quand ce véhicule subit un nombre de blessures supérieur ou égal à sa valeur de résistance, il ne gagne pas un autre pion Dégât de véhicule.
- Certaines unités de véhicules n'ont pas de valeur de résistance et présentent un tiret « - » à la place.
  - » Une unité de véhicules sans valeur de résistance ne peut être ni endommagée, ni mise hors d'usage, ni avoir d'armes détériorées.

**Thèmes associés :** Armes détériorées, Attaque, Blessures, Endommagé, Hors d'usage

# RESTAURATION

Certaines capacités, comme les mots clés **TRAITER** et **RÉPARATION**, de même que certains effets de cartes, permettent à un joueur de restaurer des figurines dans des unités alliées. Pour restaurer une figurine dans une unité, une ou plusieurs figurines de cette unité doivent avoir été vaincues ce round. Choisissez une figurine qui a été vaincue pendant le round en cours et placez cette figurine sur le champ de bataille en cohésion avec son Chef d'unité. Ensuite, donnez à cette figurine un nombre de pions Blessure égal au seuil de blessure indiqué sur sa carte d'unité moins un.

- Si toutes les figurines d'une unité ont été vaincues, alors cette unité n'est plus en jeu, et aucune figurine ne peut y être restaurée.
- Si des cartes de l'armée d'un joueur disposent d'une capacité pour restaurer des figurines, nous conseillons au joueur de noter lesquelles de ses figurines ont été vaincues pendant le round en cours, afin qu'il ne commette pas d'erreur. Par exemple, le joueur peut coucher les figurines et les laisser temporairement sur le champ de bataille près de leur unité jusqu'à la fin du round, mais vous pouvez utiliser d'autres méthodes facilement identifiables par les deux joueurs.

**Thèmes associés :** Blessures, Vaincu

# RETRAIT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité de soldats dotée du mot-clé **RETRAIT** n'est engagée qu'avec une seule unité ennemie, elle peut effectuer ses déplacements normalement.

- Si une unité n'est plus au contact d'une unité ennemie, elle n'est plus engagée avec cette unité.

**Thèmes associés :** Corps-à-corps, Engagé, Repli

# REVENDIQUER

Voir « Pions Objectif », p. 63.

# ROUND

Un round de jeu consiste en trois phases résolues dans l'ordre suivant : Phase de Commandement, Phase d'Activation et Phase Finale.

- La partie se termine à la fin du sixième round à moins qu'un joueur ne gagne avant.
- Les joueurs utilisent le Compteur de round pour indiquer le numéro du round en cours.

**Thèmes associés :** Compteur de round, Gagner la partie, Phase d'Activation, Phase de Commandement, Phase Finale, Pions Victoire, Voir « Round de jeu » à la page 2

# SABOTAGE/RÉPARATION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Voir « Pions Objectif », p. 63.

Thème associé : Cartes Objectif

# SANS ENTRAVE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **SANS ENTRAVE** n'est pas ralentie par les terrains difficiles. Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **SANS ENTRAVE** effectue un déplacement, elle ne réduit pas sa vitesse lorsqu'elle se déplace hors, dans ou à travers un terrain difficile.

**Thèmes associés :** Capacités, Déplacement, Terrain difficile, Voir « Règles de terrain » à la page 8.

# SAUT X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **SAUT X** peut effectuer l'action de carte **SAUT X**. Pour effectuer cette action, l'unité réalise un déplacement normal. Néanmoins, ce déplacement peut se terminer sur un élément de terrain de hauteur X ou moins ou l'ignorer.

- Lorsqu'une unité effectue l'action de carte **SAUT X**, considérez cette action comme une action Se Déplacer.
- Lorsqu'une unité effectue l'action **SAUT X**, mesurez la hauteur à partir de la position initiale de cette unité.

  *Par exemple, Luke Skywalker utilise le mot-clé* **SAUT 1** *pour effectuer un déplacement. La position initiale de Luke Skywalker se trouve sur un élément de terrain de hauteur 1. Il peut finir son déplacement sur un élément de terrain de hauteur 2 ou moins.*
- Lorsqu'une unité effectue l'action **SAUT X**, elle peut terminer son déplacement à n'importe quelle hauteur inférieure à sa position initiale, quelle que soit la valeur de X.

  *Par exemple, Luke Skywalker utilise le mot-clé* **SAUT 1** *pour effectuer un déplacement. La position initiale de Luke Skywalker est sur un élément de terrain de hauteur 2. Il peut décider de terminer son déplacement sur le champ de bataille sur une zone qui est plus basse que sa position initiale, même si la différence entre sa position initiale et sa position finale est supérieure à 1 hauteur.*
- Tant qu'elle effectue un déplacement en utilisant l'action **SAUT X**, une unité ignore les effets des terrains difficiles.
- La capacité **SAUT X** permet également à une unité d'ignorer d'autres figurines d'une hauteur inférieure ou égale à X lors d'un déplacement utilisant l'action **SAUT X**. Dans ce cas, l'unité ne peut pas terminer son déplacement en chevauchant le socle d'autres figurines.
- La capacité **SAUT X** peut être utilisée à chaque fois qu'une unité devrait effectuer une action Se Déplacer ou une action Se Déplacer gratuite, y compris pendant l'utilisation du mot-clé **INTRÉPIDE** ou lorsqu'une unité alliée utilise la capacité **TIRER LES FICELLES**.
- La capacité **SAUT X** doit être utilisée lorsqu'une unité paniquée tente de fuir le champ de bataille si cela lui permet de fuir par le trajet le plus court.

**Thèmes associés :** Actions, Actions de carte, Déplacement, Hauteur, Voir « Règles de Terrain » à la page 8.

## SE RALLIER

Lorsqu'une unité s'active, elle se rallie, pour essayer de se débarrasser de ses pions Suppression et éviter ainsi de paniquer.

- Pendant l'étape « Se Rallier » de l'activation d'une unité, le joueur qui contrôle cette unité lance un dé de défense blanc pour chaque pion Suppression que cette unité possède. Ensuite, un pion Suppression est retiré de cette unité pour chaque résultat Blocage (▼) ou Adrénaline de défense (✦) obtenu.
- Si une unité de soldats possède un nombre de pions Suppression supérieur ou égal à sa valeur de courage, cette unité est démoralisée.
- Immédiatement après l'étape « Se Rallier » de l'activation d'une unité de soldats, si cette unité est démoralisée, elle perd une de ses deux actions pour cette activation.
- Une unité ne peut pas perdre une action lorsqu'elle a gagné des pions Suppression et qu'elle est devenue démoralisée après avoir déjà effectué son étape « Se Rallier ». Une unité ne peut pas non plus regagner une action perdue en retirant des pions Suppression afin de ne plus être démoralisée.
- Immédiatement après l'étape « Se Rallier » de l'activation d'une unité de soldats, si cette unité possède un nombre de pions Suppression supérieur ou égal à deux fois sa valeur de courage, elle panique. Pendant son activation, une unité paniquée ne peut pas effectuer d'actions gratuites et doit utiliser toute son activation pour réaliser un seul déplacement à sa vitesse maximale le plus direct possible vers le bord le plus proche du champ de bataille.
  - » Si le Chef d'unité termine son déplacement avec une partie de son socle à l'extérieur du champ de bataille, l'unité est vaincue.
  - » Si une unité est à portée 1–3 d'un Commandant allié, elle peut utiliser la valeur de courage de ce Commandant à la place de la sienne lorsqu'on vérifie si elle est paniquée.
- Une unité ne possédant aucun pion Suppression, y compris les véhicules, est considérée comme effectuant l'étape « Se Rallier » en ce qui concerne les effets de jeu, même si le propriétaire de cette unité ne lance aucun dé pour retirer des pions Suppression.

**Thèmes associés :** Activer des unités, Courage, Panique, Suppression

## SE REPLIER

Lorsqu'une unité de soldats est engagée, elle peut quitter ce corps-à-corps en se repliant pendant son activation.

- Pour se replier, une unité doit utiliser toute son activation et dépenser toutes ses actions disponibles pour effectuer un seul déplacement à vitesse 1.
- Une unité qui se replie ne peut effectuer aucune autre action, pas même une action gratuite, et ne peut pas utiliser ses capacités ou mots-clés tant qu'elle se replie.
  - » Une unité n'a pas besoin de posséder deux actions disponibles pour se replier. Une unité de soldats démoralisée ou une unité de soldats droïdes ionisée peut utiliser son action disponible pour se replier.
  - » Une unité n'ayant pas d'actions disponibles ne peut pas se replier.
- Se replier est considéré comme une action Se Déplacer.
- Une unité peut se replier pour entamer un corps-à-corps avec une unité ennemie différente.
  - » Une unité ne peut pas se replier de façon à revenir au corps-à-corps avec une unité dont elle se replie.
- Une unité ayant une vitesse maximale de zéro ne peut pas se replier.
- Une unité paniquée doit se replier, en se déplaçant vers le bord le plus proche du champ de bataille.
  - » Quand un soldat créature ou en position se replie, il peut effectuer des actions gratuites et utiliser des capacités. Il doit toujours dépenser toute action disponible et effectuer un déplacement à vitesse 1.

**Thèmes associés :** Actions, Actions Gratuites, Activer des unités, Capacités, Contact (Socle), Corps-à-corps, Déplacement, Engagé, Panique, Soldats

## SENTINELLE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **SENTINELLE** peut dépenser un pion En attente après qu'une unité ennemie à portée 1–3 (au lieu de portée 1–2) a attaqué, s'est déplacée ou a effectué une action.

**Thème associé :** En Attente

## SOCLE

Chaque figurine est fixée à un socle.

- La plupart des figurines de soldat sont fixées à de petits socles ronds.
- Les figurines de soldats créatures et en position sont fixées à des socles avec encoches.
- Les figurines de véhicule terrestre sont fixées à des socles avec encoches.
- Les figurines de véhicule à répulseurs sont fixées à des socles avec encoches par l'intermédiaire de tiges transparentes en plastique.
- L' orientation d'une figurine fixée à un petit socle rond n'a aucune incidence sur les mécaniques de jeu. Au cours d'un déplacement, les joueurs peuvent orienter librement leurs figurines fixées à un tel socle.
- Une figurine fixée à un socle avec encoches ne peut pas être orientée librement. Pendant son déplacement, elle doit soit pivoter, soit se déplacer le long du gabarit de déplacement, en maintenant les encoches du socle alignées avec le gabarit de déplacement.
- L' évidement créé par l'encoche dans le socle d'une figurine doit être considéré par les autres figurines comme faisant partie du socle de cette figurine. Ainsi, il n'est pas possible de placer le socle d'une figurine dans les encoches du socle d'une autre figurine.

**Thèmes associés :** Contact (Socle), Corps-à-corps, Déplacement, Encoche, Engagé, Figurine, Soldat, Pivoter, Véhicules

# SOLDAT

Un soldat est un type d'unité qui consiste en une ou plusieurs figurines, chacune fixée à un petit socle rond.

- Chaque type ou sous-type d'unité est indiqué sur sa carte Unité sous l'illustration de cette unité.
- Chaque soldat dispose d'une valeur de courage, qui détermine la quantité de suppression qui peut être assignée à ce soldat avant qu'il ne soit démoralisé ou panique.
- Les règles de déplacement de soldats sont les suivantes :
  - » Les soldats peuvent grimper et escalader.
  - » Les soldats ne peuvent ni pivoter ni reculer.
  - » Les soldats peuvent se déplacer au travers des véhicules à répulseurs, mais pas des véhicules terrestres.
  - » Les soldats peuvent se déplacer au travers d'autres soldats.
- Les soldats peuvent être au corps-à-corps, et s'ils se trouvent au corps-à-corps avec un autre soldat, ils sont engagés. Seules les unités de soldats peuvent être engagées.
- Les soldats ne protègent pas d'autres figurines et ne procurent aucun couvert.
- Les figurines de soldat ne bloquent pas la ligne de vue.
- Un soldat créature est un sous-type du type d'unité Soldat. Les soldats créatures disposent de règles supplémentaires. Voir « Soldat Créature ».
- Un soldat en position est un sous-type du type d'unité Soldat. Les soldats en position disposent de règles supplémentaires. Voir « Soldat en position ».
- Un soldat clone est un sous-type du type d'unité Soldat. Les soldats clones doivent suivre des règles supplémentaires. Voir « Soldat Clone ».
- Un soldat droïde est un sous-type du type d'unité Soldat. Les soldats droïdes doivent suivre des règles supplémentaires. Voir « Soldat Droïde ».

**Thèmes associés :** Attendre, Barricades, Chef d'unité, Cohésion, Contact (Socle), Corps-à-corps, Courage, Couvert, Déplacement, Déporter, Engagé, Figurine, Grimper et escalader, Ligne de vue, Panique, Se Replier, Socle, Suppression, Unité, Véhicules, Voir « Règles de terrain » à la page 8.

# SOLDAT CLONE

Un soldat clone est un type d'unité. Il s'agit d'un sous-type du type d'unité Soldat.

- N'importe quel effet de jeu qui cible ou s'applique à des soldats peut cibler ou s'appliquer à des soldats clones.
- Les unités de soldats clones suivent les mêmes règles que les unités de soldats, à l'exception des points suivants :
  - » Une unité de soldats clones peut dépenser les pions Viser, Esquive et Adrénaline d'unités de soldats clones alliées situées à portée 1 et en ligne de vue comme s'ils lui appartenaient.

**Thèmes associés :** Se Rallier, Soldats, Suppression

# SOLDAT CRÉATURE

Un soldat créature est un type d'unité. Il s'agit d'un sous-type du type d'unité Soldat.

- N'importe quel effet de jeu qui cible ou s'applique à des soldats peut cibler ou s'appliquer aux soldats créatures.
- Les unités de soldats créatures suivent les mêmes règles que les unités de soldats, à l'exception des points suivants :
  - » Les soldats créatures sont fixés à un socle de taille moyenne, grande ou immense.
  - » Lorsqu'un soldat créature effectue un déplacement normal, le joueur insère le gabarit de déplacement dans l'encoche avant du socle de la figurine.
  - » Les soldats créatures n'améliorent pas leur couvert lorsqu'ils possèdent un ou plusieurs pions Suppression.
  - » Les barricades ne procurent pas de couvert aux soldats créatures.
  - » Les soldats créatures peuvent protéger d'autres figurines et leur procurent un couvert léger.
  - » Les soldats créatures peuvent pivoter et reculer.
  - » Les soldats créatures ne peuvent ni grimper, ni escalader.
  - » Les soldats créatures ne peuvent ni embarquer, ni débarquer.
  - » Les soldats créatures ne peuvent pas utiliser les capacités **REVENDIQUER** et **SABOTAGE/RÉPARATION**.
  - » Les soldats créatures ne peuvent pas être déportés.
  - » Les soldats et les véhicules terrestres ne peuvent pas se déplacer au travers de soldats créatures.
  - » Une autre unité ne peut pas terminer un déplacement obligatoire en chevauchant un soldat créature.
  - » Les soldats créatures déportent les soldats lorsqu'ils se déplacent au travers de ces derniers, et ne peuvent pas se déplacer au travers de soldats qui ne peuvent pas être déportés.
  - » Quand un soldat créature se replie, il peut effectuer des actions gratuites et utiliser des capacités. Il doit toujours dépenser toute action disponible et effectuer un déplacement à vitesse 1.
  - » Tant qu'ils sont en train de se replier, les soldats créatures peuvent déporter des figurines de soldat non créature, non en position avec lesquelles ils sont engagés.

**Thèmes associés :** Couvert, Déplacement, Déporter, Embarquement et débarquement, Encoche, Engagé, Se Replier, Suppression

# SOLDAT DROÏDE

Un soldat droïde est un type d'unité. Il s'agit d'un sous-type du type d'unité Soldat.

- N'importe quel effet de jeu qui cible ou s'applique à des soldats peut cibler ou s'appliquer à des soldats droïdes.
- Les unités de soldats droïdes suivent les mêmes règles que les unités de soldats, à l'exception des points suivants :

» Une unité de soldats droïdes n'améliore pas son couvert tant qu'elle possède un ou plusieurs pions Suppression.

» Une unité de soldats droïdes ne peut pas être démoralisée, bien qu'elle gagne normalement des pions Suppression et puisse paniquer.

» Une unité de soldats droïdes ne peut ni gagner ni résoudre de pions Poison.

» Une unité de soldats droïdes est considérée comme un véhicule lorsqu'elle gagne et résout des pions Ionique, et lorsqu'elle est la cible d'une attaque comprenant le mot-clé **ION X**.

**Thèmes associés :** Pions Ionique, Soldats, Suppression

## SOLDAT EN POSITION

Un soldat en position est un type d'unité. Il s'agit d'un sous-type du type d'unité Soldat.

- N'importe quel effet de jeu qui cible ou s'applique à des soldats peut cibler ou s'appliquer à des soldats en position.
- Les unités de soldats en position suivent les mêmes règles que les unités de soldats, à l'exception des points suivants :
  - » Les soldats en position sont fixés à un socle avec encoche moyen, grand ou immense.
  - » Lorsqu'un soldat en position effectue un déplacement normal, le joueur insère le gabarit de déplacement dans l'encoche avant du socle de la figurine.
  - » Les soldats en position peuvent protéger d'autres figurines, et les font bénéficier d'un couvert léger dans ce cas.
  - » Les soldats en position ne peuvent ni grimper ni escalader.
  - » Les soldats en position peuvent pivoter et reculer.
  - » Les soldats en position ne peuvent pas utiliser les capacités **REVENDIQUER** et **SABOTAGE/RÉPARATION**.
  - » Les soldats en position ne peuvent pas être déportés.
  - » Les véhicules terrestres ne peuvent pas se déplacer au travers de soldats en position.
  - » Une autre unité ne peut pas terminer un déplacement obligatoire en chevauchant un soldat en position.
  - » Quand un soldat en position se replie, il peut effectuer des actions gratuites et utiliser des capacités. Il doit toujours dépenser toute action disponible et effectuer un déplacement à vitesse 1.

**Thèmes associés :** Déplacement, Soldat

## SOLDAT WOOKIE

Un soldat wookie est un type d'unité. Il s'agit d'un sous-type du type d'unité Soldat.

- Tout effet de jeu qui cible ou s'applique aux soldats peut cibler ou s'appliquer aux soldats wookie.
- Les unités de soldats wookie suivent les mêmes règles que les unités de soldats, sans exception.

**Thème associé :** Soldats

## SORTIR DU CHAMP DE BATAILLE

Si, à n'importe quel moment, un Chef d'unité termine son déplacement avec une partie de son socle en-dehors du champ de bataille, cette unité est vaincue.

- Pendant un déplacement normal, lorsqu'un Chef d'unité est déplacé le long du gabarit de déplacement, si n'importe quelle partie de son socle se retrouve hors du champ de bataille, cette unité est vaincue.
- Une unité ne peut pas sortir volontairement du champ de bataille.
- Quand un joueur effectue un déplacement avec l'unité d'un adversaire, cette unité ne peut pas sortir du champ de bataille.

**Thèmes associés :** Chef d'unité, Déplacement, Déplacement obligatoire, Panique, Speeder X (Mot-clé d'unité), Vaincu

## SOUFFLE (MOT-CLÉ D'ARME)

Une arme dotée du mot-clé **SOUFFLE** est efficace contre les unités qui comprennent plusieurs figurines. Lorsqu'une figurine ajoute une arme avec **SOUFFLE** à la réserve d'attaque, cette arme ajoute ses dés un nombre de fois égal au nombre de figurines du défenseur qui se trouvent en ligne de vue de la figurine qui utilise cette arme.

*Par exemple, si une arme avec* **SOUFFLE** *affiche une icône de dé d'attaque noir, elle ajoute trois dés d'attaque noirs à la réserve d'attaque lorsqu'elle cible une unité qui comprend trois figurines.*

**Thèmes associés :** Armes, Attaque, Dés, Figurine, Ligne de vue, Réserve d'attaque

## SPEEDER X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Le mot-clé **SPEEDER X** indique qu'un véhicule est constamment en mouvement, ce qui est simulé par des déplacements obligatoires. Ce mot-clé indique également le type de terrain par-dessus lequel le véhicule peut se déplacer.

- Une unité dotée du mot-clé **SPEEDER X** doit effectuer une action Se Déplacer obligatoire gratuite au début ou à la fin de l'étape « Effectuer des actions » de son activation.
  - » Un déplacement obligatoire est une action Se Déplacer normale gratuite, et déclenche donc les capacités qui peuvent être utilisées après que des actions Se Déplacer ont été effectuées. Néanmoins, en tant qu'action gratuite, elle ne compte pas dans les deux actions par activation de l'unité.
  - » Pour effectuer un déplacement obligatoire, l'unité effectue un déplacement complet à sa vitesse maximale. Si ce n'est pas possible, elle peut effectuer un déplacement partiel à la place, mais ce déplacement partiel doit se terminer le plus loin possible sur le gabarit de déplacement. Lorsque l'unité effectue un déplacement partiel de cette façon, elle subit immédiatement un nombre de blessures égal à sa vitesse maximale.
    - Si le Chef d'unité termine son déplacement avec une partie de son socle en dehors du champ de bataille, l'unité est vaincue.

» Après qu'il a effectué un déplacement, la position finale d'un véhicule à répulseurs ne peut pas chevaucher une autre unité, sauf s'il est en train d'effectuer un déplacement obligatoire. Dans ce cas, sa position finale peut chevaucher des figurines de soldats. Si sa position finale après avoir effectué un déplacement obligatoire devrait chevaucher une ou plusieurs figurines de soldats, ces figurines de soldats sont déportées.

- Les soldats qui sont engagés ne peuvent pas être déportés par un déplacement obligatoire. Si la position finale d'un véhicule à répulseurs après qu'il a effectué un déplacement obligatoire devait chevaucher un soldat engagé, le véhicule doit effectuer un déplacement partiel à la place.

- Pendant un déplacement, une unité avec **SPEEDER X** peut se déplacer par-dessus les terrains dont la hauteur est inférieure ou égale à X.

- Une unité avec **SPEEDER X** peut terminer son déplacement sur un élément de terrain dont la hauteur est inférieure ou égale à X.

- Une unité dotée du mot-clé **SPEEDER X** doit être placée le plus à plat possible sur le champ de bataille après avoir effectué n'importe quel type de déplacement. Des éléments de terrain sur lesquels une unité peut terminer un déplacement ne sont pas toujours parfaitement plats, les joueurs doivent donc s'accorder avant de jouer sur les éléments de terrain sur lesquels les unités peuvent et ne peuvent pas terminer leur déplacement. Néanmoins, en règle générale, si le chevauchement d'un élément de terrain rend une figurine instable ou la fait tomber, ou encore si son socle devait se retrouver à un angle supérieur à 45 degrés, la figurine ne peut pas terminer son déplacement dans cette position.

  » Si une unité qui effectue un déplacement obligatoire ne peut pas terminer un déplacement complet sans chevaucher un élément de terrain qui n'est pas assez plat pour que la figurine soit placée sur ce dernier, elle doit effectuer un déplacement partiel à la place, et subir un nombre de dégâts égal à sa vitesse maximale.

- La position finale d'une unité après n'importe quel déplacement ne peut pas chevaucher de pions Objectif ou Condition.

- Lorsqu'une unité effectue un déplacement obligatoire, les socles des figurines de l'unité peuvent dépasser partiellement d'une surface, tant que chaque figurine est stable et n'est pas en déséquilibre. S'il n'y a pas assez d'espace pour placer le socle d'un Chef d'unité sur la surface sur laquelle l'unité se déplace, ou si le socle de n'importe quelle figurine ne peut pas être placé de façon valide tout en conservant la cohésion, cette unité ne peut pas terminer le déplacement obligatoire.

- Pendant un déplacement obligatoire, si le Chef d'unité est censé terminer son déplacement sur un élément de terrain qu'il devrait ignorer grâce au mot-clé **SPEEDER X** ou au fait que l'unité soit de type véhicule à répulseurs, il peut reculer le long du gabarit de déplacement d'une distance inférieure ou égale à la moitié de la longueur de son socle, de façon à ce que son socle puisse être placé de façon valide sur le champ de bataille ou l'élément de terrain. Il ne peut pas le faire si l'élément de terrain n'est pas ignoré grâce au mot-clé **SPEEDER X** ou au fait que l'unité soit de type véhicule à répulseurs et que cela empêcherait l'unité de terminer le déplacement obligatoire.

  » Le socle d'un Chef d'unité peut uniquement reculer le long du gabarit de déplacement, et ne peut pas aller au-delà de l'extrémité du gabarit de déplacement.

  » Une figurine de Chef d'unité ne peut pas reculer de plus de la moitié du diamètre de son socle.

  » Un Chef d'unité doit toujours se déplacer aussi loin que possible le long du gabarit de déplacement, il ne peut reculer que si cela permet à son socle d'être placé de façon valide et stable sur le champ de bataille ou un élément de terrain.

  » Si le Chef d'unité ne peut toujours pas être placé de façon valide sur le champ de bataille, il se déplace aussi loin que possible le long du gabarit de déplacement et subit un nombre de dégâts égal à sa vitesse car il n'a pas réussi à terminer son déplacement obligatoire.

**Thèmes associés :** Chef d'unité, Déplacement, Déplacement obligatoire, Déporter, Hauteur, Sortir du champ de bataille, Vaincu, Véhicules, Voir « Règles de terrain » à la page 8.

## STATIONNAIRE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **STATIONNAIRE** ne peut pas effectuer de déplacement ou être déplacée par d'autres effets de jeu, ni pendant, ni en-dehors de son activation normale, sauf si le déplacement est un pivot.

- Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **STATIONNAIRE** s'active, après son étape « Se Rallier », si elle est paniquée, elle n'effectue aucune action, puis termine son activation.

Thème associé : Déplacement

## SUPPRESSIF (MOT-CLÉ D'ARME)

Après avoir défendu contre une attaque au cours de laquelle une arme dotée du mot-clé **SUPPRESSIF** a été utilisée, le défenseur gagne un pion Suppression.

- Le pion Suppression gagné grâce au mot-clé **SUPPRESSIF** s'ajoute à tout autre pion Suppression que le défenseur gagne suite à l'attaque.

- L'effet du mot-clé **SUPPRESSIF** n'est appliqué qu'à une réserve d'attaque qui comprend une arme dotée du mot-clé **SUPPRESSIF**. Ainsi, seul le défenseur contre lequel l'arme a été utilisée gagne un pion Suppression.

- Le mot-clé **SUPPRESSIF** ne se cumule pas. Si plusieurs armes dotées du mot-clé **SUPPRESSIF** se trouvent dans la même réserve d'attaque, le défenseur ne gagne toujours qu'un pion Suppression.

**Thèmes associés :** Armes, Attaque, Capacités, Courage, Réserve d'attaque, Suppression

# SUPPRESSION

Les unités peuvent gagner des pions Suppression de diverses façons. Les unités possédant des pions Suppression améliorent leur couvert mais peuvent subir des pénalités lorsqu'elles sont activées.



Pion Suppression

- Lorsqu'une unité gagne un pion Suppression, le joueur prend un pion Suppression du stock et le place sur le champ de bataille à côté de cette unité.
- Si une unité de soldats possède au moins un pion Suppression, elle améliore son couvert de 1 quand elle se défend contre les attaques à distance.
- Pendant l'étape « Se Rallier » de l'activation d'une unité, le joueur qui contrôle cette unité lance un dé de défense blanc pour chaque pion Suppression dont dispose cette unité. Ensuite, un pion Suppression est retiré de cette unité pour chaque résultat Blocage (▼) ou Adrénaline de défense (✹) obtenu.
- Lorsqu'une unité de soldats possède un nombre de pions Suppression supérieur ou égal à sa valeur de courage, l'unité est démoralisée.
- Immédiatement après l'étape « Se Rallier » de l'activation d'une unité de soldats, si cette unité est démoralisée, elle perd une des deux actions pour cette activation.
- Une unité ne peut pas perdre une action lorsqu'elle a gagné des pions Suppression et qu'elle est devenue démoralisée après avoir déjà effectué son étape « Se Rallier ». Une unité ne peut pas non plus regagner une action perdue en retirant des pions Suppression afin de ne plus être démoralisée.
- Immédiatement après l'étape « Se Rallier » de l'activation d'une unité de soldats, si cette unité possède un nombre de pions Suppression supérieur ou égal à deux fois sa valeur de courage, elle panique. Pendant son activation, une unité paniquée ne peut pas effectuer d'actions gratuites et doit utiliser toute son activation pour réaliser un seul déplacement à sa vitesse maximale le plus direct possible vers le bord le plus proche du champ de bataille.
  - » Si le Chef d'unité termine son déplacement avec une partie de son socle en dehors du champ de bataille, l'unité est vaincue.
  - » Si une unité est à portée 1-3 d'un Commandant allié, elle peut utiliser la valeur de courage de ce Commandant à la place de la sienne quand elle vérifie si elle est paniquée.
- Après une attaque, si les dés d'attaque ont produit au moins un résultat Touche (✸) ou Critique (✦), que l'attaque était à distance et que le défenseur est un soldat, le défenseur gagne un pion Suppression.
  - » Le défenseur gagne le pion Suppression après que l'action Attaquer a été résolue.
  - » Le défenseur gagne le pion Suppression même si tous les résultats Touche (✸) et Critique (✦) sont annulés et même s'il ne subit aucune blessure.
- Si un véhicule déporte un soldat, l'unité de soldats déportée gagne un pion Suppression.
  - » Une unité ne peut pas recevoir plus d'un pion Suppression, même si plusieurs de ses figurines ont été déportées.
- Pendant la Phase Finale, chaque joueur retire un pion Suppression de chaque unité alliée qui possède un ou plusieurs pions Suppression.
- Pour retirer un pion Suppression d'une unité, le joueur prend le pion du champ de bataille et le place dans le stock.

**Thèmes associés :** Actions, Actions gratuites, Activer des unités, Attaque, Courage, Couvert, Déporter, Dés, Panique, Phase d'Activation, Phase Finale, Récupérer, Soldat, Unité, Véhicules

# SURVEILLANCE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Certaines unités effectuent des missions en périphérie du champ de bataille, en surveillant les ennemis et récupérant des informations importantes. Comme action de carte, une unité dotée du mot-clé **SURVEILLANCE X** peut choisir une unité ennemie à portée 1–3 et en ligne de vue. L'unité ennemie choisie gagne X pions Surveillance.

**Thèmes associés :** Actions, Actions de carte, Pions Surveillance

# SUSTENTATION : TERRESTRE / AÉRIENNE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tous les véhicules à répulseurs ne sont pas des speeders, et nombre d'entre eux utilisent leurs répulseurs pour se maintenir en l'air, près du sol pour certains, plus haut pour d'autres à plusieurs mètres au-dessus du champ de bataille. Les véhicules à répulseurs qui ne sont pas dotés du mot-clé **SPEEDER X** sont généralement dotés du mot-clé **SUSTENTATION**. Certaines unités de soldats droïdes sont également dotées du mot-clé **SUSTENTATION**. Il existe deux versions du mot-clé **SUSTENTATION** : **SUSTENTATION : TERRESTRE** et **SUSTENTATION : AÉRIENNE X**. Ces deux versions permettent à l'unité d'effectuer l'action Attendre et de reculer, même si elle ne pourrait normalement pas effectuer cette action ou ce déplacement. De plus, si le socle de l'unité est doté d'encoches latérales, le mot-clé **SUSTENTATION** lui permet de déraper.

- En plus des effets évoqués ci-dessus, une unité à **SUSTENTATION : TERRESTRE** est considérée comme un véhicule terrestre par les autres unités. Cela s'applique à tout moment, y compris pendant l'activation de cette unité et aussi pendant les activations des autres unités.
  - » Lors de la détermination du couvert, une unité à **SUSTENTATION : TERRESTRE** est considérée comme un véhicule terrestre et procurera un couvert lourd, tout en bloquant la ligne de vue. Il est conseillé de déterminer pendant la mise en place si un élément de terrain procure un couvert à une unité à **SUSTENTATION : TERRESTRE**. Cela n'a pas de lien avec le mot-clé **SUSTENTATION : TERRESTRE**.
  - » Tant qu'une unité à **SUSTENTATION : TERRESTRE** se déplace, elle est considérée comme un véhicule terrestre et déportera les unités de soldats qui peuvent l'être. Elle peut se déplacer au travers d'autres véhicules à répulseurs mais ne peut pas se déplacer au travers de véhicules terrestres ou d'unités de soldats qui ne peuvent pas être déportés. Consultez les règles de déplacement des véhicules terrestres pour plus de détails.

» Tant qu'une autre unité se déplace, elle considère une unité à **SUSTENTATION : TERRESTRE** comme un véhicule terrestre et ne peut pas se déplacer au travers, sauf s'il s'agit d'une unité à répulseurs.

» Une unité à **SUSTENTATION : TERRESTRE** n'est considérée comme un véhicule terrestre que par les autres unités. Pour tous les autres effets de jeu, l'unité reste un véhicule à répulseurs. N'oubliez pas qu'en tant que véhicule à répulseurs, l'unité peut toujours se déplacer sans être gêné par la plupart des types de terrain. Voir « Règles de terrain », p. 8 pour déterminer comment les véhicules à répulseurs interagissent avec certains types de terrain.

- Une unité dotée du mot-clé **SUSTENTATION : AÉRIENNE X** ignore le terrain d'une hauteur de X ou moins.

» Tant qu'elle se déplace, elle peut se déplacer sur un terrain d'une hauteur de X ou moins.

» Elle peut terminer son déplacement sur un terrain d'une hauteur de X ou moins.

» Après un déplacement, une unité à **SUSTENTATION : AÉRIENNE X** doit toujours être placée le plus à plat possible sur le champ de bataille. Tous les terrains sur lesquels une figurine peut terminer son déplacement ne sont pas parfaitement plats et les joueurs doivent déterminer avant de commencer la partie quels sont les terrains sur lesquels les figurines ne peuvent pas terminer leur déplacement. Néanmoins, la règle générale est la suivante : si le placement sur un élément de terrain (ou à cheval sur ce dernier) provoque la chute d'une figurine ou la rend instable, ou si le socle de la figurine se retrouve penché avec un angle supérieur à 45°, cette figurine ne peut pas terminer son déplacement dans cette position.

**Thèmes associés :** Attendre, Couvert, Déplacement, Déporter, Déraper, Hauteur, Reculer, Speeder X (Mot-clé d'unité), Véhicules

## TACTICIEN X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Le mot-clé **TACTICIEN X** permet à une unité de gagner un nombre de pions Viser égal à X, à chaque fois que cette unité effectue une action Se Déplacer normale.

- Grimper, Escalader, Embarquer, Débarquer, Pivoter, Déraper et Reculer ne sont pas des actions Se Déplacer normales.
- L'effet du mot-clé **TACTICIEN X** est déclenché par les actions Se Déplacer normales qu'elles soient gratuites ou pas.
- Une action Se Déplacer obligatoire **est** une action Se Déplacer normale.
- L'effet du mot-clé **TACTICIEN X** n'est pas considéré comme effectuer une action Viser et ne déclenche donc pas les capacités qui peuvent être utilisées après que l'action Viser a été effectuée.
- Une unité dotée du mot-clé **TACTICIEN X** ne gagne X pions Viser qu'après avoir effectué une **action** Se Déplacer normale. Une unité dotée du mot-clé **TACTICIEN X** qui effectue un déplacement normal pendant l'étape « Déployer les unités » (en utilisant le mot-clé **ÉCLAIREUR X** par exemple) **ne gagne pas** X pions Viser.

**Thèmes associés :** Déplacement, Viser

## TENTATION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Le Côté Obscur de la Force permet d'acquérir de nombreuses capacités souvent considérées comme contre nature. La tentation de céder à sa puissance brute, parfois même pour une cause juste, est souvent forte, et peu parviennent à y résister. Une unité dotée du mot-clé **TENTATION** oscille entre les Côtés Lumineux et Obscurs de la Force, et peut donc s'équiper d'améliorations comprenant les restrictions « Côté Obscur uniquement » ou « Côté Lumineux uniquement », quelle que soit sa faction.

**Thèmes associés :** Cartes Amélioration

## TERRAIN

Voir « Règles de terrain », p. 8.

## TERRAIN DÉCOUVERT

Un terrain découvert est toute zone du champ de bataille qui ne gêne pas un déplacement.

- Les unités peuvent se déplacer au travers d'un terrain découvert sans être entravées.
- Le fait qu'un élément de terrain soit découvert ou pas dépend du type d'unité qui y est confrontée (soldats, véhicules terrestres ou véhicules à répulseurs). Voir « Règles de terrain », à la page 8.

*Par exemple, une barricade est un terrain difficile pour les unités de soldats, mais pas pour les unités de véhicules. Les unités de véhicules terrestres et à répulseurs peuvent se déplacer au travers des barricades sans encourir de pénalités.*

» Lorsque vous utilisez des éléments de terrain personnalisés, il est important de définir la difficulté de ce terrain pour chaque type d'unité avant de commencer la partie.

**Thèmes associés :** Terrain difficile, Terrain infranchissable, Voir « Règles de terrain » à la page 8

## TERRAIN DIFFICILE

Une terrain difficile est tout ce qui entrave mais ne bloque pas complètement un déplacement.

- Lorsqu'elle effectue un déplacement normal, une unité qui commence son déplacement alors que n'importe laquelle de ses figurines se trouve en terrain difficile voit sa vitesse maximale réduite de 1, jusqu'à un minimum de 1.
- Lorsqu'elle effectue un déplacement normal, une unité qui devrait se déplacer au travers de ou entrer dans un terrain difficile avec n'importe laquelle de ses figurines voit sa vitesse maximale réduite de 1, jusqu'à un minimum de 1.

» Une unité qui se déplace au contact d'un terrain difficile sans se déplacer au travers de ce dernier ou y entrer ne subit pas la réduction de vitesse.

*Par exemple, une unité de Stormtroopers dont le Chef d'unité se déplace au contact d'une barricade ne réduit pas sa vitesse.*

- L'effet de terrain difficile ne se cumule pas. Une unité ne peut pas réduire sa vitesse maximale en dessous de 1, en se déplaçant au travers de plusieurs éléments de terrain difficile. Par contre,

l'effet de terrain difficile peut être combiné avec d'autres effets qui réduisent la vitesse maximale d'une unité, cette dernière pouvant alors avoir une vitesse maximale inférieure à 1.

- Quand un effet force une unité à effectuer un déplacement de vitesse X, ce déplacement n'est pas affecté par le terrain difficile.
- Le terrain difficile affecte les véhicules, y compris lorsqu'ils reculent, dérapent ou réalisent un déplacement obligatoire.
- Une unité peut pivoter, grimper ou escalader lorsqu'elle se trouve dans un terrain difficile sans subir de pénalités supplémentaires.
- Lorsqu'une unité effectue un déplacement, appliquez tous les effets qui augmentent la vitesse maximale de l'unité (jusqu'à la vitesse 3) avant d'appliquer tout effet qui réduit la vitesse maximale de cette unité.
- Un terrain est considéré comme difficile ou pas en fonction du type d'unité (soldat, véhicule terrestre ou véhicule à répulseurs) concerné. Voir « Règles de terrain », à la plage 8.

  *Par exemple, une barricade est un terrain difficile pour les unités de soldats, mais pas pour les unités de véhicules. Les unités de véhicules terrestres et à répulseurs peuvent se déplacer au travers des barricades sans encourir de pénalités.*

  » Lorsque vous utilisez des éléments de terrain personnalisés, il est important de définir la difficulté de ce terrain pour chaque type d'unité avant de commencer la partie.

**Thèmes associés :** Barricade, Déplacement, Reculer, Terrain

## TERRAIN EN ZONE

Voir « Règles de terrain », p. 8.

## TERRAIN INFRANCHISSABLE

Les terrains infranchissables sont les bâtiments, les murs élevés, les carcasses de véhicules, les gouffres profonds et les autres obstacles de grande taille.

- Les unités ne peuvent pas se déplacer au travers d'un terrain infranchissable.
- Un terrain est considéré comme infranchissable ou pas en fonction du type d'unité (soldat, véhicule terrestre ou véhicule à répulseurs) concerné. Voir « Règles de terrain », à la plage 8.

  *Par exemple, une barricade est un terrain difficile pour les unités de soldats, mais pas pour les unités de véhicules. Les unités de véhicules terrestres et à répulseurs peuvent se déplacer au travers des barricades sans encourir de pénalités.*

  » Lorsque vous utilisez des éléments de terrain personnalisés, il est important de définir la difficulté de ce terrain pour chaque type d'unité avant de commencer la partie.

**Thèmes associés :** Déplacement, Terrain difficile, Terrain découvert, Voir « Règles de terrain », à la page 8.

## TIMING

Parfois, il arrive que des effets de jeu se déclenchent au même moment. Lorsque cela se produit, les effets sont résolus dans l'ordre suivant :

- Si une unité peut déclencher plusieurs effets en même temps, le joueur qui contrôle cette unité décide dans quel ordre ces effets sont résolus.

  *Par exemple, Cad Bane, équipé de Câbles Ascensionnels, se déplace au contact d'un bâtiment de hauteur 1. Le joueur qui contrôle Cad Bane peut choisir de déclencher son mot-clé* **AGUERRI** *pour effectuer une attaque, puis de déclencher son mot-clé* **ASCENSION** *pour placer Cad Bane sur le toit du bâtiment, ou de placer Cad Bane sur le bâtiment avant d'effectuer son attaque.*

- Les effets En attente et d'explosion se déclenchent avant toutes les autres capacités.

  *Par exemple, Cad Bane se déplace à portée 1 d'un pion Charge Ennemi et d'une unité ennemie ayant un pion En attente. Le joueur adverse peut décider de faire exploser ce pion Charge et/ou d'utiliser son pion En attente avant que Cad Bane ne puisse utiliser son mot-clé* **AGUERRI** *pour effectuer une attaque.*

- Dans tous les autres cas, quand deux effets doivent se déclencher en même temps, le joueur bleu décide quel effet est résolu en premier.

  *Par exemple, deux joueurs jouent avec Cad Bane et choisissent d'utiliser* **DIVULGATION** *pour révéler sa carte Commandement « Je fixe les règles à présent » au début de l'étape « Déployer les unités ». Le joueur bleu choisit quel joueur résout l'effet et place donc son pion Bane, le premier.*

**Thèmes associés :** Attaque, Capacités, Déplacement

## TIRER LES FICELLES (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **TIRER LES FICELLES** exerce une très grande influence sur les unités qui l'entourent. **TIRER LES FICELLES** est une capacité de carte, et peut être utilisée en dépensant une action pendant l'activation de cette unité. Quand une unité utilise la capacité **TIRER LES FICELLES**, choisissez une autre unité de soldats alliée à portée 1–2. L'unité choisie peut effectuer une action Attaquer gratuite ou une action Se Déplacer gratuite.

- L'action Attaquer gratuite ou l'action Se Déplacer gratuite accordée par la capacité **TIRER LES FICELLES** est une action gratuite et déclenche donc les capacités qui s'activent après que des actions, des actions Attaquer ou des actions Se Déplacer ont été effectuées.
- L'attaque ou le déplacement accordé par la capacité **TIRER LES FICELLES** déclenche les capacités qui s'activent après qu'une attaque ou un déplacement a été effectué.
- L'attaque accordée par la capacité **TIRER LES FICELLES** ne compte pas comme l'action Attaquer qu'une unité peut effectuer pendant son activation ce round.

**Thèmes associés :** Actions de carte, Activer des unités, Capacités

# TIREUR D'ÉLITE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant l'étape « Appliquer les esquives et couverts » d'une attaque, une unité dotée du mot-clé **TIREUR D'ÉLITE X** soustrait X du couvert du défenseur.

- Lorsque vous déterminez le couvert, additionnez les valeurs de couvert (sans dépasser le couvert lourd) avant de soustraire les valeurs de couvert.

  *Par exemple, une unité bénéficiant d'un couvert lourd et d'un pion Suppression qui est attaquée par une unité dotée du mot-clé* **TIREUR D'ÉLITE 1** *bénéficie d'un couvert léger.*

**Thèmes associés :** Armes, Attaque, Capacités, Couvert, Couvert X (Mot-clé d'unité), Déflagration (Mot-clé d'arme), voir « Règles de terrain » à la page 8.

# TIREUR EMBUSQUÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'elle effectue une attaque, une unité dotée du mot-clé **TIREUR EMBUSQUÉ** peut dépenser des pions Viser pour améliorer les résultats de dés d'attaque au lieu de les relancer. Après l'étape « Convertir les adrénalines d'attaque » et avant l'étape « Appliquer les esquives et couverts », l'unité peut dépenser n'importe quel nombre de pions Viser. Pour chaque pion Viser ainsi dépensé, changez un résultat vierge en un résultat Touche (✸) ou un résultat Touche (✸) en un résultat Critique (✸).

- Une unité peut dépenser deux pions Viser pour changer un résultat vierge en un résultat Critique (✸).
- Les pions Viser dépensés de cette façon n'ont pas d'autres effets.

**Thèmes associés :** Attaque, Viser

# TIRS DE SOUTIEN (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une autre unité alliée effectue une attaque à distance, une unité dotée du mot-clé **TIRS DE SOUTIEN** et d'un pion Ordre face visible peut ajouter des armes éligibles à la réserve d'attaque.

- Pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque » de l'attaque à distance d'une unité alliée, chaque figurine de l'unité dotée du mot-clé **TIRS DE SOUTIEN** peut ajouter une arme éligible à la réserve d'attaque si cette figurine a une ligne de vue vers n'importe quelle figurine de l'unité en défense.
- Une arme est considérée comme éligible s'il s'agit d'une arme à distance, si l'unité en défense se trouve à la portée de l'arme et si toute autre condition d'utilisation de l'arme est remplie.
  - » Lorsqu'une unité utilise le mot-clé **TIRS DE SOUTIEN**, la portée à partir de cette unité est toujours mesurée à partir de **son propre** Chef d'unité.
- Pour utiliser le mot-clé **TIRS DE SOUTIEN**, une unité doit être capable d'effectuer une attaque à distance valide, même si l'utilisation du mot-clé **TIRS DE SOUTIEN** n'est pas considérée comme étant une attaque effectuée par cette unité.
  - » Une unité ne peut pas utiliser le mot-clé **TIRS DE SOUTIEN** si elle est engagée.
- Toute arme ajoutée à une réserve d'attaque ajoute également ses mots-clés d'arme à cette réserve d'attaque.
- Si une unité qui utilise le mot-clé **TIRS DE SOUTIEN** est également dotée du mot-clé **ARSENAL X**, chaque figurine peut ajouter X armes éligibles à la réserve d'attaque.
- Pour utiliser le mot-clé **TIRS DE SOUTIEN**, l'unité doit posséder un pion Ordre face visible. Après avoir utilisé le mot-clé **TIRS DE SOUTIEN**, elle doit retourner face cachée ce pion Ordre. Cette unité est considérée comme ayant été activée et ne peut pas être activée pendant ce round.
- Après avoir ajouté des armes éligibles à une réserve d'attaque, une unité a utilisé **TIRS DE SOUTIEN**. Une unité peut utiliser le mot-clé **TIRS DE SOUTIEN** pour ajouter des armes éligibles à une seule réserve d'attaque.
  - » Si une unité a la possibilité d'utiliser **TIRS DE SOUTIEN** sans retourner face cachée son pion Ordre, elle peut utiliser **TIRS DE SOUTIEN** pour ajouter des armes éligibles à d'autres réserves d'attaque.
- Seule une unité peut utiliser le mot-clé **TIRS DE SOUTIEN** tant qu'une autre unité constitue une réserve d'attaque. D'autres unités ne peuvent pas utiliser le mot-clé **TIRS DE SOUTIEN** pour ajouter des armes éligibles à la même réserve d'attaque.
- Lorsque vous déterminez quelles figurines en défense peuvent subir des blessures, la ligne de vue est déterminée à partir de l'unité attaquante, et pas à partir de l'unité qui utilise le mot-clé **TIRS DE SOUTIEN.**

**Thèmes associés :** Activer des unités, Arsenal X (mot-clé d'unité), Capacités, Mots-clés, Pions Ordre, Réserve d'attaque

# TRAITER X : CAPACITÉ Y (MOT-CLÉ D'AMÉLIORATION)

**TRAITER X : CAPACITÉ Y** est une capacité de carte qui peut être utilisée comme action ou action gratuite (en fonction de ce que précise la carte) pendant l'activation d'une unité. Quand une unité utilise la capacité **TRAITER X : CAPACITÉ Y**, placez un pion Blessure sur la carte dotée du mot-clé **TRAITER X : CAPACITÉ Y**, choisissez une unité de soldats non-droïdes alliée à portée 1 et en ligne de vue et retirez jusqu'à X pions Blessure et/ou Poison de cette unité ou restaurez jusqu'à X figurines de cette unité. Cette capacité ne peut pas être utilisée si la carte dotée du mot-clé **TRAITER X : CAPACITÉ Y** possède un nombre de pions Blessure supérieur ou égal à Y.

- Les pions Blessure placés sur des cartes ne sont pas considérés comme étant sur des unités et ne comptent pas dans le seuil de blessure d'une unité. Ils ne peuvent pas non plus être retirés grâce à des capacités qui retirent des pions Blessure d'unités.
- Le mot-clé **TRAITER X : CAPACITÉ Y** peut être utilisé sur des unités du type Soldat, Soldat en position ou Soldat créature.
  - » **TRAITER X : CAPACITÉ Y** ne peut pas être utilisé sur des unités du type Soldat Droïde.
- Pour restaurer une figurine dans une unité, une ou plusieurs des figurines de cette unité doivent avoir été vaincues durant le round. Choisissez une figurine qui a été vaincue pendant le round en cours et placez cette figurine sur le champ de bataille en

cohésion avec son Chef d'unité. Ensuite, donnez à cette figurine un nombre de pions Blessure égal au seuil de blessure indiqué sur sa carte d'unité moins un.

- Si toutes les figurines d'une unité ont été vaincues, elle n'est plus en jeu, et ne peut donc pas être choisie lorsqu'un joueur utilise la capacité **TRAITER X : CAPACITÉ Y**.
- Si un joueur possède une unité dotée de la capacité **TRAITER X : CAPACITÉ Y** dans son armée, nous lui recommandons de distinguer ses figurines de soldats qui ont été vaincues pendant le round en cours des autres, afin de les retrouver facilement. Par exemple, les figurines peuvent être placées couchées et rester temporairement sur le champ de bataille près de leur unité jusqu'à la fin du round.
- Si une unité possède plusieurs capacités **TRAITER X : CAPACITÉ Y**, considérez chaque mot-clé comme une capacité à part.

  *Par exemple, si une unité de Stormtroopers est équipée d'un Droïde Médical FX-9 (et gagne ainsi* **TRAITER 1 : CAPACITÉ 2***), puis acquiert un exemplaire de la carte Ravitaillement « Capsules de Bacta » (et gagne ainsi* **TRAITER 1 : CAPACITÉ 1***, l'unité peut choisir quelle capacité elle utilise.*

  » De plus, chaque action est considérée comme étant unique, et une unité qui a accès à deux capacités peut utiliser chacune d'entre elles une fois pendant son activation. Cette règle s'applique même lorsque l'unité a accès à deux capacités identiques d'origines différentes, comme lorsqu'une unité de Soldats Rebelles a acquis deux exemplaires de la carte Ravitaillement « Capsules de Bacta ».
- Les règles sur la façon de restaurer des figurines dans une unité sont détaillées à l'entrée « Restauration », page 71.

**Thèmes associés :** Blessures, Soldats, Vaincu

## TRANSFÉRER

Lorsqu'un effet de jeu transfère un pion d'une unité à une autre unité, ce pion est physiquement déplacé de la première unité vers l'autre unité.

- L'unité à laquelle il appartenait perd ce pion et l'autre unité gagne ce pion.
- Lors du transfert de pions Suppression, vous ne pouvez pas sélectionner comme cible du transfert les unités ayant une valeur de courage de « - ».

**Thèmes associés :** Esquive, Suppression, Viser

## TRANSPORT X : OUVERT/FERMÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Le mot-clé **TRANSPORT X** permet à un véhicule de transporter des unités de soldats alliées. Les unités de soldats éligibles peuvent effectuer un déplacement Embarquer afin d'être transportées par un véhicule doté du mot-clé **TRANSPORT X**.

Les règles concernant le transport sont consultables dans l'entrée « Transporté », ci-après. Les règles sur l'embarquement et le débarquement sont consultables à la page 42.

- Un véhicule doté du mot-clé **TRANSPORT X** peut transporter un nombre d'unités éligibles pouvant aller jusqu'à X.
- Pendant la mise en place, si un joueur a déployé un véhicule doté du mot-clé **TRANSPORT X**, il peut choisir, parmi ses possibilités de déploiement, de déployer une unité éligible directement transportée par ce véhicule , même si ce véhicule est en dehors de sa zone de déploiement.

**Thèmes associés :** Embarquement et débarquement, Transporté

## TRANSPORT LÉGER X : OUVERT/FERMÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Le mot-clé **TRANSPORT LÉGER X : OUVERT/FERMÉ** permet à un véhicule de transporter des unités de soldats alliées constituées d'une seule figurine, comme des Commandants ou des Agents. Les unités de soldats éligibles doivent contenir exactement 1 figurine, et cette figurine doit avoir un petit socle rond.

À part cette règle, les unités dotées du mot-clé **TRANSPORT LÉGER X : OUVERT/FERMÉ** suivent les mêmes règles que les unités dotées du mot-clé **TRANSPORT X : OUVERT/FERMÉ**, que vous pouvez consulter à l'entrée précédente. Vous pouvez également vous référer aux règles de l'entrée « Transporté », ci-après. Les règles sur l'embarquement et le débarquement sont consultables à la page 42.

- Un véhicule doté du mot-clé **TRANSPORT LÉGER X** peut transporter un nombre maximum d'unités éligibles égal à X.

**Thèmes associés :** Embarquement et débarquement, Transporté, Transport X : ouvert/fermé (mot-clé d'unité)

## TRANSPORTÉ

Les unités peuvent être transportées par des véhicules dotés des mots-clés **TRANSPORT X** et **TRANSPORT LÉGER X**. Une unité qui a embarqué sur un véhicule est transportée par ce véhicule jusqu'à ce qu'elle débarque de ce véhicule.

Une unité peut être transportée dans deux types de véhicules différents : ceux dotés des mots-clés **TRANSPORT X : FERMÉ** et ceux dotés de **TRANSPORT X : OUVERT**.

### TRANSPORT X : FERMÉ

Les unités transportées dans un véhicule doté du mot-clé **TRANSPORT X : FERMÉ** suivent ces règles :

- Tant qu'une unité est transportée, elle ne peut pas dépenser de pions.
- Tant qu'une unité est transportée, elle ne peut effectuer aucune action (y compris les actions gratuites) sauf l'action Débarquer.
- Pour mesurer la portée à partir d'une unité transportée, effectuez la mesure à partir du socle du véhicule qui transporte cette unité. Pour mesurer la portée jusqu'à une unité transportée, effectuez la mesure jusqu'au socle du véhicule qui transporte cette unité.
- Tant qu'une unité est transportée, elle ne peut ni effectuer d'attaques ni être le défenseur d'une attaque.

- Tant qu'une unité est transportée, elle peut gagner normalement des pions grâce à des effets de cartes.
- Tant qu'une unité est transportée, elle retire normalement ses pions à la fin du round.
- Tant qu'une unité est transportée, elle peut subir des blessures normalement.
- Tant qu'une unité est transportée, lorsqu'elle s'active, elle effectue son étape « Se Rallier » normalement.
- Les unités peuvent recevoir des ordres lorsqu'elles sont transportées.
- Les Commandant et Agents peuvent donner des ordres lorsqu'ils sont transportés.
- Tant qu'un Commandant est transporté, la valeur de courage de ce Commandant peut être utilisée par des unités alliées lorsqu'on vérifie si ces unités sont paniquées.
- Lors de la détermination d'une ligne de vue à partir d'une unité transportée, déterminez la ligne de vue à partir du véhicule qui transporte cette unité. Lors de la détermination de la ligne de vue jusqu'à une unité transportée, déterminez la ligne de vue jusqu'au véhicule qui transporte cette unité.
- Lorsqu'un véhicule qui transporte une unité est vaincu, avant de retirer ce véhicule du champ de bataille, placez le Chef d'unité d'une unité transportée au contact du véhicule et toute autre figurine en cohésion. Ensuite, retirez le véhicule. L'unité qui était transportée gagne 1 pion Suppression et subit 1 blessure.
- Le texte des cartes Objectif **ne s'applique pas** aux unités qui sont transportées.
- Si un véhicule est au contact d'un élément de terrain ou d'une autre figurine, une unité transportée par ce véhicule **n'est pas** considérée comme étant au contact de cet élément de terrain ou de cette autre figurine.
  - » Un véhicule sans arme ⊠ ne peut pas se déplacer au contact d'une unité ennemie sauf s'il déporte cette unité.
- Si une unité transportée panique, elle doit débarquer et tenter de fuir le champ de bataille par le trajet le plus court.

## TRANSPORT X : OUVERT

Les unités transportées dans un véhicule doté du mot-clé **TRANSPORT X : OUVERT** suivent les mêmes règles que les unités transportées dans un véhicule doté du mot-clé **TRANSPORT X : FERMÉ**, à l'exception des points suivants :

- Tant qu'une unité est transportée, elle peut dépenser n'importe quel pion.
- Tant qu'une unité est transportée, ses armes perdent tous leurs mots-clés **FIXE**.
- Tant qu'une unité est transportée, elle peut effectuer n'importe quelle action, mais doit respecter les restrictions suivantes :
  - » Pendant l'activation de l'unité, si le véhicule qui la transporte a effectué plus d'un déplacement normal ou recul pendant le round en cours, l'unité doit dépenser toute son activation pour effectuer l'action, et elle ne peut pas effectuer d'actions supplémentaires ou d'actions gratuites.
  - » Si l'unité effectue une action Attaquer, mesurez la portée à partir du socle du véhicule qui transporte cette unité et déterminez la ligne de vue comme si c'était le véhicule qui effectuait l'attaque.
- Une unité qui est transportée peut être ciblée par une attaque. Mesurez la portée et déterminez la ligne de vue à partir du Chef de l'unité attaquante vers le véhicule qui transporte l'unité, comme si c'était le véhicule qui défendait contre l'attaque.
  - » Une unité qui est transportée est traitée comme si elle bénéficiait d'un couvert lourd. Ce couvert peut être réduit normalement.
  - » Après qu'une unité transportée a défendu contre une attaque à distance, elle reçoit 1 pion Suppression normalement.
  - » Si un véhicule transportant une unité est au contact du socle d'une unité ennemie, l'unité qui est transportée et l'unité ennemie ne peuvent pas effectuer d'attaques à distance l'une contre l'autre. Elles **peuvent** toutefois effectuer des attaques au corps-à-corps l'une contre l'autre, mais elles ne sont pas engagées et ne sont pas considérées comme étant au contact l'une de l'autre, sauf pour les besoins d'une attaque au corps-à-corps.

**Thèmes associés :** Embarquement et débarquement, Transport Léger : ouvert/fermé (Mot-clé d'unité), Transport X : ouvert/fermé (Mot-clé d'unité)

## TRAVAIL D'ÉQUIPE : NOM D'UNITÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Le mot-clé **TRAVAIL D'ÉQUIPE** indique qu'une unité fait équipe avec une autre unité spécifique. Le mot-clé **TRAVAIL D'ÉQUIPE** indique spécifiquement le nom de cette autre unité. Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **TRAVAIL D'ÉQUIPE** est à portée 1–2 d'une unité qui porte le nom spécifié par le mot-clé **TRAVAIL D'ÉQUIPE**, si l'une ou l'autre des unités gagne un pion Viser ou Esquive, l'autre unité gagne un pion du même type.

- Le mot-clé **TRAVAIL D'ÉQUIPE** est déclenché quand une unité gagne un pion Viser ou Esquive, que ce pion ait été gagné grâce à l'action Viser ou Esquiver, ou grâce à un autre effet de jeu.
- Si une unité déclenche le mot-clé **TRAVAIL D'ÉQUIPE** en gagnant plusieurs pions Viser ou Esquive en même temps, l'autre unité gagne le même nombre de pions du même type.
- Quand une unité gagne un pion Viser ou Esquive grâce au déclenchement d'une occurrence du mot-clé **TRAVAIL D'ÉQUIPE**, elle ne peut pas déclencher d'autres occurrences du même mot-clé **TRAVAIL D'ÉQUIPE**.

**Thèmes associés :** Capacités, Esquiver, Unité, Viser

## TROUS ET TRANCHÉES

Voir « Règles de terrain », p. 8.

# UNITÉ

Une unité est une seule figurine ou plusieurs figurines qui fonctionnent comme un groupe de combat unique.

- Chaque unité dispose de sa propre carte Unité (voir « Description des cartes », p. 4).
- Chaque unité a un rang, qui est indiqué par l'un des symboles suivants, présent en haut à droite de la carte Unité.


- Commandant


- Agent


- Troupiers


- Forces spéciales


- Soutien


- Lourd

- Chaque carte Unité affiche un nombre sous son rang qui indique le nombre de figurines qui composent l'unité.
  - » Ce nombre comprend le Chef d'unité.
- Chaque carte Unité affiche, en haut à gauche, une valeur en points.
  - » Cette valeur en points est utilisée lors de la création d'une armée ou de la détermination du vainqueur à la fin de la partie, lorsque les joueurs ont amassé le même nombre de pions Victoire.
- Chaque unité comprend un Chef d'unité.
  - » Dans les unités de soldats, le Chef d'unité est représenté par une figurine qui comporte une insigne, une épaulière ou une autre marque distinctive rappelant son grade.
  - » Dans les unités ne comprenant qu'une figurine, cette figurine est le Chef d'unité.
- Le type de chaque unité est indiqué au-dessus du seuil de blessure en haut à droite de la carte Unité : soldat ou véhicule.
  - » Lorsque l'unité est un véhicule, il est également précisé s'il s'agit d'un véhicule à répulseurs ou d'un véhicule terrestre.

**Thèmes associés :** Cartes Uniques, Déplacement, Factions, Pions Ordre, Rang, Soldat, Véhicules, Chef d'unité

# VAINCU

Lorsqu'une figurine est vaincue, elle est retirée du champ de bataille et ne pourra pas être utilisée pendant le reste de partie.

- Si une figurine a un nombre de blessures égal au seuil de blessure de l'unité, cette figurine est vaincue.
- Si une unité effectue un déplacement qui devrait placer une partie du socle du Chef de cette unité en dehors du champ de bataille, y compris lorsqu'elle se déplace sur la longueur d'un gabarit de déplacement, cette unité est détruite.
- Dans le rare cas où un Chef d'unité est vaincu alors qu'il reste encore des figurines dans l'unité, le joueur qui contrôle cette unité doit immédiatement choisir une autre figurine de cette unité, qui devient le Chef d'unité : le joueur remplace la figurine choisie par la figurine du Chef d'unité.
  - » Si un Chef d'unité qui possède un pion Objectif revendiqué est vaincu, avant qu'il ne retire ou déplace le Chef d'unité, son propriétaire retourne le pion Objectif sur son côté non revendiqué et le remet sur le champ de bataille dans la même position et au contact du socle du Chef d'unité. Le pion Objectif reste sur le champ de bataille, là où il a été placé, et peut de nouveau être revendiqué normalement.
- Lorsqu'un Commandant ou Agent d'un joueur est vaincu, toute carte Commandement spécifique à cette unité qui se trouve dans la main de Commandement du joueur ne peut plus être jouée.

**Thèmes associés :** Attaque, Blessures, Commandant, Pions Objectif, Promouvoir, Sortir du champ de bataille

# VÉHICULE GRIMPANT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **VÉHICULE GRIMPANT** est considérée comme un soldat en ce qui concerne les déplacements verticaux.

- Quand un véhicule terrestre doté du mot-clé **VÉHICULE GRIMPANT** grimpe ou escalade, il déporte les unités de soldats, si possible.

**Thèmes associés :** Déplacement, Grimper et escalader, Hauteur, Terrain difficile, Véhicule, voir « Déplacements verticaux », à la page 10

# VÉHICULES

Un véhicule est un type d'unité qui consiste en une ou plusieurs figurines fixées à un socle avec encoches.

- Il existe deux types de véhicules : à répulseurs et terrestres. Le type d'un véhicule est indiqué sur sa carte Unité, sous l'illustration de cette unité.
- La plupart des véhicules comprennent une valeur de résistance, qui détermine la quantité de blessures qui peuvent être assignées à ce véhicule avant qu'il soit endommagé, hors d'usage ou que l'une de ses armes soit détériorée.
  - » Certains véhicules n'ont pas de valeur de résistance. Les cartes Unité de ces unités affichent un « - » là où la valeur de résistance devrait se trouver. Ces véhicules ne peuvent pas être endommagés ou hors d'usage, et leurs armes ne peuvent pas être détériorées.
- Sur le socle de chaque véhicule sont gravées des lignes qui permettent de déterminer les arcs de tir.
- Le socle de chaque véhicule comprend des encoches avant et arrière.
  - » Lorsqu'un véhicule effectue un déplacement normal, le joueur insère un gabarit de déplacement dans l'encoche avant du véhicule.
  - » Lorsqu'un véhicule recule, le joueur insère le gabarit de déplacement dans l'encoche arrière du véhicule.
- Les véhicules suivent des règles de déplacement différentes.
  - » Les véhicules terrestres et à répulseurs peuvent pivoter.
  - » Les véhicules terrestres peuvent reculer (aucune autre unité ne peut reculer). Les véhicules à répulseurs ne peuvent pas reculer.

» Les véhicules ne peuvent pas grimper ou escalader.

» Les véhicules terrestres peuvent se déplacer au travers des véhicules à répulseurs mais pas au travers d'autres véhicules terrestres.

» Les véhicules terrestres peuvent se déplacer au travers de soldats et terminer leurs déplacements en les chevauchant et donc les déporter.

» Les véhicules terrestres dont le socle n'est pas rond déportent les figurines de soldats lorsqu'ils pivotent.

» Les véhicules à répulseurs peuvent se déplacer au travers de soldats et de véhicules. Les véhicules à répulseurs peuvent se déplacer au travers des véhicules terrestres.

- Les véhicules terrestres peuvent effectuer l'action Attendre, mais pas les véhicules à répulseurs.
- Les véhicules peuvent être dans un corps-à-corps mais ne peuvent pas être engagés.
- Les véhicules terrestres peuvent protéger d'autres figurines et ainsi fournir un couvert aux autres unités. Les véhicules à répulseurs ne protègent pas les autres figurines et ne fournissent pas de couvert.

» Les véhicules terrestres marcheurs procurent généralement un couvert léger.

» Les véhicules terrestres à roues ou à chenilles procurent un couvert lourd.

- Les véhicules peuvent bloquer les lignes de vue.

**Thèmes associés :** Arcs de tir, Contact (Socle), Armes détériorées, Corps-à-corps, Couvert, Déplacement, Déporter, Encoche, Endommagé, Hors d'usage, Pivoter, Reculer, Résistance, Soldats, Unité

## VISER

Les unités peuvent gagner des pions Viser qui leur permettent de relancer des dés pendant une attaque.



Pion Viser

- Lorsqu'une unité effectue une action Viser, cette unité gagne un pion Viser. Le pion est placé sur le champ de bataille à côté du Chef d'unité et reste associé à l'unité lorsqu'elle se déplace sur le champ de bataille.
- Les capacités d'unité et d'autres effets peuvent permettre aux unités de gagner des pions Viser. Lorsqu'un effet indique spécifiquement à une unité de gagner un pion Viser, cet effet n'est pas considéré comme effectuer une action Viser et ne déclenche donc pas les capacités qui peuvent être utilisées après que l'action Viser a été effectuée.
- Pendant l'activation d'une unité, il est possible qu'une unité gagne plus d'un pion Viser ; néanmoins, cette unité ne peut effectuer qu'une seule action Viser.
- Pendant une attaque, une unité peut dépenser un ou plusieurs pions Viser pour relancer jusqu'à deux dés pour chaque pion Viser dépensé.

» Les pions Viser sont dépensés pendant la sous-étape « Relancer les dés » de l'étape « Lancer les dés d'attaque » d'une attaque.

- Pour dépenser le pion Viser d'une unité, le joueur le retire du champ de bataille et le place dans le stock.
- Si une unité possède plusieurs pions Viser, elle peut choisir de dépenser chacun de ses autres pions Viser après que les résultats des relances obtenus par un pion Viser précédent ont été déterminés.
- Une unité peut relancer le même dé plusieurs fois en dépensant plusieurs pions Viser ; néanmoins, un même dé ne peut être relancé qu'une seule fois par pion Viser.
- Pendant la Phase Finale, tout pion Viser non dépensé est remis dans le stock.

**Thèmes associés :** Actions, Attaque, Dés, Observateur X (Mot-clé d'unité), Opérationnel X (Mot-clé d'unité), Précis X (Mot-clé d'unité)

## VITESSE

Voir « Déplacement », à la page 35.

## VIVACITÉ D'ESPRIT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

En tant qu'action de carte, une unité dotée du mot-clé **VIVACITÉ D'ESPRIT** peut gagner un pion Viser et un pion Esquive.

- Cet effet n'est pas considéré comme effectuer une action Viser, et ne déclenche donc pas les capacités qui peuvent être utilisées après que des actions Viser ont été effectuées.
- Cet effet n'est pas considéré comme effectuer une action Esquiver, et ne déclenche donc pas les capacités qui peuvent être utilisées après que des actions Esquiver ont été effectuées.

**Thèmes associés :** Actions de carte, Esquiver, Viser

## ZONE DE JEU

Voir « Champ de bataille », p. 26.



# RÈGLES OPTIONNELLES

Avant de commencer à jouer, vous pouvez choisir l'une des deux règles suivantes (ou les deux).

## GRANDE ARMÉE

Les joueurs souhaitant que leur partie dure plus longtemps peuvent créer de grandes armées plutôt que des armées standards. Une grande armée est créée en suivant les règles normales, mais sa valeur totale en points est de 1600 au lieu de 800 et elle peut inclure des unités supplémentaires. En outre, les batailles entre des grandes armées se déroulent sur un champ de bataille mesurant 120 x 180 cm. Lors de l'étape 5 de la mise en place, ne piochez aucune carte Déploiement et lors de l'étape 6, chaque joueur n'a qu'une seule opportunité d'éliminer une carte. Enfin, la zone de déploiement de chaque joueur est considérée comme une zone intégralement à portée 2 d'un bord long de 180 cm du champ de bataille, face à son adversaire (le joueur bleu choisit son côté du champ de bataille normalement, à l'étape 4).

### RANGS

Chaque grande armée doit contenir :

- **Commandant :** une à quatre unités de commandant.
- Agent : jusqu'à quatre unités d'agent.
- **Troupiers :** six à dix unités de troupiers.
- **Forces spéciales :** jusqu'à cinq unités de forces spéciales.
- **Soutien :** jusqu'à cinq unités de soutien.
- **Lourd :** jusqu'à quatre unités lourdes.

## ROUNDS ILLIMITÉS

Les joueurs souhaitant s'affronter dans une bataille acharnée jusqu'à la destruction de l'armée adverse peuvent utiliser cette règle. La partie ne se termine pas à la fin du sixième round, mais elle s'achèvera lorsque toutes les unités de soldats d'un joueur auront été vaincues. Pendant la mise en place, n'effectuez pas les étapes 5 à 7, prenez simplement une seule carte Déploiement au hasard et déterminez à pile ou face qui sera le joueur rouge et qui sera le joueur bleu.

Ensuite, en commençant par le joueur bleu, les joueurs placent chacun leur tour une seule unité de leur armée dans leurs zones de déploiement respectives. Les joueurs placent ainsi toutes leurs unités chacun leur tour. Le joueur bleu débute la partie avec le Compteur de round.

Tous les six rounds, chaque joueur reprend en main, à la fin du round, toutes les cartes Commandement qu'il a défaussées au cours de la partie. Ensuite, le joueur possédant le Compteur de round le remet sur « 1 » et le passe à son adversaire.

## COMBAT EN ÉQUIPES

Les joueurs peuvent utiliser les règles suivantes pour organiser une bataille en équipes héroïque, à quatre joueurs. Lorsque vous jouez en équipes, vous formez deux équipes de deux joueurs. Au sein de son équipe, chaque joueur devra coopérer, organiser des stratégies communes et gagner ou perdre avec son coéquipier. Chaque joueur crée une armée d'une valeur totale de 600 points (au lieu de 800). Chaque joueur doit suivre les autres règles de création d'une armée standard. Les armées des deux joueurs appartenant à la même équipe doivent appartenir à la même faction. En outre, les armées des joueurs d'une même équipe doivent partager les mêmes règles d'unicité, par exemple, les armées des deux joueurs constituant une équipe ne peuvent pas inclure toutes deux une unité Luke Skywalker. Lorsque vous déterminez qui incarnera le joueur bleu et le joueur rouge, les deux joueurs de la même équipe sont considérés ensemble comme le joueur bleu (ou rouge), et prendront des décisions communes lors de la mise en place. Ils partageront également le même côté de la table et la même zone de déploiement. Lors du déploiement, les équipes placent des unités chacune leur tour sur le champ de bataille. Lorsqu'une équipe déploie une unité, les coéquipiers décident ensemble lequel d'entre eux va déployer une de ses unités.

### PENDANT LA PHASE DE COMMANDEMENT

Le joueur dont la carte Commandement affiche le moins de points lumineux obtient la priorité et sera le premier à activer une de ses unités pendant la Phase d'Activation.

Si les joueurs de la même équipe ont le même nombre de points lumineux, ils déterminent lequel d'entre eux obtient la priorité et sera le premier à activer une de ses unités pendant la Phase d'Activation.

Si deux joueurs d'équipes différentes ont tous deux le moins de points lumineux, chaque équipe fait la somme des points lumineux de ses cartes Commandement, et le joueur concerné par l'égalité dont l'équipe possède le plus petit total de points lumineux obtient la priorité et sera le premier à activer une de ses unités pendant la Phase d'Activation. (Si les équipes ont le même total de points lumineux, lancez un dé ou déterminez à pile ou face quelle équipe sera considérée comme ayant le plus petit total de points lumineux.)

Les joueurs peuvent donner des ordres à leurs propres unités et aux unités de leur coéquipier. Néanmoins, la réserve d'ordres de chaque joueur est séparée de la réserve d'ordres de son coéquipier.

### PENDANT LA PHASE D'ACTIVATION

Le joueur prioritaire (comme déterminé lors de la Phase de Commandement) est le premier à activer une de ses unités.

Ensuite, les équipes activent des unités chacune leur tour (en commençant par l'équipe dont le joueur n'a pas été le premier à activer une unité lors du round en cours). Quand une équipe active une unité, les coéquipiers décident lequel d'entre eux activera une de ses unités, soit en piochant un pion Ordre dans sa réserve d'ordres, soit en activant une de ses unités dotées d'un pion Ordre face visible.

Les équipes continuent à activer des unités chacune leur tour jusqu'à ce que toutes les unités aient été activées. Une équipe peut activer plusieurs unités à la suite si l'équipe adverse n'a plus d'unités à activer.

### RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

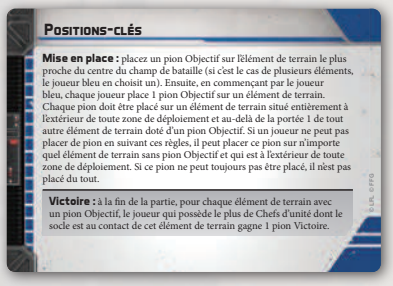
Les unités du coéquipier d'un joueur sont considérées comme des unités alliées en ce qui concerne tous les effets de jeu été de cartes, y compris les effets des cartes Commandement ; néanmoins, un joueur ne peut activer que ses propres unités lorsqu'il pioche des pions Ordre dans sa réserve d'ordres.

Lorsqu'il vérifie si une unité est paniquée, le joueur peut utiliser la valeur de courage de n'importe quel Commandant allié à portée 3.

# ERRATA

Cette section regroupe les errata officiels pour les cartes et autres éléments de jeu de *STAR WARS : LÉGION*. Un erratum remplace le texte initialement imprimée sur la carte ou la règle originale d'un élément de jeu. Si un élément de jeu ne fait pas l'objet d'un erratum ci-dessous, c'est sa version imprimée en langue anglaise qui est valide et qui prime sur toutes les autres impressions. Cela inclut les cartes traduites, cartes promotionnelles et cartes pouvant apparaître sur d'autres supports.

## CARTES BATAILLE




*Carte mise à jour*

### POSITIONS-CLÉS

Le nouveau texte de cette carte Bataille est le suivant :

« **Mise en place :** placez un pion Objectif sur l'élément de terrain le plus proche du centre du champ de bataille (si c'est le cas de plusieurs éléments, le joueur bleu en choisit un). Ensuite, en commençant par le joueur bleu, chaque joueur place 1 pion Objectif sur un élément de terrain. Chaque pion doit être placé sur un élément de terrain situé entièrement à l'extérieur de toute zone de déploiement et au-delà de la portée 1 de tout autre élément de terrain doté d'un pion Objectif. Si un joueur ne peut pas placer de pion en suivant ces règles, il peut placer ce pion sur n'importe quel élément de terrain sans pion Objectif et qui est à l'extérieur de toute zone de déploiement. Si ce pion ne peut toujours pas être placé, il n'est pas placé du tout.

**Victoire :** à la fin de la partie, pour chaque élément de terrain avec un pion Objectif, le joueur qui possède le plus de Chefs d'unité dont le socle est au contact de cet élément de terrain gagne 1 pion Victoire. »




*Carte mise à jour*

### VISIBILITÉ LIMITÉE

Le nouveau texte de cette carte Bataille est le suivant :

« Pendant le premier round, les unités ne peuvent pas effectuer d'attaques à distance au-delà de la portée 2.

Pendant le deuxième round, les unités ne peuvent pas effectuer d'attaques à distance au-delà de la portée 3. »




*Carte mise à jour*

### RENFORTS RAPIDES

Le nouveau texte de cette carte Bataille est le suivant :

« **Mise en place** : en commençant par le joueur bleu, chaque joueur met de côté 1 à 2 unités de soldats non et non alliées, en marquant chaque unité d'un pion Condition. Lorsqu'un joueur pioche un pion Ordre dont le rang correspond à une unité alliée mise de côté, s'il ne peut pas choisir d'unité du rang correspondant sur le champ de bataille, il doit placer cette unité mise de côté sur le champ de bataille, au-delà de la portée 2 de toute unité ennemie, si possible. Cette unité est considérée comme activée et son pion Ordre est placé face cachée. »

## CARTES COMMANDEMENT




*Carte mise à jour*

### TIRS COORDONNÉS

Le nouveau texte de cette carte Commandement est le suivant :

« Après qu'une unité alliée a effectué une attaque à distance, si elle a dépensé 1 ou plusieurs pions Viser, une autre unité alliée à portée 1–2 peut gagner 1 pion Viser. »




*Carte mise à jour*

### SURVEILLANCE SECRÈTE

Le nouveau texte de cette carte Commandement est le suivant :

« Tant qu'un adversaire donne des ordres en utilisant une carte Commandement, chaque unité qui reçoit un ordre grâce à cette carte gagne 1 pion Suppression. »




*Carte mise à jour*

### SABOTAGE DES COMMUNICATIONS

Le nouveau texte de cette carte Commandement est le suivant :

« Tant qu'un adversaire donne des ordres en utilisant une carte Commandement, il ne peut donner que 1 seul ordre avec cette carte. »




*Carte mise à jour*

## FILS DE SKYWALKER

Le nouveau texte de cette carte Commandement est le suivant :

« Après que Luke Skywalker a effectué sa première attaque, il peut effectuer une action Attaquer gratuite, même s'il a déjà effectué une action Attaquer au cours de son activation. »

# CARTES UNITÉ




*Carte mise à jour*

## AIRSPEEDER T-47

Cette carte Unité possède désormais le mot-clé **Immunité : armes portée 1.**

La fenêtre d'adrénaline de cette unité devrait avoir : « ⚂ : ¤».




*Carte mise à jour*

## ÉQUIPE CANON LASER 1.4 FD

La portée du Canon Laser 1.4 F est désormais de 1–5.




*Carte mise à jour*

## ÉQUIPE BLASTER LOURD E-WEB

Cette carte Unité ne devrait pas avoir le mot-clé **Mobilité Difficile**.




*Carte mise à jour*

## CHEWBACCA : CARPETTE AMBULANTE

Cette carte Unité est désormais dotée du mot-clé **Ascension**. Elle n'a plus **Grimpeur Expérimenté** et **Sans Entrave**. L'arme Domination de Chewbacca est remplacée par l'arme Prépotence, qui est dotée du mot-clé **Létal 1**.




*Carte mise à jour*

## GUERRIERS WOOKIE

Cette carte Unité est désormais dotée des mots-clés **Ascension** et **Duelliste**. Elle n'a plus **Grimpeur Expérimenté** et **Sans Entrave**.




*Carte mise à jour*

## SOLDAT AVEC BLASTER MOYEN MARK II

Le seuil de blessure de cette carte Unité est désormais de 4.

# CARTES AMÉLIORATION




*Carte mise à jour*

## MÉDITATION DE BATAILLE

Le nouveau texte de cette carte Amélioration est le suivant :

« Tant que vous donnez des ordres en utilisant une carte Commandement, vous pouvez donner 1 de ces ordres à n'importe quelle unité alliée se trouvant sur le champ de bataille, à la place d'une unité indiquée sur la carte Commandement.




*Carte mise à jour*

## »SNIPER AVEC DH-447

La portée de cette arme est désormais 1–5.




*Carte mise à jour*

## SNIPER AVEC DLT-19X

La portée de cette arme est désormais 1–5.




Carte mise à jour

## STRANGULATION DE LA FORCE

Le nouveau texte de cette carte Amélioration est le suivant :

« *Côté Obscur uniquement.*

Choisissez une figurine de soldat ennemie non et non à portée 1. Elle subit 1 blessure. »




Carte mise à jour

## WEDGE ANTILLES

Le nouveau texte de cette carte Amélioration est le suivant :

« Rebelles uniquement. Véhicules à répulseurs uniquement.

Effectuez un pivot. »




Carte mise à jour

## COMLINK LONGUE PORTÉE

Le nouveau texte de cette carte Amélioration est le suivant :

« Pendant la Phase de Commandement, vous pouvez recevoir des ordres d'un Commandant ou Agent allié quelle que soit sa portée. »




Carte mise à jour

## TACTIQUE BRUTALE

Le nouveau texte de cette carte Amélioration est le suivant :

« Pendant la Phase de Commandement, si vous avez été nommé, après avoir donné des ordres, choisissez jusqu'à 4 unités alliées dotées de pions Ordre face visible. Chaque unité choisie gagne 1 pion Adrénaline. »




Carte mise à jour

## SNOWTROOPER AVEC T-7 À IONS

La portée de cette arme est désormais de 1–3.




Carte mise à jour

## BISTAN

Cette carte Amélioration a désormais un seuil de blessure de 2.




Carte mise à jour

## PRÉSENCE IMPOSANTE

Le nouveau texte de cette carte Amélioration est le suivant :

« Quand vous donnez des ordres, vous pouvez les donner à portée 1–4. »




Carte mise à jour

## PAO

Cette carte Amélioration a désormais un seuil de blessure de 2.




Carte mise à jour

## RELAIS DE COMMS

Le nouveau texte de cette carte Amélioration est le suivant :

« Soldat non en position uniquement.

Quand vous devriez recevoir un ordre, vous pouvez choisir une unité alliée à portée 1–2. Donnez un ordre à l'unité choisie à la place. Dans ce cas, vous ne pouvez pas recevoir d'autre ordre ce round. »




Carte mise à jour

## SOLDAT AVEC CM-0/93

La portée de l'arme de cette carte Amélioration est désormais 1-4.




*Carte mise à jour*

## DT-F16

Le seuil de blessure de cette carte Amélioration est désormais de 2.




*Carte mise à jour*

## VIEILLE RUSE JEDI

Le nouveau texte de cette carte Amélioration est le suivant :

« *Côté Lumineux uniquement.*

Choisissez une unité de soldats ennemie non et non à portée 1–2. Elle gagne 2 pions Suppression. »



# ADAPTATION DES POINTS LORS DE TOURNOIS

Lors de tournois compétitifs, les joueurs doivent utiliser les valeurs de points adaptées, listées ci-dessous, à la place des valeurs imprimées sur les cartes. Les valeurs imprimées sur les cartes doivent être utilisées pour toutes les parties hors tournois.

## AMÉLIORATIONS NEUTRES

| Amélioration | Coût |
|---|---|
| Tactique Brutale | 15 |
| Présence Imposante | 5 |
| Ordres Improvisés | 5 |
| Brouilleur Comms | 5 |
| Comlink longue portée | 5 |
| Méditation Martiale | 5 |
| Guidé par la Force | 5 |
| Réflexes de la Force | 5 |
| Lancer de Sabre | 5 |
| Stimulants d'urgence | 10 |
| Équipement Environnemental | 2 |
| Grappins | 1 |
| Lunette de Visée | 4 |
| Générateur de Barrage | 3 |
| Surcharge du Générateur | 3 |
| Grenades à Concussion | 3 |
| Grenades à Impact | 3 |
| Grenades Fumigènes | 2 |
| Évitement et Couvert | 4 |

## EMPIRE GALACTIQUE

| Unité | Coût |
|---|---|
| Speederbikes 74-Z | 75 |
| TR-TT | 160 |
| Boba Fett (Infâme Chasseur de Primes) | 125 |
| Dark Vador (Seigneur Noir des Sith) | 175 |
| Dark Vador (L'Apprenti de l'Empereur) | 155 |
| Soldat Monté sur Dewback | 75 |
| Soldat avec Mortier DF-90 | 38 |
| Empereur Palpatine (Souverain de l'Empire Galactique) | 200 |
| Officier Impérial | 45 |
| Scout Troopers | 48 |
| Scout Troopers (Groupe de Combat) | 20 |
| Snowtroopers | 44 |
| Tank d'Assaut « Occupant » TX-225 GAVw | 145 |
| **Amélioration** | **Coût** |
| Fusil Lance-flammes CR-24 (Soldat sur Dewback) | 15 |
| Fusil Blaster RT-97C (Soldat sur Dewback) | 10 |
| Fusil Blaster T-21 (Soldat sur Dewback) | 5 |
| Soldat avec T-21B (Shoretroopers) | 35 |
| Snowtrooper avec T-7 à Ions (Snowtroopers) | 20 |
| Stormtrooper avec DLT-19 (Stormtroopers) | 22 |
| Stormtrooper avec HH-12 (Stormtroopers) | 20 |
| Stormtrooper avec T-21 (Stormtroopers) | 24 |
| Général Weiss | 1 |
| Officier Imperial | 17 |
| Shoretrooper | 10 |
| Snowtrooper | 8 |
| Stormtrooper | 8 |
| Capitaine Stormtrooper | 12 |
| Spécialiste Stormtrooper | 12 |

## ALLIANCE REBELLE

| Unité | Coût |
|---|---|
| Chewbacca (Carpette Ambulante) | 90 |
| Soldats de la Flotte | 40 |
| Han Solo (Général peu Orthodoxe) | 100 |
| Jyn Erso (Nébuleuse) | 100 |
| Luke Skywalker (Chevalier Jedi) | 195 |
| Arpenteurs Rebelles | 58 |
| R2-D2 (Un Héros aux Mille et un Outils) | 45 |
| Commandos Rebelles | 50 |
| Commandos Rebelles (Groupe de Combat) | 20 |
| Officier Rebelle | 45 |
| Airspeeder T-47 | 130 |
| Soldats Montés sur Tauntaun | 95 |
| Guerriers Wookies | 69 |
| Landspeeder X-34 | 69 |
| **Amélioration** | **Coût** |
| A-300 Config Longue/Courte Portée (Arpenteurs) | 0 |
| Petit Bouclier Portable (Sabine Wren) | 5 |
| Le Sabre noir (Sabine Wren) | 15 |
| Artilleur avec Lance-roquettes RPS-6 (Landspeeder X-34) | 31 |
| Lance-flammes de TL-TT (TL-TT) | 20 |
| Canon Rotatif de TL-TT (TL-TT) | 20 |
| Canon Laser de TL-TT (TL-TT) | 10 |
| AX-108 « Ground Buzzer » (Airspeeder T-47) | 10 |
| Harpon Magnétique Mo/Dk (Airspeeder T-47) | 0 |
| Blaster Moyen Mark II (Landspeeder X-34) | 26 |
| Blaster Ionique M-45 (Landspeeder X-34) | 31 |
| Soldat avec MPL-57 de Barrage (Soldats de la Flotte) | 22 |
| Bistan | 28 |
| Soldat avec MPL-57 à Ions (Soldats Rebelles) | 18 |
| Soldat avec SX-31 (Soldats Rebelles) | 17 |
| Soldat avec Z-6 (Soldats Rebelles) | 20 |
| Soldat avec CM-O/93 (Vétérans Rebelles) | 26 |
| Wookie avec Arbalète (Guerriers Wookies) | 31 |
| Soldat de la Flotte | 7 |
| Officier Rebelle | 16 |
| Soldat Rebelle | 7 |
| Capitaine Soldat Rebelle | 11 |
| Spécialiste Soldat Rebelle | 12 |
| Vétéran Rebelle | 9 |
| Wedge Antilles | 1 |

## RÉPUBLIQUE GALACTIQUE

| Unité | Coût |
|---|---|
| Soldats CRA | 78 |
| Soldats CRA (Groupe de Combat) | 27 |
| Speeder BARC | 60 |
| Soldats Clones de Phase II | 62 |
| Obi-Wan Kenobi (Guerrier Éclairé) | 170 |
| R2-D2 (Astromech Independant) | 45 |
| **Amélioration** | **Coût** |
| Artilleur BARC avec Blaster Ionique (Speeder BARC) | 22 |
| Artilleur BARC avec Laser Jumelé (Speeder BARC) | 15 |
| Artilleur BARC avec RPS-6 (Speeder BARC) | 21 |
| Lance-flammes de TL-TT (TL-TT) | 20 |
| Canon Rotatif de TL-TT (TL-TT) | 20 |
| Canon Laser de TL-TT (TL-TT) | 10 |
| Soldat de Phase I avec DC-15 (Clones de Phase I) | 27 |
| Soldat de Phase I avec DP-23 (Clones de Phase I) | 23 |
| Soldat de Phase I avec RPS-6 (Clones de Phase I) | 21 |
| Soldat de Phase I avec Z-6 (Clones de Phase I) | 23 |
| Soldat de Phase II avec Mortier (Clones de Phase II) | 20 |
| Soldat Clone de Phase I | 10 |
| Capitaine Clone de Phase I | 14 |
| Spécialiste Clone de Phase I | 14 |
| Soldat Clone de Phase II | 13 |

## ALLIANCE SÉPARATISTE

| Unité | Coût |
|---|---|
| Droïdes de Combat B2 | 45 |
| Comte Dooku (Dark Tyranus) | 200 |
| Droidekas | 80 |
| Général Grievous (Sinistre Cyborg) | 170 |
| **Amélioration** | **Coût** |
| Soldat B2-ACM (Droïdes de Combat B2) | 24 |
| Soldat B2-HA (Droïdes de Combat B2) | 30 |
| Droïde de Combat B1 | 5 |
| Droïde de Sécurité B1 | 7 |
| Droïde de Combat Série OOM | 9 |
| Droïde de Combat B2 | 13 |

**www.FantasyFlightGames.fr/Legion**

©& ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games et le logo de FFG sont ® de Fantasy Flight Games. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee France. Photos non contractuelles. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

# INDEX


## A Page 12

À (portée) ..... 12
Actions ..... 12
  attendre ..... 21
  de carte ..... 12
  de carte gratuites ..... 13
  déplacement ..... 35
  esquiver ..... 45
  gratuites ..... 13
  récupérer ..... 68
Activer des unités ..... 13
  Actions ..... 12
  Carte Commandement ..... 4
  Phase de Commandement ..... 59
Adrénaline ..... 14
Agent ..... 14
Agile ..... 14
Aguerri ..... 14
Aléas X ..... 14
Allié ..... 15
Alter Ego ..... 15
Annuler (dés) ..... 15
Arcs de tir ..... 16
Arme à distance ..... 16
Arme à effet de zone ..... 16
Arme de corps-à-corps ..... 16
Arme de Poing :
  corps-à-corps/à distance ..... 17
Armer X : type de charge ..... 17
Armes ..... 17
Armes détériorées ..... 17
Armure ..... 18
Armure X ..... 18
Arsenal X ..... 18
Ascension ..... 18
Assistance X ..... 18
Attaque ..... 19
Attendre ..... 20
Au-delà (portée) ..... 20
Autoritaire ..... 20

## B Page 21

Barrage ..... 21
Barricade ..... 21
Bélier x ..... 21
Blessures ..... 22
Blocage ..... 22
Bloqué ..... 22
  voir Ligne de vue ..... 51
Bouclier x ..... 22

## C Page 22

Câble de remorquage ..... 22
Calcul de probabilités ..... 22
Capacités ..... 23
  actions de carte ..... 12
  actions de carte gratuites ..... 13
  Incliner ..... 51
Cartes à deux faces ..... 23
Cartes Amélioration ..... 23
Cartes Bataille ..... 24
  Cartes Condition ..... 25
  cartes Déploiement
    voir Déploiement ..... 38
  Cartes Objectif ..... 25
Cartes Commandement ..... 24
Cartes Condition ..... 25
Cartes Objectif ..... 25
Cartes Otage ..... 26
Cartes Uniques ..... 26
Champ de bataille ..... 26
  définir le Champ de Bataille ..... 29
  déploiement ..... 38
Chariots Porte-bombe ..... 26
Charge ..... 26
Chasseur de jedi ..... 27
Chef ..... 27
Chef d'unité ..... 27
Cible X ..... 27
Cloué au sol ..... 27
Cohésion ..... 27
  cohésion avancée ..... 28
Commandant ..... 28
Commandant des opérations ..... 29
Compteur de round ..... 29
Contact (Socle) ..... 29
Contrainte ..... 30
Coordination : Nom/type d'unité ..... 30
Corps-à-corps ..... 30
  engagé ..... 44
  être au contact ..... 29
Coup de chance X ..... 31
Courage ..... 31
Couvert ..... 32
  véhicules ..... 32
Couvert X ..... 34
Critique X ..... 34
Cycle ..... 34

## D..... Page 34

Défaut ..... 34
Défense X ..... 34
Définir le Champ de Bataille ..... 34
Déflagration ..... 35
Déflexion ..... 35
Démoraliser X ..... 35
Dépenser ..... 35
  actions ..... 12
  pion En Attente ..... 20
  pion Esquive ..... 45
  pion Viser ..... 83
Déplacement ..... 35
  soldats ..... 31
  terrain ..... 77
  véhicules à répulseurs ..... 37
  véhicules terrestres ..... 37
  vertical ..... 38
Déplacement normal ..... 37
Déplacement obligatoire ..... 38
  Speeder X ..... 74
Déplacement Vertical ..... 38
  voir Grimper et escalader ..... 48
Déploiement ..... 38
Déporter ..... 39
  véhicules ..... 82
Déraper ..... 39
Dés ..... 40
  annuler ..... 15
Détachement : Nom/type d'unité ..... 40
Déterminer le terrain ..... 40
Détruit ..... 41
  voir Vaincu ..... 82
Discipliné X ..... 41
Discret ..... 41
Dispersion ..... 41
Distraire ..... 41
Divulgation ..... 41
Donner des ordres ..... 41
  cartes Commandement ..... 24
  Phase de Commandement ..... 59
Duelliste ..... 42

## E Page 42


Éclaireur X ..... 42
Effet de jeu ..... 42
Embarquement et Débarquement ..... 42
Encoches ..... 43
  reculer ..... 68
  véhicules ..... 82
Encombrant ..... 43
Endommagé ..... 43
Engagé ..... 44
Ennemi ..... 44
Enragé X ..... 44
Entourage : Nom de L'unité ..... 44
Épuiser ..... 44
Équipe ..... 45
Équipe avec Arme Lourde ..... 45
Équipe d'éclaireurs X ..... 45
Escorte ..... 45
Esquive ..... 45
Exemplaire ..... 45
Exploser ..... 45
Explosion X : type de charge ..... 46


## F Page 46


Factions ..... 46
Fiable X ..... 46
Figurine ..... 46
Fixe : avant/arrière ..... 47
Fumée X ..... 47


## G Page 47


Gagner la partie ..... 47
Gardien X ..... 47
Générateur X ..... 48
Grimper et escalader ..... 48
Grimpeur Expérimenté ..... 49


## H Page 49


Haute Vélocité ..... 49
Hauteur ..... 49
Hors d'usage ..... 49


## I Page 49


Ia : action ..... 49
Immobiliser X ..... 50
Immunité : armes portée 1 ..... 50
Immunité : corps-à-corps ..... 50
Immunité : déflagration ..... 50
Immunité : déflexion ..... 50
Immunité : effets ennemis ..... 50
Immunité : perforant ..... 50
Impact X ..... 50
Implacable ..... 51
Incliner ..... 51
Incognito ..... 51
Indomptable ..... 51
Infiltration ..... 51
Insensible ..... 52
Inspiration X ..... 52
Intégralement à (portée) ..... 52
Intrépide ..... 52
Intuition du danger X ..... 52
Ion X ..... 52


## J Page 52


Joueur bleu et rouge ..... 52
  voir Mise en place ..... 6


## L Page 53


Létal X ..... 53
Ligne de vue ..... 53
Longue distance X ..... 53


## M Page 53


Maître de la Force X ..... 53
Maîtrise du Djem So ..... 53
Maîtrise du Juyo ..... 54
Maîtrise du makashi ..... 54
Maîtrise du soresu ..... 54
Malin ..... 55
Manœuvre improbable ..... 55
Marche forcée ..... 55
Mise en place ..... 6
  schéma pour partie normale ..... 7
Mesure préliminaire ..... 55
Mettre à couvert X ..... 55
Mission secrète ..... 56
Mobilité Difficile ..... 56
Mode roue ..... 56
Mots-clés ..... 56
Mots-clés d'armes
  Armer X ..... 17
  Bélier X ..... 21
  Câble de remorquage ..... 22
  Critique X ..... 34
  Déflagration ..... 35
  Dispersion ..... 41
  Encombrant ..... 43
  Explosion X ..... 46
  Fixe : avant/arrière ..... 47
  Haute vélocité ..... 49
  Immobiliser X ..... 50
  Impact X ..... 50
  Ion X ..... 52
  Létal X ..... 53
  Poison X ..... 65
  Polyvalent ..... 65
  Perforant X ..... 59
  Rayons X ..... 68
  Souffle ..... 74
  Suppressif ..... 75
Mots-clés d'unités
  Agile ..... 14
  Aguerri ..... 14
  Aléas ..... 14
  Alter Ego ..... 15
  Armure ..... 18
  Arsenal X ..... 18
  Ascension ..... 18
  Assistance X ..... 18
  Autoritaire ..... 21
  Barrage ..... 21
  Blocage ..... 22
  Bouclier X ..... 22
  Calcul de Probabilités ..... 22
  Charge ..... 26
  Chasseur de Jedi ..... 27
  Cible X ..... 27
  Cloué au sol ..... 27
  Commandant des opérations ..... 29
  Contrainte ..... 30
  Coordination ..... 30
  Coup de chance X ..... 31
  Couvert X ..... 34
  Défaut ..... 34
  Défense X ..... 34
  Déflexion ..... 35
  Démoraliser X ..... 35
  Détachement ..... 40
  Discipliné X ..... 41
  Discret ..... 41
  Distraire ..... 41
  Duelliste ..... 42
  Éclaireur X ..... 42
  Enragé X ..... 44
  Entourage ..... 44
  Équipe ..... 44-45

Escorte ... 45
Exemplaire ... 45
Fiable X ... 46
Fumée X ... 47
Gardien X ... 47
Générateur X ... 48
Grimpeur expérimenté ... 49
IA ... 49
Immunité X ... 50
Implacable ... 51
Incognito ... 51
indomptable ... 51
Infiltration ... 51
Insensible ... 52
Inspiration X ... 52
Intrépide ... 52
Intuition du danger ... 52
Longue distance ... 53
Maître de la Force X ... 53
Maîtrise du Djem So ... 53
Maîtrise du Juyo ... 54
Maîtrise du Makashi ... 54
Maîtrise du Soresu ... 54
Malin ... 55
Manœuvre Improbable ... 55
Marche forcée ... 55
Mettre à couvert X ... 55
Mission secrète ... 56
Mobilité difficile ... 56
Mode roue ... 56
Observateur X ... 57
Opérations secrètes ... 57
Opérationnel X ... 57
Ordre direct ... 57
Paquetage ... 58
Pistolero ... 64
Pivot complet ... 65
Point faible X ... 65
Précis X ... 66
Preste X ... 66
Prime ... 66
Profil Bas ... 67
Recharger ... 68
Redéploiement ... 69
Régénérer ... 69
Sans Entrave ... 71
Saut X ... 71
Sentinelle ... 72
Speeder X ... 74
Stationnaire ... 75
Surveillance X ... 76
Sustentation ... 76
Tacticien X ... 77
Tentation ... 77
Tirer les ficelles ... 78
Tireur d'élite X ... 79
Tireur Embusqué ... 79
Tirs de soutien ... 79
Transport X ... 80
Travail d'équipe ... 81
Véhicule grimpant ... 82
Vivacité d'esprit ... 83

## N Page 57

Non-Combattant ... 57

## O Page 57

Observateur X ... 57
Opérations Secrètes ... 57
Opérationnel X ... 57
Ordre direct ... 57

## P Page 58

Panique ... 58
Paquet Ravitaillement ... 58
Paquetage ... 58
Perforant X ... 59
Permanent ... 59
Petit ... 59
Phase d'Activation ... 59
Phase de Commandement ... 59
Phase Finale ... 60
Pions
  Adrénaline ... 60
  Bane ... 61
  Bouclier ... 61
  Charge ... 61
  Condition ... 62
  Dégât de véhicule ... 62
  En Attente ... 20
  Endommagé ... 43
  Esquive ... 45
  Fumée ... 62
  Graffiti ... 62
  Hors d'usage ... 49
  Identification d'unité ... 63
  Immobilisation ... 63
  Ionique ... 63
  Objectif ... 63
  Ordre ... 64
  Panique ... 58
  Poison ... 64
  Suppression ... 76
  Surveillance ... 64
  Victoire ... 64
  Viser ... 83
Pistolero ... 64
Pivot complet ... 65
Pivoter ... 65
Point faible X : Arrière/Flancs ... 65
Poison X ... 65
Polyvalent ... 65
Portée ... 65
  à ... 11
  au-delà ... 21
  intégralement à ... 52
Précis X ... 66
Preste X ... 66
Prime ... 66
Priorité ... 67
Profil Bas ... 67
Promouvoir ... 67
  voir Commandant ... 28
Protégé ... 67
  voir Couvert ... 32

## R Page 67

Rang ... 67
Rayons X ... 68
Recharger X ... 68
Reconfiguration ... 68
Reculer ... 68
Récupérer ... 68
Redéploiement ... 69
Régénérer X ... 69
Réparation X : Capacité Y ... 69
Redresser ... 69
  voir Incliner ... 51
Règles de terrain ... 8
  placement de terrain compétitif ... 9
  terrain ... 77
Réserve d'attaque ... 69
  attaquer plusieurs unités ... 20
Réserve d'ordres ... 70
Résistance ... 70
Restauration ... 70
Retrait ... 70
Revendiquer ... 70
  voir Pion Objectif ... 63

Round ..... 71

## S Page 71

Sabotage/Réparation ..... 71
Sans Entrave ..... 71
Saut X ..... 71
Se Rallier ..... 72
  voir Activer des unités ..... 13
Se Replier ..... 72
Sentinelle ..... 72
Socle (figurine) ..... 72
Soldat ..... 72
  déplacement ..... 35
  panique ..... 58
Soldat clone ..... 73
Soldat créature ..... 73
Soldat droïde ..... 73
Soldat en Position ..... 74
Soldat Wookie ..... 74
Sortir du champ de bataille ..... 74
Soldat en position ..... 74
Souffle ..... 74
Speeder X ..... 74
Stationnaire ..... 75
Suppressif ..... 75
Suppression ..... 76
Surveillance X ..... 76
Sustentation : terrestre / aérienne X.. 76

## T Page 77

Tacticien X ..... 77
Tentation ..... 77
Terrain ..... 77
Terrain Découvert ..... 77
Terrain Difficile ..... 77
Terrain en zone ..... 78
Terrain Infranchissable ..... 78
  voir Règles de Terrain ..... 8
Texte de rappel ..... 4
Timing ..... 78
Tirer les ficelles ..... 78
Tireur d'élite X ..... 79
Tireur Embusqué ..... 79
Tirs de soutien ..... 79
Traiter X : Capacité Y ..... 79
Transférer ..... 80
Transport X : Ouvert/Fermé ..... 80
Transport Léger X : Ouvert/Fermé ... 80
Transporté ..... 80
Travail D'équipe : Nom D'unité ..... 81
Trous et tranchées ..... 81
  voir Règles de terrain ..... 8
Types de terrain ..... 8
  barricades ..... 9
  bâtiments ..... 9
  découvert ..... 8
  difficile ..... 8
  grands objets ..... 9
  infranchissable ..... 8
  terrain en zone ..... 8
  trous et tranchées ..... 9

## U Page 82

Unité ..... 82
  activer ..... 13
  cartes Amélioration ..... 23

## V Page 82

Vaincu ..... 82
Véhicule Grimpant ..... 82
Véhicules ..... 82
  arcs de tir ..... 16
  déplacement ..... 35
    véhicules à répulseurs ..... 37
    véhicules terrestres ..... 37
  endommagé ..... 43
  hors d'usage ..... 49
Viser ..... 83
Vitesse ..... 83
  voir Déplacement ..... 83
Vivacité D'esprit ..... 83

## Z Page 83

Zone de jeu ..... 83
  voir Champ de bataille ..... 26

