

STAR WARS™

DESTINY

LIVRET DE RÉFÉRENCE

VERSION 1.6

Les tout derniers changements et ajouts depuis la version 1.4 sont indiqués en rouge.

STAR WARS

DESTINY

INTRODUCTION

Ce document renferme les règles complètes de *Star Wars : Destiny*, ainsi qu'une foire aux questions et des précisions sur des cartes. Il n'a pas pour vocation de vous apprendre à jouer, il constitue simplement l'ouvrage de référence en matière de règles et d'interactions de cartes. Reportez-vous aux entrées ci-dessous pour naviguer au travers de ce livret et des documents que nous mettons à votre disposition en ligne :

Je souhaite apprendre les bases du jeu. Lisez le feuillet de règles d'un starter ou regardez notre tutoriel vidéo : <https://youtu.be/3gPu9pp2WOM>

J'ai une question concernant les règles jeu. Reportez-vous à l'index figurant à la dernière page de ce livret pour y trouver l'entrée recherchée.

J'ai une question au sujet d'une carte précise. Commencez par vérifier si cette carte ne fait pas l'objet d'un errata ou de précisions. Autrement, reportez-vous aux règles et cherchez-y des mots qui figurent dans le texte de la carte.

Je veux connaître les règles dans les moindres détails. Lisez la section Règles d'un bout à l'autre, ou cherchez le sujet qui vous intéresse dans la table des matières.

Je veux savoir à quoi je dois m'attendre lors d'un tournoi. Reportez-vous au document traitant des règles des tournois.

TABLE DES MATIÈRES

RÈGLES 2

Les règles complètes de *Star Wars : Destiny*.

PARTIE 1. TYPES DE CARTE ET COULEURS 3

Présentation des informations sur les cartes.

PARTIE 2. DÉS ET SYMBOLES DE DÉ 8

Présentation des informations sur les dés.

PARTIE 3. ZONES DE JEU 10

Zones en jeu et hors jeu.

PARTIE 4. PERSONNALISATION 12

Monter une équipe de personnages, construire un deck et choisir un champ de bataille.

PARTIE 5. STRUCTURE DU JEU 13

Comment mettre en place et jouer une partie.

PARTIE 6. CONCEPTS DE JEU 16

Règles importantes utilisées durant chaque partie.

PARTIE 7. CAPACITÉS 17

Types de capacités, règles de timing et mots-clés.

PARTIE 8. TERMES 20

Mots importants à connaître quand on joue.

PARTIE 9. RÈGLES MULTIJOUEURS 22

Règles pour jouer à plus de deux joueurs.

ÉQUILIBRE DE LA FORCE 23

Modifications officiels des textes des cartes.

ERRATA 24

Modifications officiels des textes des cartes.

PRÉCISIONS DE CARTES 25

Réponses concernant les effets de certaines cartes, classées par ordre alphabétique.

FAQ 28

Les questions que les joueurs se posent fréquemment au sujet du jeu.

CRÉDITS 31

Liste des testeurs et autres contributeurs.

INDEX 32

Une liste des termes et cartes qui apparaissent dans ce livret.



RÈGLES

Voici les règles complètes de *Star Wars : Destiny*.

LA RÈGLE D'OR

Quand le texte d'une carte contredit les règles du jeu, c'est bien le texte de cette carte qui doit être appliqué. Si vous pouvez à la fois observer les règles du jeu et le texte de la carte, faites-le.

PARTIE 1. TYPES DE CARTE ET COULEURS

Toutes les cartes sont susceptibles de comporter les informations suivantes : affiliation, couleur, type, titre, capacité, unicité, ambiance, identification, rareté et référence de dés.

AFFILIATION

Il existe trois affiliations différentes : héros, antagoniste et neutre. L'affiliation apparaît en bas à gauche de chaque carte.

COULEURS

Chaque carte est associée à une couleur. Cette dernière est indiquée en bas de la carte à côté de son affiliation.

- Le rouge incarne le Commandement, il représente les entreprises et personnages militaires et logistiques.
- Le bleu relève de la Force, il regroupe les personnages formés à l'utilisation de la Force et ses diverses capacités.
- Le jaune incarne les Filous, il représente les racailles, les scélérats, les espions et les contrebandiers.
- Le gris relève du Global, il regroupe tout ce qui ne rentre pas dans l'une des trois autres catégories.

TYPE ET SOUS-TYPE

Chaque carte relève d'un des **six** types suivants : champ de bataille, personnage, événement, amélioration, soutien et **intrigue**. Ce type apparaît au-dessus des capacités de chaque carte, à l'exception des champs de bataille.

TITRE

Le titre d'une carte permet de l'identifier et de décrire ce qu'elle représente au sein de l'univers de *Star Wars*.

CAPACITÉS

La plupart des cartes s'accompagnent d'une ou plusieurs capacités de jeu.

UNICITÉ

Une carte est unique ou non unique. Le titre des cartes uniques est précédé d'un losange (†). Toutes les autres cartes sont non uniques.

Un joueur ne peut pas avoir plus d'un exemplaire d'une même carte unique en jeu au même moment. Il ne peut pas y avoir plus d'un exemplaire d'un même personnage unique dans une équipe, et un joueur ne peut pas jouer un soutien ou une amélioration uniques s'il a déjà un exemplaire de cette carte en jeu.

- La restriction d'unicité s'applique à chaque joueur individuellement. Chaque joueur peut avoir un exemplaire d'une même carte unique en jeu à un même moment.
- Si un joueur se retrouve à contrôler plusieurs exemplaires d'une même carte unique, il doit immédiatement défausser du jeu une de ces cartes.
- La restriction d'unicité ne s'applique pas aux dés. Un joueur peut avoir plusieurs exemplaires d'un même dé en jeu à un même moment.
- Les personnages ayant le même titre, mais un sous-titre différent, constituent un seul et même personnage au regard des règles d'unicité.

Exemple : un joueur ne peut pas utiliser Dark Vador, Seigneur Sith et Dark Vador, Apprenti Obscur dans la même équipe.

AMBIANCE

Les textes d'ambiance n'ont aucune influence sur le déroulement du jeu.

IDENTIFICATION (ID)

L'identification d'une carte contient le symbole de set (celui du set *Le Réveil* est ) suivi d'un nombre. Cela permet d'identifier les cartes et de les associer à des dés.

RARETÉ

Il existe cinq niveaux de rareté. La rareté d'une carte est indiquée par une couleur dessous l'identification de la carte. Un dé qui vient avec une carte partage sa rareté.

 Fixe (grise). Les cartes fixes ne sont pas aléatoires et figurent toujours dans le même produit.

 Commune (bleue). Il y a trois cartes communes par booster.

 Peu commune (jaune). Il y a une carte peu commune par booster.

 Rare (verte). Il y a une carte rare et son dé par booster.

 Légendaire (violette). Dans un display complet de 36 boosters, un booster sur six contient une carte légendaire et son dé à la place de la carte rare et son dé.

RÉFÉRENCES DE DÉS

Une carte qui s'accompagne d'un dé dispose d'un cartouche de référence montrant les six faces de ce dé.

DESCRIPTION D'UNE CARTE

TITRE

♦ JANGO FETT
MERCENAIRE MEURTRIER

10

RÉFÉRENCE
DE DÉS

1 ⚡

2 ⚡

1 ✖

1 ⚙

+1 ⚙

-

TYPE

PERSONNAGE

Vous pouvez activer ce personnage
après qu'un adversaire a activé
un personnage.

« Tu n'as plus le droit à l'erreur. »

CAPACITÉ

AMBIANCE

12/16

ANTAGONISTE

JAUNE

© LFL © FFG

Adam Lane

U21

AFFILIATION

COULEUR

RARETÉ ET ID

CHAMPS DE BATAILLE

Les champs de bataille représentent divers lieux sur lesquels les joueurs s'affrontent. Un champ de bataille est choisi au début de la partie, et l'autre n'est pas utilisé.

- ⊗ Un seul joueur à la fois contrôle le champ de bataille et le place près de son deck, soit parce qu'il a commencé la partie avec, soit parce qu'il l'a capturé.
- ⊗ Les champs de bataille ont des capacités **Capture**, qui peuvent être résolues lorsque l'action « capturer le champ de bataille » est entreprise.
- ⊗ Le joueur qui contrôle le champ de bataille joue la première action à chaque round.
- ⊗ Tous les champs de bataille sont gris.

SOUS-TITRES (APPARAISSENT AUSSI SUR LES PERSONNAGES)

Un sous-titre définit le lieu ou la planète d'un champ de bataille et permet de distinguer différentes versions d'un personnage.



INTRIGUES

Les intrigues représentent des manigances ou des stratégies avec lesquelles les joueurs peuvent débiter la partie. Chaque joueur a la possibilité de choisir une intrigue (et une seule) au moment de réunir son équipe. Comme les personnages, chaque intrigue a une valeur en points qui compte dans votre limite de 30 points. Les intrigues débutent la partie en étant en jeu. Elles restent en jeu pour toute la durée de la partie.

- ⊗ Une intrigue Héros ou Antagoniste ne peut être choisie que s'il y a un personnage de cette affiliation dans votre équipe. Une intrigue Bleue, Rouge ou Jaune ne peut être choisie que s'il y a un personnage de cette couleur dans votre équipe.

VALEUR EN POINTS

La valeur en points d'une carte représente ce qu'elle va vous coûter pour l'inclure à votre équipe.



VALEUR EN POINTS

2

PERSONNAGES

Les personnages sont des personnalités de l'univers de Star Wars. Chaque joueur dépense jusqu'à 30 points de personnage lors de la personnalisation. Un personnage commence la partie en jeu et y reste jusqu'à ce qu'il soit vaincu. Chaque personnage possède un ou deux dés qui sont lancés lorsqu'il est activé.

SANTÉ

La santé d'un personnage représente la quantité de dégâts qu'il peut subir avant d'être vaincu.

VALEUR(S) EN POINTS

La valeur d'un personnage représente ce qu'il va vous coûter pour l'inclure à votre équipe. Si deux valeurs apparaissent, la plus petite est le nombre de points que le personnage vous coûtera pour pouvoir utiliser un de ses dés, et la plus élevée le nombre de points que le personnage vous coûtera pour pouvoir utiliser deux de ses dés. Un personnage à deux dés est qualifié de personnage d'élite.

VALEURS EN POINTS



SANTÉ

ÉVÉNEMENTS

Les événements représentent des actions tactiques, intrigues, coups du sort et autres développements inattendus pouvant survenir durant la partie. Quand un joueur joue un événement, il suit les instructions de la carte avant de la défausser dans sa pile de défausse.

- ✳ Quand un événement est joué, il passe dans les limbes (cf. « Limbes », page 10) jusqu'à ce qu'il soit totalement résolu.
- ✳ Tant que les restrictions de jeu (cf. « Restrictions de jeu », page 21) sont respectées, un joueur peut jouer un événement même s'il n'a aucun effet.

COÛT (APPARAÎT AUSSI SUR LES SOUTIENS ET LES AMÉLIORATIONS)

En haut à gauche d'une carte apparaît son coût. Pour la jouer, un joueur doit dépenser un nombre de ressources égal à ce coût.

COÛT



SOUTIENS

Les soutiens représentent des véhicules, des relations et de l'aide logistique. Quand un joueur joue une carte de soutien, il la place face visible dans sa zone de jeu, près de ses personnages. Les soutiens ont des effets récurrents ou durables et restent en jeu jusqu'à ce qu'un effet ou une capacité les défausse.

- Les cartes de soutien ne peuvent pas subir de dégâts.
- Quand un soutien s'accompagne d'un dé, ce dé est lancé quand le soutien est activé.
- Il n'y a pas de limite au nombre de soutiens qu'un joueur peut avoir.

SOUS-TYPES (APPARAÎT AUSSI SUR LES PERSONNAGES ET AMÉLIORATIONS)

Près du type de certaines cartes figure un sous-type, comme « Véhicule » ou « Arme ». Les sous-types n'ont pas d'effets inhérents, mais certaines cartes y font référence.

- Quand le texte d'une carte se réfère à un sous-type, ce dernier apparaît en gras.

SOUS-TYPE



AMÉLIORATIONS

Les améliorations représentent les armes, le matériel et les capacités dont les personnages disposent. Quand un joueur joue une amélioration, il l'attache face visible à un de ses personnages. Les améliorations ont des effets récurrents ou durables et restent en jeu jusqu'à ce qu'un effet ou une capacité les défausse, ou jusqu'à ce que le personnage auquel elles sont attachées soit vaincu.

- Un joueur peut défausser une amélioration déjà attachée à un personnage pour diminuer le coût d'une nouvelle amélioration jouée sur ce personnage d'un nombre égal au coût de l'amélioration défaussée ; cela s'appelle « remplacer une amélioration ». Chaque joueur ne peut « remplacer une amélioration » qu'une seule fois par round.
- Un personnage ne peut pas avoir plus de 3 améliorations. S'il en a plus de 3, le joueur qui le contrôle doit en choisir et en défausser jusqu'à ce qu'il n'en ait plus que 3. (Un joueur peut jouer une amélioration sur un personnage qui en a déjà 3, puis en défausser une. Ce n'est pas la même chose que « remplacer une amélioration » et le coût de l'amélioration jouée n'est pas diminué.)
- Le personnage et ses améliorations peuvent être de couleurs différentes. Un personnage peut avoir une amélioration dont la couleur ne correspond pas à la sienne, du moment que toutes les restrictions de jeu et de construction de deck sont respectées.
- Il n'y a pas de limite au nombre d'armes, équipements ou capacités qu'un personnage peut avoir dans le cadre de ses 3 améliorations.
- Un personnage peut avoir plusieurs exemplaires d'une même amélioration non unique.
- Quand une amélioration est accompagnée d'un dé, ce dé est lancé lorsque le personnage attaché est activé, peu importe que cette amélioration soit inclinée ou redressée. Une amélioration n'est pas inclinée quand le personnage attaché s'incline.



PARTIE 2. DÉS ET SYMBOLES DE DÉ

Le jeu utilise des dés à six faces spéciaux. Tous les dés sont susceptibles de comporter les informations suivantes : valeur, symbole, coût, modificateur, identification et rareté.

VALEUR

La valeur est un chiffre indiqué au-dessus du symbole.

- ♣ Les faces vierges et spéciales n'ont pas de valeur imprimée sur le dé. Leur valeur est égale à 0.

SYMBOLE

Chaque face d'un dé affiche un symbole. Quand un dé est résolu, l'effet produit dépend du symbole qui apparaît sur ce dé.

COÛT EN RESSOURCES

Certains dés ont un coût en ressources, qui apparaît dans une fenêtre jaune, au bas de la face. Un joueur doit dépenser un nombre de ressources égal au coût de la face du dé pour résoudre ce dernier. S'il ne peut en payer le coût, il ne peut pas résoudre cette face du dé.

MODIFICATEUR

Certains dés ont une ou plusieurs faces bleues sur lesquelles figure une valeur précédée du signe plus (+). Les faces assorties d'un plus ne peuvent être résolues qu'en même temps qu'un autre dé montrant le même symbole, mais sans le plus. Durant la résolution, la valeur plus est ajoutée à l'autre dé pour déterminer la nouvelle valeur.

Exemple : vous obtenez un symbole +2 ♣. Vous obtenez aussi 1 ♣, vous pouvez donc résoudre les deux pour infliger 3 dégâts à distance à un personnage au choix. Si vous n'aviez pas obtenu le 1 ♣, ou si vous l'aviez déjà dépensé, vous n'auriez pas pu résoudre le dé +2 ♣.

- ♣ Un modificateur ne peut pas être résolu seul.

IDENTIFICATION (ID)

L'identification est constituée du symbole du set, suivi d'un nombre. Chaque ID correspond à une carte.

RARETÉ

La rareté d'un dé est la même que la rareté de sa carte (cf. « Rareté », page 3).



VALEUR

COÛT EN RESSOURCES



MODIFICATEUR



ID ET RARETÉ

SYMBOLE

SYMBOLES DE DÉ

En activant diverses cartes, un joueur peut lancer des dés dans sa réserve de dés. Ceux-ci peuvent être résolus au cours d'une action ultérieure, en fonction des symboles obtenus sur leurs faces. Les symboles correspondent à différents effets, détaillés ci-dessous, sachant que la plupart sont assortis d'une valeur, qui va déterminer la puissance de l'effet.

DÉGÂTS DE MÉLÉE

Inflige à un personnage des dégâts égaux à la valeur du symbole.

- Tous les dégâts doivent être infligés à un seul personnage. Un joueur ne peut pas répartir les dégâts d'un dé (ou d'un dé modifié) entre différents personnages. Quand on résout plusieurs dés lors d'une même action, chaque dé peut infliger des dégâts à un personnage différent.

DÉGÂTS À DISTANCE

Inflige à un personnage des dégâts égaux à la valeur du symbole.

- Tous les dégâts doivent être infligés à un seul personnage. Un joueur ne peut pas répartir les dégâts d'un dé (ou d'un dé modifié) entre différents personnages. Quand on résout plusieurs dés lors d'une même action, chaque dé peut infliger des dégâts à un personnage différent.

DÉGÂTS INDIRECTS

Force un adversaire à infliger à ses personnages des dégâts égaux à la valeur du symbole, en répartissant ces dégâts comme il le souhaite.

- Les dégâts peuvent être répartis entre plusieurs personnages.

BOUCLIER

Donne à un personnage des boucliers égaux à la valeur du symbole.

- Tous les boucliers doivent être donnés à un seul personnage. Un joueur ne peut pas répartir les boucliers d'un dé (ou d'un dé modifié) entre différents personnages. Quand on résout plusieurs dés lors d'une même action, chaque dé peut donner des boucliers à un personnage différent.
- Un personnage ne peut pas avoir plus de 3 boucliers. Les boucliers en excès censés être donnés au personnage sont tout simplement ignorés.

RESSOURCE

Fait gagner des ressources égales à la valeur du symbole.

DISRUPTION

Oblige un adversaire à perdre un nombre de ressources égal à la valeur du symbole.

- Si le nombre de ressources de l'adversaire est inférieur à la valeur du symbole, il perd toutes les ressources qui lui restent.
- L'adversaire ne peut pas perdre des ressources qu'il ne possède pas. Un joueur ne peut pas avoir moins de zéro ressource.

DÉFAUSSE

Défausse un nombre de cartes prises au hasard dans la main d'un adversaire égal à la valeur du symbole.

- Si le nombre de cartes de la main de l'adversaire est inférieur à la valeur du symbole, il défausse toutes les cartes qui lui restent.

CONCENTRATION

Tourne un nombre d'autres dés de la réserve du joueur sur les faces de son choix. Le nombre de dés à tourner est inférieur ou égal à la valeur du symbole.

- Un joueur ne peut pas tourner les dés de son adversaire.

SPÉCIAL

Utilisez la capacité spéciale marquée d'un symbole  sur la carte de ce dé. Les faces spéciales ont une valeur de 0, qui ne peut ni être augmentée, ni être diminuée.

- Un joueur ne peut pas utiliser la capacité spéciale d'une carte différente. Il doit utiliser celle de la carte correspondant au dé.
- Comme pour les autres symboles, un joueur peut utiliser plusieurs capacités spéciales lors d'une même action, et choisit alors l'ordre dans lequel elles sont résolues.
- Une capacité spéciale qui relance son dé ne peut pas être résolue une seconde fois durant la même action.

VIERGE

Les symboles vierges n'ont pas d'effet et ne peuvent pas être résolus. Les faces vierges ont une valeur de 0, qui ne peut ni être augmentée, ni être diminuée.

RÉSOLURE DES DÉS VIA LES CARTES

De nombreuses cartes permettent à un joueur de résoudre un ou plusieurs dés. Quand un joueur résout un dé via une carte, il utilise l'effet de dé normal basé sur le symbole et se conforme à toute instruction supplémentaire.

- Le joueur doit tout de même s'acquitter du coût en ressources indiqué sur ce dé.
- Un joueur ne peut pas résoudre un modificateur seul.
- Un joueur ne peut pas utiliser de modificateurs quand il résout un dé via un effet de carte, sauf si cette carte lui permet de résoudre plusieurs dés montrant le même symbole.

DÉS QUITTANT LE JEU

- Si une carte associée à un dé quitte le jeu, le dé correspondant est lui aussi immédiatement renvoyé dans la « zone d'attente ». Le dé retiré peut rentrer en jeu par la suite, si la carte retourne elle aussi en jeu.
- Si un joueur a deux exemplaires de la même amélioration sur un personnage, il n'a pas besoin de distinguer quel dé appartient à quelle carte, sauf s'il y a une raison particulière de le faire (Escroc  par exemple). Lorsque les deux dés sont dans la réserve et qu'une capacité cible l'une de leurs cartes, le joueur qui résout la capacité choisit quel dé est affecté.
- Si un joueur a deux exemplaires de la même amélioration sur différents personnages (une sur chacun), il doit veiller à bien distinguer quel dé appartient à qui.

PARTIE 3. ZONES DE JEU

Chaque joueur a ses propres zones de jeu. Il existe des zones « en jeu » et des zones « hors jeu ».

EN JEU

PERSONNAGES, INTRIGUES ET CARTES JOUÉES

Après avoir été joués, une amélioration ou un soutien sont ajoutés à la zone de jeu et sont considérés en jeu. **Les personnages et les intrigues commencent la partie en étant en jeu.** Les événements ne sont jamais en jeu ; ils sont joués, résolus et défaussés sans entrer dans la zone de jeu.

- Les capacités des cartes en jeu peuvent être utilisées.
- Une carte entre en jeu quand elle passe d'une zone hors jeu à la zone en jeu.
- « Du jeu » est la version abrégée pour « de la zone en jeu ».

RÉSERVE DE DÉS

C'est là que les dés sont lancés. Chaque joueur possède sa propre réserve de dés. Les dés qui ne sont pas dans une réserve de dés sont toujours placés sur les cartes qui leur correspondent.

- Un joueur ne peut résoudre que les dés de sa réserve de dés.
- Les dés de la réserve de dés d'un joueur peuvent être manipulés (retirés, tournés, relancés ou résolus) ou servir de référence pour des effets de cartes nécessitant que soit montrée une face spécifique.

RESSOURCES

Chaque joueur garde ses ressources près de ses cartes.

- Le nombre de ressources dont un joueur dispose est une information publique.

CHAMP DE BATAILLE (SI CONTRÔLÉ)

Si un joueur contrôle le champ de bataille, il le garde dans sa zone de jeu.

HORS JEU

Les cartes situées dans la main, le deck, la pile de défausse et la zone d'attente d'un joueur sont hors jeu et leurs capacités ne peuvent pas être utilisées avant qu'elles ne soient jouées ou renvoyées en jeu, sauf indication contraire sur la carte.

- Une carte quitte le jeu quand elle passe de la zone en jeu à une zone hors jeu. **Retirez tous les jetons sur cette carte.**
- **Un joueur ne peut pas avoir de cartes de son adversaire dans ses zones hors jeu.**

MAIN

Chaque joueur dispose d'une main de cartes. Au prix d'une action, il peut jouer des cartes de sa main en payant leur coût en ressources.

- Chaque joueur a une taille de main. La taille de la main d'un joueur détermine le nombre maximal de cartes qu'il peut piocher durant la phase d'entretien (après avoir défaussé les cartes de son choix). La taille de main par défaut est de 5 cartes. Un joueur n'est pas obligé de défausser des cartes quand il dépasse la taille de sa main.
- Le nombre de cartes dont un joueur dispose est une information publique, mais la nature de ses cartes doit rester cachée à son adversaire.
- Un joueur ne peut pas avoir dans sa main des cartes possédées par son adversaire.

DECK

Chaque joueur se munit d'un deck de 30 cartes. Durant la partie, le deck désigne la pile de cartes face cachée qu'un joueur n'a pas encore piochées.

- Après avoir été mélangé, le deck est posé face cachée, et les joueurs ne peuvent pas le regarder ou changer l'ordre des cartes, à moins que des capacités de jeu ne le permettent.
- Le nombre de cartes restantes dans le deck d'un joueur est une information publique.

- Un joueur ne peut pas avoir dans son deck des cartes possédées par son adversaire.

PILE DE DÉFAUSSE

La pile de défausse est constituée de cartes face visible empilées près du deck d'un joueur.

- Les cartes d'une pile de défausse sont une information publique. Les joueurs peuvent regarder toutes les piles de défausse quand bon leur semble.
- L'ordre des cartes de la pile de défausse importe peu. Tout joueur peut modifier l'ordre de sa pile de défausse quand bon lui semble.

LIMBES

Quand un événement est joué, il est placé face visible sur la table et se trouve dans les limbes. Il n'est plus dans la main du joueur. Une fois résolu, cet événement part dans la pile de défausse.

- L'événement n'entre pas en jeu, mais est considéré comme ayant été joué.

DÉS SUR LES CARTES

Quand des dés ne sont pas dans la réserve de dés, ils sont placés sur la carte qui leur correspondent.

- Ces dés ne sont pas actifs, ne peuvent pas être manipulés et aucune de leur face n'est considérée comme montrant quelque chose.

ZONE D'ATTENTE

Chaque joueur possède une « zone d'attente ». Au début de la partie, certains dés sont mis de côté dans cette zone. Ce sont des dés qui peuvent entrer en jeu via des cartes. Les joueurs peuvent mettre de côté n'importe quel nombre de dés qui correspondent aux cartes de leur deck ou qui sont mentionnés par des cartes de leur deck. Ils peuvent les cacher derrière un écran ou dans une bourse à dés.

Des cartes peuvent également entrer ou quitter la zone d'attente. Les cartes dans cette zone sont consultables par tous les joueurs, sauf indication contraire. Les personnages vaincus sont placés dans la zone d'attente. Les cartes qui peuvent être mises de côté, comme *Prémonitions* (♣/31) par exemple, ou les champs de bataille qui ne sont pas choisis lors de la mise en place, sont placées dans la zone d'attente du joueur.

RÉSERVE GÉNÉRALE

C'est là que sont placés les divers jetons du jeu. Les jetons sont pris dans cette réserve quand ils sont gagnés (ressources), infligés (dégâts) ou donnés (boucliers). De même, ils y sont remis quand ils sont dépensés (ressources), perdus (ressources), soignés (dégâts) ou retirés (boucliers). Si les joueurs tombent à court de jetons, ils peuvent les remplacer par des pièces de monnaie, perles, etc.

ZONES DE JEU

RÉSERVE DE DÉS



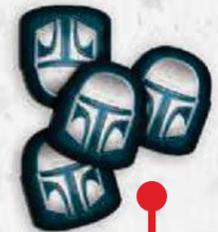
PERSONNAGES



AMÉLIORATION



CHAMP DE BATAILLE



RÉSERVE GÉNÉRALE

DECK

PILE DE DÉFAUSSE



SOUTIEN



MAIN

RESSOURCES

ZONE D'ATTENTE



PARTIE 4. PERSONNALISATION

La personnalisation de votre équipe et de votre deck se déroule avant la partie. Les joueurs peuvent connaître de nouvelles expériences de jeu en développant différentes stratégies et combinaisons.

1. CRÉER UNE ÉQUIPE

Pour créer une équipe, un joueur commence par choisir jusqu'à 30 points de personnage **et éventuellement une seule intrigue**.

- ⊗ **Les personnages héros et antagonistes ne peuvent pas se retrouver dans la même équipe. Les personnages neutres peuvent être ajoutés à n'importe quelle équipe.**
- ⊗ Un joueur ne peut choisir qu'un seul exemplaire de chaque personnage unique (†), mais il peut choisir autant de personnages non uniques qu'il le souhaite. Quand il choisit un personnage unique, le joueur doit décider s'il utilisera la version élite (valeur en points la plus élevée, deux dés) ou non élite (valeur en points la moins élevée, un dé) de ce personnage.
- ⊗ Un joueur doit choisir au moins un personnage.
- ⊗ Il n'y a pas de restrictions concernant la couleur des personnages. Un joueur peut donc inclure des personnages de même couleur ou de couleurs différentes dans son équipe.

2. CRÉER UN DECK

- ⊗ **Un deck inclut exactement 30 cartes.** Le deck ne peut pas inclure plus de 2 exemplaires de la même carte.
- ⊗ Si une équipe a des personnages héros, son deck ne peut pas contenir de cartes antagonistes. Si une équipe a des personnages antagonistes, son deck ne peut pas contenir de cartes héros. **Si une équipe n'a que des personnages neutres, son deck ne peut pas contenir de cartes héros ou antagonistes.** Les cartes neutres peuvent être incluses à n'importe quel deck.
- ⊗ Les cartes Bleues, Rouges et Jaunes ne peuvent être incluses au deck que si l'équipe compte un personnage de la couleur correspondante. Les cartes Grises peuvent être incluses à n'importe quel deck.
- ⊗ Un deck peut contenir des événements, des améliorations et des soutiens. Les personnages, **intrigues** et les champs de bataille ne sont pas intégrés au deck et ne comptent pas dans la limite de 30 cartes.

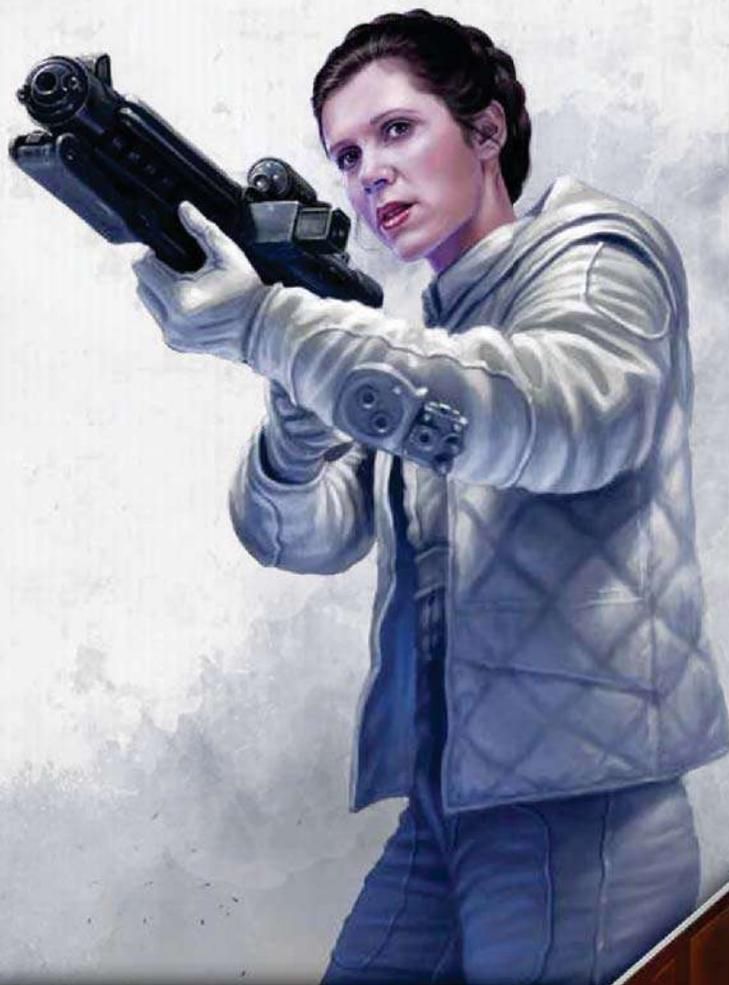
3. CHOIX DU CHAMP DE BATAILLE

En plus de ses personnages et de son deck, chaque joueur se munit d'un champ de bataille.

Exemple : un joueur choisit la version élite de Leia Organa (⊗28), un héros Rouge de 16 points et la version non élite de Han Solo (⊗46), un héros Jaune de 14 points, pour un total de 30 points, ce qui constitue le maximum de points pouvant être alloués à une équipe.

Comme Leia Organa et Han Solo sont des personnages héros, le joueur ne peut pas inclure de cartes antagonistes à son deck. Il ne peut pas davantage y inclure de cartes Bleues, car il n'a pas pris de personnage Bleu. Le joueur choisit ensuite 30 cartes parmi des cartes Rouges, Jaunes et Grises pour constituer son deck. Il décide de prendre au moins 10 cartes ayant des dés, car il est important de piocher et de jouer des cartes qui en confèrent.

Enfin, le joueur choisit le Centre de commandement Rebelle (⊗171) en guise de champ de bataille. S'il est choisi lors de la mise en place, cela lui permettra d'utiliser gratuitement les dés avec un coût en ressources, comme la face infligeant 3 dégâts à distance de Han Solo.



PARTIE 5. STRUCTURE DU JEU

Le jeu prend la forme d'une bataille endiablée durant laquelle les joueurs entreprennent des actions à tour de rôle.

MISE EN PLACE

Lors de la mise en place, procédez comme suit :

- 1 Chaque joueur place ses cartes de personnage **et d'intrigue** face visible devant lui, avec les dés de personnage correspondants.
- 2 Chaque joueur met de côté son champ de bataille face visible.
- 3 Chaque joueur mélange son deck de 30 cartes et pioche 5 cartes.
- 4 Chaque joueur peut mélanger dans son deck autant de cartes de sa main qu'il le souhaite, avant de piocher à nouveau pour avoir 5 cartes en main.
 - ⊗ Les joueurs devraient choisir simultanément les cartes qu'ils veulent remélanger dans leur deck. Si un désaccord persiste pour savoir qui choisit ses cartes en premier, alors déterminez ce joueur aléatoirement.
- 5 Les joueurs trient les divers jetons du jeu (dégâts, boucliers et ressources) et les disposent en tas près de la zone de jeu. Chaque joueur gagne 2 ressources de cette réserve générale.
- 6 Les joueurs lancent leurs dés de personnage et additionnent les valeurs obtenues (les chiffres blancs). En cas d'égalité, ils relancent. Le joueur qui obtient le total le plus élevé choisit le champ de bataille. Le joueur dont le champ de bataille est utilisé le contrôle et le place près de son deck. Le joueur dont le champ de bataille n'est pas utilisé le met de côté dans sa zone d'attente et donne 2 boucliers à ses personnages, répartis comme bon lui semble. Ensuite, remplacez tous les dés de personnage sur les cartes correspondantes.
- 7 Les capacités « après la mise en place » se déclenchent.

ROUNDS

Une partie se déroule en plusieurs rounds constitués de deux phases : une phase d'action et une phase d'entretien.

PHASE D'ACTION

Durant la phase d'action, les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur qui contrôle le champ de bataille joue le premier tour. À son tour, un joueur peut entreprendre une action ou passer. Quand les deux joueurs passent consécutivement, la phase d'action prend fin et on passe à la phase d'entretien.

PHASE D'ENTRETIEN

Durant la phase d'entretien, chaque joueur procède comme suit :

- 1 Il redresse ses cartes inclinées.
- 2 Il renvoie tous les dés encore présents dans sa réserve de dés sur les cartes qui leur correspondent.
- 3 Il gagne 2 ressources.
- 4 Il défausse autant de cartes de sa main qu'il le souhaite, puis pioche jusqu'à avoir dans sa main un nombre de cartes égal à la taille de sa main.
 - ⊗ Après avoir défaussé, si un joueur a dans sa main un nombre de cartes supérieur ou égal à la taille de sa main, il ne pioche pas de cartes.
 - ⊗ Si un joueur n'a plus assez de cartes pour piocher à hauteur de la taille de sa main, il pioche autant de cartes que possible.

ACTIONS

Un joueur peut entreprendre une action à chaque fois que vient son tour. À son tour, il peut entreprendre une action ou passer. Les différentes actions sont énumérées ci-dessous et sont détaillées ci-après :

- ⊗ Jouer une carte de sa main
- ⊗ Activer un personnage ou un soutien
- ⊗ Résoudre des dés
- ⊗ Défausser une carte pour relancer des dés
- ⊗ Utiliser une action de carte (**y compris une action Puissance**)
- ⊗ Capturer le champ de bataille



JOUER UNE CARTE DE SA MAIN

Avant de jouer une carte, le joueur doit commencer par vérifier si aucune restriction de jeu ne s'applique à cette carte. S'il en existe, et que les conditions ne sont pas respectées, la carte ne peut pas être jouée.

S'il n'y a pas de restrictions, ou que toutes les restrictions sont respectées, le joueur doit payer un nombre de ressources égal au coût de la carte. S'il n'a pas assez de ressources pour cela, la carte n'est pas jouée. Il peut tenter de jouer une carte même s'il n'a pas actuellement les ressources suffisantes pour cela, puisque le coût imprimé de la carte peut être modifié par d'autres effets qui sont en jeu.

Une fois payée, la carte est résolue en fonction de son type.

☛ **Jouer un événement** : le joueur suit les instructions de la carte, puis la défausse. La carte est dans les limbes le temps de sa résolution.

☛ **Jouer une amélioration** : le joueur choisit et attache l'amélioration à un personnage en la plaçant près de ce dernier ou en dessous.

☛ **Une fois par round, avant de s'acquitter du coût pour jouer une amélioration, le joueur peut décider de remplacer une amélioration déjà attachée au personnage choisi. On diminue le coût de la nouvelle amélioration par le coût de l'ancienne, qui est alors défaussée tandis que la nouvelle entre en jeu. Si le coût de l'ancienne amélioration est supérieur ou égal à celui de la nouvelle, cette dernière est gratuite.**

☛ La plupart des améliorations s'accompagnent d'un dé supplémentaire. Quand une telle amélioration est jouée, le joueur prend le dé correspondant parmi ses dés mis de côté et le place dessus (ou, à des fins de commodité, sur le personnage concerné puisqu'il sera lancé avec les dés du personnage).

☛ **Jouer un soutien** : le joueur place la carte sur la table, près de son équipe. Certains soutiens s'accompagnent d'un dé. Quand un tel soutien est joué, le joueur prend le dé correspondant parmi ses dés mis de côté et le place dessus.

ACTIVER UN PERSONNAGE OU UN SOUTIEN

Pour activer un personnage ou un soutien, le joueur l'incline et lance tous les dés de cette carte. Les dés de cette carte qui seraient déjà dans la réserve ne sont pas relancés. Ces dés sont désormais dans la réserve de dés du joueur, qui pourra entreprendre une action lors d'un tour ultérieur pour résoudre leurs symboles. Quand ils sont activés, les personnages lancent toujours leurs dés de personnage et leurs dés d'amélioration (ceux des améliorations attachées). Les soutiens lancent leurs propres dés dans la réserve de dés quand ils sont activés. Un soutien n'ayant pas de dé ne peut pas être activé.

☛ Tous les dés associés à un personnage (ses dés de personnage et d'amélioration) doivent être lancés quand ce personnage est activé. Un joueur ne peut pas choisir quels dés lancer.

☛ Un personnage incliné ou un soutien incliné ne peut pas être activé.

RÉSoudre DES DÉs

Sur chaque face d'un dé figure un symbole (cf. page 9). Un joueur peut résoudre un ou plusieurs dés de sa réserve ayant le même symbole, l'un après l'autre (à moins qu'un dé avec modificateur ne soit ajouté, auquel cas les dés sont résolus

simultanément). Pour résoudre un dé, un joueur doit en payer le coût éventuel et exécuter l'effet représenté par le symbole qui y figure. Puis il remet le dé sur la carte dont il est originaire.

☛ Un joueur ne peut résoudre que les dés de sa réserve de dés.

☛ Un joueur peut résoudre des dés ayant différentes valeurs au cours de la même action, pourvu qu'ils partagent un même symbole.

☛ Un joueur ne peut pas décider de résoudre des symboles de dé s'il n'a pas de symboles de ce type à résoudre. Un joueur doit résoudre au moins un dé quand il entreprend cette action.

☛ Un joueur peut résoudre n'importe quel nombre de dés ayant le même symbole, même si ces dés ne montraient pas encore ce symbole au moment où le joueur a commencé à résoudre les dés.

☛ Un joueur ne peut pas résoudre le même dé plus d'une fois par action.

DÉFAUSSER UNE CARTE POUR RELANCER DES DÉs

Un joueur peut défausser une carte au choix de sa main pour relancer un ou plusieurs dés de sa réserve de dés. Il doit cependant choisir tous les dés qu'il souhaite relancer avant de relancer.

UTILISER UNE ACTION DE CARTE

Certaines cartes de soutien, d'amélioration et de personnage s'accompagnent d'actions spéciales, précédées du mot « **Action** » en gras. Pour résoudre cette action, suivez les instructions de la carte.

☛ **Action Puissance**. Une Action Puissance ne peut être utilisée qu'une seule fois par round, même si la carte qui possède cette Action Puissance change de contrôleur, est déplacée vers un autre personnage, etc. Un joueur peut utiliser chaque Action Puissance une fois par carte différente, même si ces cartes possèdent le même titre.

CAPTURER LE CHAMP DE BATAILLE

Quand un joueur capture le champ de bataille, il peut utiliser sa capacité de capture. S'il ne contrôle pas le champ de bataille, il en prend le contrôle et le place près de son deck. Pour le reste de ce round, il passe automatiquement tous ses prochains tours et renonce à agir s'il a l'opportunité d'entreprendre des actions. Son adversaire continue d'enchaîner les tours jusqu'à ce qu'il passe lui aussi. Un seul joueur peut capturer le champ de bataille à chaque round.

☛ Un joueur n'est pas obligé d'utiliser la capacité **Capture** d'un champ de bataille.

☛ Un joueur peut capturer le champ de bataille même s'il le contrôle déjà pour en garder le contrôle et utiliser sa capacité de capture.

☛ Le joueur qui contrôle le champ de bataille entreprend la première action de chaque round.

☛ Les joueurs peuvent encore utiliser leurs capacités de carte après avoir capturé le champ de bataille.

ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Quand un joueur a la possibilité d'entreprendre des actions supplémentaires à son tour, il doit immédiatement le faire suite à la résolution de l'action en cours ou décliner cette possibilité (ce n'est pas la même chose que de passer son tour). Il ne peut donc pas les garder pour plus tard. S'il a le droit d'entreprendre une action en dehors de son tour, il doit là aussi le faire immédiatement.

Chaque action, et toute capacité que sa résolution déclenche, doit être entièrement résolue avant d'entreprendre une action supplémentaire. Les actions attendent leur résolution dans l'ordre de leur création. Elles n'intègrent pas la file comme les autres effets de jeu (voir page 17).

Exemple : vous jouez une amélioration qui a le mot-clé Embuscade sur Rey (U37) alors que votre adversaire contrôle Jango Fett (U21) qui est redressé. Il existe désormais deux actions supplémentaires à résoudre (une grâce à Rey et une grâce au mot-clé Embuscade). Vous en utilisez une pour activer Rey. En réponse à cette activation, la capacité « après » de Jango se déclenche et est ajouté à la file. Puisque les actions supplémentaires existent en dehors de la file, attendant que l'action en cours soit entièrement résolue, la capacité de Jango se résout avant que vous n'utilisiez votre seconde action supplémentaire.

PASSER

Quand un joueur ne souhaite pas entreprendre d'action à son tour, il a la possibilité de passer son tour. Il ne fait rien, mais se réserve le droit d'entreprendre une action après son adversaire. Lorsque les deux joueurs passent consécutivement, on passe à la phase d'entretien.

Si un joueur entreprend une action qui ne provoque aucun changement sur l'état de la partie, on considère qu'il a passé son tour, à la place.

Exemple 1 : un joueur utilise l'action du Général Veers (U4) mais il n'a aucun dé de Veers à retirer. Rien ne se passe et on considère à la place que le joueur a passé son tour.

Exemple 2 : un joueur utilise l'action de Renforts musclés (U99) alors que la carte est redressée et n'a aucun dégât sur elle. Puisqu'il a incliné la carte, l'état de la partie a été modifié, et on ne considère donc pas que le joueur a passé son tour.

TEXTE DE RAPPEL

Si un Un texte de rappel sur une carte est le texte entre parenthèses qui clarifie un effet de jeu. Il s'agit d'un rapide résumé et ne remplace en rien la règle décrite dans le livret de référence.

GAGNER LA PARTIE

Il y a deux façons de mettre fin à la partie :

☛ Tous les personnages d'un joueur sont vaincus. La partie s'achève immédiatement, et l'autre joueur a gagné.

☛ Si un joueur n'a plus de cartes dans sa main et dans son deck à la fin d'un round (après la phase d'entretien), il a perdu et c'est l'autre joueur qui remporte la partie. Si les deux joueurs sont dans ce cas, c'est celui qui contrôle le champ de bataille à la fin du round qui gagne.



PARTIE 6. CONCEPTS DE JEU

Voici les règles essentielles utilisées durant chaque partie.

DÉGÂTS

Quand des dégâts sont infligés à un personnage, placez-les sur sa carte. Quand le nombre de dégâts sur un personnage est égal à sa santé, il est immédiatement vaincu.

- Les dégâts non blocables ne peuvent pas être bloqués par des boucliers ou des effets de carte. Les boucliers posés sur un personnage qui se voit infliger des dégâts non blocables restent sur ce personnage. Les boucliers sont tout simplement ignorés.
- Sauf indication contraire, le terme « dégâts » seul ne veut jamais dire « dégâts à distance » ou « dégâts de mêlée ». « Ces dégâts » est un résumé pour dire « cette quantité de dégâts ».

Exemple : un joueur utilise Déflexion (145) pour retirer un dé montrant des dégâts à distance et infliger 2 dégâts à un personnage. Ces dégâts infligés ne sont pas considérés comme étant des dégâts à distance.

- Les jetons de dégâts ont une valeur de un ou trois. Un joueur peut passer des uns aux autres comme il l'entend pour noter la quantité de dégâts subis par un personnage. Si la réserve de dégâts vient à être épuisée, utilisez un autre type de jetons ou notez vos dégâts d'une autre façon.
- Les dégâts infligés lors d'une même action sont en fait infligés à des moments différents puisque les dés sont résolus les uns après les autres. Le seul moment où plusieurs dés infligent des dégâts au même moment, c'est quand un dé est modifié par d'autres dés.
- Les dégâts qui sont subis en excès par rapport à la santé du personnage sont ignorés.
- Quand un joueur répartit des dégâts « comme il le souhaite » :

1 Il assigne à ses personnages la quantité de dégâts qui leur seront infligés.

Il ne peut pas assigner à un personnage une quantité de dégâts supérieure à la somme de sa santé restante et du nombre de boucliers qu'il possède, sauf si le joueur ne peut plus assigner de dégâts à ses personnages et qu'il lui en reste encore à assigner. Il doit alors assigner les dégâts restants à ses personnages de son choix.

2 Une fois tous les dégâts assignés, ils sont infligés simultanément.

Exemple : un joueur possède deux personnages auxquels il ne reste plus que 1 en santé. La capacité spécial d'un Fusil F-11D (08) l'oblige à répartir 2 dégâts, comme il le souhaite. Il doit infliger 1 dégât à chacun de ses personnages, il ne peut pas choisir d'infliger 2 dégâts à un seul personnage. Si l'un d'eux avait 1 bouclier, alors les 2 dégâts auraient pu être infligés à ce personnage.

PERSONNAGES VAINCUS

Quand le nombre de dégâts posés sur un personnage est égal à sa santé, il est immédiatement vaincu. Mettez de côté sa carte de personnage et tous ses dés (ses dés de personnage et ses dés d'amélioration), et défaussez toutes les améliorations qui lui sont attachées. (Tant qu'ils sont mis de côté, le personnage et les dés ne sont plus en jeu et ne peuvent pas être utilisés.)

- Tous les dégâts en excès infligés à un personnage qui est vaincu sont ignorés. Un joueur peut infliger plus de dégâts à un personnage qu'il n'a de santé, même quand il répartit des dégâts comme il le souhaite (par exemple avec la capacité spéciale du Fusil F-11D).

- Un joueur dont tous les personnages sont vaincus a perdu.

RESSOURCES

Les ressources constituent la monnaie du jeu et sont utilisées pour payer des cartes, des capacités de cartes et résoudre des dés. La quantité de ressources que possède un joueur est représentée par ses jetons de ressources. Au début de la partie les ressources sont dans la réserve générale. Quand un joueur gagne des ressources, c'est là qu'il les prend. Quand un joueur dépense ou perd des ressources, il les renvoie dans la réserve générale.

- Chaque joueur gagne 2 ressources durant la phase d'entretien.
- Si la réserve de ressources vient à être épuisée, utilisez un autre type de jetons ou notez vos ressources d'une autre façon.

BOUCLIERS

Les boucliers bloquent les dégâts. Chaque bouclier bloque 1 dégât qui est infligé au personnage. Après avoir bloqué un dégât, le jeton de bouclier est retiré.

- Les boucliers bloquent les dégâts avant qu'ils ne soient subis. Ils doivent être utilisés pour bloquer des dégâts, si possible. D'autres effets qui bloquent les dégâts le font au même moment et peuvent être utilisés avant ou après les boucliers, suivant la règle habituelle des capacités simultanées.
- Un personnage ne peut pas avoir plus de 3 boucliers à un même moment. Si un effet lui en donne davantage, ignorez les boucliers en excès.
- Si la réserve de boucliers vient à être épuisée, utilisez un autre type de jetons ou notez vos boucliers d'une autre façon.

PIOCHER

Chaque fois qu'un joueur pioche une carte, il prend la première de son deck et l'ajoute à sa main.

- Quand un joueur pioche plusieurs cartes, il les pioche simultanément.
- Quand un joueur a moins de cartes dans son deck qu'il n'est censé en piocher, il en pioche autant que possible. S'il ne peut piocher aucune carte, il ne se passe rien.

REDRESSER

Une carte redressée est droite. Elle peut être inclinée (tournée à 90°). Un joueur auquel il est demandé de redresser une carte doit la remettre droite.

- Une carte déjà redressée ne peut pas l'être à nouveau.
- Les soutiens et personnages redressés peuvent être inclinés pour être activés. Les améliorations redressées, elles, ne peuvent être inclinées que par des effets de carte.

INCLINER

Une carte inclinée est tournée à 90°. Elle peut être redressée (remise droite). Un joueur auquel il est demandé d'incliner une carte doit la tourner à 90°.

- Une carte déjà inclinée ne peut pas l'être à nouveau.

PARTIE 7. CAPACITÉS

Une capacité est un texte spécial qui permet à une carte d'affecter le jeu. Il en existe cinq types : capacités d'action, capacités de capture, capacités durables, capacités spéciales et capacités déclenchées. Il existe aussi des mots-clés qui résument des capacités apparaissant sur de nombreuses cartes. Certaines cartes ont plusieurs capacités ; chacune fait alors l'objet d'un paragraphe à part entière.

Exemple : Finn (U45) a deux capacités différentes.

Une capacité est utilisable dès que sa carte entre en jeu, et le reste tant que cette carte est en jeu. La capacité d'un événement est résolue quand cet événement est joué.

Les joueurs doivent résoudre le maximum d'une capacité, à moins qu'elle ne précise une déclinaison du verbe « pouvoir » ou ne donne expressément le choix au joueur. Une capacité spéciale (Ⓢ) est obligatoirement résolue si la face de son dé est résolue.

FILE

Il s'agit d'une file imaginaire dans laquelle entrent et sortent la plupart des capacités et effets de jeu, dans l'ordre chronologique de leur déclenchement, sur le principe du « premier entré, premier sorti ». Ils attendent dans la file jusqu'à ce que leur condition de déclenchement soit résolue. Chaque effet doit être intégralement résolu avant que le suivant ne puisse se résoudre. Durant la résolution d'un effet situé dans la file, si un autre effet est ajouté, il est placé à « la fin » de la file et résolu en dernier.

- ⊛ Les capacités « après » entrent dans la file.
- ⊛ Les capacités « avant » n'entrent pas dans la file, mais l'interrompt.
- ⊛ Les actions supplémentaires qui sont gagnées n'entrent pas dans la file, mais à la place attendent leur tour puisque un joueur ne peut résoudre qu'une seule action à la fois.

Exemple : un joueur résout un de ses dés pour infliger 2 dégâts à un personnage. Les 2 dégâts intègrent la file et puisqu'il n'y a rien d'autre dans la file, ils sont appliqués.

Exemple (voir schéma ci-dessous) : vous jouez l'événement Tactique d'escouade (U143) alors que votre équipe comprend un Garde gamorréen (↔19) équipé d'un Gaderffii (U25) et un Pillard tusken (U22). Le Garde gamorréen a le mot-clé Gardien et puisqu'il s'agit d'une capacité « avant », elle interrompt l'activation et se résout (sans intégrer la file). Le Garde gamorréen est vaincu par des dégâts qu'il subit en utilisant son mot-clé Gardien, aussi le mot-clé Redéploiement du Gaderffii qui lui est attaché interrompt le fait qu'il soit vaincu et déplace le Gaderffii sur le Pillard tusken (sans intégrer la file). Tactique d'escouade active alors le Pillard tusken. Le dé du Pillard tusken et du Gaderffii qui lui est désormais attaché sont tous les deux lancés dans la réserve. La capacité « après » du Pillard se déclenche et entre dans la file, et puisqu'il n'y a rien d'autre dans la file, elle se résout.



CAPACITÉS D'ACTION

Certaines cartes de soutien, d'amélioration et de personnage s'accompagnent d'actions particulières. Ces actions sont précédées du mot « Action » ou « Action Puissance » en gras. Pour résoudre cette capacité, le joueur doit dépenser une action à son tour, puis suivre les instructions de la carte.

Exemple : Liens avec la pègre (U101) a la capacité d'action « Action - Inclinez ce soutien pour gagner 1 ressource. »

CAPACITÉS DE CAPTURE

Les champs de bataille disposent de capacités de capture, précédées du mot « Capture » en gras. Ces capacités sont optionnelles et peuvent être résolues par le joueur qui a capturé le champ de bataille.

CAPACITÉS DURABLES

Une capacité qui n'est pas un mot-clé, dont le texte ne contient pas de condition de déclenchement et qui n'est pas précédée d'un mot en gras (comme « Action » ou « Capture ») est une capacité durable.

Exemple : Escorte personnelle (U78) a la capacité durable « Le personnage attaché a le mot-clé Gardien. »

CAPACITÉS INHÉRENTES AUX DÉS

Certaines cartes possèdent des capacités durables dont on considère qu'elles sont inhérentes à leur dé, et qui affectent toujours la résolution du dé, que la carte soit ou non en jeu. Les capacités inhérentes aux dés autres que des capacités spéciales n'utilisent jamais les termes « avant », « après », « lorsque » ou « tant que ».

Exemple : Immunité diplomatique (U50) indique : « Les boucliers de ce dé peuvent être donnés à n'importe lesquels de vos personnages, répartis comme vous le souhaitez. » Les boucliers peuvent être répartis comme vous le souhaitez, que la carte soit ou non en jeu, quand vous résolvez la capacité spéciale de Poe Dameron (U29), par exemple.

- ⊛ Dés ayant une capacité non-spéciale inhérente à un dé : Immunité diplomatique (U50), Hangar de lancement (U31), Attrait du pouvoir (Ⓢ16), Vibrolame (Ⓢ57), Droïde chercheur ID9 (↔13), Boule d'entraînement (↔35), Union (↔68).

CAPACITÉS SPÉCIALES

Ces capacités apparaissent sur certaines cartes accompagnées d'un dé et sont assorties du symbole spécial (Ⓢ). Quand un dé avec ce symbole est résolu, la capacité spéciale de la carte correspondante est résolue elle aussi.

- ⊛ Le symbole spécial (Ⓢ) ne peut pas être résolu pour utiliser la capacité spéciale d'une carte différente.
- ⊛ Si une carte possède plusieurs capacités spéciales, le joueur qui résout le symbole spécial choisit la capacité qu'il souhaite utiliser.

MOTS-CLÉS

Les mots-clés sont les versions abrégées de capacités qui apparaissent sur de nombreuses cartes.

- ☛ Une carte ne peut pas gagner une autre occurrence d'un même mot-clé ; elle l'a ou ne l'a pas.
- ☛ Quand une carte perd un mot-clé, elle le perd quel que soit le nombre de fois où elle est censée l'avoir gagné.
- ☛ Le texte en italique qui suit un mot-clé inscrit sur une carte est juste un rappel de son fonctionnement et ne remplace en rien les règles décrites ci-dessous.

EMBUSCADE

Après avoir joué (et résolu) une carte avec Embuscade, un joueur peut immédiatement entreprendre une action supplémentaire.

- ☛ Quand un joueur est autorisé à entreprendre une action en dehors de son tour, il l'entreprend immédiatement.

GARDIEN

Avant d'activer un personnage avec Gardien, son propriétaire peut retirer un dé montrant des dégâts (X ou ⚡) de la réserve de dés de son adversaire pour infliger au personnage Gardien activé des dégâts égaux à la valeur montrée sur le dé retiré.

REDÉPLOIEMENT

Ce mot-clé n'apparaît que sur les améliorations. **Une fois le personnage attaché vaincu, avant que cette amélioration ne soit censée être défaussée, son contrôleur peut immédiatement la déplacer vers un de ses autres personnages au lieu de la défausser.** Le dé d'amélioration est déplacé vers la nouvelle carte de personnage, même s'il était dans la réserve de dés.

- ☛ Le mot-clé Redéploiement ignore les restrictions de jeu quand il est attaché à un nouveau personnage.

CAPACITÉS DÉCLENCHÉES

Une capacité déclenchée s'accompagne d'une condition de déclenchement et d'un effet. Quand la condition de déclenchement d'une telle capacité est remplie, la capacité est résolue. Il existe deux types de capacités déclenchées : « après » et « avant ».

- ☛ Les capacités déclenchées existent indépendamment de leur source. Une fois déclenchée, la capacité est intégralement résolue, même si la carte qui l'a déclenchée quitte le jeu.

CONDITION DE DÉCLENCHEMENT

Une condition de déclenchement indique le moment où une capacité peut être utilisée, et est toujours précédée du mot « après » ou « avant ». Elle correspond à une situation précise qui survient durant la partie.

Exemple : Qui-Gon Jinn (U37) est sur le point de gagner un bouclier, ce qui constitue la condition de déclenchement de sa capacité, qui dit « Avant que ce personnage gagne 1 ou plusieurs boucliers, vous pouvez retirer 1 de ses boucliers pour infliger 1 dégât à un personnage. »

CAPACITÉS « AVANT »

Si la condition de déclenchement d'une capacité « avant » est remplie, résolvez immédiatement cette dernière, avant de poursuivre la résolution du reste de l'effet. Les capacités « avant »

peuvent donc interrompre le cours du jeu et ignorent la file.

Exemple : Ne faire qu'un avec la Force (U42) dit « Avant que le personnage attaché soit vaincu, cette amélioration devient un soutien pour le reste de la partie. » La condition de déclenchement est « le personnage attaché soit vaincu », et le mot « avant » vous dit de résoudre le reste de l'effet avant que la condition de déclenchement soit résolue.

CAPACITÉS « APRÈS »

Si la condition de déclenchement d'une capacité « après » est remplie, résolvez cette dernière après avoir résolu la condition de déclenchement. Contrairement aux capacités « avant », les capacités « après » n'interrompent pas le cours du jeu et attendent dans la file que vienne le moment de leur résolution.

Exemple : Comlink (U61) dit « Après avoir joué cette amélioration, vous pouvez relancer autant de vos dés ou de ceux d'un adversaire que vous le souhaitez. » L'action de jouer la carte doit être entièrement résolue (payer le coût, choisir un personnage à laquelle l'attacher), puis la capacité « après » est résolue.

- ☛ Si la condition de déclenchement d'une capacité « après » faisait partie d'une autre capacité, cette dernière est intégralement résolue avant que la capacité « après » ne le soit aussi.

CAPACITÉS SIMULTANÉES

Quand les conditions de déclenchement de plusieurs capacités déclenchées sont remplies en même temps, c'est le joueur qui résout ces capacités qui choisit l'ordre dans lequel elles sont résolues (dans le cas des capacités « avant ») ou entrent dans la file (dans le cas des capacités « après »). Si plusieurs joueurs ont des capacités qui se déclenchent simultanément, c'est le joueur qui contrôle le champ de bataille qui choisit l'ordre dans lequel chaque joueur résout ou fait entrer dans la file ses propres capacités.

Exemple : Un Pillard tusken (U22) avec Tireur rapide (S150) est activé alors qu'il y a en jeu Jango Fett (U21) lui aussi avec Tireur rapide. Chaque carte est contrôlée par un joueur différent. Les deux joueurs ont des capacités « après » qui peuvent se résoudre après l'activation du Pillard. C'est donc le joueur contrôlant le champ de bataille qui choisit quel joueur va résoudre les siennes en premier.



EFFETS

Un effet découle d'une capacité et dure aussi longtemps que précisé dans son texte.

EFFETS RETARDÉS

Certaines capacités proposent des effets retardés. Elles précisent un moment déterminé, ou une condition future qui peut survenir et indiquent un effet qui se déroulera à ce moment-là.

Exemple : Seigneur du crime (U23) dit : « Dépensez 5 ressources pour choisir un personnage. Ce personnage est vaincu après la fin de ce round. » Le personnage qui est sur le point d'être vaincu est un effet retardé parce qu'il n'est entièrement résolu que plus tard dans le round.

☛ Un événement avec un effet retardé crée l'effet, puis il est défaussé. Il ne reste pas dans les limbes jusqu'à la résolution de l'effet.

EFFETS DE REMPLACEMENT

Un effet de remplacement s'accompagne de la mention « au lieu de » ou « à la place ». Quand un effet de remplacement est résolu, l'effet d'origine n'est pas résolu et aucune capacité ne peut se déclencher par rapport à cet effet d'origine. Par contre des capacités peuvent se déclencher par rapport à l'effet de remplacement.

Deuxième chance (U137) dit : « Avant que le personnage attaché ne soit censé être vaincu, soignez-le de 5 dégâts et défaussez cette amélioration à la place. » Comme cela l'empêche d'être vaincu, on considère que le personnage n'a pas été vaincu.

Certains effets de remplacement qui appartiennent à des capacités « avant » utilisent la mention « censé être » dans leur texte. Ces effets sont prioritaires sur les autres capacités « avant », et aucune autre capacité ne peut alors être déclenchée en rapport avec l'effet originel.

Exemple : Deuxième chance (U137) se résout avant la capacité « avant » du Général Grievous (U3). Puisque le personnage affecté par Deuxième chance n'est plus vaincu, la capacité de Grievous ne peut pas être déclenchée.

☛ Quand plusieurs effets de remplacement tentent de remplacer une même chose, le joueur qui est en train de résoudre ces capacités choisit l'ordre de leur résolution/d'entrée dans la file. Si plusieurs joueurs ont des capacités qui se déclenchent simultanément, c'est le contrôleur du champ de bataille qui choisit l'ordre de résolution. Les autres effets de remplacement ne se résolvent pas, car ce qu'ils sont censés remplacer n'a plus lieu d'être (cela a déjà été remplacé).

EFFETS AUTORÉFÉRENTIELS

Quand la capacité d'une carte fait référence à son propre type de carte, comme « cette amélioration » ou « ce personnage », elle ne fait référence qu'à elle-même, et non à d'autres exemplaires (titre identique) de cette carte.

EFFETS NÉGATIFS

Les effets négatifs prennent le pas sur les effets positifs. Quand un effet dit qu'un joueur ne peut pas faire quelque chose, il ne peut pas le faire, même si un autre effet dit qu'il le peut.



EFFETS « PUIS »

Si un effet inclut le mot « puis », le texte qui précède le mot « puis » doit être résolu en intégralité avec succès avant que le reste de l'effet décrit après le mot « puis » ne puisse être résolu. Si la partie d'une capacité qui précède le mot « puis » n'est pas intégralement résolue avec succès, la partie qui suit le mot « puis » n'est pas résolue.

Exemple : Récupération (U132) dit : « Défaussez les 3 premières cartes de votre deck. Puis vous pouvez ajouter à votre main une amélioration ou un soutien de votre pile de défausse. » Si vous avez moins de 3 cartes dans votre deck, vous ne pouvez pas ajouter de carte à votre main, car l'effet précédent n'a pas été intégralement résolu.

PARTIE 8. TERMES

Vous trouverez ci-après la définition et l'explication de termes importants que tous les joueurs doivent connaître, classés par ordre alphabétique.

AUGMENTER

Les effets qui augmentent quelque chose ne durent que le temps de l'effet. Certains effets sont durables.

Exemple : La faveur de l'Empereur (U88) dit : « La taille de votre main augmente de 1. » Comme l'effet n'a pas de durée, l'augmentation est permanente.

CHOISIR ENTRE

Quand une capacité dit « choisir entre », le joueur qui l'utilise doit faire son choix entre plusieurs options, même si celle qu'il choisit n'aura aucun effet. Dès lors que le joueur a effectué son choix, il doit le résoudre au mieux.

- ☛ Certaines cartes obligent un adversaire à faire un choix. Cet adversaire peut choisir entre les différentes alternatives qui lui sont offertes.

CHOISIR UNE CIBLE

Une cible est une carte ou un dé qui va être affecté par un effet. Le verbe « choisir » indique que la cible doit être choisie pour que la capacité soit résolue. Le joueur résolvant l'effet doit choisir un élément de jeu qui remplit les conditions de ciblage de la capacité.

- ☛ Quand il est amené à faire un choix, un joueur ne peut pas choisir de cibles invalides. Par exemple, il ne peut pas infliger de dégâts à un personnage vaincu. S'il n'y a pas de cibles valides, la carte ne fait rien.
- ☛ Quand un joueur doit choisir plusieurs cibles, il le fait simultanément.
- ☛ Un effet permettant de choisir « n'importe quel » nombre de cibles peut être résolu avec succès en choisissant zéro cible, même si cela ne produit aucun effet.

CONTRÔLEUR

Le contrôleur d'une carte ou d'un dé est le joueur qui l'a dans sa zone de jeu. Par défaut, les joueurs contrôlent les cartes et les dés qu'ils possèdent.

- ☛ Quand une capacité se réfère à « votre » carte ou dé, cela fait référence à une carte ou un dé sous votre contrôle.

DÉ DE PERSONNAGE

Un dé de personnage est un dé qui correspond à un personnage.

- ☛ Les dés d'amélioration ne sont pas des dés de personnage, même si les personnages les utilisent quand ils sont activés.

DÉGÂTS NON BLOCABLES

- ☛ Les dégâts non blocables ne peuvent pas être bloqués par des boucliers ou des effets de carte. Les boucliers posés sur un personnage qui se voit infliger des dégâts non blocables restent sur ce personnage.

DÉPLACER

Certains effets permettent à des joueurs de déplacer des cartes ou des jetons.

- ☛ Quand quelque chose est déplacé, il ne peut pas être déplacé vers le même emplacement. S'il n'existe aucune destination valide, le déplacement ne peut pas être résolu.
- ☛ Quand une amélioration est déplacée vers un autre personnage, son dé est renvoyé sur sa carte.
- ☛ Quand une amélioration est déplacée vers un autre personnage, elle conserve son statut (redressé ou incliné).
- ☛ Une amélioration avec une restriction de jeu peut être déplacée vers n'importe quel personnage, puisque cette amélioration n'est pas en train d'être jouée.
- ☛ Quand un dégât est déplacé vers un personnage, il ignore les boucliers, et on considère que le personnage ne l'a pas subi.

DÉSIGNER

Certaines cartes indiquent au joueur qu'il doit désigner un élément de jeu précis pour en utiliser la capacité. Pour désigner un élément, un joueur doit avoir cet élément en jeu. Pour la plupart des cartes, le joueur doit simplement désigner un personnage d'une couleur précise.

Exemple : Fais appel à la Force (U149) dit : « Désignez un personnage Bleu pour tourner un dé sur n'importe quelle face. » Vous devez avoir un personnage Bleu vaincu dans votre équipe, sans quoi la carte ne fait rien.

- ☛ Un joueur ne peut pas désigner les personnages et cartes de ses adversaires, sauf si la carte le permet expressément.
- ☛ Si un joueur ne peut pas désigner l'élément requis, la carte ne fait rien.

DIMINUER

Les effets qui diminuent quelque chose ne durent que le temps de l'effet. Certains effets sont durables.

Exemple : La Force lie toute chose (U150) dit : « Avant de jouer une amélioration Bleue, vous pouvez incliner ce soutien pour diminuer de 1 son coût. » Cela ne s'applique qu'au moment où l'on paye le coût de l'amélioration. Une fois jouée, son coût retrouve sa valeur normale.

EXEMPLAIRE (D'UNE CARTE)

On reconnaît un exemplaire d'une carte à son titre. Toute autre carte qui partage le même titre est un exemplaire de cette carte, quels que soient son type, son texte, son illustration ou toute autre caractéristique de la carte.

GRATUIT

Quand quelque chose est joué ou résolu gratuitement, le joueur ne paye pas le coût de la carte ou du dé.

LANCER

Quand une carte se réfère au lancer d'un dé, cela s'applique autant à un dé lancé dans votre réserve qu'à un dé qui est relancé (s'il était déjà présent dans votre réserve).

MOINS CHER

Ce qui a le coût le plus faible est le moins cher.

- ⊗ Tout effet modifiant le coût doit être pris en compte.

MONTRER

La face montrée par un dé est la face visible après que ce dé a été lancé dans la réserve de dés.

- ⊗ Il n'est pas possible de se référer à une face de dé qui n'est pas visible lorsqu'une carte nécessite qu'un symbole précis soit montré.
- ⊗ Les effets qui font référence à un symbole précis montré par un dé fonctionnent avec n'importe quelle face montrant ce symbole, même s'il s'agit d'une face de modificateur. **L'expression « montrant des dégâts » inclut les dégâts de mêlée, à distance et indirects.**
- ⊗ Les dés qui se trouvent sur les cartes ne montrent aucune face. Un dé ne peut montrer une face que s'il a été lancé dans la réserve de dés d'un joueur.

PROPRIÉTAIRE

Le propriétaire d'une carte ou d'un dé est le joueur qui a amené cette carte ou ce dé pour la partie. Un joueur peut posséder une carte ou un dé, mais en perdre le contrôle (comme lorsqu'il perd le contrôle du champ de bataille).

REGARDER

Certains effets permettent de regarder des cartes de la main ou du deck d'un joueur. Le fait de regarder une carte ne change pas son emplacement. Après avoir été regardée, une carte doit être remise là où elle se trouvait.

REPLACER

Quand une amélioration est défaussée pour diminuer le coût d'une autre, la nouvelle amélioration remplace l'ancienne. **Chaque joueur ne peut remplacer une amélioration qu'une seule fois par round.**

RESTRICTIONS DE JEU

Des restrictions de jeu apparaissent parfois sur des cartes et sont caractérisées par le mot « uniquement ». Un joueur ne peut jouer une carte que s'il en respecte la restriction de jeu.

Les cartes d'amélioration disent parfois : « Personnage (couleur) uniquement. » Si le joueur n'a pas un personnage de cette couleur auquel attacher l'amélioration, cette dernière ne peut pas être jouée.

- ⊗ Une amélioration n'est pas retirée d'un personnage si la restriction de jeu n'est plus respectée. Le personnage doit juste respecter cette restriction au moment où la carte est jouée.

RETIRER DES DÉS

Retirer des dés permet de les déplacer de la réserve de dés d'un joueur vers leur carte correspondante.

- ⊗ Un dé ne peut être retiré que s'il se trouve dans la réserve de dés d'un joueur.
- ⊗ Si des dés montrant un symbole précis doivent être retirés pour déclencher un effet, peu importe qu'ils puissent être résolus ou non. Les symboles qui sont des modificateurs ou nécessitent un coût en ressources comptent toujours comme ce symbole.

SOIGNER

Quand les dégâts d'un personnage sont soignés, retirez-lui ces dégâts.

- ⊗ Soignez autant de dégâts que possible. Les soins en excès sont ignorés.
- ⊗ Si l'effet de soin n'a retiré aucun dégât, le personnage n'a pas été soigné.

SUBIR DES DÉGÂTS

Des dégâts ne sont subis que si un ou plusieurs jetons de dégâts sont placés sur le personnage. Si tous les dégâts infligés sont bloqués par des boucliers ou quelque autre capacité, alors aucun dégât n'est subi.

- ⊗ Les dégâts non subis sont tout de même infligés.

Exemple : Baissez-vous ! (⊗164) dit : « Si le personnage attaqué subit des dégâts de mêlée, défaussez cette amélioration. » Si deux dégâts de mêlée sont infligés au personnage, mais qu'ils sont bloqués par 2 boucliers, alors le personnage ne subit pas de dégâts et Baissez-vous ! n'est pas défaussé.

TOURNER (UN DÉ)

Quand un joueur tourne un dé sur une face, il le tourne de sorte que cette face soit visible (montrée).

- ⊗ Un dé qui est tourné doit faire apparaître une face différente. Un joueur ne peut pas tourner un dé sur la face qu'il montrait. (Si plusieurs faces du dé ont les mêmes valeurs et symboles, il est possible de le tourner sur une face identique.)

VALEUR COMBINÉE

La valeur combinée est la somme des valeurs montrées sur tous les dés auxquels il est fait référence.

Exemple : la valeur combinée de deux dés montrant des dégâts à distance de 2 et 1 est égale à 3.

X EN TANT QUE VARIABLE

Certaines cartes mentionnent une variable X. X est toujours un nombre défini par la carte et n'a donc pas de valeur standard.



PARTIE 9. RÈGLES MULTIJOUEURS

Les joueurs peuvent très bien ne pas se limiter à un seul adversaire et jouer en mode multijoueurs. Il existe un format officiel : la mêlée générale.

MÊLÉE GÉNÉRALE

La mêlée générale regroupe plusieurs joueurs, mais le nombre recommandé est de 3 ou 4. Les joueurs observent toutes les règles habituelles, exception faite de ce qui suit :

MISE EN PLACE

Durant la mise en place, procédez comme suit :

1. Les joueurs sont assis au hasard autour de la table.
2. Chaque joueur lance les dés pour le champ de bataille. Celui qui obtient le total le plus élevé l'emporte et choisit le champ de bataille utilisé pour la partie. Chaque joueur dont le champ de bataille n'a pas été choisi obtient 1 bouclier qu'il donne à l'un de ses personnages et met son champ de bataille de côté. En cas d'égalité, seuls les joueurs concernés relancent les dés.

ACTIONS

Les joueurs jouent leurs actions dans le sens horaire, en commençant par le joueur qui contrôle le champ de bataille. Tous les joueurs doivent passer à la suite pour que le round prenne fin. Un seul d'entre eux peut capturer le champ de bataille.

CHOIX DES ADVERSAIRES

Quand une capacité se réfère à un adversaire, le joueur qui l'utilise choisit l'adversaire qu'elle va affecter.

ÉLIMINATION D'UN JOUEUR

Si tous les personnages d'un joueur sont vaincus, ou qu'il n'y a plus de cartes dans son deck et sa main à la fin du round, ce joueur est immédiatement éliminé de la partie. Ses cartes et dés sont retirés du jeu, à l'exception des cartes qu'il ne contrôle plus ou de son champ de bataille s'il est actif. Si le joueur éliminé contrôlait le champ de bataille, alors plus personne ne le contrôle jusqu'à ce que quelqu'un d'autre le capture (et si le champ de bataille a déjà été capturé à ce round, les joueurs devront attendre le prochain round). Si plusieurs joueurs ont des capacités qui se déclenchent simultanément, c'est le joueur situé à la gauche du joueur éliminé qui choisit l'ordre dans lequel elles sont résolues jusqu'à ce que le champ de bataille soit capturé. Les autres joueurs poursuivent la partie jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus qu'un. C'est lui le vainqueur.



ÉQUILIBRE DE LA FORCE

Cette section présente une liste de personnages dont la valeur en points a été modifiée. Les valeurs en points indiquées ci-après remplacent celles imprimées sur les cartes de personnage correspondantes.

+1 POINT

CAPITAINE PHASMA (\ 2) 10/14 POINTS

+2 POINTS

FN-2199 (☉2) 12/15 POINTS

POE DAMERON (☉29) 16/20 POINTS

UNKAR PLUTT (☉21) 12/15 POINTS



ERRATA

Modifications officiels des textes des cartes, classées par extension.

LE RÉVEIL (☪)

SAUT EN HYPERESPACE (129)

Devrait dire : « Mettez fin à la phase d'action. Vous pouvez échanger le champ de bataille contre le champ de bataille qui n'est pas utilisé. Mettez de côté Saut en hyperspace au lieu de la défausser. »

Explication : cette carte pouvait être utilisée plusieurs fois par partie grâce au Faucon Millenium, désormais elle est mise de côté dans votre zone d'attente après avoir été résolue.

C'EST UN PIÈGE ! (107)

Ne possède plus le mot-clé Embuscade et devrait dire : « Choisissez un symbole que montre un dé d'un adversaire. Puis tournez jusqu'à 2 de vos dés Rouges sur des faces montrant ce symbole. »

L'ÂME DE LA RÉBELLION (☉)

CONTREBANDIER DE LA BORDURE EXTÉRIÈRE (46)

Devrait dire : « La première fois à chaque round que vous jouez la dernière carte de votre main, gagnez 1 ressource. »

Explication : deux exemplaires de cette carte combinés avec l'événement Le retour du Jedi permettaient d'obtenir un nombre infini de ressources.

VIBROLAME (57)

Devrait dire : « Embuscade. Les dégâts infligés par ce dé ou par les dés qu'il modifie sont non blocables. »

INSPECTION IMPÉRIALE (70)

Devrait dire : « Après qu'un de vos dés a produit une disruption (☪), vous pouvez mettre de côté ce soutien pour renvoyer une amélioration en jeu coûtant 2 ou moins dans la main de son propriétaire.

CEINTURE DE MUNITIONS (141)

Devrait dire : « Avant qu'une autre amélioration d'arme sur le personnage attaché ne soit censée être défaussée par un effet de carte, vous pouvez défausser cette amélioration à la place. »

Explication : cette modification rend la carte plus thématique et empêche de l'utiliser avec Deuxième chance.

TIREUR RAPIDE (150)

Devrait dire : « Personnage Jaune uniquement. Après avoir activé le personnage attaché, vous pouvez résoudre un de ses dés de personnage ou d'amélioration. »

Explication : cette carte réduisait le plaisir de jouer quand elle était associée à des personnages non Jaunes.

L'EMPIRE EN GUERRE (☉☪)

AU CŒUR DE LA BATAILLE (123)

Devrait dire : « Choisissez un adversaire. Cet adversaire tourne jusqu'à 2 de ses dés sur des faces montrant des dégâts (X ou ☪). Tournez jusqu'à 2 de vos dés sur des faces montrant des dégâts. »



PRÉCISIONS DE CARTES

Cette section clarifie certaines cartes. Ces précisions sont classées par extension.

LE RÉVEIL (U)

ABANDONNEZ TOUT ESPOIR (79)

- ☛ L'une ou l'autre des options peut être choisie, quel que soit le nombre de ressources ou de cartes dans la main du joueur.

AMBITION SANS BORNES (80)

- ☛ Cette capacité vous permet de piocher des cartes jusqu'à ce que vous en ayez un nombre égal à la taille de votre main.

BAISSEZ-VOUS ! (164)

- ☛ Si des boucliers bloquent tous les dégâts de mêlée infligés à un personnage auquel est attaché Baissez-vous !, le personnage n'a pas subi de dégâts et garde l'amélioration.

CARTE MAÎTRESSE (92)

- ☛ N'importe quelle capacité inhérente aux dés (cela inclut les capacités spéciales) du dé peut être résolue normalement.
- ☛ Les capacités non inhérentes aux dés de la carte à laquelle le dé est associé ne s'appliquent pas au dé.

COMTE DOOKU (9)

- ☛ Si un dé est dépensé avec un dé modificateur, cela ne constitue qu'une source de dégâts et le Comte Dooku ne peut gagner que 1 bouclier.
- ☛ Si plusieurs dés non modifiés sont dépensés lors de la même action, le Comte Dooku peut gagner 1 bouclier pour chacun d'eux, car chaque dé est résolu séparément.

DEUXIÈME CHANCE (137)

- ☛ L'effet de cette carte est considéré comme étant un effet de remplacement. Si un personnage possède deux exemplaires de Deuxième chance et est censé être vaincu, un seul exemplaire est résolu. L'autre ne se déclenche pas et reste attaché au personnage.
- ☛ Quand vous vous soignez avec Deuxième chance, ignorez tous les dégâts en excès qui devraient être assignés au personnage. Aussi, si le personnage est vaincu à cause des dégâts qu'il subit, vous le soignez jusqu'à ce qu'il reste sur lui un nombre de dégâts égal à sa valeur de santé de départ moins 5.

ENTRAÎNEMENT DE LA FORCE (58)

- ☛ Vous devez choisir deux options différentes quand vous résolvez cette capacité spéciale ; vous ne pouvez pas choisir deux fois la même option.

FRAPPE CHIRURGICALE (112)

- ☛ Vous ne pouvez pas retirer zéro dé pour défausser un soutien. Si aucun dé n'est retiré, il n'existe aucune valeur à prendre en compte.

FUITE AUDACIEUSE (126)

- ☛ Après avoir relancé les dés, vous retirez tous les dés de votre adversaire montrant des faces vierges, même s'ils n'ont pas été relancés.

GÉNÉRAL GRIEVOUS (3)

- ☛ Le Général Grievous vole une amélioration avant qu'elle ne puisse être redéployée.

HOLOCRON SITH (16)

- ☛ Vous pouvez échanger des cartes disant « Personnage Bleu uniquement » sur un personnage qui n'est pas Bleu.
- ☛ Vous ne payez pas de ressources pour l'échange d'une nouvelle carte.

LAISSE GAGNER LE WOOKIE (130)

- ☛ N'importe laquelle des options peut être choisie, même s'il y a moins de 2 dés dans la réserve ou aucun personnage incliné.

NE FAIRE QU'UN AVEC LA FORCE (42)

- ☛ Quand cette carte devient un soutien, déplacez son dé vers Ne faire qu'un avec la Force.

PADAWAN (36)

- ☛ Si vous remplacez une amélioration du Padawan pour diminuer le coût d'une nouvelle amélioration arme que vous jouez, l'amélioration remplacée reste sur le Padawan jusqu'à ce que la nouvelle entre en jeu. En tant que tel, la capacité du Padawan ne peut pas diminuer le coût de la nouvelle amélioration.

POE DAMERON (29)

- ☛ Durant la résolution de la capacité spéciale de Poe Dameron, si une autre capacité spéciale est choisie sur la carte qui est défaussée, celle-ci est intégralement résolue avant l'effet « Puis ».

QUI-GON JINN (37)

- ☛ Si Qui-Gon Jinn a son maximum de boucliers, vous pouvez encore utiliser sa capacité et retirer un de ses boucliers avant d'en gagner un nouveau.

RETRAITE (110)

- ☛ Le contrôle du champ de bataille ne change pas.

REY (38)

- ☛ Si vous jouez une amélioration avec Embuscade sur Rey, vous pouvez entreprendre deux actions supplémentaires à votre tour.

SAUT EN HYPERESPACE (129)

- ☛ Le contrôle du champ de bataille ne change pas, même si le champ de bataille est changé.
- ☛ La capacité de capture du champ de bataille n'est pas utilisée.

SEIGNEUR DU CRIME (23)

- ☛ Si le personnage avec Seigneur du crime est vaincu après que la capacité de Seigneur du crime a été déclenchée, Seigneur du crime se résout tout de même à la fin du round même s'il n'est plus en jeu.
- ☛ Les joueurs perdent s'ils n'ont plus de cartes dans leur main et leur deck avant que Seigneur du crime ne soit résolu à la fin du round.

SŒUR DE LA NUIT (12)

La Sœur de la nuit peut relancer un dé, puis subir le dernier dégât pour se vaincre elle-même.

L'ÂME DE LA RÉBELLION (🎲)

ASAJJ VENTRESS (112)

- ☛ Avec cette capacité, vous forcez votre adversaire à défausser une carte supplémentaire, ça peut être un autre exemplaire de la carte qu'il vient de défausser ou une carte différente.

C-3PO (30)

- ☛ C-3PO ne vous permet pas de résoudre le dé sans payer son éventuel coût en ressources, ni d'ignorer la présence d'un modificateur.
- ☛ C-3PO peut tourner un autre de vos dés sur sa face spéciale, dans ce cas la valeur du dé passe à 0.

CHAMBRE DE CARBONITE (151)

- ☛ Vous pouvez choisir un dé de personnage qui n'est pas dans une réserve de dés.

CHANGEMENT SOUDAIN (129)

- ☛ Si tous vos personnages ont déjà leur nombre maximum de boucliers, alors vous ne pouvez pas déplacer de bouclier.

CHANTAGE (23)

- ☛ Un adversaire peut vous donner 1 ressource après que vous avez lancé ce dé, ou après que vous avez relancé ce dé.

DESTINÉE (101)

- ☛ Les effets « avant » qui diminuent le coût d'une carte ne peuvent pas être utilisés en combinaison avec Destinée pour jouer une carte avec une valeur supérieure.

DIRECTEUR KRENNIC (3)

- ☛ Le dé de Death Trooper provient de votre zone d'attente. Si vous n'avez pas un tel dé dans votre zone d'attente alors la capacité du Directeur Krennic ne fait rien.
- ☛ Si votre équipe comprend des Death Troopers, vous devez avoir des dés supplémentaires pour utiliser la capacité du Directeur Krennic.

ÉCLAIRS DE FORCE (14)

- ☛ Éclairs de Force peut retirer un dé vierge (-) d'un adversaire.

ENTRAÎNEMENT (125)

- ☛ Le deuxième dé provient de votre zone d'attente. Si vous n'avez pas un autre dé de ce personnage alors la capacité ne fait rien.
- ☛ Jouer un autre exemplaire d'Entraînement sur un personnage ne sert à rien, le personnage est déjà d'élite.
- ☛ Le dé d'Entraînement est aussi le dé de ce personnage. Si Entraînement quitte le jeu, le contrôleur du personnage choisit quel dé il met de côté.

FN-2199 (2)

- ☛ Si vous ne résolvez pas le dé d'arme immédiatement, il reste dans votre réserve jusqu'à ce qu'il soit résolu ou retiré, selon les règles habituelles du jeu.

ILLUSION DE LA FORCE (135)

- ☛ Si vous défaussez moins de cartes que le nombre de dégâts infligés (parce que votre deck arrive à court de cartes), alors aucun dégât n'est bloqué.
- ☛ Vous pouvez choisir si c'est Illusion de la Force ou les boucliers qui bloquent les dégâts en premier.

MON ALLIÉE EST LA FORCE (105)

- ☛ Vous pouvez tourner un dé montrant une concentration sur une autre de ses faces.

PISTOLET GRAPPIN (59)

- ☛ Vous ne pouvez utiliser que la capacité d'un champ de bataille qui a été choisi au moment de la construction du deck et qui se trouve dans une zone d'attente.

PRÉMONITIONS (131)

- ☛ Si votre adversaire a un exemplaire de Prémonitions dans sa zone d'attente, vous pouvez jouer gratuitement la carte qui est dessus, puis défaussez son exemplaire de Prémonitions. Vous ne pouvez pas regarder la carte face cachée avant de jouer Prémonitions.

- ☛ S'il existe une restriction de jeu qui empêche la carte d'être jouée, défaussez-la dans la pile de défausse de son propriétaire.

SALVE (121)

- ☛ Si le dé à un coût en ressources, vous payez le coût une seule fois, mais infligez les dégâts à chaque personnage.

SOUTE (152)

- ☛ Vous pouvez déplacer une amélioration vers un personnage qui en a déjà trois, mais vous devrez en défausser une.
- ☛ Ignorez les restrictions de jeu lorsque vous déplacez des améliorations.

L'EMPIRE EN GUERRE (↔)

AHSOKA TANO (31)

- Vous devez aussi payer pour les dés d'amélioration qui sont sur elle.

BROUILLER LES PISTES (115)

- Après avoir entrepris une action, l'utilisation de deux exemplaires de ce soutien sur un même adversaire l'empêche juste d'effectuer cette action à son prochain tour, pas pour les deux prochains tours.

COERCITION (81)

- Si le joueur ne peut pas payer le coût pour jouer l'évènement (ou respecter les éventuelles restrictions de jeu), il n'est pas obligé de jouer cet évènement et peut effectuer l'action de son choix.
- Même si l'évènement est sans effet, le joueur doit le jouer et le résoudre le plus complètement possible (du moment que les restrictions de jeu indiquées sur la carte sont remplies).
- Passer n'est pas une action, aussi un joueur peut choisir de passer son tour au lieu d'effectuer une action. La prochaine fois qu'il effectuera une action au cours de ce round, il devra jouer l'évènement choisi, si possible.

DROÏDE CHERCHEUR ID9 (13)

- Cette capacité est une capacité inhérente au dé.
- La valeur de ce dé est vérifiée en permanence et diminuera dès qu'un autre dé de Droïde chercheur ID9 quitte votre réserve.

GÉNÉRAL HUX (2)

- Pour sa capacité spéciale, comptez chaque personnage que vous avez en jeu ; ne comptez pas vos personnages vaincus.

KANAN JARRUS (33)

- Vous n'avez pas à déclarer qu'elle action vous allez entreprendre avant d'utiliser la capacité de Kanan.

MACE WINDU (34)

- Les boucliers n'affectent pas la santé restante.

MAGNAGARDE (3)

- Même si ce personnage est soigné après le déclenchement de sa capacité, il sera tout de même vaincu à la fin du round.

- Vous pouvez encore infliger des dégâts à ce personnage une fois qu'il y a 8 dégâts sur lui, les dégâts en excès sont justes ignorés.

- La capacité de ce personnage n'altère en aucune façon la répartition des dégâts « comme vous le souhaitez », cf. page 16.

QUARTIER DU PORT (159)

- Si vous diminuez en dessous de 3 le coût d'une amélioration que vous jouez, ou si vous la jouez gratuitement, elle ne gagne pas le mot-clé Embuscade.

RELATIONS HUTT (85)

- Les deux options peuvent être choisies, même si un joueur n'a aucune ressource ou dés.

SABRE LASER ANTIQUE (49)

- Quand l'action de cette amélioration est utilisée, placez-la sous le deck de son propriétaire.

SABRE LASER DU GRAND INQUISITEUR (15)

- Quand vous résolvez ce symbole Spécial, vous pouvez relancer ce dé au lieu de le retirer de votre réserve, même si vous ne tournez pas un dé de personnage sur une face vierge.

HÉRITAGES (↘)

BAGARRE DE CANTINA (148)

- Les joueurs peuvent répéter cet effet plusieurs fois tant qu'ils défaussent une carte de leur main.

CORIACE (135)

- La capacité de Coriace ne se déclenche pas si un symbole Spécial montré par un dé retire ce dé de personnage, car les capacités spéciales sont des capacités inhérentes aux dés et non pas des capacités de carte.

MAUL (2)

- La capacité de Maul ne se déclenche pas si un symbole Spécial montré par un dé retire un de ses dés, car les capacités spéciales sont des capacités inhérentes aux dés et non pas des capacités de carte.



FAQ

Voici quelques questions que les joueurs pourraient bien être amenés à se poser au cours d'une partie.

Puis-je jouer avec mon ami si nous utilisons tous les deux des decks antagonistes (ou héros) ?

☛ Oui. Vous pouvez jouer contre n'importe qui, quelle que soit l'affiliation du deck de votre adversaire. Vous pouvez même utiliser les mêmes personnages que lui !

Quand un de mes personnages est sur le point de subir des dégâts, dois-je utiliser ses boucliers ?

☛ Oui, si possible.

Si je joue une amélioration sur un personnage incliné, puis-je immédiatement lancer son dé dans ma réserve ?

☛ Non. Vous devrez attendre que le personnage se redresse, pour pouvoir lancer le dé d'amélioration en même temps que ses dés de personnage.

Puis-je redéployer une amélioration sur un personnage qui a déjà le nombre maximum d'améliorations ?

☛ Oui, mais vous devrez en défausser une pour faire de la place.

Quelle est la différence entre les dégâts à distance, de mêlée et indirects ?

☛ La seule différence entre les dégâts de mêlée et à distance, ce sont les cartes qui peuvent interagir avec eux, et le fait que vous ne pouvez pas les résoudre dans le cadre de la même action. Les dégâts indirects diffèrent de la même manière et, en plus, c'est l'adversaire qui inflige des dégâts à ses personnages, en les répartissant comme il le souhaite.

Puis-je utiliser la capacité spéciale d'une carte inclinée ?

☛ Vous pouvez utiliser la capacité spéciale d'une carte inclinée du moment que celle-ci ne vous oblige pas à incliner la carte pour l'utiliser.

Puis-je avoir plus de cinq cartes dans ma main ?

☛ Oui. Le nombre de cartes que vous avez en main peut dépasser la taille de votre main. Toutefois, vous ne piocherez pas de cartes durant la phase d'entretien si, après avoir défaussé, le nombre de cartes que vous avez en main est supérieur ou égal à la taille de votre main.

Puis-je défausser une amélioration Grise pour diminuer le coût d'une amélioration non Grise, et vice versa ?

☛ Oui. Vous pouvez défausser une amélioration de n'importe quelle couleur pour diminuer le coût d'une autre amélioration, quelle que soit sa couleur.

Dois-je résoudre tous mes dés montrant un même symbole en même temps ?

☛ Non. Vous résolvez autant de dés d'un même symbole que vous le souhaitez lorsque vous entreprenez l'action Résoudre des dés.

Que se passe-t-il si je joue une carte de soutien sur laquelle figure « Action » ?

☛ Vous disposez maintenant d'une nouvelle action que vous pouvez entreprendre. Vous ne résolvez pas l'action quand vous jouez la carte.

Que se passe-t-il si je veux jouer un exemplaire d'une carte unique, mais que mon adversaire a la même en jeu ?

☛ Chaque joueur peut avoir en jeu un exemplaire d'une même carte unique (bien qu'il peut avoir dans son deck deux exemplaires de cette carte). Vous pouvez donc jouer votre propre exemplaire de la carte, mais une fois en jeu, vous ne pouvez pas en jouer un autre exemplaire.

Si j'utilise plusieurs exemplaires d'un même personnage, dois-je me rappeler quels dés appartiennent à quel personnage ?

☛ Oui. Faites-en sorte que chaque dé de personnage soit placé de telle façon qu'on sache à quel personnage il correspond. Si un personnage est vaincu, ses dés doivent être retirés de la réserve s'ils s'y trouvent.

Que se passe-t-il si je remplace une amélioration par une autre, moins chère en ressources ?

☛ Vous jouez la nouvelle amélioration gratuitement.

Tous les dés d'un personnage sont-ils des dés de personnage ?

☛ Non. Un dé de personnage est un dé qui correspond à la carte de personnage. Une amélioration n'est jamais un dé de personnage et est toujours qualifiée de dé d'amélioration sur les cartes.

Quelle est la différence entre un tour et un round ?

☛ Un tour est une action de joueur. Un round est constitué d'une phase d'action et d'une phase d'entretien.

Puis-je utiliser la capacité spéciale de Seigneur du crime (U23) si je lance son dé dans ma réserve avec Carte maîtresse (U92) ?

☛ Oui. Les capacités spéciales sont inhérentes au dé et peuvent donc être utilisées même si la carte n'est pas en jeu.

Rey (U38) peut-elle effectuer une action supplémentaire si j'utilise la capacité de capture de l'Arsenal Impérial (U169) sur elle ?

☛ Non. Vous devez passer toutes vos actions ultérieures une fois le champ de bataille capturé, cela inclut l'action supplémentaire accordée par Rey.

Si je résous la capacité spéciale de Poe Dameron (U29) pour utiliser celle du Black One (U32), puis-je lancer le dé du Black One dans la réserve même s'il est indiqué « relancez » ?

☛ Non. Le dé du Black One n'est pas actuellement dans votre réserve, donc vous ne pouvez pas le relancer.

Que se passe-t-il quand une capacité « après » est déclenchée par une capacité « avant » et qu'une autre capacité « après » se trouve dans la file ?

☛ Les capacités « après » entrent dans la file et attendent leur tour pour être résolues. Si une capacité « après » se déclenche durant la résolution d'une autre capacité, elle est résolue après la résolution de cette dernière et de toutes les autres capacités « après » déjà présentes dans la file.

Puis-je utiliser Ruse (U65) pour déclencher la défausse d'un Détonateur thermique (U67) ou de Grenades d'infanterie (U17) ?

☛ Oui. Vous infligerez les dégâts aux personnages d'un adversaire puis défausserez le Détonateur thermique ou les Grenades d'infanterie.

Puis-je utiliser Ruse (U65) pour échanger l'Holocron Sith (U16) avec une carte dans ma main ?

☛ Non. Vous ne pouvez pas avoir de cartes d'un adversaire dans votre main ou deck. Dans ce cas l'Holocron Sith n'a aucun effet.

Puis-je ignorer la dépense de 5 ressources pour déclencher la capacité spéciale de Seigneur du crime (♣23) quand je capture le Centre de commandement Rebelle (♣171) ?

❖ Non. Le Centre de commandement Rebelle permet seulement d'ignorer le coût en ressources imprimé sur le dé.

Comment fonctionne Ruse (♣65) avec un Black One (♣32) adverse ?

❖ Quand vous utilisez la capacité spéciale de Ruse, vous la résolvez comme si l'autre carte choisie était la vôtre. Cependant, puisque vous ne retirez pas de votre réserve le dé du Black One, vous ne pouvez pas résoudre son effet de remplacement pour le relancer.

Puis-je utiliser l'Holocron Sith (♣16) pour échanger une amélioration sur un Garde royal (♣12) ?

❖ Oui. Échanger une amélioration n'est pas la même chose que jouer une amélioration sur un personnage.

Puis-je incliner ou jouer une carte qui a une action que je ne peux entièrement résoudre afin de faire durer inutilement le round. Par exemple, un Renforts musclés (♣99) qui n'a plus de dégâts sur lui ou un Noble sacrifice (♣118) alors que je n'ai plus de personnages Bleu ?

❖ Oui. Jouer une carte de votre main, même si cela ne provoque aucun effet, retire la carte de votre main (vous avez donc fait quelque chose). De même incliner une carte, ou relancer un dé sur sa même face.

Que deviennent les dés d'un personnage s'ils sont encore dans la réserve de dés quand le personnage est de nouveau redressé, comme avec la capacité de Bala-Tik (♣19) ou de Commandement (♣118) ? Doit-on les retirer ? Sont-ils relancés quand le personnage s'active à nouveau ?

❖ Si un personnage est redressé, ne retirez aucun de ses dés. S'il est à nouveau activé, tous les dés qui avaient été renvoyés sur le personnage sont lancés comme d'habitude ; pour les dés qui étaient déjà dans la réserve, il ne se passe rien.

J'ai le Comte Dooku (♣9) dont la santé restante est de 1, et mon adversaire résout contre lui un dé montrant 2 dégâts à distance. De plus, il possède aussi l'Amiral Ackbar (♣27). Avant de subir les dégâts, je défausse la dernière carte de ma main pour bloquer un des dégâts. Puis-je ensuite assigner les 2 dégâts de la capacité d'Ackbar avant que les 2 dégâts à distance ne soient résolus, tuant Dooku et ignorant alors les 2 dégâts à distance du dé ?

❖ Quand vous résolvez la capacité « avant » du Comte Dooku et défaussez votre dernière carte, la capacité « après » de l'Amiral Ackbar est ajoutée à la file. Cependant, les 2 dégâts à distance du dé ont déjà été ajoutés à la file et ont été seulement interrompus par la capacité « avant ». Aussi, la capacité de l'Amiral Ackbar entre dans la file derrière les 2 dégâts à distance. Donc, le dé se résoudra, tuant Dooku, puis vous aurez 2 dégâts à infliger à un de vos autres personnages.

Que se passe-t-il si j'utilise la capacité « avant » d'Obi-Wan Kenobi (♣37) avec Revivification (♣132) ou un autre effet de soin ? Reste-t-il en jeu puisqu'il a alors moins de dégâts que sa valeur de santé ?

❖ Il ne reste pas en jeu. Obi-Wan Kenobi subit des dégâts égaux à sa valeur de santé, et en l'absence d'effets de remplacement, il n'y a aucun moyen de changer cela. Une capacité de soin comme Revivification n'étant pas un effet de remplacement, Obi-Wan est mis de côté après la résolution de l'événement.

Si mon adversaire a un dé de Pilote de TIE (♣4) et d'autres dés montrant des dégâts à distance, que se passe-t-il si je joue Esquive (♣155) ?

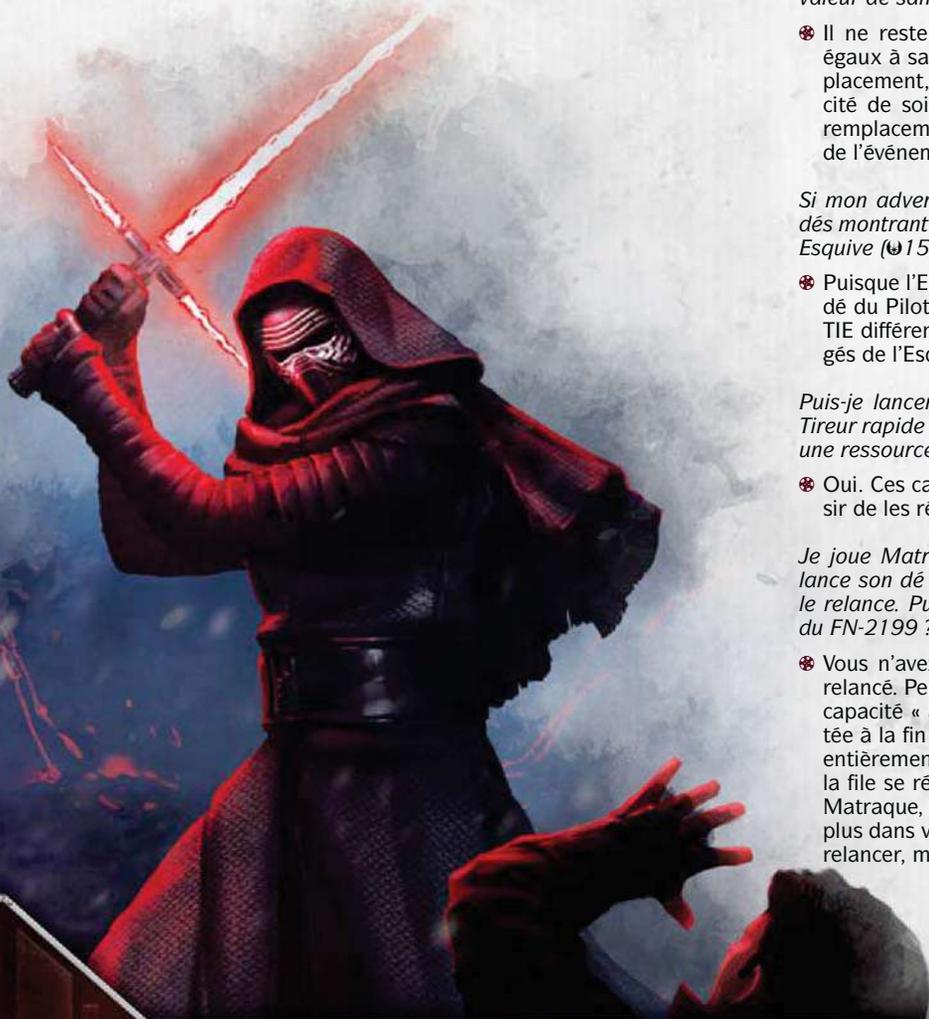
❖ Puisque l'Esquive retire tous les dés en même temps, seul le dé du Pilote de TIE est retiré. S'il y a deux dés de Pilote de TIE différents dans la réserve, alors tous les dés sont protégés de l'Esquive.

Puis-je lancer le dé de Chantage (♣23) et le résoudre avec Tireur rapide (♣150) avant qu'un adversaire puisse me donner une ressource pour retirer ce dé ?

❖ Oui. Ces capacités sont simultanées donc vous pouvez choisir de les résoudre dans l'ordre de votre choix.

Je joue Matraque antiémeute Z6 (♣8) sur FN-2199 (♣2) et lance son dé dans ma réserve. J'obtiens un résultat vierge et le relance. Puis-je encore résoudre ce dé grâce à la capacité du FN-2199 ?

❖ Vous n'avez pas la possibilité de le résoudre après l'avoir relancé. Pendant la résolution de la capacité du FN-2199, la capacité « après » de la Matraque antiémeute Z6 est ajoutée à la fin de la file. Mais la capacité du FN-2199 doit être entièrement résolue avant qu'autre chose en attente dans la file se résolve. Si vous choisissez de résoudre le dé de la Matraque, sa capacité « après » ne fera rien, le dé n'étant plus dans votre réserve. Vous pouvez soit le résoudre, soit le relancer, mais pas les deux.



Si j'utilise la capacité de Obi-Wan Kenobi (☉37) pour jouer un Noble sacrifice (☉118) depuis ma pile de défausse avant qu'il ne soit vaincu, que se passe-t-il ? Puis-je jouer un second exemplaire de Noble sacrifice, puis encore une autre carte ?

☉ Non. Vous pouvez jouer un second exemplaire de Noble sacrifice mais l'effet d'un seul Noble sacrifice sera appliqué. Avant que Obi-Wan Kenobi ne soit vaincu, vous pouvez déclencher sa capacité pour jouer un Noble sacrifice. Puis, avant qu'il ne soit vaincu à cause de ce Noble sacrifice, vous pouvez en jouer un autre exemplaire puisque les effets « avant » interrompent la partie. Enfin, vous pouvez encore jouer une autre carte Bleue de votre main ou pile de défausse. Le second Noble sacrifice se résout alors, Obi-Wan Kenobi est vaincu et vous pouvez choisir et incliner un personnage. La résolution de l'autre Noble sacrifice n'aboutit à rien, puisque vous ne pouvez plus vaincre Obi-Wan Kenobi ; il est déjà vaincu.

Puis-je gagner la ressource du Contrebandier de la Bordure extérieure (☉46) quand je joue Contrebande (☉134) pour défausser la dernière carte de ma main ?

☉ Non. La dernière carte n'a pas été jouée de votre main, elle a été défaussée.

Puis-je infliger les 2 dégâts de la capacité de Palpatine (☉11) si je résous un de ses dés avec Colère (☉71) ?

☉ Non. La capacité de Palpatine ne fonctionne que lorsque son contrôleur résout un de ses dés, et non pas un adversaire.

Si j'utilise mon action pour capturer la Baie d'amarrage (☉153) et que j'utilise cette dernière pour jouer Manœuvre improbable (☉149), est-ce que je gagne la ressource de Manœuvre improbable ?

☉ Non. Manœuvre improbable n'était pas en jeu quand vous avez capturé le champ de bataille, aussi sa capacité n'a pas intégré la file.

Puis-je défausser une amélioration unique en jeu pour jouer et diminuer le coût d'un autre exemplaire de cette amélioration ?

☉ Non. Vous ne pouvez pas jouer une amélioration unique si vous en avez un autre exemplaire en jeu.

Puis-je jouer Endurance (☉147) si mon adversaire a retiré un de mes dés avec Bien précieux (☉102) au cours de son tour précédent ?

☉ Non. Vous ne pouvez pas jouer Endurance. Le dé est placé sur Bien précieux et de ce fait est sous le contrôle de votre adversaire.

Si je résous la capacité spéciale de Pistolet grappin (☉59) pour utiliser la capacité de capture de la Place principale (☉157), puis-je déplacer des dégâts dessus ou déplacer ceux qui sont déjà dessus ?

☉ Oui. Le Pistolet grappin vous permet de le faire.



CRÉDITS

Testeurs : John "Og the Beautiful" Adkins, Melissa "Oggina the Terrible" Adkins, Michael Bernabo, Kathy Bishop, Donald Bubbins, Charles Campbell, Arthur Campbell, Carl Coffey, Michelle Coffey, Caterina D'Agostini, Anthony "LibrariaNPC" DeMinico, Paul ver der Westhuizen, Wes Divin, Emeric Dwyer, Richard A. Edwards, William Edwards, Joey Eringman, Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Jacob Freedman, Josh Gebhart, Alyssa Woodworth-Gloade, Mark Greening, Jeff Greening, Josh Hall, Tim Huckelbery, Petey Jensen, Brian Johnson, Richard Jones, Nick Koenig, Kalar Komarec, H.K. LiebeGott, Cody Lightfuss, Markus Mason, Charlie McCarron, Patrick McGregor, Lewis McKinnell, Susan McKinnell, Luke Myall, Josh Nalezny, Matt Nott, Eleanor O'Neil, Luke Palmer, Jake Palombo, Brandon Perdue, Rick Reinhart, Zach Reyburn, Micheal Richards, Zap Riecken, Seth Roberts, Carl Rosa II, Jimmie Sharp, Dominic Shelton, Joel Stevenson, Daniel Strabala, Michael Strunk, Darrell Ulm and Emily Ulm, Michael Walsh, Brandon Walz, Ben Wilson, David Withington et Jeremy Zwirn

Auteurs : Lukas Litzsinger et Corey Konieczka

Développement du jeu : Lukas Litzsinger

Conception graphique : Monica Helland avec Christopher Hosch

Responsable de la conception graphique : Brian Schomburg

Illustration de couverture : Darren Tan

Direction artistique : Zoë Robinson

Responsable de la direction artistique : Andy Christensen

Coordinateur contrôle qualité : Zach Tewalthomas

Relecture du feuillet de règles : Adam Baker et Molly Glover

Relecture technique du livret de référence : Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta

Relecture du livret de référence : David Hansen

Licences FFG : Simone Elliott et Amanda Greenhart

Responsable de la production : Megan Duehn et Jason Beaudoin

Coordination de la production : John Britton, Marcia Colby, Jason Glawe et Johanna Whiting

Producteur exécutif : Michael Hurley

Directeur créatif : Andrew Navaro

Éditeur : Christian T. Petersen

Approbations Lucasfilm : Chris Gollaher et Brian Merten

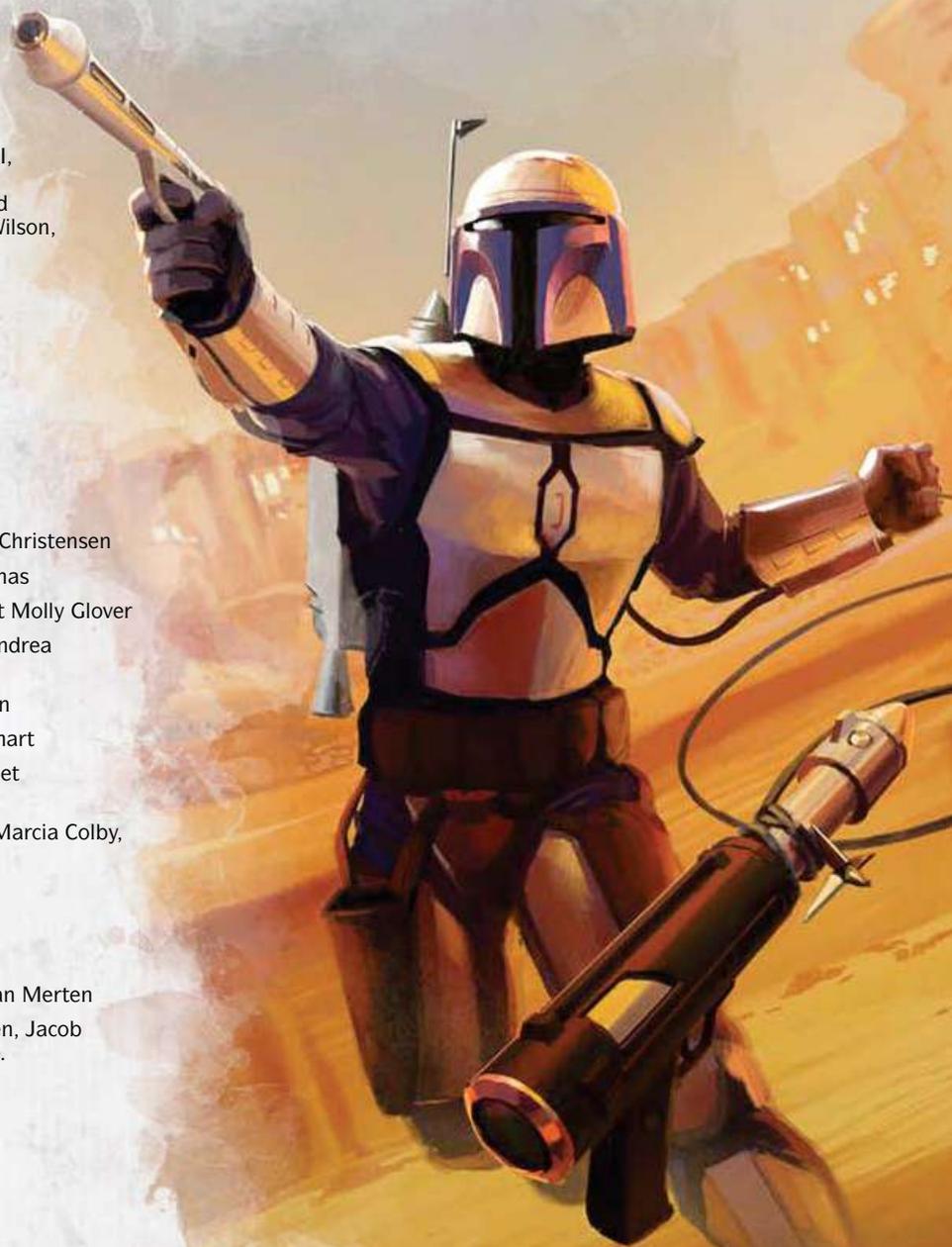
Remerciements tout particuliers à Catherine Shen, Jacob Freedman, Charlie McCarron et Brandon Perdue.

Version française

Traduction : Jérôme Vessière

Relecture : Dadajef

Responsable éditorial : Stéphane Bogard



INDEX

A

« ABANDONNEZ TOUT ESPOIR » 25
 « AMBITION SANS BORNES » 25
 ACTION DE CARTE 14,17
 ACTIONS 13
 ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES 15
 ACTIVER DES CARTES 14
 AFFILIATION 3
 AMÉLIORATIONS 7,14
 « AHSOKA TANO » 27
 « AMIRAL ACKBAR » 29
 « ASAJJ VENTRESS » 26
 AUGMENTER 20

B

« BAGARRE DE CANTINA » 27
 « BAISSÉZ-VOUS ! » 25
 « BALA-TIK » 29
 « BLACK ONE » 28, 29
 « BROUILLER LES PISTES » 27
 BLEU 12
 BOUCLIER (SYMBOLE) 9

C

« C-3PO » 26
 CAPACITÉS 3,17
 « APRÈS » 18
 « AVANT » 18
 CAPTURE 17
 DÉCLENCHÉES 18
 DURABLES 17
 INHÉRENTES AUX DÉS 17
 SIMULTANÉES 18
 SPÉCIALES 17
 CAPTURER LE CHAMP
 DE BATAILLE 14
 « CARTE MAÎTRESSE » 25
 « CHAMBRE DE CARBONITE » 26
 CHAMP DE BATAILLE 5
 « CHANGEMENT SOUDAIN » 26
 « CHANTAGE » 26
 CHOISIR 20
 « COERCITION » 27
 « COMMANDEMENT » 29
 « COMTE DOOKU » 25
 CONCENTRATION 9
 CONDITION DE
 DÉCLENCHÉMENT 18
 « CONTREBANDE » 30
 « CONTREBANDIER DE LA
 BORDURE EXTÉRIEURE » 24, 30
 CONTRÔLEUR 20
 « CORIACE » 27
 COULEURS 3
 COÛT 6
 COÛT EN RESSOURCES 8

D

DÉ DE PERSONNAGE 20
 DECK 10
 DÉFAUSSE (SYMBOLE) 9

DÉGÂTS 16
 DÉGÂTS À DISTANCE 9
 DÉGÂTS DE MÊLÉE 9
 DÉGÂTS NON BLOCABLES 20
 « DÉTONATEUR THERMIQUE » 28
 « DEUXIÈME CHANCE » 25
 DÉPLACER 20
 DÉS
 COÛT 8
 METTRE DE CÔTÉ 10
 QUITTER LE JEU 9
 RELANCER 14
 RÉSOUDRE 14
 RÉSOUDRE VIA LES CARTES 9
 SUR LES CARTES 10
 TOURNER 21
 DÉSIGNER 20
 « DESTINÉE » 26
 DIMINUER 20
 « DIRECTEUR KRENNIC » 26
 DISRUPTION 9
 « DROÏDE CHERCHEUR ID9 » 27

E

« ÉCLAIRS DE FORCE » 26
 EFFETS
 AUTORÉFÉRENTIELS 19
 DE CARTES 19
 DE REMPLACEMENT 19
 NÉGATIFS 19
 « PUIS » 19
 RETARDÉS 19
 « ENTRAÎNEMENT » 26
 « ENTRAÎNEMENT DE
 LA FORCE » 25
 ERRATA 24
 ÉQUIPE
 CRÉATION 12
 ÉVÉNEMENTS 6,14
 EXEMPLAIRE D'UNE CARTE 20

F

FILE 17
 « FN-2199 » 26
 FOIRE AUX QUESTIONS 28
 « FRAPPE CHIRURGICALE » 25
 « FUIITE AUDACIEUSE » 25

G

GAGNER LA PARTIE 15
 « GARDE ROYAL » 29
 « GÉNÉRAL GRIEVOUS » 25
 « GÉNÉRAL HUX » 27
 GRATUIT 20
 « GRENADES D'INFANTERIE » 28

H

« HOLOCRON SITH » 25

I

IDENTIFICATION (ID) 3
 « ILLUSION DE LA FORCE » 26
 INCLINER 16

J

JAUNE 3
 JOUER DES CARTES 14

K

« KANAN JARRUS » 27

L

« LAISSE GAGNER LE WOOKIE » 25
 LIMBES 10

M

« MACE WINDU » 27
 « MAGNAGARDE » 27
 MAIN 10
 « MATRAQUE
 ANTIÉMEUTE Z6 » 29
 « MAUL » 27
 MÊLÉE GÉNÉRALE 22
 MISE EN PLACE 13
 MODIFICATEURS 8
 MOINS CHER 21
 « MON ALLIÉE EST
 LA FORCE » 26
 MOTS-CLÉS 18
 EMBUSCADE 18
 GARDIEN 18
 REDÉPLOIEMENT 18

N

« NE FAIRE QU'UN AVEC
 LA FORCE » 25
 NEUTRE 12
 « NOBLE SACRIFICE » 29, 30
 NON BLOCABLE 20

O

« OBI-WAN KENOBI » 29, 30

P

« PADAWAN » 25
 « PALPATINE » 30
 PASSER 15
 PERSONNAGE ÉLITE 6
 PERSONNAGES 6
 PERSONNAGES VAINCUS 16
 PERSONNALISATION 12
 PHASE D'ACTION 13
 PHASE D'ENTRETIEN 13
 PILE DE DÉFAUSSE 10
 « PILOTE DE TIE » 29
 PIOCHER DES CARTES 16
 « PISTOLET GRAPPIN » 26
 « POE DAMERON » 25
 « PRÉMONITIONS » 26
 PROPRIÉTAIRE 21

Q

« QUI-GON JINN » 25
 « QUARTIER DU PORT » 27

R

RARETÉ 3

CARTES 3
 DÉS 8
 REDRESSER 16
 RÉFÉRENCES DE DÉS 3
 REGARDER 21
 RÈGLE D'OR 3
 RÈGLES MULTIJOUEURS 22
 RELANCER 14
 « RELATIONS HUTT » 27
 « RENFORTS MUSCLÉS » 29
 RÉSERVE DE DÉS 10
 RÉSERVE GÉNÉRALE 10
 RESSOURCE (SYMBOLE) 9
 RESSOURCES 10
 RESTRICTIONS DE JEU 21
 RETIRER DES DÉS 21
 « RETRAITE » 25
 « REVIVIFICATION » 27
 « REY » 24
 ROUGE 3
 ROUNDS 13
 « RUSE » 26

S

« SABRE LASER ANTIQUE » 27
 « SABRE LASER DU
 GRAND INQUISITEUR » 27
 SANTÉ 6
 « SALVE » 26
 « SAUT EN HYPERESPACE » 25
 « SEIGNEUR DU CRIME » 26
 « SŒUR DE LA NUIT » 26
 SOINS 21
 SOUS-TITRES 5
 SOUS-TYPES 7
 « SOUTE » 26
 SOUTIENS 7,14
 SPÉCIAL (SYMBOLE) 9
 SYMBOLES DE DÉ 9

T

TAILLE DE LA MAIN 10
 « TIREUR RAPIDE » 29
 TITRE 3
 TOURS 13
 TYPES DE CARTE 3,4

U

UNIQUE 3,12

V

VALEUR 8
 VALEUR COMBINÉE 21
 VALEUR EN POINTS 6
 VIERGE 9

X

X (VARIABLE) 21

Z

ZONE D'ATTENTE 10
 ZONE EN JEU 10
 ZONE HORS JEU 10