



STAR WARS

SHATTERPOINT

RÈGLES DE BASE



ATOMIC MASS GAMES

CONCEPTEUR PRINCIPAL : Will Shick

DÉVELOPPEUR PRINCIPAL : Michael Plummer

**RESPONSABLE DÉVELOPPEMENT
& CONTENU ADDITIONNEL :**
Will Pagani

DÉVELOPPEMENT DU JEU : Andrew Dursum et
Sarah Rowan

RESPONSABLES DE LA GAMME : Melissa Butler et
Andrea Lowe

ASSISTANT DU PROJET INITIAL : Gavin Duffy

ÉDITION : Emily Parks

CONCEPTION GRAPHIQUE : Ryan Ritter

PHOTOGRAPHIES : Matt Ferbrache

RESPONSABLE CONCEPTION GRAPHIQUE :
Jessy Stetson

ILLUSTRATION DE COUVERTURE : Michal Ivan

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : Chris Bjors, Lia Booyesen,
Patrick Brown, Simone Buonfantino / Tomato Farm et
Preston Stone

ASMODEE NORTH AMERICA

COORDINATION DES LICENCES : Dana Cartwright

RESPONSABLE DES LICENCES : Scheherazade Anisi

COORDINATION DE LA PRODUCTION : Samantha
Hedden, John Hannasch, Lee Houff, Jarrett Ford, Chris
Jensen et Alex Schlee

INGÉNIEUR DE PRODUCTION : Michael Blomberg

RESPONSABLES DE LA PRODUCTION : Justin Anger
et Austin Litzler

DIRECTEUR ÉDITORIAL RÉGIONAL : Bill Altig

DIRECTEUR ÉDITORIAL MONDE : Steve Horvath

PEINTURE DES FIGURINES : Brendan Roy, Dallas Kemp
et Tony Konichek

DIRECTION ARTISTIQUE : Josh Colón et Preston Stone

SCULPTURES : Dave Kidd, Gael Goumon et
David Ferreira

COORDINATION DES SCULPTURES : Mike Jones

FABRICATION : Bexley Andrajack, Cory DeVore,
Alex Edinger, Kevin Kircus et Nicholas Smith

RESPONSABLE DE LA FABRICATION : Evan Kang

DIRECTEUR DES SCULPTURES : Marco Segovia

COORDINATION MARKETING : Summer Ditona

RESPONSABLE MARKETING : Brian Keilen

DIRECTEUR CRÉATIF : Dallas Kemp

ASSISTANT DU DIRECTEUR CRÉATIF : Tony Konichek

DIRECTEUR DES OPÉRATIONS : Derrick Fuchs

DIRECTEUR DÉVELOPPEMENT PRODUIT : Will Shick

DIRECTRICE DU STUDIO : Simone Elliott

LUCASFILM LIMITED

APPROBATIONS LUCASFILM : Lawrence Cruz et
Brian Merten

ADAPTATION FRANÇAISE PAR EDGE STUDIO

TRADUCTION : Maleaume Orlinski

RESPONSABLE DE LOCALISATION : Jean-François Jet

TESTEURS

Jason Baird, Jorge Castaneda, The Chang, Stephen Cobb,
Dan Cotrupe, Eric Davis, William Irvine, Damon Jones,
Mark Kozlen, Adam Little, Carol-Anne Lucero, John Pagani,
Cassandra Paige, William Rutan, Doug Stone-Weaver,
Taylor Thies, Tseung Tsu, Tsudoi Wada, Richard Wall, Sam
Wang et Gus Woomer

*Un grand merci à tous nos soutiens : familles, partenaires,
amis, chats, chiens, canards et droïdes*

STAR WARS

SHATTERPOINT

La galaxie traverse une période difficile. Les forces du mal et du bien sont engagées dans un conflit interminable, au cours duquel des moments mémorables, appelés points de bascule, surviennent lorsque les actions de quelques-uns suffisent à changer le destin de la galaxie tout entière. Ces batailles capitales ne voient pas s'opposer des grandes armées mais seulement des petits groupes composés de combattants héroïques ou d'individus beaucoup moins recommandables.

C'est là, au milieu des sabres lasers qui s'entrechoquent et des tirs de blaster qui fusent que vous devrez faire vos preuves en tant que commandant. Rassemblez vos escouades, préparez-vous pour la bataille et rappelez-vous que les plus grands commandants sont ceux qui savent s'adapter, mais aussi saisir l'opportunité qui déterminera le destin d'un personnage et mènera à la victoire....

TABLE DES MATIÈRES

MATÉRIEL	5	DÉPLACEMENT	24
APERÇU DU JEU	6	CHEVAUCHEMENT	26
CONCEPTS FONDAMENTAUX	6	AVANCER	27
MISSIONS, LUTTES ET OBJECTIFS	6	GRIMPER	27
DESCRIPTION D'UNE CARTE MISSION	6	FONCER.....	27
DESCRIPTION D'UNE CARTE LUTTE	6	SAUTER.....	27
PIONS OBJECTIF	8	POUSSER & ATTIRER	27
PISTE LUTTE.....	8	RAPPROCHER OU REPOUSSER	28
OBJETS	8	PLACER.....	29
UNITÉS ET PERSONNAGES.....	8	EFFECTUER UNE ATTAQUE	29
ALLIÉS, ENNEMIS ET CONTRÔLE	8	PORTÉE D'ATTAQUE	29
CARTES STATISTIQUES	8	ATTAQUES À DISTANCE	29
CARTES POSTURE DE COMBAT	11	ATTAQUES AU CORPS-À-CORPS	29
TABLEAUX DE MAÎTRISE D'ATTAQUE ET DE DÉFENSE.....	13	ENGAGEMENT	29
CARTE POSTURE DE COMBAT	13	LES DÉS	30
EFFETS	15	STATISTIQUES D'ATTAQUE ET DE DÉFENSE ..	31
EFFETS CUMULATIFS	15	ARBRE DE COMBAT	31
VOLONTÉ DE LA FORCE	16	ICÔNES D'EFFET DIRIGÉ	31
MESURES	16	ICÔNES D'EFFET PERSONNEL	32
MISE EN PLACE DE LA PARTIE	17	LA RÉSERVE DE DÉGÂTS	32
CONSTITUER LES GROUPES DE COMBAT	17	EFFECTUER UNE ATTAQUE	32
CONSTITUER LES ESCOUADES	17	EXEMPLE D'ATTAQUE	33
DÉTERMINER LE PREMIER JOUEUR ET CHOISIR LES BORDS ..	17	ENDOMMAGER LES UNITÉS	34
METTRE EN PLACE LA MISSION.....	18	DEVENIR BLESSÉ	34
CRÉER LE CHAMP DE BATAILLE.....	18	DEVENIR ESTROPIÉ	34
CONTRÔLER LES OBJECTIFS	19	ÊTRE VAINCU.....	34
REMPORTER LA PARTIE	20	ÉTATS	35
LA LUTTE	20	TERRAIN	35
PIONS IMPULSION.....	20	HAUTEURS RELATIVES	36
MÉCANIQUES DE JEU	21	POINTS D'ACCÈS	37
DÉROULÉ DE LA PARTIE	21	LIGNE DE VUE	37
INSTALLER LA PARTIE.....	21	PIONS ACCROUPI & COUVERT	37
DÉPLOIEMENT.....	21	ANNEXE A : TIMING	38
JOUER LA PARTIE.....	21	EFFECTUER UNE ATTAQUE.....	38
RÉSERVER UNE CARTE ORDRE	22	ACTIVER UNE UNITÉ.....	39
CARTES SHATTERPOINT	22	JOUER UN TOUR	39
RECONSTITUER SON PAQUET ORDRES.....	22	ANNEXE B : MOTS-CLÉS	39
ACTIVER DES UNITÉS	22		
UNITÉS À PERSONNAGES MULTIPLES	23		

ENCARTS DE LA « CHIPIE »

Apprendre toutes les subtilités d'un nouveau jeu peut paraître compliqué au premier abord et, lors de vos premières parties, vous vous poserez sans doute des questions sur certains points de règles. Ce type d'encart accompagné de l'illustration d'Ahsoka Tano vous présente des réponses à des questions qui se posent fréquemment en cours de partie.



MATÉRIEL



16 FIGURINES



12 CARTES STATISTIQUES



12 CARTES POSTURE DE COMBAT



23 PIÈCES DE TERRAIN



2 OUTILS DE DÉPLACEMENT



5 OUTILS DE PORTÉE



14 DÉES



1 CARTE MISSION & 9 CARTES LUTTE



14 CARTES ORDRE



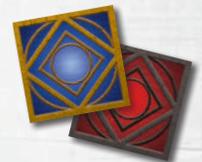
1 PISTE LUTTE



OBJECTIF



FORCE



CONTRÔLE



RÈGLES DE BASE



1 PION LUTTE



16 PIONS IMPULSION



CONTRAINTE / EXPOSÉ



DÉSARMÉ / ENTRAVÉ



ACCROUPI



ESTROPIÉ / BLESSÉ



5 DÉGÂTS



1 DÉGÂT



OBJECTIF PRIORITAIRE

126 PIONS DIVERS

Le matériel montré n'est pas à l'échelle.

APERÇU DU JEU

Shatterpoint est un jeu d'escarmouche de figurines pour deux joueurs. Les joueurs prennent le contrôle de personnages emblématiques de l'univers *Star Wars*™ et de leurs alliés, combattant l'un contre l'autre sur un champ de bataille rempli d'obstacles, afin d'être le premier à accomplir des missions sélectionnées aléatoirement.

Chaque personnage de Shatterpoint est représenté par une figurine finement sculptée. Les joueurs collectionnent, assemblent et peignent leurs figurines pour créer des équipes de combattants qui correspondent à leurs personnalités ou façon de jouer.

CONCEPTS FONDAMENTAUX

Les pages suivantes vous présentent des aspects du jeu qui sont essentiels à connaître pour jouer à Shatterpoint.

MISSIONS, LUTTES ET OBJECTIFS

Si les combats sont au cœur du jeu, la victoire s'obtient généralement en réussissant à compléter des objectifs qui sont dévoilés tout au long de la partie. Chaque partie de Shatterpoint est centrée sur une mission qui donne la structure générale de la partie. Chaque mission présente des objectifs propres et des règles spéciales associées à ces objectifs.

Chaque joueur choisit un unique Set de Mission qui servira pour la partie. Un Set de Mission est constitué d'une carte Mission et de toutes les cartes Lutte qui lui sont afférentes, identifiables au symbole du set inscrit en bas à droite de chaque carte.

Chaque mission dans Shatterpoint est composée de plusieurs luttes. Les objectifs changent quand une nouvelle lutte est révélée, ce qui oblige les combattants à rester vigilants face à l'évolution de la situation. Pour remporter la partie, les joueurs doivent adapter leur stratégie aux changements continus de la physionomie de la bataille.

Le but de toute partie de Shatterpoint est de compléter la mission en gagnant des luttes. Le premier joueur qui gagne deux luttes remporte la partie !

DESCRIPTION D'UNE CARTE MISSION

Chaque carte Mission dispose des informations suivantes :

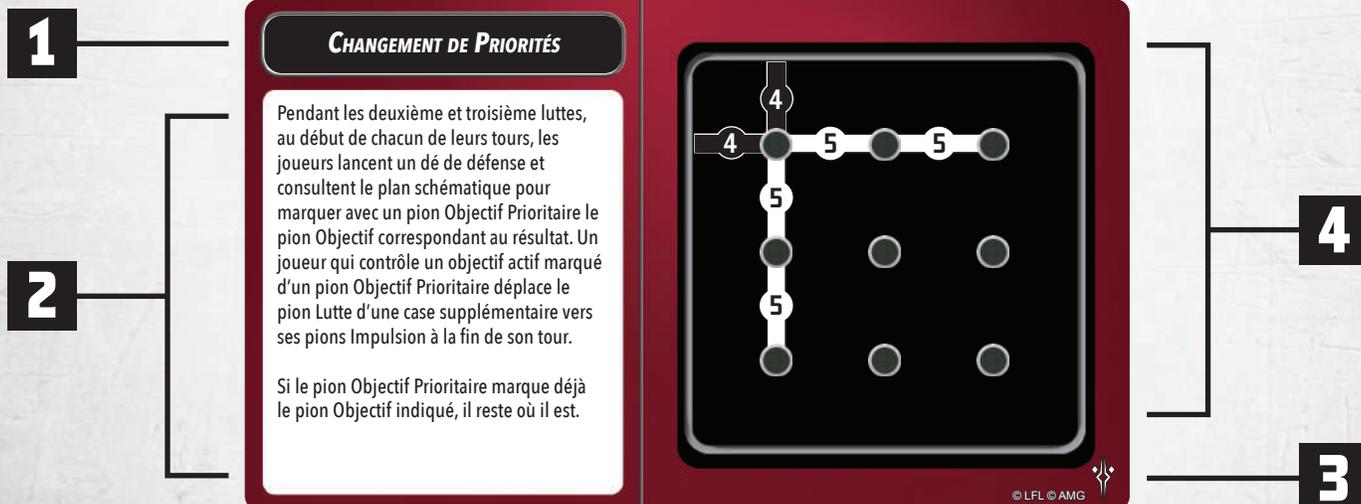
1. **Nom de la mission** - Le titre du Set de Mission.
2. **Règles spéciales de la mission** - Des règles spéciales qui s'appliquent à cette mission.
3. **Symbole du set** - Identifie le Set de Mission auquel appartient la carte.
4. **Mise en place des objectifs** - Indique où les pions Objectif sont placés sur le champ de bataille.

DESCRIPTION D'UNE CARTE LUTTE

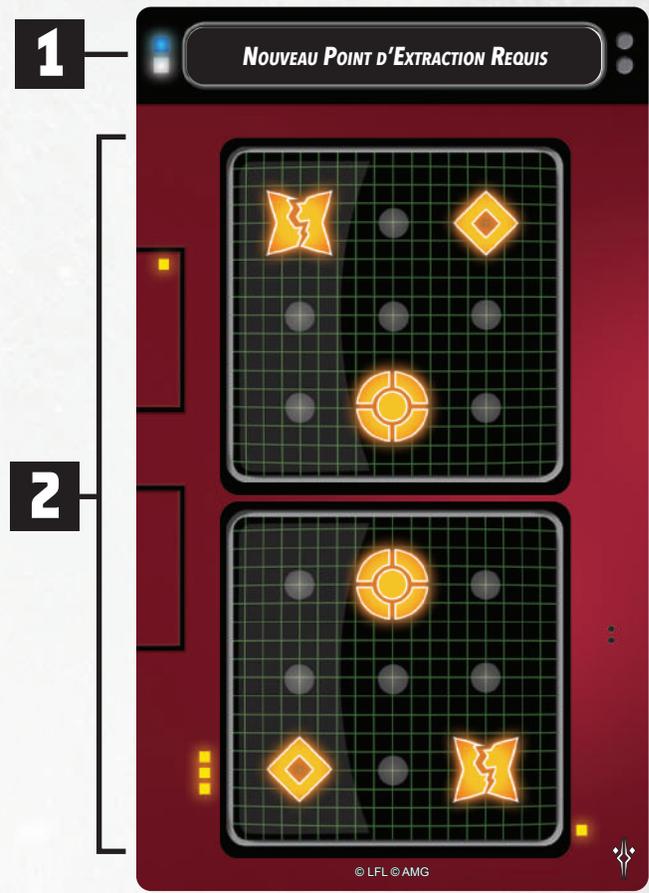
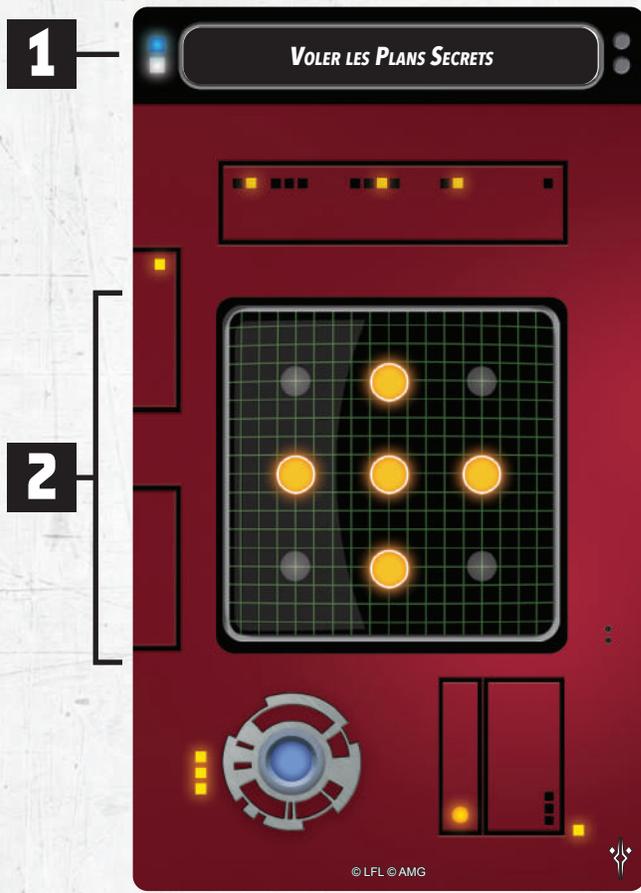
Chaque carte Lutte dispose des informations suivantes :

1. **Nom de la lutte** - Le titre de la lutte.
2. **Objectifs actifs** - Indique quels pions Objectif sont actifs pendant la lutte. Quand plusieurs plans schématiques sont imprimés sur une carte Lutte, le joueur qui a perdu la lutte précédente choisit quel plan sera utilisé pour la lutte suivante. Certaines cartes Lutte peuvent contenir d'autres informations à propos des objectifs qui relèvent des règles spéciales de la mission.
3. **Symbole du set** - Identifie le Set de Mission auquel appartient la carte.
4. **Numéro de phase** - Indique à quelle phase correspond cette carte Lutte.

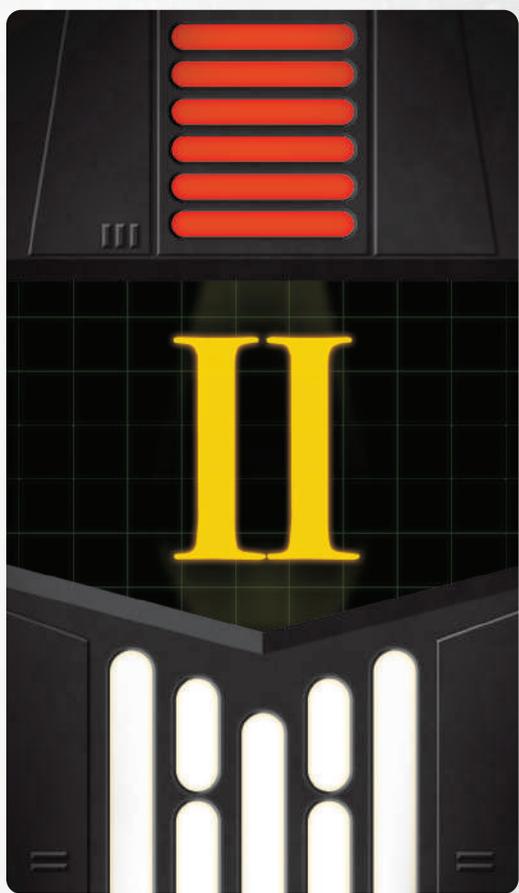
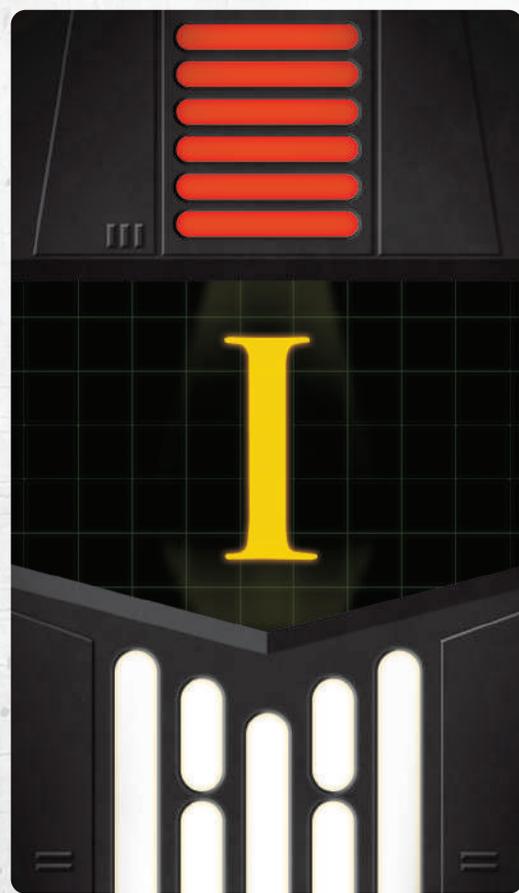
CARTE MISSION



CARTE LUTTE (RECTO)



CARTE LUTTE (VERSO)



PIONS OBJECTIF

Les pions Objectif représentent différents points d'intérêt, éléments importants du champ de bataille ou individus pour lesquels les joueurs se battent. Les pions Objectif sont recto-verso, avec un côté Actif et un côté Inactif. En début de partie, les pions Objectif sont placés avec leur côté Inactif visible. Ils seront activés par la suite grâce à des cartes Lutte ou divers effets. Certaines cartes Mission peuvent proposer des règles spéciales qui affecteront les pions Objectif pendant la partie.

PISTE LUTTE

La piste Lutte est un plateau qui permet aux joueurs de suivre la progression de la lutte en cours. Elle dispose de 17 cases – une case zéro où le pion Lutte est posé au début de la partie et huit cases de chaque côté que les joueurs vont remplir avec des pions Impulsion au fur et à mesure de l'avancée de la partie. Les joueurs déplaceront le pion Lutte le long de la piste, dans un sens ou dans l'autre, afin de faire pencher l'équilibre de la bataille en leur faveur.



OBJETS

Le mot « objet » est un terme générique qui fait référence à la fois aux personnages et aux pions.

UNITÉS ET PERSONNAGES

Dans Shatterpoint, les joueurs se constituent un groupe de combat composé de héros et d'individus malfaisants issus de l'univers *Star Wars*. Le mot « unité » est un terme générique qui fait référence à la fois à ces héros et à ces méchants.



ACTIF



INACTIF



Toutes les unités sont constituées d'un ou plusieurs personnages. Chaque personnage est représenté sur la table de jeu par une ou plusieurs figurines fixées sur un seul socle. Chaque unité possède sa propre carte Statistiques qui décrit ses règles particulières.

Il existe trois types d'unités : *principales*, *secondaires* et *de soutien*. Certaines unités représentent des personnages spécifiques alors que d'autres représentent des soldats anonymes qui agissent à leurs côtés.

La plupart des unités sont des Unités à Un Personnage (UUP) qui ne contiennent donc qu'un seul personnage. Les unités de soutien contiennent généralement plusieurs personnages. Les règles pour les Unités à Personnages Multiples (UPM) peuvent être consultées à la page 23.

Exemple : le Général Anakin Skywalker est une Unité à Un Personnage. Les Soldats Clones de la 501e sont une Unité à Personnages Multiples contenant deux personnages.

ALLIÉS, ENNEMIS ET CONTRÔLE

Dans Shatterpoint, les règles utilisent souvent les termes « allié » ou « ennemi » lorsqu'elles font référence aux unités, personnages ou effets. Un joueur contrôle toutes les unités qui constituent son groupe de combat et tous les personnages que contiennent ces unités. Les personnages et les unités qu'un joueur contrôle sont des unités et personnages alliés. Les effets causés par des personnages ou unités alliés sont des effets alliés. Les personnages et unités qui sont contrôlés par votre adversaire sont des unités et des personnages ennemis. Les effets causés par des personnages ou unités ennemis sont des effets ennemis.

CARTES STATISTIQUES

Chaque unité possède sa propre carte Statistiques qui indique les informations qui concernent cette unité. Les cartes Statistiques sont recto-verso. Le verso de la carte indique le nom de l'unité plus éventuellement un nom unique, le type d'unité, le nombre de personnages qu'elle contient, sa statistique de Force (⊕), son ère d'appartenance et soit les Points d'Escouade de l'unité soit son Coût en Points. Le recto de la carte indique tous les attributs de l'unité, ses capacités, sa vigueur (⊕) et sa résistance (⊖). Le verso est utilisé lors de la création des groupes de combats, tandis que le recto est utilisé pendant la partie.



CARTE STATISTIQUES

1 — **GÉNÉRAL ANAKIN SKYWALKER**

10 —

3 —

SAUT DE LA FORCE (⊕)
Chaque personnage de cette unité peut .

JE VAIS METTRE UN TERME À TOUT ÇA (⊕⊕)
Après que cette unité a effectué une action de combat, elle peut utiliser cette capacité. Un personnage de cette unité peut effectuer une attaque ciblant l'un des mêmes personnages ennemis à portée et en LdV.

DÉFLEXION
Après qu'une attaque  ciblant un personnage de cette unité a été résolue, cette unité peut utiliser cette capacité. Si le lancer d'attaque contenait un ou plusieurs résultats , l'unité attaquante subit .

QUE LA FÊTE COMMENCE !
Quand un personnage de cette unité blesse une **Unité Principale** ou **Secondaire** ennemie, après que l'effet a été résolu, déplacez le pion Lutte d'une case vers vos pions Impulsion. Puis, si l'unité blessée est une **Unité Principale**, chaque personnage **RÉPUBLIQUE GALACTIQUE** allié peut .

501' • UTILISATEUR DE LA FORCE • RÉPUBLIQUE GALACTIQUE • JEDI

11
3

8 **7** **6**

7 PE  **4**

4 **5**

9 **1** **2**

GÉNÉRAL ANAKIN SKYWALKER
Anakin Skywalker • Unité Principale (2)

11

© LFL © AMG Chris Bjors

- Nom d'unité** - Le nom de l'unité.
- Type d'unité** - Le type de l'unité : principale, secondaire ou de soutien.
- Attributs** - Les attributs sont des mots-clés qui définissent une unité ; certaines règles et capacités de jeu peuvent s'y référer.
- Résistance (-/-)** - Le nombre de pions Estropié qu'une unité peut avoir avant d'être vaincue.
- Vigueur (+)** - Le nombre de pions Dégât qu'une unité peut avoir avant de devenir blessée.
- Force (⊕)** - La présence de cette unité influe la Volonté de la Force de la quantité indiquée. Au début de la partie, la somme des statistiques de Force (⊕) d'un groupe de combat d'un joueur indique le nombre de pions Force (⊕) dans la réserve de Force de ce joueur.
- Ère** - Indique la période chronologique à laquelle appartient l'unité. Toutes les unités d'une escouade doivent provenir de la même ère, mais un groupe de combat peut être constitué de plusieurs escouades appartenant à des ères différentes.
- Points d'Escouade (PE) ou Coût en Points (CP)** - Cette valeur est utilisée lorsque vous créez vos escouades - les unités principales ont des Points d'Escouade (PE), alors que les autres types d'unité ont un Coût en Points (CP).
- Unicité du nom** - Une unité dotée d'un nom unique est une personne, un droïde ou tout autre individu emblématique de l'univers *Star Wars*. Des unités qui partagent un même nom unique ne peuvent pas être incluses ensemble dans un même groupe de combat - il n'existe qu'un seul Cad Bane ! Les unités ne disposent pas forcément d'un nom unique.
- Capacités** - Une liste de toutes les capacités que l'unité peut utiliser.
- Nombre de personnages (2)** - Le nombre de personnages que comporte l'unité est indiqué ici.

On fait parfois référence à un personnage en précisant son type d'unité. Un personnage qui appartient à une unité principale, secondaire ou de soutien peut être appelé, respectivement, personnage principal, secondaire ou de soutien.



CARTES ORDRE & CARTES SHATTERPOINT

Dans le feu de l'action, il peut être presque impossible de coordonner les actions des soldats et autres personnages se battant désespérément pour accomplir leurs objectifs, avant qu'il ne soit trop tard. Dans ces instants cruciaux où tout peut basculer, les grands commandants apprennent à s'adapter rapidement au chaos de la bataille et agissent au mieux avec ce que le destin leur propose.

Les cartes Ordre permettent de savoir quelles unités un joueur peut activer durant son tour. Chaque unité du groupe de combat d'un joueur dispose de sa propre carte Ordre. Les cartes Shatterpoint sont des cartes Ordre spéciales qui servent de « jokers », permettant au joueur d'activer une unité de son choix.

Chaque joueur constitue un paquet Ordres en prenant toutes les cartes Ordre de ses unités et une seule carte Shatterpoint. Il mélange ensemble ces cartes et place son paquet Ordres, face cachée, à côté du champ de bataille. Les joueurs ne peuvent pas regarder les cartes de leur paquet Ordres, sauf si une règle l'autorise explicitement.



Cartes Ordre



Carte Shatterpoint

Une icône Tactique (⊕) sur la carte Ordre d'une unité est un rappel que cette unité a une capacité de tactique (⊕) qui se résoudra au début de l'activation de l'unité.



CAPACITÉS

Que cela soit dû à un entraînement intensif, à un talent inné ou à la maîtrise de la Force, chaque unité est capable d'effectuer des exploits incroyables qui, lorsqu'ils sont utilisés à bon escient, peuvent aider à changer le cours de la bataille.

Les unités disposent de capacités qui sont inscrites sur leur carte Statistiques. Les différents types de capacités sont mentionnés ci-dessous. Chaque type de capacité est identifiable par une icône.

Active - Les capacités actives (⊕) peuvent être utilisées à n'importe quel moment pendant l'activation de l'unité. Si le texte de la capacité est introduit par la mention « Action : », l'unité doit dépenser une action pour utiliser cette capacité. Les capacités actives (⊕) ont toujours un coût en Force (⊕).

Réactive - Les capacités réactives (⊖) ne peuvent être utilisées qu'en réponse à un événement déclencheur spécifique. Le texte d'une capacité réactive (⊖) indique quand elle peut être utilisée et dispose toujours d'un coût en Force (⊕). Chaque joueur n'a le droit d'utiliser qu'une seule capacité réactive (⊖) en réponse à un même événement déclencheur.

Innée - Les capacités innées (⊖) fonctionnent en continu et n'ont pas de coût en Force (⊕). En plus des capacités innées (⊖) normales, il existe des capacités innées (⊖) spéciales, appelées capacités innées de tactique (⊕) ou capacités innées d'identité (⊕).

Tactique - Les capacités de tactique (⊕) sont des capacités innées (⊖) spéciales qui permettent aux unités d'agir conjointement. Les effets des capacités de tactique (⊕) sont résolus au début de l'activation de l'unité.

Identité - Les capacités d'identité (⊕) sont des capacités innées (⊖) spéciales propres aux unités principales. Chaque capacité d'identité (⊕) explique comment elle est déclenchée et utilisée. Notez que si les capacités d'identité sont souvent résolues en réponse à un événement déclencheur, elles restent des capacités innées (⊖) et n'empêchent pas un joueur d'utiliser une capacité réactive (⊖) en réponse à ce même événement déclencheur.

Les capacités actives (⬇️) et réactives (⬅️) ont toujours un coût en Force (⊕), même s'il est de zéro, alors que les capacités innées (⊖), n'en n'ont pas. Le coût en Force (⊕) d'une capacité ne peut jamais être réduit à moins de zéro.

Pour utiliser la capacité active (⬇️) ou réactive (⬅️) d'une unité, son contrôleur doit dépenser de sa réserve de Force une quantité de Force (⊕) égale au coût de la capacité. Si un joueur n'a pas assez de pions Force (⊕) disponibles pour payer le coût, l'unité ne peut pas utiliser la capacité. De plus, en tant que coût supplémentaire pour utiliser la capacité, l'unité doit dépenser 1 Force (⊕) pour chacun de ses pions Blessé ou Estropié. La Force (⊕) dépensée de cette manière n'est pas prise en compte pour les effets de capacités qui ont des coûts en Force (⊕) variables.

Une unité ne peut utiliser chacune de ses capacités actives (⬇️) et réactives (⬅️) qu'une seule fois par tour.

Les capacités réactives (⬅️) ne peuvent être utilisées qu'en réponse à un évènement déclencheur et chaque joueur n'a le droit d'utiliser qu'une seule capacité réactive (⬅️) pour chaque évènement déclencheur.

Les capacités innées (⊖), de tactique (⊕) et d'identité (⊗) fonctionnent en continu.

Le texte de nombreuses capacités indique aux joueurs d'appliquer différents effets, qui sont représentés par des icônes. Ces icônes et les effets associés sont présentés à la page 31.

Quand les règles du jeu précisent « à n'importe quel moment », elles ne sous-entendent pas véritablement que vous pouvez le faire n'importe quand – les capacités avec ce timing ne peuvent pas être utilisées quand d'autres capacités ou effets sont en train de se résoudre. Par exemple, une unité ne peut pas utiliser une capacité « à n'importe quel moment » au milieu d'une attaque, d'un déplacement ou de tout autre effet.



CARTES POSTURE DE COMBAT

La façon dont une unité aborde le combat est aussi importante que sa personnalité ou ses antécédents. Que l'unité ait maîtrisé l'art du Djem So avec un sabre laser ou qu'elle ait recours à la ruse et autres coups bas pour déstabiliser et vaincre ses adversaires, les techniques qu'elle va employer lors du combat auront une influence majeure sur le cours de la bataille.

Chaque unité dispose d'une carte Posture de Combat qui recense toutes les attaques et défenses de l'unité, et montre une arborescence d'icônes qui constitue son « arbre de combat ». Certaines cartes Posture de Combat sont recto-verso, permettant ainsi d'alterner entre différents styles de combat lorsque vous la retournez. Les arbres de combat sont expliqués en détail à la page 31.

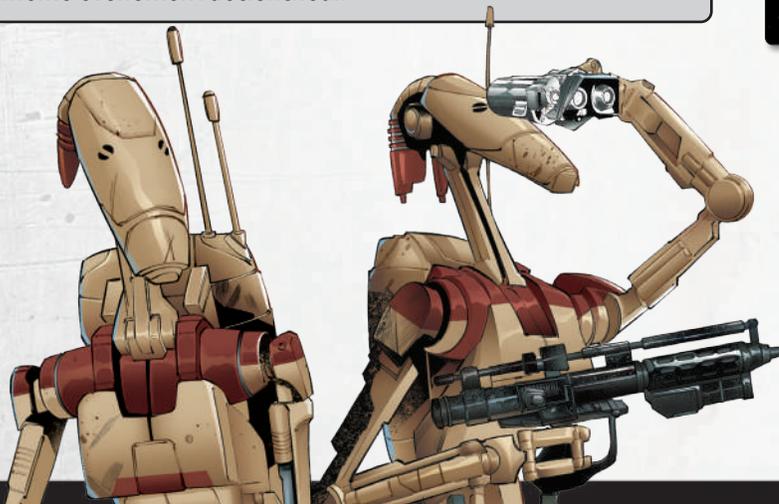
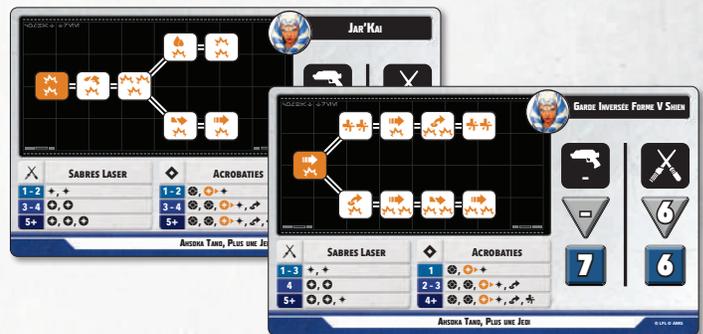
FRAPPE ET COURT

Après qu'un personnage de cette unité a effectué une attaque lors d'une action de combat, cette unité peut utiliser cette capacité. Chaque personnage de cette unité peut +.

DOUBLEZ LE CONTRAT, DOUBLEZ LA PAIE

Après qu'un personnage de cette unité a effectué une attaque lors d'une action de combat, cette unité peut utiliser cette capacité. Un personnage de cette unité peut effectuer une attaque avec 5 dés ciblant un personnage dans une unité ennemie différente.

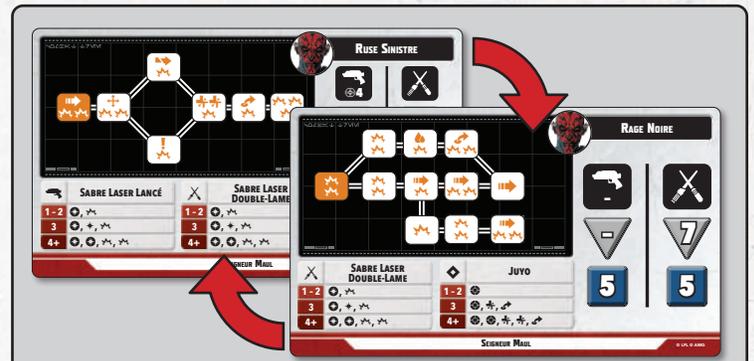
*Aurra Sing effectue une attaque qui cible Ahsoka Tano (Plus une Jedi) lors d'une action de combat. En réponse à cet évènement déclencheur Aurra Sing utilise sa capacité **FRAPPE ET COURT**. Elle ne peut pas également utiliser sa capacité **DOUBLEZ LE CONTRAT, DOUBLEZ LA PAIE** car une seule capacité réactive (⬅️) peut être utilisée par chaque joueur pour un même évènement déclencheur.*



Les cartes Posture de Combat simulent les styles de combat disponibles pour une unité. La plupart des cartes Posture de Combat n'ont qu'une seule face – mais quelques-unes sont recto-verso afin de montrer la polyvalence de l'unité. La face visible d'une carte Posture de Combat indique la posture active de l'unité ; l'autre face de la carte (si elle est recto-verso) correspond à la posture inactive. Chaque face comporte un arbre de combat, les statistiques de combat au corps-à-corps (X) et à distance (☞) et les « tableaux de maîtrise » en attaque et en défense pour cette posture.

Une unité ne peut utiliser que les statistiques de combat, l'arbre de combat et les tableaux de maîtrise de sa posture active.

Une unité qui dispose d'une carte Posture de Combat recto-verso peut la retourner une fois par activation (et ce à n'importe quel moment de son activation). La face qui est devenue visible indique la posture qui est désormais active.



*Au début de l'activation du Seigneur Maul, la face visible de sa carte Posture de combat est **RAGE NOIRE**. C'est sa posture active. **RUSE SINISTRE** est sa posture inactive.*



CARTE POSTURE DE COMBAT

- Nom de l'unité** - Le nom de l'unité.
- Nom de la posture** - Le nom de la posture de combat.
- Tableau de maîtrise** - Chaque carte Posture de Combat contient une série de tableaux de maîtrise. Chaque tableau correspond aux attaques au corps-à-corps (X), aux attaques à distance (☞) ou aux défenses (◇) de l'unité. Ces tableaux sont consultés quand vous effectuez une attaque avec l'arme mentionnée ou défendez contre une attaque, afin de déterminer à quoi vont correspondre les résultats Maîtrise d'Attaque (◇) ou Maîtrise de Défense (◇) obtenus lors des lancers de dés en attaque ou en défense de cette unité.
- Statistiques au corps-à-corps (X)** - Les valeurs d'attaque et de défense au corps-à-corps de cette unité. Le chiffre du haut, dans le triangle gris, est le nombre de dés d'attaque que l'unité lance quand elle effectue une attaque au corps-à-corps (X). Le chiffre du bas, dans le carré bleu, est le nombre de dés de défense que l'unité lance quand elle défend contre une attaque au corps-à-corps (X).
- Statistiques à distance (☞)** - Les valeurs d'attaque et de défense à distance de cette unité. Le chiffre du haut, dans le triangle gris, est le nombre de dés d'attaque que l'unité lance quand elle effectue une attaque à distance (☞). Le chiffre du bas, dans le carré bleu, est le nombre de dés de défense que l'unité lance quand elle défend contre une attaque à distance (☞).
- Arbre de combat** - L'arbre de combat est utilisé pour déterminer le résultat des attaques effectuées par les personnages d'une unité.

TABLEAU DE MAÎTRISE D'ATTAQUE ET DE DÉFENSE

Tous les équipements, armes et moyens de défense d'une unité sont mentionnés sur sa carte Posture de Combat. Cela peut être du matériel d'exception comme un sabre laser, un blaster ou une armure en beskar ou des choses plus rudimentaires comme un simple coup de poing ou un style de combat martial.

TABLEAU DE MAÎTRISE D'ATTAQUE À DISTANCE

	PISTOLETS BLASTER WESTAR-35
1	*
2-3	☉, *
4+	☉, ☉, ☞

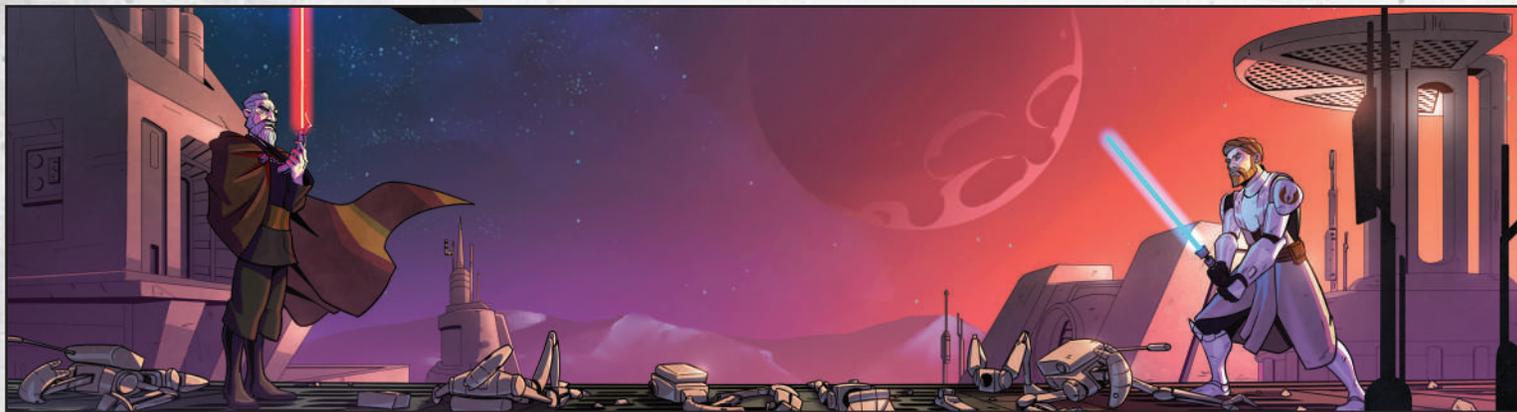
TABLEAU DE MAÎTRISE D'ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS

	COUP DE POING
1+	*

TABLEAU DE MAÎTRISE DE DÉFENSE

	ENTRAÎNEMENT DE DUELLISTE
1	☉
2-3	☉, ☉
4+	☉, ☉, ☞

Chaque carte Posture de Combat mentionne les tableaux de maîtrise d'attaque disponibles pour l'unité. Chaque tableau de maîtrise d'attaque précise l'arme correspondante et le type de l'attaque : au corps-à-corps (X) ou à distance (☞). Les attaques à distance (☞) disposent d'une portée (⊕) - c'est la distance maximale à laquelle une cible peut se trouver du personnage attaquant. Un personnage ne peut utiliser une attaque au corps-à-corps (X) que pour attaquer des personnages qui sont engagés avec lui (voir page 29 pour plus d'informations sur l'engagement).



Sous chaque attaque se trouve le tableau de maîtrise qui lui est associé. Selon la quantité de résultats Maîtrise d'Attaque (♦) obtenus quand vous effectuez cette attaque, ce tableau vous liste les effets auxquels vous accédez.

Chaque unité dispose d'un tableau de maîtrise de défense. Selon la quantité de résultats Maîtrise de Défense (◆) obtenus quand vous lancez les dés de défense, ce tableau vous liste les effets auxquels vous accédez. Ce tableau est utilisé aussi bien pour les attaques au corps-à-corps (X) qu'à distance (☞).

Les effets des tableaux de maîtrise varient entre l'ajout de résultats au lancer de dés, la modification de résultats existants, l'ajout de dégâts (♣) à la réserve de dégâts, le gain de déplacement ou l'accès à d'autres capacités et effets. Tous les effets qui n'ajoutent pas des résultats de dé, ne modifient pas les résultats existants, n'ajoutent pas de dégâts (♣), n'ajoutent pas ou n'annulent pas d'effets à l'attaque sont appliqués après que l'attaque a été résolue.

Les lancers d'attaque et de défense peuvent contenir, respectivement, des résultats Maîtrise d'Attaque (♦) ou des résultats Maîtrise de Défense (◆). Les dés d'attaque possèdent des faces avec des résultats Maîtrise d'Attaque (♦) alors que les dés de défense possèdent des faces avec des résultats Maîtrise de Défense (◆). Lors de la résolution d'une attaque, faites le total des résultats Maîtrise d'Attaque (♦) obtenus et reportez-vous à la ligne correspondante du tableau de l'attaque utilisée et faites le total des résultats Maîtrise de Défense (◆) obtenus et reportez-vous à la ligne correspondante du tableau de défense de l'unité attaquée.

Chaque ligne d'un tableau de maîtrise contient des entrées séparées par des virgules. La plupart du temps une entrée est composée d'une seule icône qui ajoute des résultats de dé ou des dégâts (♣). Ces entrées sont appliquées au lancer d'attaque, de défense ou à la réserve de dégâts. Certaines entrées sont composées d'un résultat de dé suivi par une flèche pointant vers un autre résultat de dé. Cela signifie que cette entrée change un résultat : vous tournez alors un des dés montrant le premier résultat afin d'afficher une de ses faces dotée du second résultat. Chaque entrée qui indique une icône d'effet est appliquée après que l'attaque a été résolue. Les entrées peuvent être résolues dans n'importe quel ordre mais tenez compte que les *effets personnels* (voir à la page 32)

sont toujours résolus après que tous les *effets dirigés* ont été résolus et que la réserve de dégâts a été appliquée au personnage défenseur.

Des icônes d'effet apparaissent parfois dans les tableaux de maîtrise d'un personnage. Quand cela arrive, les effets de ces icônes, à l'exception des dégâts (♣), sont appliqués après que l'attaque a été résolue. Les icônes d'effet sont présentées à la page 31.

MODIFIER UN LANCER AVEC UN TABLEAU DE MAÎTRISE

Un Super Commando Mandalorien effectue une attaque au corps-à-corps (X) qui cible Ahsoka Tano (Plus une Jedi) obtenant les résultats Critique (⊕), Touche (*), Touche (*), Touche (*), Échec (✖), Échec (✖) pour son lancer de dés.



Ahsoka Tano (Plus une Jedi) lance ses dés de défense et obtient les résultats Blocage (⊖), Blocage (⊖), Maîtrise de Défense (◆), Maîtrise de Défense (◆), Maîtrise de Défense (◆).



Les trois résultats Maîtrise de Défense (◆) lui permettent de consulter la deuxième ligne du tableau de maîtrise de défense **ACROBATIES**, de sa carte Posture de Combat « Garde Inversée Forme V Shien ». Ahsoka Tano ajoute deux résultats Blocage (⊖) à son lancer et change un résultat critique (⊕) du Super Commando en un résultat Touche (*). Après avoir comparé le nombre de Blocages au nombre de Touches, ils ne reste aucun succès pour cette attaque. Après la résolution de cette attaque, Ahsoka a le droit d'utiliser l'effet de saut (↗) de son tableau de maîtrise.

◆	ACROBATIES
1	⊖, ⊕ → *
2 - 3	⊖, ⊖, ⊕ → *, ↗
4+	⊖, ⊖, ⊕ → *, ↗, †

Quand un effet ajoute des résultats à un lancer, ajoutez physiquement des dés avec la face montrant ce résultat tournée vers le haut. Quand un effet change un résultat, prenez un dé du lancer et tournez-le pour afficher le nouveau résultat. Après que l'attaque a été résolue, les icônes d'effet, comme un Saut (↗) ou un Repositionnement (↕) provenant des entrées du tableau de maîtrise sont résolues.



EFFETS

Les effets sont causés par des capacités, des attaques, des règles spéciales ou des cartes Mission. Quand une règle spéciale mentionne « effets alliés » ou « effets ennemis », elle fait référence, respectivement, à n'importe quelle conséquence des effets d'une unité ou d'un personnage, allié ou ennemi. Les effets de mission, les états ou les règles spéciales qui ne sont contrôlés par aucun joueur ne sont ni des effets alliés ni des effets ennemis.

Parfois un effet survient après que quelque chose a été résolu. Cela signifie que cet effet survient après que cette chose a été entièrement accomplie.



DÉFLEXION

Après qu'une attaque  ciblant un personnage de cette unité a été résolue, cette unité peut utiliser cette capacité. Si le lancer d'attaque contenait un ou plusieurs résultats , l'unité attaquante subit .

Kalani (Super Droïde Tactique) effectue une attaque à distance () qui cible le Général Anakin Skywalker. Après que l'attaque a été résolue, le Général Anakin Skywalker peut choisir d'utiliser la capacité DÉFLEXION de sa carte Statistiques.

La mesure de la portée (⊕) d'un effet se fait à partir de l'objet qui utilise cet effet, sauf si l'effet indique explicitement autre chose.

Certaines règles ou effets indiquent qu'un personnage ou qu'une unité peut ou doit faire quelque chose ou qu'un effet peut ou doit survenir. D'autres effets indiquent qu'un personnage ou qu'une unité **ne peut pas** faire cette même chose ou que ce même effet **ne peut pas** survenir. Lorsque ce type d'effets contradictoires



INTERPOSITION

Tant que cette unité n'est pas blessée, les personnages ennemis engagés avec un ou plusieurs personnages de cette unité ne peuvent pas cibler des personnages **Principaux** ou **Secondaires** alliés avec leurs attaques.

*Pendant l'activation d'Asajj Ventress (Assassin Sith), elle avance (→) et engage le Comte Dooku (Chef Séparatiste) et le Magna Garde. La capacité innée (⊖) du Magna Garde, **INTERPOSITION**, stipule que les personnages engagés avec lui ne peuvent pas cibler des personnages principaux avec leurs attaques. Le texte de la capacité du Magna Garde supprime la règle de base qui permet à Asajj Ventress de cibler le Comte Dooku avec son attaque au corps-à-corps (X) tant qu'ils sont engagés.*

devraient s'appliquer en même temps à une unité ou à un personnage, l'effet « ne peut pas » supprime toujours l'autre effet (autrement dit, c'est toujours l'effet « ne peut pas » qui s'applique).

Certains effets demandent à un joueur de diviser par deux ses statistiques ou le nombre de dés à lancer. Quand un nombre est divisé par deux, il est toujours arrondi à l'entier supérieur.



C'EST QUOI LE PROBLÈME, TROP RAPIDE POUR TOI ? (⊕⊕)

Quand un personnage de cette unité devrait subir des  d'une attaque , cette unité peut utiliser cette capacité. Cette unité subit la moitié des  dans la réserve de dégâts. L'unité attaquante subit les  restants.

*Le Seigneur Maul effectue une attaque contre Ahsoka Tano (Plus une Jedi), infligeant 7 dégâts (). Ahsoka Tano choisit d'utiliser sa capacité réactive (⊖), **C'EST QUOI LE PROBLÈME, TROP RAPIDE POUR TOI ?**, en réponse. Ahsoka Tano subit la moitié des dégâts (, arrondis au supérieur, ce qui fait donc quatre. Le Seigneur Maul subit les trois dégâts () restants de cette attaque.*

EFFETS CUMULATIFS

Les unités et les objets peuvent gagner ou perdre des capacités, effets et règles spéciales tout au long de la partie. Généralement, des capacités, effets et règles spéciales qui restent en jeu n'affectent qu'une seule fois l'unité ou l'objet – si une unité ou un objet qui bénéficie d'un effet devait gagner à nouveau ce même effet, elle ne le gagne pas.

Cependant, certaines règles spéciales et certains effets sont accompagnés par des nombres entre crochets. Ces effets sont « cumulatifs », ce qui signifie que leur valeur entre crochets s'ajoute lorsque l'effet est gagné plusieurs fois. Quand un effet cumulatif est gagné pour la première fois, le nombre entre crochets devient la valeur actuelle de cet effet. Si une unité devait gagner à nouveau cet effet cumulatif, additionnez la valeur entre crochets de la nouvelle occurrence à la valeur actuelle de l'effet. Inversement, si une unité devait perdre un effet cumulatif, soustrayez le nombre entre crochets de la valeur actuelle de l'effet. Si la valeur actuelle d'un effet devait être réduite à zéro, l'effet est entièrement perdu. La valeur actuelle d'un effet ne peut pas être inférieure à zéro.



JE T'AI DANS MA LIGNE DE MIRE

Les personnages de cette unité ont **TIREUR D'ÉLITE [2]**. Quand un personnage de cette unité effectue une attaque , la cible ne bénéficie pas de son **COUVERT**. Après que cette unité a effectué une action de concentration, elle gagne .

*La capacité innée (⊖), **JE T'AI DANS MA LIGNE DE MIRE** de Gar Saxon (Commandant Impitoyable) lui octroie **TIREUR D'ÉLITE [2]**. Si une autre capacité devait lui faire gagner **TIREUR D'ÉLITE [1]**, cela se cumulerait avec l'occurrence précédente, lui donnant **TIREUR D'ÉLITE [3]**.*

Les règles spéciales sont toutes les règles de jeu qui ne sont pas explicitées dans les Règles de Base.



VOLONTÉ DE LA FORCE

La Force est une alliée puissante et même si seuls des individus entraînés à la contrôler peuvent en tirer son plein potentiel, la présence de la Force influe grandement les personnages et le monde qui les entoure.

Au début de la partie, les joueurs créent leur réserve de Force. Chaque joueur ajoute à sa réserve de Force un nombre de pions Force (⊕) égal à la somme des statistiques de Force (⊕) des cartes Statistiques de son groupe de combat. Ces pions sont ajoutés à la réserve avec leur côté Disponible visible.



DISPONIBLE



DÉPENSÉ

Pendant la partie, les joueurs dépensent des pions Force (⊕) de leur réserve de Force pour activer des capacités de leurs unités et des règles spéciales. Lorsqu'un joueur dépense un pion Force (⊕), il le retourne pour que son côté Dépensé devienne visible. Quand une règle ou un effet indique à un joueur de *recupérer* de la Force (⊕), le pion est retourné pour que le côté Disponible devienne visible.

Une capacité d'une unité ou une règle spéciale ne peut pas être utilisée si cela requiert de dépenser plus de Force (⊕) qu'il n'y en a de disponible dans la réserve de Force du joueur. Quand une capacité ou une règle spéciale indique à un joueur de récupérer plus de Force (⊕) qu'il n'y en a de dépensée dans sa réserve, il récupère tout ce qu'il a dans sa réserve, sans gagner de pions Force (⊕) supplémentaires.

MESURES

Shatterpoint utilise deux types d'outils de mesure différents : les outils de portée et les outils de déplacement. Lorsqu'ils mesurent la distance qui sépare des objets, les joueurs ne doivent tenir compte que de la distance horizontale entre deux objets et ne pas tenir compte de la distance verticale entre ces objets. La distance verticale est uniquement mesurée pour déterminer la hauteur d'un terrain (voir page 35 pour plus d'informations sur les terrains). Quand un joueur mesure une distance dans Shatterpoint, il n'a le droit d'utiliser qu'un outil de chaque type à la fois et ne peut pas utiliser d'autres accessoires pour mesurer. Les joueurs peuvent mesurer des distances à n'importe quel moment.

Les outils de portée sont utilisés pour mesurer les distances pour les attaques, les actions, les capacités et lors des déplacements lorsqu'un objet est *poussé*, *attiré* ou *placé*. Il existe cinq outils de portée – quatre pour les portées 2 à 5 et un outil Collision qui sert à résoudre les effets Percuter (⚡) des arbres de combat et des tableaux de maîtrise. La portée (⊕) 1 est déterminée en utilisant la largeur de n'importe quel outil de portée ou n'importe quelle extrémité de l'outil de collision.

Les outils de déplacement sont utilisés pour mesurer les distances pour *avancer* (→), *foncer* (↗), *sauter* (↘) et *grimper* (↑). Il existe deux outils de déplacement : l'outil Avancer (→) et l'outil Foncer (↗).



Il y a 2 outils de déplacement dans Shatterpoint. L'outil Avancer et l'outil Foncer. Ils sont identifiables à l'icône gravée sur le pivot central.



L'outil Collision est utilisé pour résoudre les effets Percuter (⚡).

Quand vous mesurez des distances, placez l'outil approprié avec une de ses extrémité (pour les outils de portée) ou l'extrémité échan-crée (pour les outils de déplacement) en contact avec l'objet à partir duquel est prise la mesure – le personnage qui effectue l'attaque ou qui utilise l'action ou la capacité, le pion ou tout autre objet. Quand vous mesurez à partir d'un personnage, mesurez toujours à partir de son socle et pas de la figurine elle-même. Si ce n'est pas possible (par exemple, à cause d'un élément de terrain qui vous gênerait), tenez l'outil de mesure au-dessus du champ de bataille en tentant de le positionner à la verticale du socle du personnage.

Si un effet indique qu'un objet ou un élément de terrain doit être situé à une certaine distance d'un autre objet ou élément de terrain, l'objet est considéré comme étant à cette distance si n'importe laquelle de ses parties est comprise dans la distance spécifiée par rapport à n'importe quelle partie de l'autre objet ou terrain. Un objet est toujours considéré comme étant à portée (⊕) de lui-même. Une unité est considérée comme étant à une distance donnée si n'importe quel personnage de cette unité se trouve à la distance spécifiée.



Après avoir effectué une action de déplacement, Bo-Katan Kryze utilise sa capacité **LES MANDALORIENS SONT PLUS FORTS TOUS ENSEMBLE**. En mesurant avec l'outil de portée 2, on constate que le socle du Mandalorien du Clan Kryze touche l'extrémité de l'outil, il est considéré comme étant à portée (⊕) 2.

MISE EN PLACE DE LA PARTIE

Avant que la bataille ne commence, les joueurs doivent d'abord constituer les escouades qui vont composer leur groupe de combat, déterminer la mission qu'ils vont jouer et mettre en place les éléments de terrain sur le champ de bataille.

CONSTITUER LES GROUPES DE COMBAT

Tandis que le conflit fait rage à travers la galaxie, les factions combattantes déploient des groupes de combat, placés sous le commandement de leurs plus grands héros, afin d'accomplir des missions de la plus haute importance. Les héros et les soldats qui servent dans ces escouades affrontent des escouades ennemies afin de remporter la victoire pour leur camp.

Pour une partie de Shatterpoint, chaque joueur utilise son propre groupe de combat. Chaque groupe de combat est constitué d'un Set de Mission, et d'une liste des escouades et des unités qui le composent. Les groupes de combat comportent deux escouades. Chaque escouade comporte trois unités. Quand il constitue son groupe de combat, un joueur ne peut pas inclure deux unités qui partagent un même nom unique et il ne peut pas inclure deux unités qui portent le même nom d'unité.

CONSTITUER LES ESCOUADES

Les escouades sont constituées avant que la partie ne commence, en choisissant une combinaison d'unités. Chaque escouade doit exactement comporter une unité principale, une unité secondaire et une unité de soutien. Quand un joueur constitue une escouade, il choisit en premier une unité principale qui dirigera cette escouade. L'unité principale détermine l'ère et les Points d'Escouade disponibles pour l'escouade. Toutes les unités choisies après l'unité principale doivent appartenir à la même ère que l'unité principale.



GUERRE DES
CLONES



GUERRE CIVILE
GALACTIQUE

Puis le joueur choisit une unité secondaire et une unité de soutien qu'il ajoute à cette escouade. Chaque unité principale possède une valeur en Points d'Escouade (PE) au dos de sa carte Statistiques. Cette valeur indique le nombre de Points d'Escouade que le joueur va pouvoir dépenser pour ajouter une unité secondaire et une unité de soutien à son escouade. Les unités secondaires et de soutien possèdent une valeur de Coût en Points (CP) au dos de leur carte Statistiques. Lors de la constitution d'une escouade, la somme des Coûts en Points (CP) des unités secondaires et de soutien choisies ne peut pas être supérieure à la valeur en Points d'Escouade (PE) de l'unité principale.

Une escouade doit toujours contenir une unité principale, une unité secondaire et une unité de soutien.



Quand les joueurs constituent leurs escouades, ils doivent suivre ces étapes :

1. Choisir une unité principale.
2. Choisir une unité secondaire et une unité de soutien qui partagent la même ère que l'unité principale. La somme des Coûts en Points (CP) des unités choisies ne doit pas dépasser la valeur en Points d'Escouade (PE) de l'unité principale.



Ahsoka Tano (Plus une Jedi) et la Padawan Ahsoka Tano partagent le même nom unique (indiqué en bas à gauche de la carte), elles ne peuvent donc pas être incluses dans un même groupe de combat.

DÉTERMINER LE PREMIER JOUEUR ET CHOISIR LES BORDS

Avant de faire quoi que ce soit d'autre, les joueurs vont déterminer celui qui commencera la partie.

Pour ce faire, chaque joueur lance 5 dés d'attaque. Le joueur qui obtient le plus de résultats Critique (⚡) est le premier joueur.

En cas d'égalité, le premier joueur est le joueur qui a le plus de résultats Touche (*). Si l'égalité persiste, c'est le joueur qui a le plus de résultats Maîtrise d'Attaque (♦) qui est le premier joueur. Et si cela ne suffit pas, les joueurs relancent alors les dés et comparent de nouveau leurs résultats comme indiqué ci-dessus !

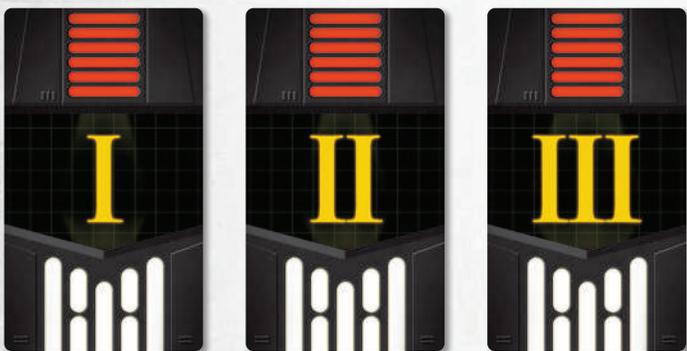
Le premier joueur choisit alors un bord du champ de bataille pour se déployer.

METTRE EN PLACE LA MISSION

Le premier joueur détermine quel Set de Mission sera utilisé pour la partie, en choisissant le Set de Mission du groupe de combat d'un des joueurs. En vous référant à la carte Mission, placez les pions Objectif sur le champ de bataille, côté Inactif visible.

Chaque Set de Mission dispose de trois paquets de cartes Lutte. Chaque paquet est identifié par sa Phase : I, II ou III.

Mélangez séparément chaque paquet, puis piochez une carte de chaque paquet, sans les révéler. Superposez les cartes piochées, face cachée, en respectant l'ordre des phases : la carte de Phase I recouvrant celle de Phase II qui recouvre celle de Phase III. Ces trois cartes forment le paquet Mission. Elles détermineront quels pions Objectif seront actifs lors de chaque Lutte. Rangez dans la boîte les cartes Lutte restantes (sans les regarder !), elles ne seront pas utilisées pour cette partie.



CRÉER LE CHAMP DE BATAILLE

Shatterpoint est joué sur une surface de 90 cm x 90 cm, appelée « champ de bataille ». Ce champ de bataille peut représenter n'importe quel endroit avec pour seules limites, l'imagination des joueurs et les éléments de terrain à leur disposition. Il pourrait s'agir des sublimes cités de Naboo, des raffineries de lave en fusion de Mustafar ou de n'importe quoi entre les deux.

Le champ de bataille doit contenir une variété d'éléments de terrain de différentes formes et tailles. Les éléments de terrain devraient être majoritairement placés dans la zone centrale du champ de bataille, mais les joueurs sont encouragés à créer des environnements visuellement intéressants, pour que les personnages puissent les parcourir, se cacher derrière, grimper ou sauter par-dessus tout au long de la partie. Nous vous invitons aussi à utiliser des éléments de hauteurs différentes.

Le champ de bataille est créé après avoir choisi la mission et après avoir placé les pions Objectif. Si un élément de terrain chevauche un pion Objectif, déplacez cet objectif sur l'élévation la plus haute de cet élément de terrain de telle façon que le pion Objectif chevauche entièrement la portion de terrain avec laquelle il est en contact. Si ce n'est pas possible, l'élément de terrain ne peut pas être placé à cet endroit.



Après avoir mis en place la mission, les joueurs posent les éléments de terrain sur le champ de bataille. Quand cette passerelle est placée pour relier deux bâtiments, elle chevauche un des pions Objectif. Le pion Objectif est déplacé au sommet de cette passerelle.

CONTRÔLER LES OBJECTIFS

Au cours des différentes luttes, les objectifs vont être contestés par les personnages afin d'en prendre le contrôle. Un personnage conteste un objectif actif s'il est à portée (⊕) 2 du pion Objectif et que son unité n'est pas blessée (voir page 34, pour savoir comment l'on devient blessé). Un objectif actif peut parfois être marqué avec un pion Objectif Prioritaire. Référez-vous aux règles spéciales du Set de Mission pour connaître les effets du pion Objectif Prioritaire.



ACTIF / INACTIF



CONTRÔLE



OBJECTIF PRIORITAIRE

À la fin de chaque tour, un joueur contrôle un pion Objectif s'il a le plus de personnages contestant cet objectif situés à la même hauteur que cet objectif. En cas d'égalité, le contrôle de l'objectif ne change pas.

Si aucun personnage à la même hauteur que le pion Objectif ne le conteste, le joueur avec le plus de personnages contestant l'objectif situés à des hauteurs différentes, prend le contrôle de l'objectif. En cas d'égalité, le contrôle de l'objectif ne change pas.

Quand un joueur contrôle un objectif, il place un de ses pions Contrôle dessus, en remplaçant le pion Contrôle de son adversaire s'il y en avait un dessus. Les objectifs inactifs ne peuvent ni être contestés ni être contrôlés.

Une fois qu'un joueur a pris le contrôle d'un objectif, il garde le contrôle de celui-ci jusqu'à ce qu'il soit récupéré par un adversaire ou que la lutte se termine.



L'objectif actif est à portée (⊕) 2 du Général Anakin Skywalker et ils sont tous deux à la même hauteur. Les deux Supers Commandos Mandaloriens sont également à portée (⊕) 2 de l'objectif, mais à une hauteur différente. Le Général Anakin Skywalker prend le contrôle de l'objectif, même si le joueur adverse a plus de personnages à portée (⊕) 2, parce qu'il est à la même hauteur que le pion Objectif.



Le Capitaine Rex CC-7567 est à portée (⊕) 2 et à une hauteur différente de cet objectif actif. Les deux Droides de Combat B1 sont également à portée (⊕) 2 de cet objectif actif mais aussi à une hauteur différente. Les Droides de Combat B1 contrôlent l'objectif parce qu'ils sont plus nombreux à portée (⊕) 2 du pion Objectif et qu'il n'y a aucun personnage à portée (⊕) 2 et à la même hauteur que le pion Objectif.

REMPORTER LA PARTIE

Le premier joueur à revendiquer deux cartes Lutte remporte la partie. Un joueur gagne une lutte quand le pion Lutte se retrouve dans une case de la piste Lutte qui contient un pion Impulsion de ce joueur. Chaque fois qu'un joueur gagne une lutte, il revendique la carte Lutte qui est actuellement en jeu et la place devant lui.

Un joueur gagne la lutte si le pion Lutte devait être posé sur une case qui contient un de ses pions Impulsion ou si un de ses pions Impulsion devait être posé dans la case qui contient le pion Lutte. Rappelez-vous qu'un pion Impulsion ne peut jamais être posé dans la case centrale de la piste Lutte !



LA LUTTE

La lutte à Shatterpoint symbolise les aléas de la bataille qui tournent parfois en faveur d'un camp ou de l'autre. Elle est représentée par un plateau cartonné sur lequel sont posés des pions. Au début de la partie, les joueurs placent le pion Lutte dans la case centrale « 0 ». Puis, chaque joueur place 1 pion Impulsion dans la case « 8 » la plus proche de lui. À partir du second tour de la première lutte, à la fin du tour de chaque joueur, il déplace le pion Lutte en direction de ses pions Impulsion, d'un nombre de cases égal au nombre d'objectifs actifs qu'il contrôle. Parfois, l'objectif actif est marqué avec un pion Objectif Prioritaire. Référez-vous aux règles spéciales de la mission pour connaître les effets du pion Objectif Prioritaire. Si le pion Lutte devait entrer dans une case occupée par un pion Impulsion d'un joueur, ce dernier a gagné la lutte ! Il revendique la carte Lutte actuellement jouée et la place devant lui.

À la fin d'un tour durant lequel un joueur a gagné une lutte, retirez tous les pions Impulsion de la piste Lutte, retournez tous les pions Objectif pour que leur côté Inactif soit visible et retirez tous les pions Contrôle. Réinitialisez la piste Lutte en plaçant le pion Lutte sur la case « 0 » et placez 1 pion Impulsion de chaque joueur dans la case « 8 » la plus proche de lui. Puis, le premier joueur pioche la carte Lutte suivante du paquet Mission et la place à côté du champ de bataille de telle façon que le bas du plan schématique sur la carte corresponde au bord du champ de bataille du premier joueur. Certaines cartes Lutte proposent deux plans schématiques, dans ce cas c'est le joueur qui a perdu la lutte précédente qui choisit quel plan sera utilisé. Les pions Objectif mis en surbrillance deviennent actifs et toute règle spéciale qui s'applique à la carte Lutte qui vient d'être piochée, entre en vigueur.

À la fin d'un tour durant lequel un joueur a gagné une lutte, la piste Lutte est réinitialisée et de nouveaux objectifs deviennent actifs, en fonction des indications de la nouvelle carte Lutte piochée. Quand vous regardez une carte Lutte, le bas du plan schématique qui est dessiné dessus correspond au bord du champ de bataille du premier joueur.



PIONS IMPULSION

Dans Shatterpoint, les groupes de combat se battent entre eux, poursuivant leurs propres buts, tout en déjouant les plans de l'ennemi. Les pions Impulsion symbolisent les succès d'un groupe de combat, la fenêtre d'opportunité pour achever une mission se réduisant au fur et à mesure que les pions Impulsion d'un joueur se rapprochent du centre de la piste Lutte.

Quand un joueur gagne un pion Impulsion, il le place de son côté de la piste, sur la case libre qui est la plus éloignée du centre de la piste. Il existe différentes façons de gagner des pions Impulsion :

- Quand une unité devient blessée, le joueur adverse gagne un pion Impulsion.
- Après qu'un joueur a déplacé le pion Lutte à la fin de son tour, si le pion Lutte reste dans la moitié adverse de la piste Lutte, le joueur actif gagne un pion Impulsion.
- À l'exception du premier tour, après qu'un joueur a déplacé le pion Lutte à la fin de son tour, si le pion Lutte est dans la case centrale de la piste Lutte, chaque joueur gagne un pion Impulsion.

Les pions Impulsion ne peuvent pas être placés dans la case centrale de la piste Lutte. Si un joueur qui a rempli complètement la piste de son côté, devait placer un pion Impulsion dans la case occupée par le pion Lutte, aucun joueur ne gagne et la partie continue jusqu'à ce que le pion Lutte soit déplacé dans une case occupée par un pion Impulsion d'un des joueurs.



MÉCANIQUES DE JEU

Cette section vous explique les règles du jeu.

DÉROULÉ DE LA PARTIE

Une partie se joue en alternant des tours, jusqu'à ce qu'un des joueurs gagne deux luttes (il remporte alors la partie).

INSTALLER LA PARTIE

Avant que le premier tour ne commence, chaque joueur constitue son paquet Ordres en prenant toutes les cartes Ordre de ses unités et une seule carte Shatterpoint. Il mélange ensemble ces cartes et place son paquet Ordres, face cachée, à côté du champ de bataille.

Chaque joueur crée sa réserve de Force, en y ajoutant un nombre de pions Force (⊕) égal à la somme des statistiques de Force (⊕) des cartes Statistiques de son groupe de combat. Ces pions sont ajoutés à la réserve avec leur côté Disponible visible.

Le pion Lutte est posé sur la case « 0 » au centre de la piste Lutte. Chaque joueur pose 1 pion Impulsion sur la case « 8 » qui est la plus proche de lui.

DÉPLOIEMENT

Une fois le champ de bataille, le paquet Mission, les paquets Ordres et les réserves de Force créés, les joueurs déploient l'un après l'autre leurs escouades, en commençant par le premier joueur. Pour déployer une escouade, placez un personnage de l'unité principale à portée (⊕) 2 de votre bord du champ de bataille. Puis, placez les personnages restants des unités principales, secondaires et de soutien de cette escouade à portée (⊕) 1 du personnage principal que vous avez déployé en premier.

Une fois que toutes les escouades ont été déployées, en commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit une posture active pour chacune de ses unités qui possède une carte Posture de Combat recto-verso.

Le premier joueur révèle la carte du sommet du paquet Mission et retourne les pions Objectif correspondants pour que leur côté Actif soit visible. Toutes les règles spéciales qui s'appliquent à cette carte Lutte entrent maintenant en vigueur.

La mise en place de la partie est maintenant terminée, le premier tour peut commencer.

JOUER LA PARTIE

Une partie de Shatterpoint se compose d'une alternance de tours. À tour de rôle, les joueurs activent leurs unités, en commençant par le premier joueur. Pendant le tour d'un joueur, il est considéré comme étant le « joueur actif » et effectue les étapes ci-contre en respectant l'ordre indiqué :

1. Résoudre les effets qui surviennent au début du tour.
 - A. Résoudre les effets joueur en commençant par le joueur actif.
 - B. Résoudre les effets non-joueur dans l'ordre choisi par le joueur actif.
2. Le joueur actif révèle la carte du sommet de son paquet Ordres ou choisit une carte Ordre en réserve.
 - A. S'il n'y a plus de cartes dans le paquet Ordres d'un joueur, mais que ce joueur dispose d'une carte Ordre en réserve, il doit choisir la carte Ordre réservée.
 - B. Si un joueur révèle une carte Ordre qui correspond à une unité vaincue, retirez de la partie la carte Ordre de l'unité vaincue et révéléz une nouvelle carte Ordre.
3. Le joueur actif active l'unité qui correspond à la carte Ordre révélée ou choisie.
4. Résoudre les effets qui surviennent au début de l'activation.
 - A. Résoudre les effets joueur en commençant par le joueur actif.
 - B. Résoudre les effets non-joueur dans l'ordre choisi par le joueur actif.
5. L'unité résout son activation, effectuant jusqu'à deux actions et utilisant n'importe lesquelles de ses capacités ou règles spéciales.
6. Résoudre les effets qui surviennent à la fin de l'activation.
 - A. Résoudre les effets joueur en commençant par le joueur actif.
 - B. Résoudre les effets non-joueur dans l'ordre choisi par le joueur actif.
7. L'activation de l'unité se termine.
8. Résoudre les effets qui surviennent à la fin du tour.
 - A. Résoudre les effets joueur en commençant par le joueur actif.
 - B. Résoudre les effets non-joueur dans l'ordre choisi par le joueur actif.
9. Le joueur actif déplace le pion Lutte d'une case vers ses pions Impulsion pour chaque objectif actif qu'il contrôle à ce tour. Sauter cette étape s'il s'agit du premier tour de la partie.
10. Si une unité qui vient juste de s'activer a un nombre de pions Estropié égal à sa résistance (⊕), elle est vaincue.
11. Le tour du joueur actif est maintenant terminé ; son adversaire devient le joueur actif et commence son tour comme indiqué à l'étape 1.
 - A. Si le joueur qui vient de terminer son tour n'a plus de carte dans son paquet Ordres ou de carte mise en réserve, il reconstitue son paquet Ordres.

RÉSERVER UNE CARTE ORDRE

Une fois par tour, après avoir révélé une carte Ordre, le joueur peut dépenser 1 Force (⊕) pour mettre en réserve la carte révélée. Quand une carte Ordre est placée en réserve, elle est placée face visible à côté du paquet Ordres. L'unité correspondante ne s'active pas. À la place, le joueur révèle immédiatement la carte suivante de son paquet Ordres et active l'unité correspondante à cette nouvelle carte. Chaque joueur ne peut avoir qu'une seule carte Ordre en réserve à la fois.

Si un joueur possède une carte en réserve, il peut choisir d'activer l'unité correspondante à la place de révéler la carte du sommet de son paquet Ordres.



Les cartes Shatterpoint ne peuvent jamais être placées en réserve. À la place, après avoir révélé la carte Shatterpoint de son paquet Ordres, le joueur peut dépenser 1 Force (⊕) pour révéler la carte suivante de son paquet Ordres, puis remélanger la carte Shatterpoint dans son paquet Ordres. La nouvelle carte Ordre révélée ne peut pas être placée en réserve et l'unité correspondante doit être activée.

Si au début de son tour un joueur possède une carte Ordre en réserve, il peut choisir d'activer l'unité correspondante à la place de révéler la carte du sommet de son paquet Ordres.

Rappelez-vous que si vous avez une carte en réserve, il faudra l'utiliser avant de pouvoir reconstituer votre paquet Ordres.



CARTES SHATTERPOINT

Les cartes Shatterpoint sont des cartes Ordre spéciales qui ne sont pas des cartes Ordre d'unités. Quand une carte Shatterpoint est révélée, le joueur actif peut choisir n'importe laquelle de ses unités à activer pour ce tour.

RECONSTITUER SON PAQUET ORDRES

Les cartes Ordre sont révélées tout au long de la partie jusqu'à ce que le paquet Ordres soit épuisé. Le paquet Ordres est reconstitué si l'une de ces conditions est remplie :

- Si, à la fin du tour d'un joueur, il n'a plus de carte dans son paquet Ordres et aucune carte Ordre en réserve, il reconstitue son paquet Ordres.
- Si un joueur doit révéler une carte Ordre mais n'a plus de carte dans son paquet Ordres et en réserve, il reconstitue son paquet Ordres.

Pour reconstituer un paquet Ordres, suivez ces étapes :

1. Mélangez la défausse d'Ordres.
Ne remettez pas les cartes Ordre qui ont été retirées de la partie (comme celles des unités vaincues) dans le paquet Ordres reconstitué !
2. Reconstituez la réserve de Force du joueur (il retourne ses pions Force (⊕) côté Disponible visible).
3. Continuez de résoudre l'effet qui a provoqué la reconstitution du paquet Ordres, si besoin.

Quand un joueur reconstitue son paquet Ordres, il reconstitue également sa réserve de Force. Son adversaire ne reconstitue pas sa réserve de Force tant qu'il n'a pas reconstitué son propre paquet Ordres.



ACTIVER LES UNITÉS

Chaque unité possède une carte Ordre qui est utilisée pour déterminer quand elle s'active pendant la partie. Ces cartes sont mélangées ensemble avec une carte Shatterpoint pour constituer le paquet Ordres du joueur. Lors de son tour, le joueur actif révèle une de ses cartes Ordre et active l'unité correspondante.

Lors de son activation, une unité peut effectuer jusqu'à deux actions parmi les suivantes :

Déplacement - Chaque personnage de l'unité peut avancer (→), foncer (→) ou grimper (↑). Les règles de déplacement se trouvent à la page 24.

Concentration - Durant cette activation, lors de la prochaine attaque effectuée par chaque personnage de cette unité, ajoutez 1 dé au lancer d'attaque.

Combat - Chaque personnage de l'unité peut effectuer une attaque. Les règles d'attaque se trouvent à la page 29.

Capacité - L'unité peut utiliser une capacité qui requiert l'utilisation d'une action.

Récupérer - Chaque personnage de l'unité peut Soigner (+). Les règles pour le soin se trouvent à la page 32.

Se mettre à couvert - Chaque personnage de l'unité peut être poussé d'une portée (⊕) 1 et l'unité gagne un pion Accroupi (⤵). Les règles du couvert et des pions Accroupi (⤵) se trouvent à la page 37. Les règles pour pousser se trouvent à la page 24.

Les unités ne peuvent effectuer chaque action qu'une seule fois par activation. Une fois qu'une unité a effectué ses actions et utilisé toutes les règles spéciales, capacités et effets souhaités par son contrôleur, l'activation de l'unité prend fin et le joueur termine son tour.

Certaines règles spéciales et capacités accordent des actions supplémentaires. Si une action est octroyée par un effet, elle ne compte pas comme étant l'une des deux actions de l'unité.

Quand une carte Ordre est révélée ou choisie de la réserve, l'unité correspondante s'active et peut effectuer jusqu'à deux actions. Placez la carte Ordre dans la défausse d'Ordres et résolvez l'activation en suivant ces étapes :

1. Activer l'unité correspondante à la carte Ordre révélée, à la carte Ordre choisie de la réserve ou l'unité de votre choix si c'est une carte Shatterpoint.
2. Résoudre les effets qui surviennent au début de l'activation.
 - A. Si l'unité est blessée :
 - I. Retourner le pion Blessé pour que le côté Estropié soit visible.
 - II. Retirer tous les pions Dégât.
 - III. Retirer un état.
 - B. Retirer tous les pions Accroupi (↕).
 - C. Résoudre toutes les capacités de tactique (⚔).
 - D. Résoudre les effets joueur en commençant par le joueur actif.
 - E. Résoudre les effets non-joueur dans l'ordre choisi par le joueur actif.
3. L'unité effectue ses actions et utilise des capacités ou règles spéciales.
4. Résoudre les effets qui surviennent à la fin de l'activation.
 - A. Résoudre les effets joueur en commençant par le joueur actif.
 - B. Résoudre les effets non-joueur dans l'ordre choisi par le joueur actif.

UNITÉS À PERSONNAGES MULTIPLES

Certaines unités n'ont pas qu'un seul personnage, elles comportent plusieurs personnages. Quand une Unité à Personnages Multiples (UPM) effectue une action, tous les personnages qui font partie de cette unité ont le droit d'effectuer la même action (ou de ne rien faire), dans l'ordre déterminé par son contrôleur. Chaque personnage doit entièrement résoudre l'action avant que le personnage suivant de cette unité ne résolve la même action. L'action de l'UPM est considérée résolue une fois que tous les personnages dans l'unité ont effectué cette action (ou rien fait).

Quand une UPM effectue une action, tous les personnages de cette unité sont considérés comme ayant effectué cette action, même si le joueur a décidé que certain personnage n'agissait pas.



Une unité de Mandaloriens du Clan Kryze effectue une action de déplacement. Le premier personnage avance (→) derrière un mur pour avoir Asaji Ventress en ligne de vue. Le joueur actif décide de ne pas déplacer le second personnage. Les deux personnages sont considérés comme ayant effectué une action de déplacement, même si le second personnage n'a pas bougé.



DÉPLACEMENT

Il existe plusieurs manières de se déplacer dans Shatterpoint :

Avancer → : quand un personnage avance (→), il se déplace en utilisant l'outil Avancer. Le personnage doit terminer son déplacement à la même hauteur ou à une hauteur plus basse qu'il n'a commencé. Si un personnage est engagé (voir page 29) avec un personnage d'une unité qui n'est pas blessée et qu'il souhaite avancer (→), il devra foncer (↗) à la place.

Grimper ↑ : quand un personnage grimpe (↑), il se déplace en utilisant l'outil Foncer. Pendant son déplacement, l'outil Foncer peut chevaucher des portions de terrain infranchissable de n'importe quelle hauteur et le personnage peut terminer son déplacement à n'importe quelle hauteur. Si un personnage est engagé (voir page 29) avec un personnage d'une unité qui n'est pas blessée, il ne peut pas grimper (↑).

Foncer ↗ : quand un personnage fonce (↗), il se déplace en utilisant l'outil Foncer. Le personnage doit terminer son déplacement à la même hauteur ou à une hauteur plus basse qu'il n'a commencé.

Sauter ↗ : quand un personnage saute (↗), il se déplace en utilisant l'outil Foncer. Pendant ce déplacement, l'outil Foncer peut chevaucher des portions de terrain infranchissable de n'importe quelle hauteur et le personnage peut terminer son déplacement à n'importe quelle hauteur.

Pousser ou attirer : quand un objet est *poussé* ou *attiré*, il est déplacé en utilisant l'outil de portée indiqué au lieu d'un outil de déplacement. Déplacez l'objet de la longueur totale de l'outil de portée avec son socle centré sur l'outil.

- Si un objet entre en contact avec un autre objet ou portion de terrain situé à la même hauteur ou plus haut que l'objet poussé/attiré, le déplacement s'arrête immédiatement.
- Si un objet, qui est sur une portion de terrain, est poussé/attiré et qu'il devrait terminer son déplacement en chevauchant partiellement le champ de bataille ou une autre portion de terrain à une hauteur plus basse, il stoppe son déplacement le long de l'outil juste avant l'endroit où il se retrouverait à chevaucher partiellement cette portion de terrain.
- Si un objet, qui est sur une portion de terrain, est poussé/attiré et qu'il devrait terminer son déplacement en chevauchant partiellement un objet qui est à une hauteur plus basse, il stoppe son déplacement le long de l'outil juste avant l'endroit où il se retrouverait à chevaucher partiellement cet objet.
- Quand un objet est poussé/attiré, il n'arrête pas son déplacement s'il entre en contact avec le sommet d'une portion de terrain qui se trouve à la même hauteur que l'objet déplacé.

- Quand un objet est *placé*, il est déplacé en utilisant l'outil de portée indiqué au lieu d'un outil de déplacement.
- Sauf si un effet stipule autre chose, mesurez la portée (⊕) des effets de placement à partir de l'objet qui est placé.
- Un objet placé peut être placé n'importe où dans la portée (⊕) indiquée.
- Si un objet ne peut pas s'adapter physiquement ou tenir en équilibre sur un élément de terrain ou une portion de celui-ci, alors l'objet ne peut pas être placé à cet endroit.



Le Général Anakin Skywalker avance (→) pour se mettre à couvert derrière le pilier d'une passerelle. Son contrôleur place l'outil Avancer en contact avec son socle. Le joueur peut alors déplacer le personnage n'importe où tant qu'il reste au contact de l'outil et qu'il termine son déplacement à la même hauteur ou à une hauteur plus basse qu'il n'a commencé ce déplacement.





Kalani (Super Droïde Tactique) grimpe (↑) pour atteindre un terrain plus élevé et contester l'objectif actif. Son contrôleur place l'outil Foncer en contact avec le socle du droïde. Le joueur peut maintenant déplacer le personnage n'importe où tant qu'il reste au contact de l'outil. Un déplacement pour grimper (↑) peut se terminer à n'importe quelle hauteur.



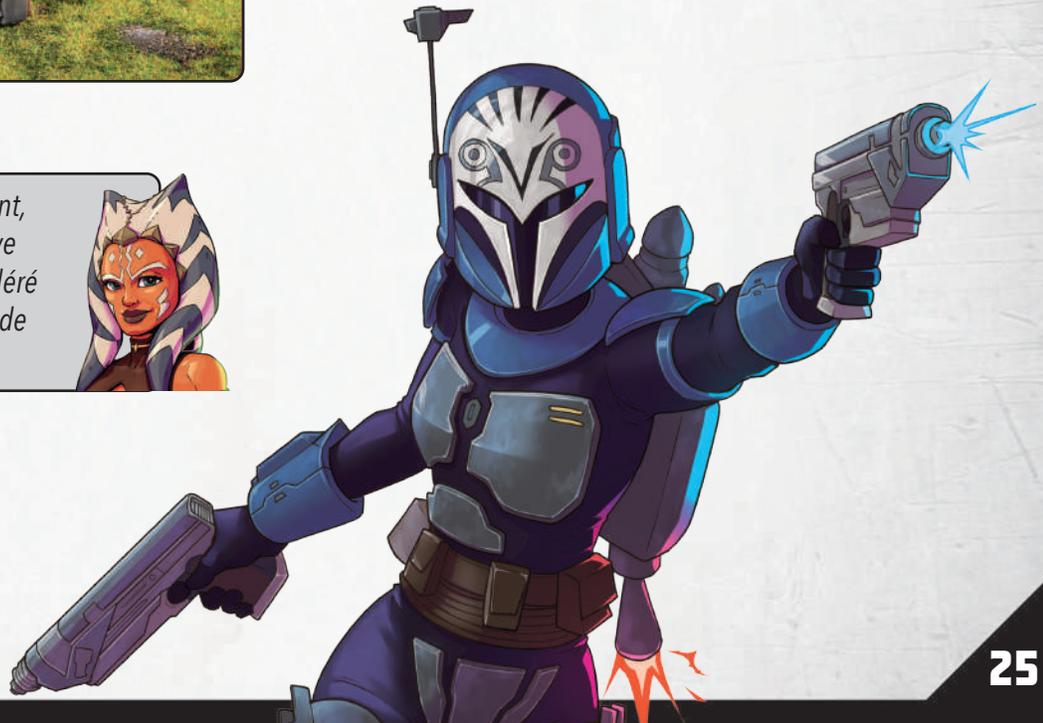
Cette unité de Soldats Clones de la 501^e utilise la capacité **MANŒVRE DÉFENSIVE**, qui permet aux personnages de l'unité de foncer (→). Pour ce faire, son contrôleur place l'outil Foncer en contact avec le socle d'un personnage. Le joueur peut maintenant déplacer le personnage n'importe où tant qu'il reste au contact de l'outil et qu'il termine son déplacement à la même hauteur ou à une hauteur plus basse qu'il n'a commencé ce déplacement.



Si la figurine d'un personnage ne peut physiquement pas tenir sous un élément de terrain, tenir en équilibre dessus ou entrer dedans, le personnage ne peut pas terminer son déplacement à cet endroit. Un personnage ne peut pas terminer son déplacement en chevauchant partiellement une portion de terrain ou du champ de bataille qui serait à une hauteur différente de la sienne.



Quand un objet commence un déplacement, déterminez la hauteur à laquelle il se trouve au début de son déplacement. Il est considéré comme étant à cette hauteur jusqu'à la fin de son déplacement.





Asajj Ventress (Assassin Sith) utilise **POUSSÉE DE LA FORCE** sur le Capitaine Rex CC-7567. Le joueur place l'outil de portée 3 pour qu'il soit en contact avec le socle du Capitaine Rex et déplace le personnage le long de l'outil, en l'éloignant d'Asajj Ventress



Un objet ne peut jamais sortir du champ de bataille. Si une poussée devait faire sortir un objet du champ de bataille, l'objet arrête son déplacement au dernier endroit possible où il pourrait se trouver dans le respect des règles de déplacement.

Quand un personnage avance (→), grimpe (⬆), fonce (⚡) ou saute (↗), il utilise l'un des deux outils Avancer ou Foncer qui correspond au type de déplacement effectué. Les déplacements de type pousser/attirer/placer utilisent les outils de portée.

CHEVAUCHEMENT

Un « chevauchement » a lieu quand deux objets ou éléments de terrain occupent tout ou partie d'un même espace. Si un effet devait faire que deux ou plusieurs socles de personnage situés à la même hauteur se chevauchent, le personnage qui est en train de se déplacer ne peut pas terminer son déplacement à cet endroit. Des éléments de terrain peuvent se chevaucher.

Les personnages situés à différentes hauteurs ne sont jamais considérés comme se chevauchant.



Gar Saxon (Commandant Impitoyable) avance (→) pour attaquer le Général Anakin Skywalker. Après avoir mesuré son déplacement, son socle dépasse du bord de cette passerelle. Puisque son socle ne chevauche pas entièrement l'élément de terrain, Gar Saxon ne peut pas terminer son déplacement à cet endroit.



AVANCER

Quand un personnage avance (→), son contrôleur utilise l'outil Avancer. Placez l'extrémité échancrée de l'outil Avancer en contact avec le socle du personnage. Le joueur peut pivoter l'outil de déplacement comme il souhaite, en se servant du pivot central. L'outil de déplacement peut chevaucher des portions de terrain traversable et des portions de terrain infranchissable de la même hauteur ou d'une hauteur plus basse que le personnage qui avance. L'outil ne peut pas chevaucher de portions de terrain infranchissable d'une hauteur plus élevée que le personnage qui avance. L'outil peut chevaucher des socles de personnage. Une fois que l'outil de déplacement est dans la position souhaitée, le joueur prend le personnage et le pose au contact de n'importe quelle partie de l'outil de déplacement. Un personnage ne peut pas terminer ce déplacement à une hauteur plus élevée que celle à laquelle il a commencé, mais il peut le terminer à une hauteur plus basse.

Un personnage qui est engagé avec un personnage d'une unité qui n'est pas blessée, ne peut pas avancer (→), au lieu de ça il fonce (••▶).



GRIMPER

Quand un personnage grimpe (↑), son contrôleur utilise l'outil Foncer. Placez l'extrémité échancrée de l'outil Foncer en contact avec le socle du personnage. Le joueur peut pivoter l'outil de déplacement comme il le souhaite, en se servant du pivot central. L'outil de déplacement peut chevaucher des portions de terrain traversable et de terrain infranchissable de n'importe quelle hauteur. L'outil peut chevaucher des socles de personnage. Une fois que l'outil de déplacement est dans la position souhaitée, le joueur prend le personnage et le pose au contact de n'importe quelle partie de l'outil de déplacement. Un personnage peut terminer ce déplacement à n'importe quelle hauteur.

Un personnage qui est engagé avec un personnage d'une unité qui n'est pas blessée, ne peut pas grimper (↑).



FONCER

Quand un personnage fonce (••▶), son contrôleur utilise l'outil Foncer. Placez l'extrémité échancrée de l'outil Foncer en contact avec le socle du personnage. Le joueur peut pivoter l'outil de déplacement comme il le souhaite, en se servant du pivot central. L'outil de déplacement peut chevaucher des portions de terrain traversable et des portions de terrain infranchissable de la même hauteur ou d'une hauteur plus basse que le personnage qui fonce. L'outil ne peut pas chevaucher de portions de terrain infranchissable d'une hauteur plus élevée que le personnage qui fonce. L'outil peut chevaucher des socles de personnage. Une fois que l'outil de déplacement est dans la position souhaitée, le joueur prend le personnage et le pose au contact de n'importe quelle partie de l'outil de déplacement. Un personnage ne peut pas terminer ce déplacement à une hauteur plus élevée que celle à laquelle il a commencé, mais il peut le terminer à une hauteur plus basse.

SAUTER

Quand un personnage saute (↗), son contrôleur utilise l'outil Foncer. Placez l'extrémité échancrée de l'outil Foncer en contact avec le socle du personnage. Le joueur peut pivoter l'outil de déplacement comme il le souhaite, en se servant du pivot central. L'outil de déplacement peut chevaucher des portions de terrain traversable et de terrain infranchissable de n'importe quelle hauteur. L'outil peut chevaucher des socles de personnages. Une fois que l'outil de déplacement est dans la position souhaitée, le joueur prend le personnage et le pose au contact de n'importe quelle partie de l'outil de déplacement. Un personnage peut terminer ce déplacement à n'importe quelle hauteur.

POUSSER & ATTIRER

Certaines capacités ou règles spéciales permettent de pousser ou d'attirer des objets. Pousser et attirer sont des formes uniques de déplacement qui utilisent les outils de portée au lieu des outils de déplacement. Le joueur qui résout une poussée positionne l'une des extrémités de l'outil de portée indiqué au contact de l'objet poussé. Puis déplacez l'objet poussé, en le centrant sur l'outil de portée, le long de ce dernier. Quand il est poussé, un objet doit être



Lors d'une attaque, le Général Anakin Skywalker percute (••▶) le Comte Dooku (Chef Séparatiste), en le poussant d'une portée (⊕) 1. Quand le Comte Dooku est déplacé, son socle dépasse du bord de la passerelle. Le Comte Dooku est placé de manière à ce que son socle entier chevauche la passerelle.

repoussé (c'est-à-dire s'éloigner) du point d'origine qui exerce la poussée. Quand un objet est attiré, suivez les mêmes règles que pour la poussée, sauf que l'objet attiré doit être rapproché (c'est-à-dire déplacé en direction) du point d'origine qui attire.

Lorsqu'un objet poussé/attiré se déplace le long de l'outil de portée, il stoppe son déplacement s'il entre en contact avec une portion de terrain qui est à la même hauteur ou à une hauteur plus élevée que lui ; s'il entre en contact avec un autre objet qui est à la même hauteur ou à une hauteur plus élevée que lui ; ou s'il devait entrer au contact ou chevaucher le socle d'un autre personnage. Ignorez la portion de terrain à partir de laquelle l'objet poussé/attiré a démarré son déplacement quand vous déterminez l'endroit où un objet poussé/attiré est censé s'arrêter.



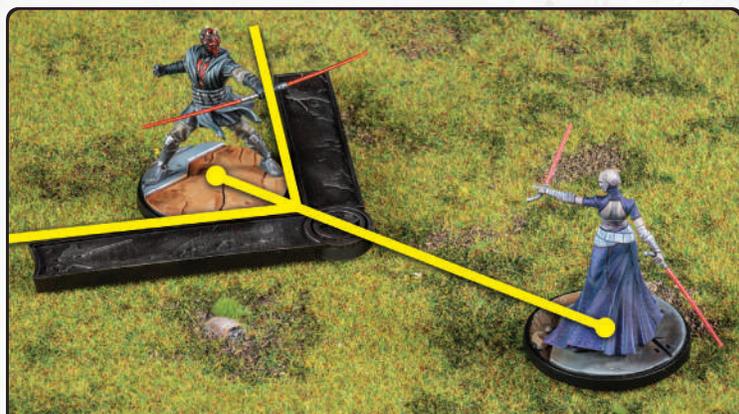
Barriss Offee (Padawan Jedi), utilise **POUSSÉE DE LA FORCE** sur un Magna Garde. Alors que le Magna Garde est repoussé le long de l'outil de portée, son socle entre en contact avec un mur qui est plus haut que lui. Le déplacement se termine immédiatement et le personnage s'arrête là où son socle est entré en contact avec le mur.



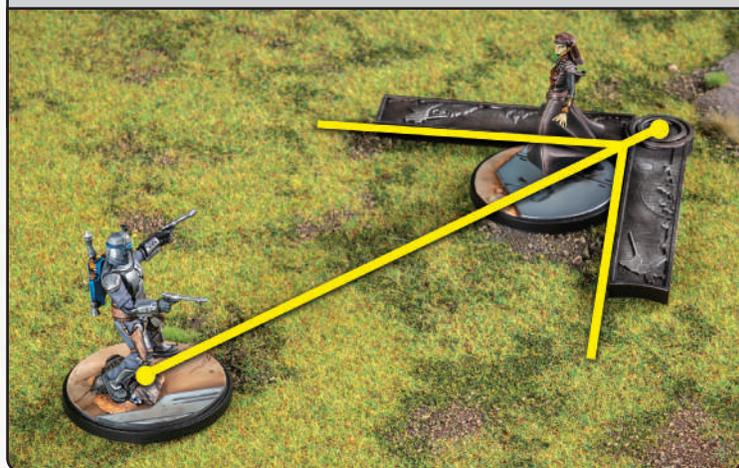
RAPPROCHER OU REPOUSSER

Quand un effet fait qu'un objet se rapproche ou est repoussé d'un autre objet, tracez une ligne droite entre l'extrémité la plus éloignée de l'objet qui est déplacé, et l'extrémité la plus éloignée de l'objet qui provoque le déplacement, en passant par le centre des deux objets.

Faites entièrement pivoter un outil de déplacement afin qu'il forme un angle à 90°. Placez l'angle intérieur au contact de l'objet qui est déplacé, de telle façon que le pivot central de l'outil soit sur la ligne qui passe par le centre de l'objet déplacé et le centre de l'autre objet, et que chaque bord intérieur de l'outil touche le socle de l'objet déplacé.



Dans l'exemple ci-dessus, Asajj Ventress (Assassin Sith) est en train de repousser le Seigneur Maul grâce à **POUSSÉE DE LA FORCE**. Le Seigneur Maul peut être déplacé vers n'importe quelle direction tant qu'il ne franchit pas les lignes imaginaires formées par les bords de l'outil de déplacement. Dans l'exemple ci-dessous, Jango Fett (Chasseur de Primes) est en train de rapprocher la Maître Jedi Luminara Unduli vers lui grâce à un **FILIN DE CAPTURE**. La Maître Jedi Luminara Unduli peut être déplacée dans n'importe quelle direction tant qu'elle ne franchit pas les lignes imaginaires formées par les bords de l'outil de déplacement.



Si l'objet se rapproche de quelque chose, le pivot central de l'outil est positionné du côté de la ligne qui file derrière l'objet rapproché (voir l'image du bas, page ci-contre). Si l'objet est repoussé de quelque chose, le pivot central est positionné sur la ligne entre l'objet déplacé et l'objet duquel il s'éloigne (voir l'image du haut, page ci-contre).

L'objet déplacé ne peut pas franchir les lignes droites qui seraient tracées le long des bords intérieurs de l'outil de déplacement, à partir du pivot centrale et jusqu'aux limites du champ de bataille.

PLACER

Certains effets peuvent demander de placer un objet à une certaine portée (⊕). Sauf si un effet stipule autre chose, mesurez la portée (⊕) des effets de placement à partir de l'objet qui est placé. L'objet peut être placé n'importe où dans la portée (⊕) indiquée. Quand une règle indique qu'un objet est placé à une portée (⊕) donnée d'un autre objet, mesurez la distance à partir de cet autre objet spécifié. Si une hauteur précise n'est pas mentionnée, l'objet peut être placé à une hauteur différente, plus élevée ou plus basse.

EFFECTUER UNE ATTAQUE

Les attaques dans Shatterpoint sont simulées par des lancers opposés de dés. Quand un personnage effectue une attaque, il cible un personnage ennemi. Le personnage qui attaque, est appelé « l'attaquant » ou « personnage attaquant » et le personnage ciblé par l'attaque est appelé « le défenseur » ou « personnage défenseur ». Les joueurs créent des réserves de dés pour attaquer et défendre, lancent les dés, modifient les résultats obtenus et enfin comparent ces résultats. Si l'attaquant obtient plus de succès que le défenseur, il se reporte à son arbre de combat, et en partant de la gauche vers la droite progresse dans l'arborescence pour accéder à un nombre d'options égal au nombre de succès restants dans son lancer de dés, il applique les effets indiqués dans l'ordre d'accès aux options.

Si un joueur ne souhaite pas appliquer une option de son arbre de combat, il a le droit d'arrêter de progresser dans l'arborescence, même s'il lui reste des succès pour accéder à d'autres options. Arrêter la progression de cette manière fait renoncer à tous les succès restants.

Quand le joueur choisit d'appliquer une option de son arbre de combat, il doit appliquer tous les effets indiqués par cette option.



Si une unité a un tiret (-) pour sa statistiques d'attaque au corps-à-corps (X) ou à distance (↔), les personnages de cette unité ne peuvent pas effectuer d'attaque de ce type.

PORTÉE D'ATTAQUE

Il y a deux types d'attaque à Shatterpoint : les attaques au corps-à-corps (X) et celles à distance (↔). Les personnages ne peuvent effectuer des attaques au corps-à-corps (X) que contre des personnages avec lesquels ils sont engagés (voir Engagement, ci-dessous). Les personnages ne peuvent effectuer des attaques à distance (↔) que contre des personnages qui se trouvent dans la portée (⊕) indiquée par leur statistique d'attaque à distance (↔).

ATTAQUES À DISTANCE

Pour pouvoir effectuer une attaque à distance (↔), le personnage ennemi doit être à portée (⊕) du personnage attaquant (cette portée est indiquée sous le symbole ↔ de sa statistique d'attaque) et en ligne de vue (voir page 37).

Quand un personnage effectue une attaque à distance (↔), il utilise sa statistique d'attaque à distance (↔) pour créer sa réserve de dés et le défenseur utilise sa statistique de défense à distance (↔) pour créer sa réserve de dés. Un personnage ne peut pas effectuer d'attaque à distance (↔) tant qu'il est engagé avec un ou plusieurs personnages ennemis d'unités qui ne sont pas blessées.

Les personnages ne disposent pas tous d'armes à distance (↔).

ATTAQUES AU CORPS-À-CORPS

Pour pouvoir effectuer une attaque au corps-à-corps (X), un personnage doit être engagé avec sa cible. Quand un personnage effectue une attaque au corps-à-corps (X), il utilise sa statistique d'attaque au corps-à-corps (X) pour créer sa réserve de dés et le défenseur utilise sa statistique de défense au corps-à-corps (X) pour créer sa réserve de dés.

ENGAGEMENT

Un personnage est considéré engagé avec les personnages ennemis qui sont à portée (⊕) 2 de lui, à la même hauteur et en ligne de vue.

Si un personnage qui est engagé avec un personnage ennemi d'une unité qui n'est pas blessée, devait avancer (→), il fonce (→) à la place.

Un personnage qui est engagé avec un personnage ennemi d'une unité qui n'est pas blessée ne peut pas grimper (↑).

Un personnage qui est engagé avec un personnage ennemi d'une unité qui n'est pas blessée ne peut pas effectuer d'attaque à distance (↔).



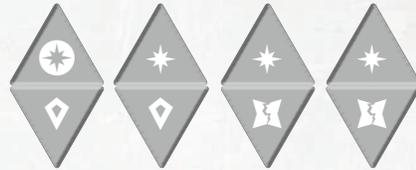
Dans l'exemple ci-dessus, le Général Anakin Skywalker et le Seigneur Maul sont à la même hauteur et à portée (⊕) 2 l'un de l'autre. Ils sont engagés. Dans l'exemple ci-dessous, le Général Anakin Skywalker et le Seigneur Maul sont à des hauteurs différentes et à portée (⊕) 2 l'un de l'autre. Ils ne sont pas engagés.



LES DÉS

Shatterpoint utilise des dés spéciaux à huit faces appelés dés d'attaque et des dés à six faces appelés dés de défense. Ils servent à résoudre les combats. Toutes les faces vous sont présentées ci-dessous.

DÉS D'ATTAQUE



DÉS DE DÉFENSE



Les dés d'attaque sont utilisés lors des lancers d'attaque. Ils montrent les résultats suivants :

Critique (★) (1 face) - Les résultats Critique (★) sont des succès lors d'une attaque et simulent l'attaquant qui surprend son adversaire, trouve le point faible idéal ou la capacité de ses armes à dominer l'opposition en cours. Les résultats Critique (★) ne peuvent pas être annulés par des résultats Blocage (⊙).

Touche (*) (3 faces) - Les résultats Touche (*) sont des succès lors qu'une attaque et simulent l'efficacité de l'attaque du personnage.

Maîtrise d'Attaque (◇) (2 faces) - Quand des résultats Maîtrise d'Attaque (◇) sont obtenus, faites-en le total et reportez-vous à la ligne correspondante du tableau de maîtrise d'attaque de l'unité. Appliquez tous les effets indiqués au lancer d'attaque. Les règles concernant les tableaux de maîtrise peuvent être consultées à la page 14.

Échec (✖) (2 faces) - Les résultats Échec (✖) simulent le personnage qui trébuche ou fait un faux-pas, bref qui rate tout simplement son attaque.

Les dés de défense sont utilisés lors des lancers de défense. Ils montrent les résultats suivants :

Blocage (⊙) (2 faces) - Chaque résultat Blocage (⊙) annule un résultat Touche (*) mais ne peut pas annuler de résultat Critique (★).

Maîtrise de Défense (◇) (2 face) - Quand des résultats Maîtrise de Défense (◇) sont obtenus, faites-en le total et reportez-vous à la ligne correspondante du tableau de maîtrise de défense de l'unité. Appliquez tous les effets indiqués au lancer de défense. Les règles concernant les tableaux de maîtrise peuvent être consultées à la page 14.

Échec (✖) (2 faces) - Les résultats Échec (✖) simulent le personnage qui trébuche ou fait un faux-pas, bref qui rate tout simplement sa défense.

STATISTIQUES D'ATTAQUE ET DE DÉFENSE

Chaque carte Posture de Combat indique les statistiques de combat au corps-à-corps (X) et à distance (☞) de l'unité. Ces statistiques sont composées de deux chiffres, le premier dans un triangle gris (attaque) et le second dans un carré bleu (défense). Les statistiques d'attaque au corps-à-corps (X) et à distance (☞) indiquent le nombre initial de dés d'attaque ajoutés à la réserve de dés lors d'une attaque de ce type. Les statistiques de défense au corps-à-corps (X) et à distance (☞) indiquent le nombre initial de dés de défense ajoutés à la réserve de dés lors d'une défense contre ce type d'attaque.

ARBRE DE COMBAT

Chaque unité possède un arbre de combat, situé sur sa carte Posture de Combat. Chaque arbre de combat se compose d'une série de colonnes et de rangées qui contiennent des options. Chaque option est connectée à une ou plusieurs autres options par des lignes appelées « chemins ».

Lors d'une attaque, s'il reste des succès à l'attaquant après que tous les lancers ont été modifiés, l'attaquant choisit une option pour chaque succès restant, en commençant par n'importe laquelle des options orange la plus à gauche de l'arbre de combat de l'unité. Un joueur peut choisir n'importe quelle option connectée par un chemin qui est au-dessus, en-dessous ou à droite de l'option actuelle, en appliquant tous les effets de l'option actuelle avant d'en choisir une autre. Un joueur ne peut pas choisir deux fois la même option. Un joueur ne peut pas choisir une option qui est à gauche de l'option actuelle.

Quand les effets indiqués par une option sont appliqués au défenseur, vous avez le droit de les appliquer dans l'ordre de votre choix, ensuite passez à l'option suivante (appliquez ses effets dans l'ordre de votre choix) et ainsi de suite.

Les dégâts (☹) indiqués par les options sont ajoutés à la réserve de dégâts avant que le joueur attaquant ne choisisse l'option suivante ; ils seront appliqués plus tard à l'unité du personnage défenseur.



Quand un arbre de combat possède plusieurs embranchements, le joueur doit choisir lequel il va suivre. Un joueur ne peut choisir une option que si elle est connectée par un chemin à la précédente option choisie.

Certains arbres de combat peuvent avoir des chemins qui contournent une colonne – si ce chemin est suivi, ignorez les colonnes qui sont contournées et continuez normalement à partir de la nouvelle option atteinte.

S'il n'y a pas de chemin qui partent de l'option choisie, la résolution de l'arbre de combat est terminée. Si un personnage a encore des succès restants dans son lancer d'attaque après avoir atteint la fin de l'arbre de combat, tous les succès restants sont perdus.

Les options des arbres de combat peuvent indiquer deux types d'effets, les effets dirigés et les effets personnels. Lors d'une attaque, les effets dirigés de l'attaquant sont appliqués au personnage défenseur et les effets personnels sont appliqués au personnage attaquant.

Des icônes apparaissent à de nombreux endroits dans le texte des règles, les arbres de combat, les tableaux de maîtrise. Quand des icônes d'effet dirigé ou d'effet personnel apparaissent dans un texte des règles, le texte explique comment appliquer les effets. Quand des icônes d'effet dirigé apparaissent dans l'arbre de combat ou les tableaux de maîtrise d'une unité, elles affectent toujours le personnage ennemi ou l'unité ennemie comme décrit dans l'effet. Quand des icônes d'effet personnel apparaissent dans l'arbre de combat ou les tableaux de maîtrise d'une unité, elles affectent toujours le personnage ou l'unité qui détient l'icône en question comme décrit dans l'effet.



ICÔNES D'EFFET DIRIGÉ

 **Dégât** - L'unité affectée subit 1 dégât (☹). Quand cette icône apparaît dans une option de l'arbre de combat ou dans un tableau de maîtrise d'attaque, 1 pion Dégât est ajouté à la réserve de dégâts de l'attaque avant que le joueur attaquant ne choisisse l'option suivante.

 **Percuté** - Le personnage affecté peut être poussé d'une portée (⊕) 1 en étant repoussé du personnage percutant, puis le personnage percutant peut être immédiatement attiré d'une portée (⊕) 1 en se rapprochant du personnage affecté.

 **Contraint** - L'unité affectée gagne l'état Contraint (♠).

 **Désarmé** - L'unité affectée gagne l'état Désarmé (☞).

 **Exposé** - L'unité affectée gagne l'état Exposé (!).

 **Entravé** - L'unité affectée gagne l'état Entravé (☞).

Les règles concernant les états peuvent être consultées à la page 35.

ICÔNES D'EFFET PERSONNEL

 **Avancer** - Le personnage affecté peut avancer (→). (page 24)

 **Grimper** - Le personnage affecté peut grimper (↑). (page 24)

 **Foncer** - Le personnage affecté peut foncer (→). (page 24)

 **Sauter** - Le personnage affecté peut sauter (↗). (page 24)

 **Repositionner** - Le personnage affecté peut avancer (→), même s'il est engagé avec un personnage d'une unité qui n'est pas blessée.

 **Soigner** - Le personnage affecté peut retirer un état ou un dégât (☹) de son unité ou d'une autre unité alliée à portée (⊕) 2.

 **Capacité Active** - Si c'est l'activation de cette unité, l'unité affectée peut utiliser une de ses capacités actives (⬇) sans payer son coût en Force (⊕). Rappelez-vous que les unités ne peuvent utiliser qu'une seule fois par tour chacune de leurs capacités actives (⬇). Quand des effets actifs (⬇) apparaissent dans une option choisie de l'arbre de combat, ils sont résolus après que tous les effets dirigés ont été résolus et que la réserve de dégâts a été appliquée au personnage défenseur.

LA RÉSERVE DE DÉGÂTS

Quand une option choisie de l'arbre de combat ou une entrée du tableau de maîtrise d'attaque affiche des icônes Dégât (☹), l'unité du personnage défenseur ne subit pas immédiatement ces dégâts (☹). 1 pion Dégât est placé à côté de la carte Statistiques de l'unité du personnage pour chaque icône de dégât (☹) affichée, formant une « réserve de dégâts ». Après que l'attaque a été entièrement résolue, tous les dégâts (☹) dans la réserve de dégâts sont appliqués à l'unité du personnage défenseur. Des règles spéciales peuvent modifier ou affecter la réserve de dégâts avant que les dégâts (☹) ne soient appliqués à l'unité du personnage défenseur. Les dégâts (☹) provenant des tableaux de maîtrise d'attaque sont ajoutés à la réserve de dégâts avant que le joueur attaquant ne choisisse sa première option. Les dégâts (☹) provenant des options d'un arbre de combat sont ajoutés à la réserve de dégâts avant que le joueur ne choisisse l'option suivante.

EFFECTUER UNE ATTAQUE

- Déclarer un type d'attaque : à distance (↔) ou au corps-à-corps (X).
- Vérifier les cibles éligibles : à portée (⊕) (pour les attaques à distance (↔)) ou engagées (pour les attaques au corps-à-corps (X)) et en ligne de vue.
- Choisir une cible éligible (à portée (⊕) ou engagée).
 - Le personnage qui effectue l'attaque est l'attaquant. La cible de l'attaque est le défenseur.
 - Résoudre les effets qui se déclenchent quand un personnage est ciblé, en commençant par l'attaquant.
- Former les réserves initiales de dés.
 - L'attaquant ajoute un nombre de dés d'attaque égal à sa statistique d'attaque.
 - Résoudre tout effet qui ajoute des dés au lancer d'attaque.
 - Résoudre tout effet qui retire des dés du lancer d'attaque.
 - Le défenseur ajoute un nombre de dés de défense égal à sa statistique de défense.
 - Résoudre tout effet qui ajoute des dés au lancer de défense.
 - Résoudre tout effet qui retire des dés du lancer de défense.
- Lancer les dés des réserves initiales.
 - Les dés lancés constituent la réserve actuelle d'attaque ou de défense.
- Modifier les lancers.
 - Modifier le lancer d'attaque.
 - L'attaquant ajoute ou retire des résultats de dé, change des résultats de dé, relance des dés du lancer d'attaque.
 - Le défenseur ajoute ou retire des résultats de dé, change des résultats de dé, relance des dés du lancer d'attaque.
 - Modifier le lancer de défense.
 - L'attaquant ajoute ou retire des résultats de dé, change des résultats de dé, relance des dés du lancer de défense.
 - Le défenseur ajoute ou retire des résultats de dé, change des résultats de dé, relance des dés du lancer de défense.
- Déterminer les résultats.
 - Retirez 1 résultat Touche (*) du lancer d'attaque pour chaque résultat Blocage (⊕) du lancer de défense.
 - S'il reste des résultats Critique (⊕) ou Touche (*) dans le lancer d'attaque, continuez à l'étape 8. S'il ne reste plus de résultat Critique (⊕) ou Touche (*), sautez l'étape 8 et passez directement à l'étape 9.

8. L'attaquant a un nombre de succès égal au nombre de résultats Critique (⊕) et Touche (★) restants dans le lancer d'attaque. En commençant par une des options orange la plus à gauche de son arbre de combat, l'attaquant choisit un nombre d'options égal au nombre de ses succès et applique tous les effets de chaque option choisie avant de passer à l'option suivante. (Voir page 31 pour plus d'informations sur l'utilisation des arbres de combat.)
9. Appliquer au personnage défenseur tous les dégâts (☞) de la réserve de dégâts.
10. Résoudre tous les effets qui surviennent après que l'attaque a été résolue.
 - A. L'attaquant résout tout effet restant de son tableau de maîtrise d'attaque.
 - B. Le défenseur résout tout effet restant de son tableau de maîtrise de défense.
 - C. L'attaquant résout toutes ses capacités et règles spéciales dans l'ordre de son choix.
 - D. Le défenseur résout toutes ses capacités et règles spéciales dans l'ordre de son choix.
 - E. Résolez toutes les capacités et règles spéciales non-joueur dans l'ordre choisi par le joueur attaquant.

EXEMPLE D'ATTAQUE

André décide d'utiliser Ahsoka Tano (Plus une Jedi), pour attaquer le Seigneur Maul à l'aide de ses sabres laser. D'abord, André vérifie que le Seigneur Maul est à portée (⊕) d'attaque. Puisque Ahsoka Tano effectue une attaque au corps-à-corps (X), que le Seigneur Maul est à la même hauteur et à portée (⊕) 2 d'Ahsoka Tano, le Seigneur Maul peut être ciblé par l'attaque. Il n'y a rien entre les personnages, Ahsoka Tano a donc une ligne de vue vers le Seigneur Maul.

Ensuite, André regarde la statistique d'attaque au corps-à-corps (X) de la posture active, **JAR'KAI**, d'Ahsoka Tano. Elle a une statistique d'attaque au corps-à-corps (X) de 7, donc André prend 7 dés d'attaque et les place dans sa réserve d'attaque. De plus, Ahsoka Tano ayant effectué une action de concentration pendant son activation, elle ajoute 1 dé supplémentaire à sa réserve d'attaque. Il y a donc un total de 8 dés d'attaque dans sa réserve initiale.

Pauline regarde la statistique de défense au corps-à-corps (X) de la posture active, **RAGE NOIRE**, du Seigneur Maul. Il a une statistique de défense au corps-à-corps (X) de 5, Pauline prend alors 5 dés de défense pour constituer sa réserve initiale.

Une fois que les deux réserves de dés sont prêtes, les joueurs lancent leurs dés. André obtient 3 Touches (★), 1 Critique (⊕), 2 Maîtrises d'Attaque (♦) et 2 Échecs (⊗).

Pauline obtient 1 Blocage (⊙), 3 Maîtrises de Défense (◇) et 1 Échec (⊗).

Maintenant, les joueurs modifient les résultats, en commençant par le lancer d'attaque. André vérifie le tableau de maîtrise d'attaque d'Ahsoka Tano pour ses sabres laser. Parce qu'il a obtenu deux résultats Maîtrise d'Attaque (♦), André ajoute 2 Touches (★) à son lancer. Pauline vérifie le tableau de maîtrise de défense du Seigneur Maul et s'aperçoit qu'aucune des entrées ne modifie le lancer d'attaque. Ahsoka Tano obtient donc au final 5 Touches (★), 1 Critique (⊕) et 2 Échecs (⊗).

Les joueurs modifient maintenant le lancer de défense. André vérifie le tableau de maîtrise d'attaque d'Ahsoka Tano et s'aperçoit qu'aucune des entrées ne modifie le lancer de défense. Pauline vérifie alors le tableau de maîtrise de défense du Seigneur Maul et ajoute 1 Blocage (⊙) à son lancer. Le tableau de maîtrise de défense du Seigneur Maul a également des entrées pour deux effets personnels, Soigner (♣) et Sauter (↗), qui seront résolus ultérieurement. Le Seigneur Maul obtient donc au final 2 Blocages (⊙) et 1 Échec (⊗).

Après avoir modifié les lancers, André et Pauline peuvent déterminer le résultat de l'attaque. Les 2 Blocages (⊙) du Seigneur Maul annulent 2 Touches (★) d'Ahsoka Tano laissant 1 Critique (⊕) et 3 Touches (★). L'attaque est réussie.

André consulte l'arbre de combat d'Ahsoka Tano pour résoudre l'attaque. Puisqu'il a au total quatre succès restants, il peut choisir quatre options à résoudre, en suivant les chemins de l'arbre de combat. La première option orange ajoute deux dégâts (☞) à la réserve de dégâts. La deuxième option ajoute un autre dégât (☞) à la réserve de dégâts et donne au Seigneur Maul l'état Exposé (!). Pauline place 1 pion Exposé sur la carte du Seigneur Maul. La troisième option ajoute trois dégâts (☞) supplémentaires à la réserve de dégâts, ce qui la fait passer à six. À l'embranchement dans l'arbre d'Ahsoka Tano, André décide de suivre le chemin supérieur, choisissant l'option d'ajouter un dégât (☞) à la réserve de dégâts et de donner l'état Contraint (♠) au Seigneur Maul. Pauline place 1 pion Contraint (♠) sur la carte du Seigneur Maul et ajoute un autre dégât (☞) à la réserve de dégâts pour un total de sept.

Une fois qu'André a terminé de choisir les options, la réserve de dégâts est appliquée au Seigneur Maul. Pauline prend tous les pions Dégât de la réserve de dégâts et les pose sur la carte Statistiques du Seigneur Maul. Le Seigneur Maul a une vigueur (♣) de 11, il n'avait pas subi de dégât (☞) avant cette attaque, il n'est donc pas blessé.

Après que les dégâts (☞) ont été appliqués, Pauline utilise les effets personnels mentionnés dans les entrées du tableau de maîtrise de défense du Seigneur Maul. Elle utilise l'effet Soigner (♣) pour retirer l'état Contraint (♠) du Seigneur Maul, puis elle utilise l'effet Sauter (↗) pour déplacer le Seigneur Maul afin de le rapprocher de l'objectif actif.

Quand l'attaque est résolue, les deux joueurs vérifient s'ils ont la possibilité d'utiliser une capacité réactive (⊙) en réponse, en commençant par l'attaquant. Comme aucun d'eux ne souhaite le faire, la partie peut continuer.

ENDOMMAGER LES UNITÉS

Il existe plusieurs manières d'endommager (☹️) des personnages et unités – capacités, attaques et même des missions peuvent infliger des dégâts (☹️). Quand un personnage ou une unité subit des dégâts (☹️), ajoutez sur sa carte Statistiques un nombre de pions Dégât égal au nombre de dégâts (☹️) subis.

DEVENIR BLESSÉ

Quand une unité a un nombre de pions Dégât égal ou supérieur à sa vigueur (♣️), cette unité devient immédiatement blessée et gagne un pion Blessé. Quand une unité devient blessée, le joueur adverse ajoute 1 pion Impulsion à la piste Lutte, de son côté de la piste, sur la case libre qui est la plus éloignée du centre de la piste. Les unités blessées ne contestent pas les objectifs. Les unités blessées ne peuvent pas subir de dégâts (☹️) et on ne peut pas leur retirer de dégâts (☹️). Si une unité devient blessée pendant son activation, son activation prend fin immédiatement.

Une unité qui a un ou plusieurs pions Blessé doit dépenser 1 Force (⊕) pour chacun de ses pions Blessé en tant que coût supplémentaire pour utiliser une capacité active (⊕) ou réactive (⊖).

DEVENIR ESTROPIÉ

Au début de l'activation d'une unité blessée, elle retourne son pion Blessé pour que le côté Estropié soit visible, puis elle retire tous les dégâts (☹️) qui sont sur elle et elle retire un état.

Une unité qui a un ou plusieurs pions Estropié doit dépenser 1 Force (⊕) pour chacun de ses pions Estropié en tant que coût supplémentaire pour utiliser une capacité active (⊕) ou réactive (⊖).

Rappelez-vous qu'une unité doit dépenser 1 Force (⊕) pour chacun de ses pions Blessé et Estropié, en tant que coût supplémentaire pour utiliser une capacité active (⊕) ou réactive (⊖).



Bo-KATAN KRYZE

FIERTÉ DE MANDALORE

Au début de l'activation de cette unité, choisissez un autre personnage **MANDALORIEN** allié. Le personnage choisi peut ☹️.

RÉACTEUR DORSAL

Chaque personnage de cette unité peut ☹️.

LES MANDALORIENS SONT PLUS FORTS TOUS ENSEMBLE

Après que cette unité a effectué une action de déplacement, elle peut utiliser cette capacité. Si un personnage de cette unité est à portée (⊕) 2 d'un autre personnage **MANDALORIEN** allié, cette unité effectue immédiatement une action de concentration.

MANDALORE SURVIVRA

Après que cette unité a effectué une action de concentration, un personnage de cette unité peut ☹️ et ☹️.

CERTAINS D'ENTRE NOUS SERVENT UNE PLUS GRANDE CAUSE

Les personnages **MANDALORIEN** alliés à portée (⊕) 3 de cette unité qui contestent un ou plusieurs objectifs actifs ont **PROTECTION** et **INÉBRANABLE**.

CLAN KRYZE • DEATH WATCH • MANDALORIEN • NITE OWLS



Au début de l'activation de Bo-Katan Kryze, elle a huit dégâts (☹️), les états Entravé (↔️) et Exposé (!) et un pion Blessé. Le joueur retourne le pion Blessé sur son côté Estropié, retire tous les dégâts (☹️) et un état. Il décide de retirer l'état Entravé (↔️), l'état Exposé (!) reste sur Bo-Katan Kryze.

Bo-KATAN KRYZE

FIERTÉ DE MANDALORE

Au début de l'activation de cette unité, choisissez un autre personnage **MANDALORIEN** allié. Le personnage choisi peut ☹️.

RÉACTEUR DORSAL

Chaque personnage de cette unité peut ☹️.

LES MANDALORIENS SONT PLUS FORTS TOUS ENSEMBLE

Après que cette unité a effectué une action de déplacement, elle peut utiliser cette capacité. Si un personnage de cette unité est à portée (⊕) 2 d'un autre personnage **MANDALORIEN** allié, cette unité effectue immédiatement une action de concentration.

MANDALORE SURVIVRA

Après que cette unité a effectué une action de concentration, un personnage de cette unité peut ☹️ et ☹️.

CERTAINS D'ENTRE NOUS SERVENT UNE PLUS GRANDE CAUSE

Les personnages **MANDALORIEN** alliés à portée (⊕) 3 de cette unité qui contestent un ou plusieurs objectifs actifs ont **PROTECTION** et **INÉBRANABLE**.

CLAN KRYZE • DEATH WATCH • MANDALORIEN • NITE OWLS



ÊTRE VAINCU

Après l'activation d'une unité, si elle a un nombre de pions Estropié égal ou supérieur à sa résistance (♣️), elle est vaincue. Tous les personnages d'une unité vaincue sont retirés du champ de bataille.

Si la carte Ordre d'une unité vaincue est hors du paquet Ordres (car elle est dans la défausse d'Ordres, en réserve ou actuellement révélée), retirez cette carte Ordre de la partie. Sinon, quand la carte Ordre de l'unité vaincue est révélée du paquet Ordres, retirez-la de la partie à ce moment-là et révélez la carte suivante à la place.

Si un joueur révèle une carte Ordre qui correspond à une unité vaincue, retirez la carte de la partie et révélez une nouvelle carte Ordre.



ÉTATS

Certaines options des arbres de combat, ou des entrées des tableaux de maîtrise ou encore des capacités infligent des états. Quand une règle indique à un personnage de gagner un état, le pion d'état correspondant est placé sur la carte Statistiques de son unité. Les états sur une carte Statistiques affectent tous les personnages de l'unité. Si une unité devait gagner un état qu'elle possède déjà, elle subit 1 dégât (♣) à la place. Les états et leurs effets sur les unités sont les suivants :



Contraint - Quand un personnage de cette unité se déplace, attaque, effectue une action ou utilise une capacité active (⊕) ou réactive (⊖), après que l'effet a été résolu, l'unité subit 3 dégâts (♣). Puis cette unité perd l'état Contraint (♣).



Désarmé - Tant qu'ils attaquent, les personnages de cette unité ne peuvent pas utiliser les résultats Maîtrise d'Attaque (♠). La prochaine fois qu'un personnage de cette unité effectue un lancer d'attaque, retirez du lancer tous les dés d'attaque dont le résultat est Maîtrise d'Attaque (♠) avant de modifier les dés lancés. Après avoir déterminé les résultats, l'unité perd l'état Désarmé (♠).



Exposé - Tant qu'ils défendent, les personnages de cette unité ne peuvent pas utiliser les résultats Maîtrise de Défense (♣). La prochaine fois qu'un personnage de cette unité effectue un lancer de défense, retirez du lancer tous les dés de défense dont le résultat est Maîtrise de Défense (♣) avant de modifier les dés lancés. Après avoir déterminé les résultats, l'unité perd l'état Exposé (!).



Entravé - La prochaine fois qu'un personnage de cette unité veut avancer (→), foncer (⇨), grimper (⤴) ou sauter (⤴), il ne se déplace pas. Puis cette unité perd l'état Entravé (⇨).

Quand une unité ou un personnage gagne un état, placez le pion correspondant sur la carte Statistiques de l'unité. Tous les personnages de l'unité sont affectés par les pions présents sur la carte Statistiques de leur unité.



TERRAIN

Le champ de bataille de Shatterpoint est constitué d'éléments de terrain et de portions de terrain. Vous trouverez ci-après les règles qui concernent les terrains les plus souvent employés, ainsi que quelques lignes directrices sur la façon de les prendre en compte pendant la partie.

Les portions d'éléments de terrain sont définies par trois propriétés : la hauteur ; dégagé ou bloqué ; traversable ou infranchissable. Un même élément de terrain peut contenir plusieurs portions qui auront des propriétés différentes. Les éléments de terrain peuvent être aussi complexes que les joueurs le souhaitent et nécessiter quelques discussions sur les propriétés de telles ou telles portions de terrain.

Une portion de terrain est considérée comme étant à une hauteur différente d'un autre objet si la différence, entre le sommet de la portion de terrain et l'objet à partir duquel on vérifie la hauteur, est plus grande qu'une portée (⊕) 2, mesurée verticalement. Pour ce faire, placez l'outil de portée (⊕) 2 au niveau de la surface où se tient l'objet à partir duquel on vérifie la hauteur, et comparez la hauteur de la portion de terrain par rapport à l'outil de portée.

Une portion de terrain est considérée comme étant à une hauteur différente d'une autre portion de terrain si la différence entre les sommets des portions de terrain est plus grande qu'une portée (⊕) 2, mesurée verticalement. Pour ce faire, placez l'outil de portée (⊕) 2 sur le sommet de la première portion de terrain, et comparez la hauteur du sommet de l'autre portion de terrain par rapport à l'outil de portée.



Les portions de terrain peuvent avoir différentes combinaisons de propriétés. Dans cet exemple, la passerelle est dégagée et traversable, tandis que l'échelle est dégagée et infranchissable. Les bâtiments sont bloqués et infranchissables. La tour de transmission a plusieurs hauteurs.

HAUTEURS RELATIVES

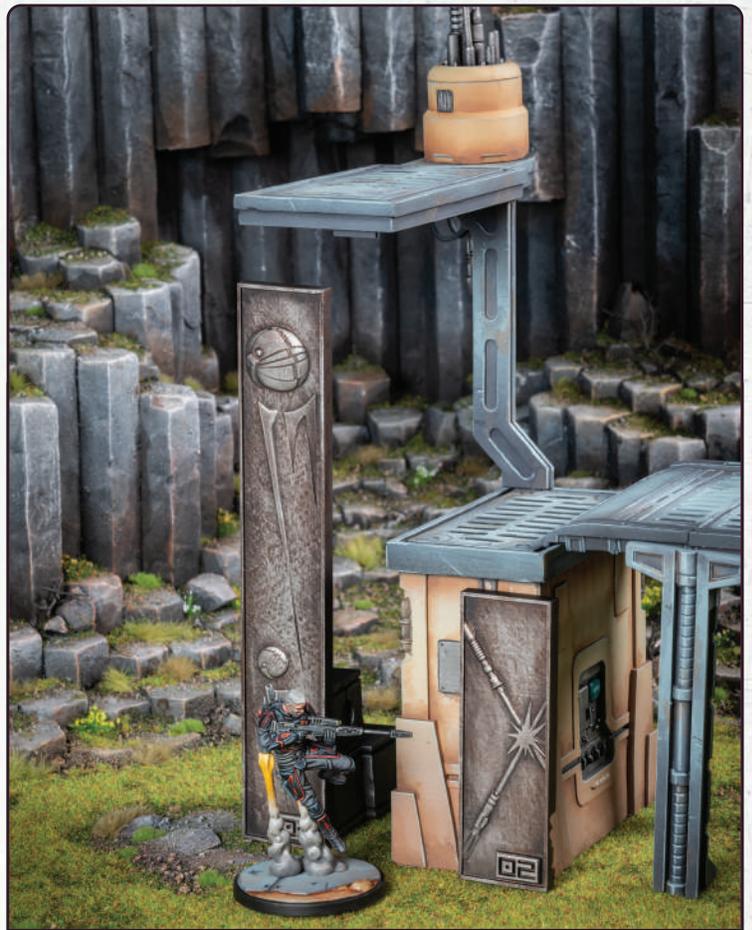
Des objets sont à la même hauteur si la distance verticale entre eux est inférieure à la portée (⊕) 2. Les objets dont la distance verticale qui les sépare est plus grande que la portée (⊕) 2 sont à des hauteurs différentes. Quand vous mesurez cette distance, faites-le depuis la surface de la portion de terrain que chevauche l'objet ou depuis le champ de bataille lui-même si l'objet ne chevauche pas de portion de terrain (la taille de l'objet n'est pas prise en compte).



Bo-Katan Kryze veut avancer (→) vers les Supers Commandos Mandaloriens qui sont sur cette passerelle. Pour vérifier la hauteur de la passerelle, le joueur place verticalement l'outil de portée (⊕) 2 sur le champ de bataille à côté du socle du personnage. Parce que le sommet de la passerelle est plus haut que la portée (⊕) 2 de la position initiale de Bo-Katan Kryze, cette passerelle est à une hauteur plus élevée et Bo-Katan Kryze ne peut donc pas utiliser ce type de déplacement avancer (→) pour se rendre sur la passerelle.

Les portions de terrain sont soit dégagées soit bloquées. Les portions dégagées ne bloquent pas la ligne de vue. Une passerelle avec une zone traversable en dessous devrait être considérée comme une portion dégagée – les personnages peuvent tracer une ligne de vue et attaquer sous la passerelle sans problème. Une portion bloquée – comme un mur ou un bâtiment – bloque la ligne de vue des personnages et les empêche d'attaquer.

Rappelez-vous que chaque élément de terrain peut être constitué de plusieurs portions de terrain ayant des hauteurs différentes – un bâtiment de deux étages avec un balcon à mi-hauteur est un excellent exemple.



Quand vous déterminez une hauteur, il n'y aucune distinction de faite entre les portions de terrain dont la distance verticale est supérieure à la portée (⊕) 2. Cela signifie que les personnages peuvent grimper (↑) ou sauter (↗) n'importe quelle distance verticale quand ils effectuent ce type de déplacement.

La dernière propriété des portions de terrain détermine si elles sont traversables ou infranchissables. Les portions traversables, comme la passerelle mentionnée ci-contre, n'empêchent pas les personnages de se déplacer en-dessous et de passer à travers. Les portions infranchissables, comme un bâtiment ou un mur, empêchent les personnages de se déplacer à travers la portion. Les personnages doivent la contourner, passer en-dessous ou par-dessus !





Quand ils tracent une ligne de vue (LdV), les personnages ignorent toujours les portions de terrain dégagées, peu importe la hauteur de cette portion.

POINTS D'ACCÈS

Les points d'accès peuvent être représentés de différentes manières – des échelles ou des ascenseurs en sont des exemples communs. Un point d'accès est un moyen pour les personnages de parcourir rapidement une distance verticale.

Le plus souvent, un point d'accès est connecté à un autre point d'accès, mais il peut exister plusieurs points d'accès connectés les uns aux autres. Les joueurs doivent déterminer ensemble avant le début de la partie quels points sont connectés à quels autres points.

Quand un personnage devrait terminer un déplacement avancer (→), foncer (→), grimper (↑) ou sauter (↗) à portée (⊕) 1 d'un point d'accès, il peut choisir d'utiliser ce point d'accès. Dans ce cas, il est placé à portée (⊕) 1 d'un autre point d'accès connecté, puis le déplacement se termine.



Le haut et le bas de l'échelle sont des points d'accès connectés.

LIGNE DE VUE

Un personnage dispose d'une ligne de vue (LdV) vers un objet si une ligne droite peut être tracée de façon ininterrompue depuis n'importe quelle partie du socle du personnage vers l'objet. Une LdV n'est pas interrompue quand elle passe à travers des personnages, des portions de terrain dégagées, des portions de terrain bloquées que le personnage chevauche, des portions de terrain bloquée de même hauteur ou plus basse que le personnage. La ligne ne peut pas passer à travers des portions de terrain bloquées ayant une hauteur plus élevée que le personnage. Si un objet est au sommet d'une portion de terrain, la LdV peut être tracée sans interruption à travers toutes les portions de terrain de même hauteur ou de hauteur plus basse que l'objet.

PIONS ACCROUPI & COUVERT

Un personnage qui bénéficie d'un couvert ajoute un nombre de dés de défense égal à sa valeur de Couvert lors de ses lancers de défense contre des attaques à distance (↔).

Pour qu'un personnage puisse gagner une valeur de Couvert grâce à un élément de terrain, il doit satisfaire tous les prérequis suivants :

- Le personnage défenseur doit être à portée (⊕) 1 d'une ou plusieurs portions de terrain à la même hauteur ou à une hauteur plus élevée que le personnage attaquant.
- Une ligne droite peut être tracée de n'importe quelle partie du socle du personnage attaquant vers n'importe quelle partie du socle du personnage défenseur à travers n'importe quel nombre de ces portions de terrain.
- Le personnage attaquant effectue une attaque à distance (↔).

Si un personnage satisfait tous les prérequis ci-dessus, il a Couvert [1].

Les unités peuvent également gagner une valeur de Couvert grâce aux pions Accroupi (↕). Chaque pion Accroupi (↕) que possède une unité, accorde Couvert [1] à cette unité. Une unité perd tous ses pions Accroupi (↕) au début de son activation ou lorsqu'un personnage de cette unité devient engagé. Une unité qui est engagée ne peut pas avoir ou gagner de pions Accroupi (↕).



PION ACCROUPI

ANNEXE A : TIMING

Si les joueurs tentent d'utiliser une capacité réactive (⊖) en même temps, le joueur actif déclare et résout ses effets en premier.

Si à un moment donné, plusieurs effets surviennent simultanément, que les règles ne donnent pas d'instructions concernant leur ordre et qu'aucun joueur n'est en train d'attaquer, commencez toujours par le joueur actif et continuez dans l'ordre du tour. Une fois que tous les effets joueur ont été résolus, résolvez les effets non-joueur dans l'ordre choisi par le joueur actif.

Si un joueur est en train d'attaquer, le joueur attaquant résout tous ses effets, puis le joueur défenseur fait de même. Enfin, les effets non-joueur sont résolus dans l'ordre choisi par le joueur attaquant.

Si un joueur dispose de plusieurs effets qui surviennent simultanément, il choisit toujours l'ordre de ses propres effets.

Vous trouverez ci-dessous la manière d'effectuer une attaque, étape par étape :

EFFECTUER UNE ATTAQUE

- Déclarer un type d'attaque : à distance (☞) ou au corps-à-corps (✕).
- Vérifier les cibles éligibles : à portée (⊕) (pour les attaques à distance (☞)) ou engagées (pour les attaques au corps-à-corps (✕)) et en ligne de vue.
- Choisir une cible éligible (à portée (⊕) ou engagée).
 - Le personnage qui effectue l'attaque est l'attaquant. La cible de l'attaque est le défenseur.
 - Résoudre les effets qui se déclenchent quand un personnage est ciblé, en commençant par l'attaquant.
- Former les réserves initiales de dés.
 - L'attaquant ajoute un nombre de dés d'attaque égal à sa statistique d'attaque.
 - Résoudre tout effet qui ajoute des dés au lancer d'attaque.
 - Résoudre tout effet qui retire des dés du lancer d'attaque.
 - Le défenseur ajoute un nombre de dés de défense égal à sa statistique de défense.
 - Résoudre tout effet qui ajoute des dés au lancer de défense.
 - Résoudre tout effet qui retire des dés du lancer de défense.
- Lancer les dés des réserves initiales.
 - Les dés lancés constituent la réserve actuelle d'attaque ou de défense.
- Modifier les lancers.
 - Modifier le lancer d'attaque.
 - L'attaquant ajoute ou retire des résultats de dé, change des résultats de dé, relance des dés du lancer d'attaque.
 - Le défenseur ajoute ou retire des résultats de dé, change des résultats de dé, relance des dés du lancer d'attaque.
 - Modifier le lancer de défense.
 - L'attaquant ajoute ou retire des résultats de dé, change des résultats de dé, relance des dés du lancer de défense.
 - Le défenseur ajoute ou retire des résultats de dé, change des résultats de dé, relance des dés du lancer de défense.
- Déterminer les résultats.
 - Retirez 1 résultat Touche (★) du lancer d'attaque pour chaque résultat Blocage (⊖) du lancer de défense.
 - S'il reste des résultats Critique (⊕) ou Touche (★) dans le lancer d'attaque, continuez à l'étape 8. S'il ne reste plus de résultat Critique (⊕) ou Touche (★), sautez l'étape 8 et passez directement à l'étape 9.
- L'attaquant a un nombre de succès égal au nombre de résultats Critique (⊕) et Touche (★) restants dans le lancer d'attaque. En commençant par une des options orange la plus à gauche de son arbre de combat, l'attaquant choisit un nombre d'options égal au nombre de ses succès et applique tous les effets de chaque option choisie avant de passer à l'option suivante. (Voir page 31 pour plus d'informations sur l'utilisation des arbres de combat.)
- Appliquer au personnage défenseur tous les dégâts (☞) de la réserve de dégâts.
- Résoudre tous les effets qui surviennent après que l'attaque a été résolue.
 - L'attaquant résout tout effet restant de son tableau de maîtrise d'attaque.
 - Le défenseur résout tout effet restant de son tableau de maîtrise de défense.
 - L'attaquant résout toutes ses capacités et règles spéciales dans l'ordre de son choix.
 - Le défenseur résout toutes ses capacités et règles spéciales dans l'ordre de son choix.
 - Résolvez toutes les capacités et règles spéciales non-joueur dans l'ordre choisi par le joueur attaquant.

ACTIVER UNE UNITÉ

1. Activer l'unité correspondante à la carte Ordre révélée, à la carte Ordre choisie de la réserve ou l'unité de votre choix si c'est une carte Shatterpoint.
2. Résoudre les effets qui surviennent au début de l'activation.
 - A. Si l'unité est blessée :
 - I. Retourner le pion Blessé pour que le côté Estropié soit visible.
 - II. Retirer tous les pions Dégât.
 - III. Retirer un état.
 - B. Retirer tous les pions Accroupi (↕).
 - C. Résoudre toutes les capacités de tactique (⚔).
 - D. Résoudre les effets joueur en commençant par le joueur actif.
 - E. Résoudre les effets non-joueur dans l'ordre choisi par le joueur actif.
3. L'unité effectue ses actions et utilise des capacités ou règles spéciales.
4. Résoudre les effets qui surviennent à la fin de l'activation.
 - A. Résoudre les effets joueur en commençant par le joueur actif.
 - B. Résoudre les effets non-joueur dans l'ordre choisi par le joueur actif.

JOUER UN TOUR

1. Résoudre les effets qui surviennent au début du tour.
 - A. Résoudre les effets joueur en commençant par le joueur actif.
 - B. Résoudre les effets non-joueur dans l'ordre choisi par le joueur actif.
2. Le joueur actif révèle la carte du sommet de son paquet Ordres ou choisit une carte Ordre en réserve.
 - A. S'il n'y a plus de cartes dans le paquet Ordres d'un joueur, mais que ce joueur dispose d'une carte Ordre en réserve, il doit choisir la carte Ordre réservée.
 - B. Si un joueur révèle une carte Ordre qui correspond à une unité vaincue, retirez de la partie la carte Ordre de l'unité vaincue et révélez une nouvelle carte Ordre.
3. Le joueur actif active l'unité qui correspond à la carte Ordre révélée ou choisie.
4. Résoudre les effets qui surviennent au début de l'activation.
 - A. Résoudre les effets joueur en commençant par le joueur actif.
 - B. Résoudre les effets non-joueur dans l'ordre choisi par le joueur actif.
5. L'unité résout son activation, effectuant jusqu'à deux actions et utilisant n'importe lesquelles de ses capacités ou règles spéciales.

6. Résoudre les effets qui surviennent à la fin de l'activation.
 - A. Résoudre les effets joueur en commençant par le joueur actif.
 - B. Résoudre les effets non-joueur dans l'ordre choisi par le joueur actif.
7. L'activation de l'unité se termine.
8. Résoudre les effets qui surviennent à la fin du tour.
 - A. Résoudre les effets joueur en commençant par le joueur actif.
 - B. Résoudre les effets non-joueur dans l'ordre choisi par le joueur actif.
9. Le joueur actif déplace le pion Lutte d'une case vers ses pions Impulsion pour chaque objectif actif qu'il contrôle à ce tour. Sauter cette étape s'il s'agit du premier tour de la partie.
10. Si une unité qui vient juste de s'activer a un nombre de pions Estropié égal à sa résistance (⊕), elle est vaincue.
11. Le tour du joueur actif est maintenant terminé ; son adversaire devient le joueur actif et commence son tour comme indiqué à l'étape 1.
 - A. Si le joueur qui vient de terminer son tour n'a plus de carte dans son paquet Ordres ou de carte mise en réserve, il reconstitue son paquet Ordres.

ANNEXE B : MOTS-CLÉS

Vous trouverez ci-dessous la liste des mots-clés utilisés par certaines capacités et leurs effets :

Ascension : quand ce personnage est censé avancer (→) ou foncer (↗), il a le droit de grimper (↑) à la place.

Immunité [X] : cette unité ne peut pas subir l'état indiqué entre crochets. Si une unité a déjà l'état indiqué et gagne l'immunité contre lui, elle retire cet état.

Impact [X] : quand ce personnage effectue une action de concentration, il ajoute X dés supplémentaires à sa prochaine attaque au corps-à-corps (X) en plus du dé d'attaque ajouté par l'action de concentration.

Inébranlable : quand ce personnage défend, il n'est pas déplacé par le premier effet Percuter (↘) des options choisies dans l'arbre de combat du personnage attaquant.

Protection : quand ce personnage défend, avant d'appliquer la réserve de dégâts, retirez 1 dégât (☞) de la réserve de dégâts.

Tireur d'Élite [X] : quand ce personnage effectue une action de concentration, il ajoute X dés supplémentaires à sa prochaine attaque à distance (↖) en plus du dé d'attaque ajouté par l'action de concentration.

RÉSUMÉS

DÉROULEMENT D'UN TOUR

- **RÉSOUTRE LES EFFETS**
qui surviennent au début du tour.
- **RÉVÉLER UNE CARTE ORDRE**
ou choisir une carte Ordre en réserve.
- **ACTIVER L'UNITÉ**
- **L'ACTIVATION DE L'UNITÉ PREND FIN**
- **RÉSOUTRE LES EFFETS**
qui surviennent à la fin du tour.
- **DÉPLACER LE PION LUTTE**
sauf si c'est le premier tour de la partie.
- **VÉRIFIER SI L'UNITÉ, QUI VIENT D'ÊTRE ACTIVÉE, EST VAINCUE**
- **LE TOUR DU JOUEUR ACTIF EST DÉSORMAIS TERMINÉ**
Si le joueur qui vient de terminer son tour n'a plus de cartes dans son paquet Ordres ou en réserve, il reconstitue son paquet Ordres.

DÉROULEMENT D'UNE ATTAQUE

1. **DÉCLARER UN TYPE D'ATTAQUE**
À distance (↘) ou au corps-à-corps (X).
2. **VÉRIFIER LES CIBLES ÉLIGIBLES**
3. **CHOISIR UNE CIBLE ÉLIGIBLE**
4. **FORMER LES RÉSERVES INITIALES DE DÉS**
5. **LANCER LES DÉS**
6. **MODIFIER LES LANCERS**
7. **DÉTERMINER LES RÉSULTATS**
8. **CHOISIR DES OPTIONS DE L'ARBRE DE COMBAT**
9. **APPLIQUER TOUS LES DÉGÂTS**
10. **RÉSOUTRE TOUS LES EFFETS D'ATTAQUE**

ICÔNES

	ENTRAVÉ		CAPACITÉ ACTIVE
	EXPOSÉ		CAPACITÉ RÉACTIVE
	CONTRAIT		CAPACITÉ INNÉE
	DÉSARMÉ		CAPACITÉ DE TACTIQUE
	SOIGNER		CAPACITÉ D'IDENTITÉ
	PERSONNAGE		CORPS-À-CORPS
	PORTÉE		À DISTANCE
	AVANCER		PERCUTER
	FONCER		DÉGÂT
	SAUTER		REPOSITIONNER
	GRIMPER		FORCE
	ACCROUPI		

FACES DES DÉS

	TOUCHE
	CRITIQUE
	MAÎTRISE D'ATTAQUE
	BLOCAGE
	MAÎTRISE DE DÉFENSE
	ÉCHEC