

STAR WARS™

# ASSAUT SUR L'EMPIRE!



## FAQ OFFICIELLE

**VERSION 4.0 DU 12/06/2019**

- TYRANS DE LOTHAL, PAGE 9
- ERRATA « CELLULE SPECTRE », PAGE 9
- TERRAINS BLOQUANTS POUR LE PLATEAU D'ESCARMOUCHE « LES DÉSOLATIONS DE LOTHAL », PAGE 14
- MISES À JOUR DES FAQ ET ERRATA



Ce document contient une foire aux questions, des éclaircissements de règles et les errata d'Assaut sur l'Empire.


## ERRATA

Cette section détaille les changements officiels apportés aux règles et aux cartes.

## GUIDE DE CAMPAGNE


### ENDETTÉS

La seconde puce du « Briefing de mission » devrait dire :

« Les pions Mission Impériaux représentent des canons à impulsion. À la fin de chaque round, chacun d'entre eux tire sur une figurine Rebelle. Quand cela se produit, le joueur Impérial choisit une figurine Rebelle en ligne de vue du canon et lance 1 dé rouge et 1 dé jaune. La figurine visée subit le nombre de  obtenus. S'il s'agit de Gaarkhan, il devient Concentré. »



### ÉTAT DE SIÈGE

La première puce de « Assaut » devrait dire :

« Retirez 1 porte du plateau et lancez 1 dé rouge. Chaque figurine Rebelle située à 3 cases ou moins de cette porte subit les  obtenus. »

### COMPROMIS

La seconde puce du « Briefing de mission » devrait dire :

« Les portes sont verrouillées pour les figurines Rebelles. Une figurine Rebelle peut interagir avec une porte ( ou ) pour l'ouvrir. »

### CAPTURÉS

La seconde puce du « Briefing de mission » devrait dire :


« Quand un héros se replie, il se retrouve neutralisé à la place. Lors de son activation, il ne dispose que de 1 action, qu'il ne peut utiliser que pour effectuer un déplacement ou interagir avec la cache d'équipement. »



## CARTES DÉPLOIEMENT

### OFFICIER IMPÉRIAL

La capacité « Ordre » de l'Officier Impérial ordinaire devrait dire :



«  **Ordre** : choisissez une autre figurine amicale située à 2 cases ou moins. En mode campagne, celle-ci peut bénéficier d'une interruption pour effectuer un déplacement. En mode escarmouche, elle gagne 2 points de déplacement. »





Carte d'origine

### SABOTEUR REBELLE

La carte du Saboteur Rebelle ordinaire doit inclure les changements suivants :

La capacité «  : Perforant 2 » doit être remplacée par «  : Perforant 1 ».

La valeur de Vitesse doit être de 4.




Sur la carte du Saboteur Rebelle d'élite (du paquet extension Allié), la capacité « Souffle 2  » doit être remplacée par « Souffle 1  ».




Cartes d'origine

## GARDE ROYAL

Les cartes du Garde Royal doivent inclure les changements suivants :

Sur la carte du Garde Royal ordinaire, la capacité «  : +2  » doit être remplacée par «  : Perforant 1 ».

Ni le Garde Royal ordinaire ni le Garde Royal d'élite ne devraient avoir la capacité « Protecteur ». À la place, ils ont :

**Sentinelle** : lorsqu'une figurine non-GARDIEN amicale défend et que vous êtes adjacent à la case ciblée, appliquez +1  aux résultats de défense. Limité à 1 utilisation de « Sentinelle » ou « Protecteur » par attaque.

Sur la carte du Garde Royal ordinaire, la capacité « Vengeance » devrait dire :

« quand une figurine non-GARDIEN amicale adjacente est vaincue, vous devenez Concentré. »



Sur la carte du Garde Royal d'élite, la capacité « Progression vengeance » devrait dire :

« quand une figurine non-GARDIEN amicale adjacente est vaincue, vous devenez Concentré et vous pouvez vous déplacer de 1 case. »

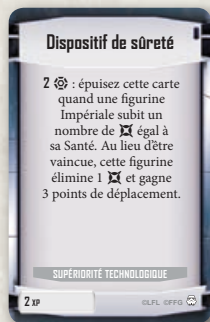


Cartes d'origine

## CARTES CLASSE IMPÉRIALE DISPOSITIF DE SÛRETÉ

Cette carte devrait dire : « épuisez cette carte quand une figurine Impériale a subi un nombre de  égal à sa Santé. Au lieu d'être vaincue, cette figurine élimine 1  et gagne 3 points de déplacement. »

(il faut lire « a subi » au lieu de « subit »)



Carte d'origine

## LIVRET D'INITIATION

### FIN D'UNE MISSION

Le second paragraphe de « Fin d'une mission » à la page 7 devrait dire :

« Dans ce tutoriel, l'objectif des joueurs Rebelles consiste à vaincre toutes les figurines Impériales. Le joueur Impérial, quant à lui, doit soit faire interagir ses figurines avec les deux terminaux, soit vaincre un héros. »

## GUIDE DE RÉFÉRENCE

### ATTAQUER DES OBJETS

L'avant-dernière puce de « Attaquer des objets », page 6, devrait dire :

« Quand on attaque une porte, qu'on se sert d'une capacité pour l'affecter ou qu'on compte les cases jusqu'à elle, on considère qu'elle occupe chaque case **vide** avec laquelle elle partage un bord. »

### PHASE D'ACTIVATION

L'entrée « Phase d'Activation » de la page 19 devrait inclure la puce suivante :

- En mode escarmouche, si un joueur a moins de cartes Déploiement restaurées que son adversaire, il peut choisir de ne pas activer un groupe et de passer la main à son adversaire.

### CARTES DÉPLOIEMENT

La quatrième puce devrait dire :

« Certaines cartes Déploiement ont le trait AMÉLIORATION D'ESCARMOUCHE. Les règles et capacités qui font référence aux cartes Déploiement n'affectent pas, n'incluent pas et ne peuvent pas manipuler les cartes Amélioration d'escarmouche, sauf si la règle ou la capacité précise le contraire.

Par exemple, un joueur ne peut pas utiliser la carte « Alliance temporaire » pour ajouter des cartes Amélioration d'escarmouche d'autres factions à son armée. De même, quand ils utilisent « Prendre l'initiative », les joueurs ne peuvent pas décider d'épuiser une de leurs cartes Amélioration d'escarmouche. »

## FOIRE AUX QUESTIONS

Cette section répond aux questions fréquemment posées au sujet d'*Assaut sur l'Empire*.

### QUESTIONS GÉNÉRALES

**Q** : les cartes Article issues d'un paquet Classe ou gagnées en tant que Récompenses peuvent-elles être échangées avec d'autres héros ?

R : non.

**Q** : les cartes Classe, Récompense et Article qui confèrent de la Santé supplémentaire à un héros confèrent-elles toujours ce bonus si le héros est blessé ?

R : oui.

**Q : la mention « déplacez-vous d'un nombre de cases égal à votre Vitesse » observe-t-elle les mêmes règles que la mention « déplacez-vous de X cases » ?**

R : oui.

**Q : quand une grande figurine se déplace, sort-elle de toutes les cases qu'elle occupait avant d'entrer dans toutes les nouvelles, même si certaines de ces cases se chevauchent ?**

R : oui.

**Q : en mode escarmouche, si mon adversaire joue « Prendre l'initiative », puis-je jouer mon propre exemplaire de « Prendre l'initiative » pour le contrer ?**

R : non. Le créneau au cours duquel vous pouvez jouer les cartes « au début du round » est passé (cf. « Conflits en mode escarmouche », page 9 du Guide de référence).

**Q : quand une règle de mission déploie une figurine vers un point de déploiement, ce dernier devient-il actif ?**

R : non. En dehors des points de déploiement verts, qui sont toujours actifs au début d'une mission, un point de déploiement ne devient actif que si les règles de mission le stipulent.

**Q : une figurine peut-elle effectuer une action tout en occupant une même case qu'une autre figurine si elle a assez de points de déplacement pour sortir de cette case après avoir effectué l'action ?**

R : non. Une figurine doit terminer son déplacement pour effectuer des actions, et elle ne peut pas le terminer sur une case qui contient une autre figurine (à moins qu'elle soit Immense).

**Q : quand l'effet d'une capacité dure « jusqu'à » un créneau donné (par exemple, jusqu'à la fin du round...), persiste-t-il jusqu'à la fin du créneau en question ?**

R : non. L'effet de la capacité prend fin dès que le créneau donné débute, avant que tout autre effet de ce créneau ne soit déclenché. Dans l'exemple ci-dessus, l'effet qui dure « jusqu'à la fin du round » expirera avant que tout autre effet « à la fin du round » soit déclenché.

**Q : est-ce qu'une carte Amélioration d'Escarmouche « Attachement » modifie le coût de déploiement de la carte Déploiement à laquelle elle est attachée ?**

R : non. L'attachement n'est pris en compte que lors du calcul des PV quand le groupe de figurines est vaincu. Tout effet qui se rapporte au coût de déploiement d'un groupe ne tient pas compte du coût de l'amélioration d'escarmouche attachée.

**Q : lors d'une campagne, puis-je déployer une figurine Immense, s'il y a des cases d'extérieur mais pas de points de déploiement dessus ?**

R : oui. La figurine Immense peut être déployée sur la case d'extérieur la plus proche du point de déploiement choisi.

**Q : quand une figurine Immense est déployée, pousse-t-elle les figurines en dehors du point de déploiement ?**

R : oui. On considère que la figurine Immense a terminé son déplacement quand elle est placée lors d'un déploiement. À moins qu'une autre figurine Immense ne se trouve sur le point de déploiement, une figurine Immense déployée se déploiera directement sur le point, poussant toutes les autres figurines.

**Q : si une figurine Immense termine son déplacement sur une grande figurine, comment est poussée la grande figurine ?**

R : elle est poussée vers un emplacement valide qui nécessite le moins de case de déplacement poussé. Remarquez que lorsqu'on pousse une grande figurine, elle ne peut pas être déplacée en diagonale ni être pivotée. Si la grande figurine ne peut pas atteindre un emplacement valide, placez-la dans un emplacement valide le plus proche possible de la figurine qui la pousse.

**Q : puis-je attaquer à deux case de distance une figurine Mobile sur un terrain bloquant avec une attaque au corps-à-corps (♣) ayant Allonge ?**


R : oui, si vous avez une ligne de vue vers la figurine Mobile.

**Q : est-ce que Luke a une ligne de vue vers le Droïde Sonde ?**



R : non. Aucune des figurines n'a une ligne de vue vers l'autre. La ligne de vue est bloquée par la case de terrain bloquant qui n'est pas occupée par le Droid Sonde.

**Q : lorsque j'effectue une attaque avec une figurine hostile, est-ce que les capacités des attachements peuvent être utilisées ?**

R : oui. Vous gagnez le contrôle de toutes les capacités qui sont disponibles pour la figurine, et vous devez pouvoir en payer les coûts si nécessaire. Par exemple, vous pouvez faire subir du stress à une figurine pour utiliser une capacité dont ce choix dépend de cette figurine. Par contre vous ne pouvez pas dépenser la  du joueur Impérial puisque cette ressource est sous le contrôle de votre adversaire, pas sous le contrôle de la figurine.

**Q : à quel moment, retire-t-on les pions sur des cartes classe Impériale telles que « Choc et effroi » (Puissance Militaire – Boîte de base) ?**

R : sauf exception indiquée par la carte elle-même ou un livret de règles d'une campagne, comme par exemple les pions Prime (classe Impériale « Mercenaires Hutts » – Le Royaume de Jabba), tous les pions sont retirés à la fin d'une mission, lors du « Nettoyage de fin de mission ».

## CAPACITÉS DES HÉROS

**Q : quand Gaarkhan subit au moins 3 dégâts et qu'il se retrouve blessé, devient-il Concentré ?**

R : Non. Les dégâts sont subis durant l'attaque elle-même, alors que « Rage » permet à Gaarkhan de devenir Concentré après la résolution de l'attaque.



**Q : Mak doit-il utiliser « Retrait » immédiatement quand une figurine hostile entre dans une case située à 3 cases ou moins ?**


R : oui. Le créneau de cette capacité correspond au moment où la figurine hostile entre sur la case en question.

**Q : quand Jyn a « Chance du contrebandier » et que les héros piochent des cartes Article de plusieurs paquets Article, dans quel paquet la carte supplémentaire doit-elle être piochée ?**

R : après avoir révélé des cartes depuis les deux paquets disponibles, le joueur de Jyn choisit un de ces paquets dans lequel il pioche la carte supplémentaire.



## CAPACITÉS IMPÉRIALES



**Q : est-ce que la carte « Oppression » applique +1  aux résultats, si Diala a subi 1 , puis utilise « Frappe précise » quand elle attaque ?**

R : non. L'effet d'Oppression se déclenche « quand un héros qui a subi 2  ou plus déclare une attaque. » Quand l'attaque est déclarée, l'état de Diala ne répond pas à la condition demandée et la capacité ne se déclenche donc pas.

**Q : puis-je choisir un Droïde Recyclé en tant que figurine Impériale pour l'effet de la carte Classe « Détonateurs cachés » ?**


R : oui.

**Q : est-ce qu'une figurine avec « Armes expérimentales » subit 1  après avoir attaqué, même si elle n'applique pas +1  ?**

R : non. La figurine ne subit le  qu'après la résolution d'une attaque au cours de laquelle elle a choisi d'appliquer le +1 .

## CARTES COMMANDEMENT

**Q : puis-je utiliser la carte « Derniers retranchements » après avoir effectué n'importe quelle action ?**

R : non. Vous ne pouvez utiliser « Derniers retranchements » qu'après avoir effectué une action spéciale (une action avec le symbole .

**Q : quand une figurine utilise « Derniers retranchements », doit-elle effectuer l'action supplémentaire immédiatement ? Devient-elle Sonnée juste après avoir effectué cette action ?**

R : oui, et oui. Il n'y a pas de créneau d'exécution pour les actions supplémentaires ou pour dépenser des points de déplacement entre le moment où vous jouez « Derniers retranchements » et où vous résolvez l'action que cette carte vous confère. Ensuite, juste après avoir effectué cette action, la figurine devient Sonnée.

**Q : si un Officier Impérial d'élite utilise « Ordre impérial » pour faire attaquer un Stormtrooper, puis-je jouer « Effet de surprise » ?**

R : oui. Vous pouvez jouer « Effet de surprise » même si ce n'est pas l'activation de l'attaquant. Dans ce cas, « Effet de surprise » vérifie si la figurine ciblée possédait une ligne de vue vers l'attaquant au début de l'activation en cours, et non pas de la précédente activation de l'attaquant.

**Q : puis-je jouer « Effet de surprise » lors d'une attaque qui a lieu à la fin d'un round ?**

R : non. « Effet de surprise » ne peut être joué que pendant une activation, amicale ou hostile. « Effet de surprise » ne peut pas être joué au cours d'effets de début ou de fin de round.

**Q : si un attaquant joue « Effet de surprise », puis que la cible change à cause de « Garde du corps », est-ce que l'attaquant continue de retirer le dé de défense ?**

R : non. « Effet de surprise » retire le dé de la réserve du défenseur d'origine avant que les cibles ne soient interverties. La nouvelle cible dispose de tous ses dés de défense dans sa réserve.

**Q : Dark Vador peut-il effectuer une action supplémentaire du « Seigneur des Sith », s'il vainc une figurine après avoir joué la carte ?**

R : oui. « Seigneur des Sith » est un effet passif qui dure tout au long de l'activation.

## RÈGLES DE MISSION

**Q : que veut dire une porte qui devient « déverrouillée » ? S'ouvre-t-elle ?**

R : non. Quand une porte verrouillée est déverrouillée par un effet de mission, elle reste fermée, mais peut être ouverte avec une interaction, conformément aux règles habituelles pour ouvrir les portes.

**Q : quand un joueur Rebelle joue plusieurs héros, chacun d'eux reçoit-il 1 XP quand les règles disent que chaque joueur reçoit 1 XP ?**

R : oui.

**Q : dans « État de siège », si les Impériaux capturent le quatrième point stratégique à la fin du round 8, quelle condition de « fin de mission » se déclenche ? À la fin du round 8, ou quand le joueur Impérial a capturé 4 points stratégiques ?**

R : puisqu'elles surviennent au même moment, c'est au joueur Impérial de décider (cf. « Conflits en mode campagne », page 9 du Guide de référence).

**Q : faut-il lire à voix haute tout le texte de règles des événements de mission aux joueurs Rebelles ou juste le texte d'ambiance ?**

R : oui, l'ensemble du texte de règles d'un événement (ce qui inclut le briefing de mission) doit être lu à voix haute aux joueurs Rebelles quand cet événement est déclenché (mais il est inutile de lire toutes les options parmi lesquelles le joueur Impérial doit faire un choix).

**Q : s'il faut qu'une figurine soit sur une certaine case ou adjacente à celle-ci pour qu'un événement de mission soit déclenché, une figurine peut-elle remplir cette condition si elle se déplace au travers d'une autre figurine ?**

R : oui, s'il faut qu'une figurine soit sur une case ou adjacente à celle-ci pour déclencher l'événement de mission, il n'est pas nécessaire qu'elle y termine son déplacement. L'événement de mission est déclenché au moment même où la condition est remplie, puis la figurine poursuit son déplacement.

**Q : dans « Capturés », est-ce qu'une grande figurine Impériale peut terminer son déplacement à travers une porte ?**

R : non. Si une règle précise qu'une porte ne bloque pas le déplacement d'une grande figurine, cette figurine peut se déplacer à travers la porte, mais ne peut pas terminer son mouvement à cheval sur le seuil de cette porte.

# OMBRE JUMELLES

Cette section inclut les errata et la foire aux questions de l'extension *Ombres Jumelles*.

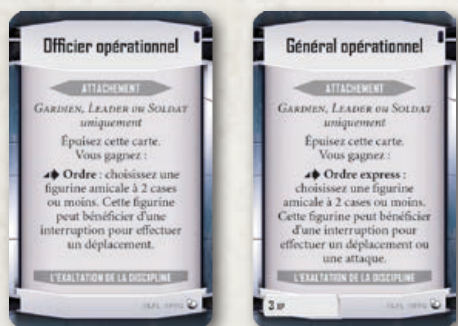
## ERRATA

### OFFICIER OPÉRATIONNEL/GÉNÉRAL OPÉRATIONNEL

La première phrase de l'action spéciale des deux cartes devrait dire :

« choisissez une autre figurine amicale à 2 cases ou moins. »

L'action spéciale « Ordre express » sur la carte « Général opérationnel » devrait s'appeler « Ordre impérieux ».



Cartes d'origine

### AFFAIBLI

La carte devrait dire :

Lorsque vous attaquez, appliquez -1 ♣ aux résultats de l'attaque.

Lorsque vous défendez, appliquez -1 ⚡ aux résultats de défense.

Défaussez cet état à la fin de votre activation.



Carte d'origine

## FOIRE AUX QUESTIONS

Cette section répond aux questions fréquemment posées au sujet d'*Ombres Jumelles*.

**Q :** quand Kayn Somos utilise « Commandant d'escouade », la cible de l'attaque doit-elle subir ⚡ pour que le mot-clé Concentré soit appliqué ?

R : non.

**Q :** quand une figurine effectue « Ordre impérieux » et se voit conférer une attaque par « Diriger par l'exemple », peut-elle toujours utiliser son autre action pour effectuer une attaque ?

R : oui.

**Q :** l'héroïne Saska Teft peut-elle utiliser la carte Classe « Gadgets » pour attacher une modification à une arme qui n'a pas de barres de modification ?

R : oui.

**Q :** une figurine avec « Ruse » a l'état Affaibli. Elle défend et obtient un symbole ⚡. Applique-t-elle son +1 ▼ de « Ruse » avant que le -1 ⚡ de l'état Affaibli soit appliqué ?

R : non. Les états sont traités comme des règles de mission au regard des conflits de timing. Le -1 ⚡ se déclenche donc avant que le défenseur ait la possibilité d'utiliser « Ruse ».

**Q :** les pions Appareil de Saska Teft sont-ils défaussés à la fin de chaque mission ?

R : oui.

**Q :** la capacité « Accrochage au corps à corps » de Biv Bodhrik peut-elle cibler des objets ?

R : non, elle doit cibler une figurine.

**Q :** est-ce Biv Bodhrik peut utiliser à la fois « Accrochage au corps à corps » et « Dernières forces » pendant la même activation ?

R : oui. Même si « Dernières forces » précise d'effectuer « Accrochage au corps à corps », il s'agit d'une action spéciale différente et les deux peuvent donc être utilisées au cours d'une même activation.

**Q :** si la carte « Général opérationnel » est attachée à un Officier Impérial d'élite, est-ce que l'officier peut utiliser deux fois « Ordre impérieux » au cours de la même activation ?

R : oui. Puisqu'il dispose de deux exemplaires de la capacité, il n'est pas en train d'utiliser la même action spéciale deux fois.

**Q :** si Saska Teft est neutralisée, est-ce que d'autres figurines Rebelles peuvent utiliser ses pions Appareil ?

R : non. Les capacités des figurines neutralisées ou qui sont repliées ne peuvent pas être utilisées, même si elles n'affectent pas directement cette figurine.

**Q :** si R2-D2 obtient un résultat de défense vierge, est-ce que mon adversaire peut jouer « Réflexes surhumains » pour retirer le résultat vierge et ainsi empêcher « Chanceux » d'ajouter +1 ⚡ ?

R : non. « Réflexes surhumains » peut retirer un résultat vierge, mais il est trop tard pour arrêter le déclenchement de « Chanceux » et l'ajout du +1 ⚡.

**Q :** si R2-D2 obtient un résultat de défense ⚡, et que mon adversaire joue « Réflexes surhumains » pour le retirer, est-ce que « Chanceux » ajoute +1 ⚡ ?

R : non. Quand le dé est lancé, si un résultat vierge n'est pas obtenu, « Chanceux » ne peut pas se déclencher.

## RETOUR SUR HOTH

Cette section inclut les errata et la foire aux questions de l'extension *Retour sur Hoth*.

### ERRATA

#### LEIA ORGANA

La capacité « Commandement au champ de bataille » devrait dire : « Effectuez une attaque, puis choisissez une autre figurine amicale située à 3 cases ou moins. Cette figurine peut bénéficier d'une interruption pour effectuer une attaque contre la même cible. »



Cartes d'origine

#### MISSION : FUITE DE LA CITÉ DES NUAGES

La troisième puce du « Briefing de mission » devrait dire :

« La mission évolue quand la porte de la Cellule s'ouvre (☺). La mission s'achève à la fin du round 6 ou quand tous les héros sont blessés. »

### FOIRE AUX QUESTIONS

**Q : si mon adversaire joue « Prendre l'initiative » et que je l'annule avec « Négation », doit-il tout de même épuiser une carte Déploiement ?**

R : non. « Négation » annule tous les effets de la carte ciblée, dont les coûts liés à cette carte. Cela s'applique aussi aux cartes annulées qui nécessitent de dépenser une action de la figurine : si la carte est annulée, la figurine qui tente de l'utiliser ne perd pas son action.

**Q : dans la mission « Retour à la Base Écho », un héros peut tirer avec le canon ionique. Pour cela il doit effectuer un test de Ⓞ et de 🎲. Cela signifie-t-il qu'il résout deux tests, un pour chaque attribut, ou un seul test en combinant la réserve de dés des deux attributs ?**

R : il effectue un seul test en combinant la réserve de dés des deux attributs.

**Q : Loku attaque un Stormtrooper d'élite qui a un pion Reconnaissance et le vainc. Est-ce que le « Scanner spectral » de Loku se résout avant ou après le « Baroud d'honneur » du Stormtrooper.**

R : quand une figurine est vaincue par une attaque, toutes les capacités déclenchées suivent l'ordre de résolution des effets d'attaque (cf. Conflits dans le Guide de Référence). Les capacités de l'attaquant sont donc prioritaires, « Scanner spectral » devra être résolu avant « Baroud d'honneur ».

## LE GAMBIT DE BESPIN

Cette section inclut les errata et la foire aux questions de l'extension *Le Gambit de Bespin*.

### ERRATA

#### BRICOLEUR UGNAUGHT

Les Bricoleurs Ugnights ordinaires et d'élite sont modifiés comme suit :

- La capacité « Soudage » devrait dire : « mettez en jeu le compagnon Droïde Recyclé sur une case adjacente. »
- La capacité « Bataillon de ferraille » devrait dire : « le Droïde Recyclé est restauré au début de l'activation de votre groupe. Il est activé comme s'il faisait partie de votre groupe et peut utiliser vos capacités d'adrénaline. »



Cartes d'origine

#### MISSION : MANŒUVRE HOSTILE

La quatrième puce losange noir de « Prise d'otage » devrait dire :

« Durant son activation, une figurine Rebelle adjacente à l'Agent Blaise peut effectuer un test de 🎲. En cas de réussite, cette figurine pousse l'Agent Blaise jusqu'à 2 cases. Sinon, cette figurine pousse l'Agent Blaise jusqu'à 1 case. Limité à une fois par activation. »

### FOIRE AUX QUESTIONS

**Q : qui pioche la carte Ravitaillement lorsque la capacité « Fouille » de l'Astromech R5 est utilisée ?**

R : le héros qui est associé à l'Astromech R5 pioche les cartes Ravitaillement obtenues grâce à « Fouille ».

**Q : après qu'un Bricoleur Ugnight a mis en jeu un Droïde Recyclé, est-ce que le droïde peut être restauré et activé par tous les Bricoleurs Ugnights de ce joueur ou seulement par celui qui l'a créé ?**

R : le Droïde Recyclé peut être restauré et activé avec chaque Bricoleur Ugnight.

**Q : le Droïde Recyclé appartient-il au groupe du Bricoleur Ugnight qui l'a mis en jeu ?**

R : non. Les capacités qui affectent le groupe ou qui sont utilisées par le groupe (un attachement par exemple) ne s'appliquent pas au droïde et ne peuvent pas être utilisées par ce dernier.

**Q : est-ce qu'un Droïde Recyclé peut s'activer avant le Bricoleur Ugnaught avec lequel il s'active ?**

R : oui.

**Q : à quel moment puis-je utiliser la réduction de la valeur Perforant de la « Technique du Zillo » lors d'une escarmouche ?**

R : la Technique du Zillo peut être utilisée pour réduire la valeur Perforant à n'importe quel moment avant l'étape 7 d'une attaque, là où on peut appliquer une réduction du nombre de blocage. Entre autre, elle peut être utilisée après que des adrénalines ont été dépensées.

**Q : est-ce que les coins noirs comme ceux de la tuile 05A (Le Gambit de Bespin) bloquent la ligne de vue ?**

R : non. Ils ne sont pas différents des coins de murs habituels.

## LE ROYAUME DE JABBA

Cette section inclut les errata et la foire aux questions de l'extension *Le Royaume de Jabba*.

### ERRATA

#### MISSION : À L'ASSAUT DU PALAIS

La septième puce de « Repli du Hutt » devrait dire :

« Le pion Mission neutre représente Malakili. Malakili est une figurine Impériale (Santé : 8, Défense : aucune) qui ne peut pas être activée. Tant que Malakili est sur le plateau, le Rancor gagne 5 points de déplacement au début de ses activations. »

#### BOMBE LUMINEUSE

La carte devrait dire :

« 2 : À utiliser lors de votre activation pour choisir une case située à 3 cases ou moins. Chaque figurine sur la case choisie ou adjacente à celle-ci subit 1 et devient Affaibli. Ensuite, défaussez cette carte. »



Carte d'origine

### FOIRE AUX QUESTIONS

**Q : est-ce que Luke Skywalker (Chevalier Jedi) peut attaquer deux fois pendant son activation ?**

R : oui. La capacité « Héroïque » ne nécessite pas de dépenser une action pour réaliser cette attaque, Luke peut donc utiliser une de ses deux actions pour effectuer une autre attaque au cours de la même activation.

**Q : est-ce que Luke Skywalker (Chevalier Jedi) peut utiliser sa capacité « Héroïque » pour attaquer alors qu'il se trouve dans la case d'une autre figurine ?**

R : non. Pour effectuer une attaque, une figurine doit terminer son déplacement, ce que Luke ne peut pas faire dans la case d'une figurine non-compagnon.

**Q : quand j'utilise la capacité « Sniper » d'un Ranger de l'Alliance d'élite, dois-je relancer les deux dés en même temps, ou puis-je relancer le second dé une fois que j'ai vu le résultat du premier dé ?**

R : si vous choisissez de relancer deux dés, vous devez les relancer en même temps.

**Q : quand le dernier héros est vaincu, est-ce que des héros neutralisés reçoivent de nouveaux pions Prime de la carte « Recherché : mort » (classe Impériale « Mercenaires Hutts ») ?**

R : oui. Chaque héros s'approprie un pion Prime, même s'il est neutralisé ou s'est replié.

**Q : à quel moment lance-t-on les dés de l'effet « Au début de chaque round » des cartes Escarmouche qui utilisent le plateau « Marches de Nal Hutta » ?**

R : au début de chaque round, le joueur (ou l'équipe) qui a l'initiative choisit une case, puis lance 1 dé vert, en notant le nombre de obtenus pour cette case. Ce joueur (ou l'équipe) agit ainsi une fois par tourelle et peut choisir plusieurs fois la même case. Une fois que tous les joueurs (ou équipes) ont traité chaque tourelle sous leur contrôle, chaque figurine dans les cases choisies subit simultanément la somme des dégâts assignés à cette case. Tous les PV gagnés par des figurines vaincues sont gagnés simultanément.

**Q : en mode Escarmouche, que se passe-t-il quand Greedo attaque Greedo ?**

R : quand Greedo (A) attaque Greedo (B), la capacité « Tireur lent » de A se déclenche, provoquant l'attaque de B contre A. La capacité « Tireur lent » de B se déclenche alors, avec pour résultat A attaquant B. Dans ce cas, vous ne résolvez chaque capacité « Tireur lent » qu'une seule fois. Il y aura donc en tout 3 attaques dans cet ordre : A attaque B, B attaque A, A attaque B.

**Q : si un joueur n'a pas de PV, mais comptabilise 2PV grâce à un effet comme celui de la carte Escarmouche « Gagner des faveurs », est-ce que Jabba le Hutt peut dépenser ces PV pour utiliser sa capacité « Contrat » ?**

R : non. Les joueurs ne peuvent pas dépenser des PV qui sont accordés par des capacités qui « comptabilisent » un certain nombre de PV. Ces capacités modifient le nombre de PV du joueur, mais n'ajoutent pas directement.

**Q : puis-je utiliser la capacité « Contrat » de Jabba le Hutt pour attaquer avec une figurine de mon adversaire ?**

R : non. Vous pourriez choisir une figurine d'un adversaire mais cette figurine décide librement de qui elle attaque et si elle se déplace ou non. Jabba ne vous autorise pas à effectuer une attaque « avec cette figurine ».

**Q : si un Jet Trooper d'élite attaque à 3 case ou plus, gagne-t-il les 2 points de déplacement de sa capacité « En trombe » ?**

R : non. Il ne gagne les points de déplacement que s'il attaque une cible située à 2 cases ou moins de lui.



**Q : est-ce que la carte Commandement « Protection supplémentaire » est jouée comme une interruption ?**


R : oui. La plupart des capacités qui se déclenche « quand » quelque chose se passe sont jouées en tant qu'interruption.



**Q : est-ce qu'un Ranger de l'Alliance devient Caché par sa capacité « Guérilla » s'il attaque et détruit un objet ?**

R : non. Un objet est détruit, ce qui n'est pas la même chose qu'être « vaincu ».

**Q : quand une escarmouche se termine sur une égalité, est-ce que les points obtenus par la capacité « Gains mal acquis » de Jabba sont comptabilisés comme étant des points de figurines hostiles vaincues.**

R : non.

**Q : puis-je convertir deux  en utilisant la capacité des Lames ryyk avant d'utiliser celle du Vibrogénérateur (Retour sur Hoth).**

R : non. Le Vibrogénérateur précise que les -2  sont appliqués quand l'attaque est déclarée, ce qui annule immédiatement les deux  obtenus avant qu'ils ne puissent être convertis.



## AU CŒUR DE L'EMPIRE



Cette section inclut les errata et la foire aux questions de l'extension *Au Cœur de l'Empire*.

### ERRATA

#### DROKKATTA

La capacité « Démolition » de sa fiche Héros devrait dire :

« 2  : à utiliser pendant votre activation pour choisir une case située à 3 cases ou moins. Chaque figurine et objet sur cette case ou adjacents à celle-ci subissent 1 . Placez un pion Décombres sur la case choisie. Limite d'une fois par activation. »

**Démolition**  
2  : choisissez une case située à 3 cases ou moins. Chaque figurine et objet sur cette case ou adjacents à celle-ci subit 1 . Placez un pion Décombres sur la case choisie. Limite d'une fois par activation.

Carte d'origine

#### KO-TUN FERALO

La capacité « Réserves » de sa fiche Héros devrait dire :

« Quand une figurine amicale située à 3 cases ou moins interagit avec une caisse, au lieu de piocher la première carte Ravitaillement, elle peut regarder les 5 premières cartes et piocher 1 carte non-PRÉCIEUSE. Ensuite, mélangez le paquet. »

**Réserves**  
Quand une figurine amicale située à 3 cases ou moins interagit avec une caisse, elle peut piocher 5 cartes Ravitaillement et choisir 1 carte non-PRÉCIEUSE qu'elle garde avant de mélanger les autres dans le paquet.

Carte d'origine

#### TUILE 02A

Le côté Chambre du conseil de la tuile 02 devrait afficher le numéro « 02A ».

## CASES D'INTÉRIEUR

Les tuiles 01A-12A et 15A-18A sont composées de cases d'intérieur et ont le type de tuiles intérieur.

## PROGRESSION

La section Progression à la page 10 du Livre de Règles devrait inclure le texte suivant :

« Lors de la campagne *Au Cœur de l'Empire*, après que les héros ont choisi une mission de l'intrigue, remettez toute les autres cartes Mission de l'Intrigue actives dans la boîte de jeu. »


## MISSION : EXTRACTION

Ajoutez la puce suivante au Briefing de Mission :

- Quand un héros se replie, il est neutralisé à la place. Quand il est activé, il ne reçoit que 1 action, qu'il ne peut utiliser que pour se déplacer. Les héros neutralisés ne sont pas comptabilisés pour déterminer qui contrôle le sénateur Feralo.

## FOIRE AUX QUESTIONS

**Q : si « Vengeur Wookie » est attaché à Chewbacca, est-ce qu'il peut utiliser sa capacité « Coup de boutoir » deux fois par activation ?**

R : non. « Coup de boutoir » est une action spéciale, comme indiqué par son icône , même si cela n'implique pas la dépense d'une action pour l'utiliser. Une figurine ne peut effectuer ses actions spéciales qu'une seule fois par activation.

**Q : Jarrod possède la carte Ravitaillement « Grenade à fragmentation C22 ». J4X-7 peut-il utiliser cette grenade ? Est-ce que J4X-7 peut subir des dégâts de la grenade ?**

R : J4X-7 ne peut pas utiliser la grenade. La Grenade à fragmentation C22 ne précise pas qu'elle peut être utilisée par une figurine autre que le héros qui la possède. J4X-7 peut subir des dégâts de la grenade comme n'importe quelle autre figurine.

## TYRANS DE LOTHAL

### ERRATA

#### CELLULE SPECTRE

Le deuxième paragraphe de « Cellule Spectre » devrait dire :

« Au début de chaque round, répartissez 1  et 1  entre des figurines amicales. »



Carte d'origine

## FOIRE AUX QUESTIONS

**Q :** lors d'une escarmouche sur le plateau « Les désolations de Lothal », est-ce qu'on peut attaquer une figurine mobile qui se trouve au centre du terrain bloquant de la tuile 01B ?

**R :** oui. Reportez-vous à l'entrée Terrain Bloquant de la page 13 pour plus d'informations.

## EXTENSIONS ALLIÉ ET ANTAGONISTE

Cette section inclut les errata et la foire aux questions des Extensions *Allié et Antagoniste*.

### ERRATA

#### SABOTEURS REBELLES

Reportez-vous à la page 2 pour l'errata des cartes Déploiement Saboteur Rebelle ordinaire et Saboteur Rebelle d'élite.

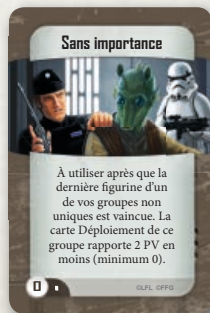
#### BLASTERS À LOUER

- La capacité « Tir dissuasif » devrait dire : « quand vous avez subi un nombre de  $\otimes$  égal à votre Santé, avant d'être vaincu, vous pouvez bénéficier d'une interruption pour effectuer une attaque. Ensuite, vous êtes vaincu »



Cartes d'origine

- La carte Commandement « Sans importance » devrait dire : « À utiliser après que la dernière figurine d'un de vos groupes non uniques est vaincue. Cette figurine vaut 2 PV en moins (pour un minimum de 0). »



#### MAUL

- La partie supérieure de la mission d'escarmouche « La triple croix » devrait dire :  
« Les gangsters sont des figurines neutres (Santé : 6, Défense : 2  $\nabla$ ). Ils peuvent subir des  $\otimes$  et être la cible des attaques et des capacités qui peuvent cibler des figurines hostiles. Quand une figurine vainc un gangster, son joueur gagne 3 PV. »
- La mise en place de la mission d'escarmouche « Guerre de propagande » devrait dire :

« MISE EN PLACE : le joueur avec la zone de déploiement rouge s'approprie un pion Mission Rebelle du plateau et l'autre joueur s'approprie un pion Mission Impérial du plateau. »

#### SABINE WREN ET ZEB ORELLIOS

- Sur le schéma du plateau d'escarmouche « Garnison de Dévaron » la porte centrale est mal positionnée, elle se trouve au milieu des deux cases. Décalez-la vers le bas vers les cases d'intérieur pour la placer sur le bord des cases.

## FOIRE AUX QUESTIONS

Cette section répond aux questions fréquemment posées au sujet des Extensions *Allié et Antagoniste*.

#### EXTENSION ALLIÉ CHEWBACCA

**Q :** dans la mission d'escarmouche « Évasion », le joueur qui a libéré le prisonnier continue-t-il de gagner des PV pour cette libération une fois le prisonnier vaincu ?

**R :** non.

#### EXTENSION ALLIÉ SOLDATS REBELLES

**Q :** si je joue la carte Commandement « Renforts », est-ce que mon adversaire perd les PV qu'il avait marqués pour la figurine vaincue ?

**R :** non. La carte « Renforts » crée une nouvelle figurine qui peut être vaincue pour obtenir des PV supplémentaires.

**Q :** s'il ne reste pas d'activation à mon adversaire pour ce round, puis-je jouer « Provocation » pour obliger le groupe ciblé à s'activer en premier au round suivant.

**R :** non. Les effets du type « doit s'activer ensuite si possible » ne s'appliquent que pour le round en cours.

#### EXTENSION ALLIÉ R2-D2 ET C-3PO

**Q :** la carte « Détermination » peut-elle être utilisée pour effectuer une action spéciale deux fois si cette action implique d'effectuer une attaque ?

**R :** non.

**Q :** si les deux joueurs utilisent « Réseau informatique », qui contrôle les terminaux ?

**R :** celui qui a joué « Réseau informatique » en dernier.

#### EXTENSION ANTAGONISTE STORMTROOPERS

**Q :** avec la carte « Mode paralysant », l'attaque doit-elle avoir des dégâts à réduire pour pouvoir sonner le défenseur ?

**R :** non. Le « Mode paralysant » ajoute séparément deux effets à l'attaque :

- Si la cible est censée subir des dégâts, ils sont réduits à 0.
- Puis la cible est sonnée.

Le deuxième effet n'est pas lié à la résolution du premier. La mention « puis » est utilisée pour indiquer une séquence d'effets.

« Mode paralysant » sonne le défenseur même si aucun dégât n'est réduit, y compris dans les cas où l'attaque rate, à cause d'un manque de Précision ou parce que le défenseur obtient un  $\otimes$ .

## EXTENSION ANTAGONISTE CHEVAUCHEUR DE BANTHA

**Q :** quand je joue la carte Commandement « Terreur du Jundland », dois-je gagner les 2 points de déplacement avant de résoudre l'attaque ou l'action spéciale ?

R : non, les deux effets peuvent être résolus dans l'ordre de votre choix.

**Q :** est-ce que le Chevaucheur de Bantha (ou tout autre figurine immense) peut terminer son déplacement dans des cases qui contiennent d'autres figurines, plusieurs fois au cours de l'étape « Fin du round ».

R : non. Il ne peut le faire qu'une seule fois pendant l'étape « Fin du round ».

**Q :** quand un effet place sur le plateau un Chevaucheur de Bantha (ou tout autre figurine immense), est-il considéré comme ayant « terminé son déplacement » ?

R : oui.

## EXTENSION ALLIÉ LEIA ORGANA

**Q :** lors de la mission d'escarmouche « Répercussions », un joueur peut-il attaquer les 4 portes, ou seulement les 2 portes de la salle de commandement ?

R : les 4 portes peuvent être attaquées. Même si seules les portes de la salle de commandement sont verrouillées, la règle permettant à une figurine d'attaquer une porte s'applique à toutes les portes du plateau.

**Q :** lors de la mission d'escarmouche « Mouvement constant », est-ce que les joueurs jouent à tour de rôle un déplacement de droïde en patrouille jusqu'à ce que les 3 droïdes se soient déplacés, ou est-ce que chaque joueur ne déplace qu'un seul droïde ?

R : chaque joueur ne déplace qu'un seul droïde en patrouille.

## EXTENSION ANTAGONISTE AGENT BLAISE

**Q :** lors de la mission d'escarmouche « Reconnaissance », puis-je placer une holocam sur un terrain bloquant ?

R : non. Un terrain bloquant bloque l'adjacence, aussi les cases qui constituent un terrain bloquant ne sont pas adjacentes à une figurine et on ne peut donc pas y placer une holocam.

## EXTENSION ANTAGONISTE BT-1 ET 0-0-0

**Q :** dans le scénario d'escarmouche « Recherches abandonnées », si plus d'une figurine attaque lors de la même activation (par exemple avec « Tir d'adieu » de Greedo), peuvent-elles toutes utiliser leurs armes ?

R : oui. Chaque arme peut être utilisée une fois par activation.

## EXTENSION ALLIÉ HERA SYNDULLA ET C1-10P

**Q :** si je joue la carte Commandement « Évacuez ! » sur Chewbacca qui possède la carte « Vengeur Wookiee », combien de PV obtient mon adversaire ?

R : Il ne marque que 3 PV. « Évacuez ! » ne compte que le coût de figurine imprimé, sans prendre en compte les attachements ou autres effets. Le coût de Chewbacca est réduit de moitié (7) puis Vengeur Wookiee réduit de 4 les PV marqués.

## EXTENSION ANTAGONISTE MAUL

**Q :** pendant l'activation de Dark Vador, ce dernier vainc Greedo. Puis-je jouer « En quête de bagarre » pour m'écarter de la trajectoire de la capacité « Tir d'adieu » de Greedo ?

R : non. La carte « En quête de bagarre » peut être utilisée « durant votre activation » mais elle ne peut pas interrompre d'autres capacités ou actions.

## MISES À JOUR DES RÈGLES ET CLARIFICATIONS

Cette section présente les règles rajoutées par les extensions d'*Assaut sur l'Empire*, ainsi que quelques précisions concernant le glossaire du Guide de Référence.

## ATTACHEMENTS D'ESCARMOUCHE

Certaines cartes Déploiement Amélioration d'escarmouche voient leur capacité surmontée du mot « Attachement ». Ces cartes peuvent être attachées à d'autres cartes Déploiement comme suit :

- Lorsque vous déployez des unités lors de la mise en place de l'escarmouche, si un joueur a au moins une carte « Attachement » dans son armée, il place chacune de ces cartes sur une de ses cartes Déploiement non-Amélioration.
- Chaque carte Déploiement ne peut avoir qu'un seul « Attachement ».
- Les capacités des cartes « Attachement » s'appliquent à toutes les figurines du groupe correspondant.
- De nombreux attachements exigent du groupe qu'il ait un trait spécifique, comme « SOLDAT ». Les Attachements assortis de ce genre de restriction ne peuvent pas être joués sur un groupe dépourvu du trait spécifique.

Quand un groupe avec une carte « Attachement » est vaincu, le joueur adverse marque un nombre de PV égal au coût de déploiement de la carte « Attachement » en plus des PV gagnés de la carte Déploiement du groupe vaincu.

## ATTAQUES

- Certaines capacités permettent à une figurine d'effectuer une attaque dont le type et la réserve d'attaque diffèrent de son attaque normale.
  - Quand un héros effectue une attaque avec une réserve d'attaque qui n'est pas liée à ses armes (comme l'attaque au corps à corps « Accrochage au corps à corps » de la fiche Héros de Biv Bodhrik), il ne peut utiliser aucune des capacités de ces dernières pendant cette attaque.
  - Quand une figurine correspondant à une carte Déploiement effectue une attaque en utilisant une réserve d'attaque différente (comme l'attaque au corps à corps « Accrochage au corps à corps » de la fiche Héros de Biv Bodhrik), elle peut malgré tout déclencher ses capacités d'adrénaline, sauf si le contraire est précisé sur la capacité qui provoque l'attaque.
- Une figurine doit terminer son déplacement pour effectuer une attaque.

- Tout effet qui se déclenche après la résolution d'une attaque utilise l'ordre de résolution « durant une attaque ».
- « Après avoir résolu » ou « après avoir effectué » une attaque correspond à la même occurrence de déclenchement.
- Pendant une action d'attaque, toutes les capacités du type « après avoir résolu une attaque » doivent être résolues avant de pouvoir déclencher des capacités du type « après avoir résolu une action ».
- Durant une attaque, si la ligne de vue de l'attaquant vers la case ciblée est modifiée ou si le défenseur se déplace, l'attaquant doit alors déclarer de nouveau une case à cibler. Si aucune case du défenseur n'est une cible valide, l'attaque échoue, il n'y alors aucune case ciblée, et des capacités qui font référence à une case ciblée sont sans effet.

## SITUATIONS SPÉCIALES CONCERNANT LES ATTAQUES

- Certaines capacités permettent aux joueurs d'effectuer une attaque avec une figurine hostile. Pour résoudre une telle attaque, le joueur résolvant la capacité contrôle la figurine hostile le temps de l'attaque.
  - Le joueur qui résout la capacité choisit la cible de l'Attaque. Toutes les figurines non neutres sont considérées comme hostiles, et aucune figurine n'est considérée comme amicale lors de cette Attaque. La figurine ne peut pas se prendre pour cible.
  - En mode campagne, lorsqu'un joueur Rebelle attaque avec une figurine Impériale ou que le joueur Impérial attaque avec une figurine Rebelle, cette figurine est considérée à la fois comme Rebelle et Impériale pour ce qui concerne les règles de mission.
  - Une figurine qui utilise une telle capacité ne compte pas comme ayant effectué une attaque.

## CAPACITÉS

- Des capacités qui peuvent être utilisées « durant votre activation » ne sont pas des capacités d'interruption, sauf si c'est spécifiquement indiqué.
- Des capacités qui ont une limite par activation (par exemple, « Limité à une fois par activation. ») ne peuvent pas être utilisées en dehors d'une activation.

## CARTES CLASSE

Certains héros ont parmi leurs cartes Classe certaines cartes Article comportant un coût en XP. Ces cartes peuvent être achetées avec des XP, comme les autres cartes Classe, et on les utilise comme les autres articles de même type. Si un joueur désire vendre un de ces articles après l'avoir acheté, il peut le faire : l'article lui rapporte 50 crédits, comme n'importe quelle autre carte Article ne comportant pas de coût en crédits.

## CARTES DÉPLOIEMENT NEUTRES

Les cartes Déploiement avec un symbole et un verso neutres n'appartiennent à aucune affiliation.



Symbole Neutre

Quand vous créez une armée en mode escarmouche, un joueur peut décider d'y inclure des cartes Déploiement neutres comme si elles appartenaient à son affiliation. Les cartes Déploiement neutres ne sont pas utilisables en mode campagne.

## COMPAGNONS

Un **COMPAGNON** est un nouveau type de figurine d'appui mis en jeu par différents effets de jeu et associé à un héros ou à un groupe. Le compagnon partage l'affiliation de ce héros ou groupe et est activé avant ou après l'activation correspondante.

Quand un compagnon est mis en jeu, placez sa carte Compagnon face visible en position **restaurée** près de la carte Déploiement ou de la fiche Héros qui lui est associée. Ensuite, placez son pion sur le plateau comme indiqué par l'effet qui l'a mis en jeu.

Un compagnon observe toutes les règles normales des figurines, à l'exception de ce qui suit :

- Un compagnon ne bloque pas la ligne de vue, et une figurine hostile ne dépense pas un point de déplacement supplémentaire pour entrer sur une case contenant un compagnon.
- Un compagnon peut terminer son déplacement sur une case contenant une autre figurine, et une autre figurine peut terminer son déplacement sur une case contenant un compagnon.
- Un compagnon est adjacent à chaque figurine et objet dans sa case, et ces figurines et objets sont adjacents au compagnon.
- Un compagnon ne peut pas interagir.
- Un compagnon a un coût de figurine de 0 (cf. « Coût de figurine », ci-après).
- Si un compagnon effectue un test d'attribut, il échoue automatiquement.
- Quand un groupe associé à un compagnon quitte le jeu, le compagnon reste en jeu, mais ne peut plus être activé, à moins qu'un effet ne lui permette d'être activé dans le cadre d'un groupe différent.
- En mode campagne, seul un compagnon de chaque type peut être en jeu en même temps. En mode escarmouche, chaque joueur peut avoir un compagnon de chaque type en jeu.
- Quand un compagnon est mis en jeu sous le contrôle d'un joueur, si ce compagnon était déjà en jeu sous le contrôle de ce joueur, il est d'abord retiré du plateau.
- En mode escarmouche, les capacités qui affectent expressément un compagnon peuvent seulement affecter votre exemplaire de ce compagnon.
- Un compagnon n'est pas un membre du group auquel il est associé.

## CONTRÔLE

Certaines missions d'escarmouche demandent aux joueurs de contrôler des zones de déploiement en plus de tuiles ou de pions.

- Un joueur contrôle une zone de déploiement s'il y a au moins une figurine amicale sur n'importe quelle case de cette zone de déploiement et aucune figurine hostile sur une case de cette zone de déploiement.

## COÛT DE FIGURINE

Chaque figurine d'*Assaut sur l'Empire* a un coût de figurine auquel des capacités et effets de jeu font parfois référence. Le coût de figurine est calculé comme suit :

- Si un groupe de déploiement a une taille de groupe de départ de 1, le coût de figurine de cette figurine est égal au coût de déploiement du groupe.
- Si un groupe de déploiement a une taille de groupe de départ de 2 ou plus, chaque figurine de ce groupe a un coût de figurine égal au coût de renfort du groupe.

## DÉPLOIEMENT

- En mode campagne, quand un groupe est déployé, toutes ses figurines sont déployées sur le même point, sauf si la mission précise explicitement autre chose.

## ENCHAÎNEMENT

- Le mot-clé Enchaînement est appliqué après la résolution de l'attaque.
- Lorsque une figurine utilise Enchaînement lors d'une attaque ⚔, la figurine hostile choisie pour subir les ✘ de l'Enchaînement doit être dans la ligne de vue de l'attaquant et être située à un nombre de cases inférieur ou égal au résultat de Précision de l'attaque.

## EXPLOITER

Quand une carte est exploitée, les capacités de cette carte ne produisent plus aucun effet. Par exemple, si MHD-19 utilise la capacité « Exploitez... » de sa carte Récompense « Amélioration des systèmes », cette dernière ne lui fournit plus le bonus de +2 en Santé. La valeur de Santé de MHD-19 est alors immédiatement réduite de 2.

## HABITAT

Le mot HABITAT est un mot-clé figurant sur certaines cartes Déploiement. En mode campagne, quand le joueur Impérial sélectionne des groupes au choix pour une mission, il ne peut choisir une carte Déploiement qui comporte le mot-clé Habitat que si au moins une des tuiles du plateau de cette mission correspond à l'Habitat en question.

**Note :** en mode escarmouche, l'Habitat n'a aucun effet.

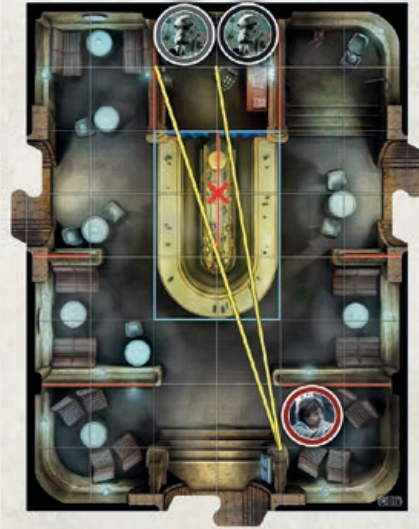
## IMMENSE

- Durant une activation, un début du round ou une fin du round, une fois qu'une figurine Immense a terminé son déplacement dans des cases contenant au moins une autre figurine, cette figurine Immense ne peut plus se déplacer au cours de cette activation, de ce début de round ou de cette fin de round.

## LIGNE DE VUE

Le deuxième paragraphe de l'entrée « Ligne de vue » du Guide de Référence (page 15) devrait dire :

« Pour déterminer la ligne de vue, le joueur choisit un coin de la case où se trouve sa figurine attaquante. Puis il trace deux lignes droites imaginaires et ininterrompues vers deux coins adjacents de celle qui contient sa cible. Ces lignes ne doivent pas se croiser. Si l'une d'entre elles au moins traverse (ou si l'espace délimité par ces deux lignes contient) un mur, une porte, une figurine ou un terrain bloquant, l'attaquant **n'a pas de ligne de vue** en direction de sa cible. »



Luke n'a pas de ligne de vue vers le Stormtrooper gris

Une puce circulaire est également à ajouter pour préciser quand un bord bloque ou ne bloque pas une ligne de vue :

- Un bord bloquant, porte ou mur reliant les deux coins choisis de la case ciblée bloque la ligne de vue, s'il se trouve entre la case ciblée et le coin à partir duquel est tracée la ligne de vue.



Luke n'a pas de ligne de vue vers le Stormtrooper gris

## REMPORTER UNE ESCARMOUCHE

Pendant la partie, un joueur reçoit des points de victoire (PV) à chaque fois qu'il vainc une figurine adverse ou grâce à des effets de carte ou de mission. Ce qui suit est une mise à jour du Guide de Référence du jeu de base.

- Quand une figurine est vaincue, le joueur adverse remporte un nombre de PV égal au coût de figurine de la figurine vaincue (voir « Coût de figurine » ci-dessus).
- Quand la dernière figurine d'un groupe est vaincue, les joueurs ne remportent pas de PV égaux au coût de déploiement du groupe.
- Quand la dernière figurine d'un groupe est vaincue, si ce groupe possède un attachement, le joueur adverse remporte un nombre de PV égal au coût de cet attachement.

## RESTRICTIONS DES CARTES DÉPLOIEMENT

Certaines cartes Déploiement sont réservées à un mode de jeu spécifique dans *Assaut sur l'Empire*. Celles qui comportent le symbole de Déploiement en campagne ne peuvent être utilisées que lors d'une campagne, tandis que celles où figure le symbole de Déploiement en escarmouche ne servent qu'en mode escarmouche.



## SÉQUENCE D'AMÉLIORATION REBELLE

Quand 1 ou plusieurs extensions sont incluses à une campagne d'*Assaut sur l'Empire*, les joueurs Rebelles observent une procédure différente lors des séquences d'amélioration Rebelle.

Les joueurs Rebelles ne piochent plus six cartes de chaque paquet Article indiqué dans le journal de campagne. À la place, les joueurs doivent noter le nombre total de cartes dans chaque paquet Article au début de la campagne. Puis, durant chaque séquence d'amélioration Rebelle, les joueurs Rebelles piochent un nombre de cartes de chaque paquet égal à la moitié du nombre (arrondir à l'entier supérieur) noté plus tôt.

## SONNÉ

- Une figurine Sonnée ne peut pas déclarer d'attaque, mais peut résoudre une attaque qui a déjà été déclarée si elle devient Sonnée au cours de cette attaque.
- Lors d'une mission dans laquelle il est possible de s'évader, les figurines sonnées ne peuvent pas s'évader.

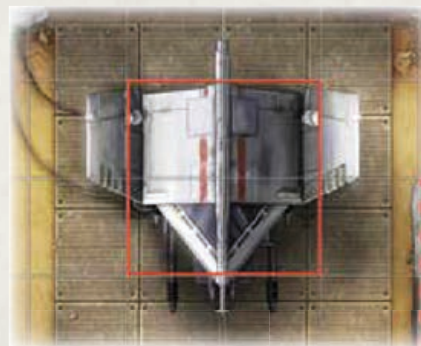
## SOUFFLE

Le mot-clé Souffle est appliqué après la résolution de l'attaque. Le Souffle n'affecte pas la cible de l'attaque.

## TERRAIN

- Si un groupe de cases en entièrement entouré par un seul bord de terrain ou par une combinaison d'un seul bord de terrain et de murs, on considère que chacune des cases de ce groupe contient ce type de terrain.

Par exemple, les quatre cases délimitées par une ligne rouge de terrain bloquant sur la tuile 01B de la boîte de base contiennent chacune un terrain bloquant. Ces cases ne sont pas adjacentes les unes aux autres.



Tuile 01B boîte de base

## TERRAIN BLOQUANT

- Si une figurine ou objet qui n'a pas Mobile occupe une case contenant du terrain bloquant, appliquez à cette figurine ou objet les règles du mot-clé Mobile.
- Tant qu'une figurine occupe une case entourée des quatre côtés par des murs ou des cases contenant du terrain bloquant :
  - Ces cases de terrain bloquant n'empêchent pas le comptage des cases depuis ou vers la case de la figurine.
  - Ces cases de terrain bloquant n'empêchent pas de tracer une ligne de vue depuis ou vers la case de la figurine.
  - Des attaques au corps à corps peuvent être déclarées par ou contre cette figurine, en ignorant ces cases de terrain bloquant.
  - Ces cases de terrain bloquant continuent de bloquer les déplacements.

**Remarque :** cette situation intervient avec des figurines Mobiles sur la tuile 01B de *Tyrans de Lothal*.



Han et le Nexus peuvent attaquer le Jet Trooper

## TYPES DE DÉS

Certaines capacités font référence à un type de dé. Le type d'un dé est « attaque » ou « défense ».

- Les dés bleus, rouges, verts et jaunes sont des dés d'attaque.
- Les dés noirs et blancs sont des dés de défense.

## TYPES DE TUILES

Chaque tuile de plateau d'*Assaut sur l'Empire* correspond à un ou plusieurs TYPES DE TUILE associés à l'environnement qu'elle représente. Ces types n'ont pas d'effet direct sur la partie, mais d'autres éléments de jeu peuvent s'y référer.

On distingue en premier lieu les tuiles intérieures des tuiles extérieures (cf. «Cases d'intérieur», page 9 du Guide de Référence). Puis, parmi les types, on distingue les tuiles de forêt, de désert et de neige. Les types de tuiles du jeu de base et de ses extensions sont les suivants :

- **Forêt :**
  - Jeu de base : tuiles 01A-18A, 37A, 38B et 39A
  - *Retour sur Hoth* : tuiles 05A et 24A
  - *Le Gambit de Bespin* : tuile 011A
  - *Le Royaume de Jabba* : tuiles 01A, 03A-06A, 08A-09A, 11A-12A, 14A et 16A
  - *Tyrans de Lothal* : tuiles 02A, 09A et 10A
- **Désert :**
  - Jeu de base : tuiles 01B-18B, 37A, 38A et 39B
  - *Ombres Jumelles* : tuiles 04B-07B
  - *Le Gambit de Bespin* : tuile 012A
  - *Le Royaume de Jabba* : tuiles 03B-04B, 06B, 08B, 14B et 16B
  - *Tyrans de Lothal* : tuiles 01B-02B, 04B-07B, 09B-10B et 12B

- **Neige :**

- *Retour sur Hoth* : tuiles 01A-24A et 21B

- **Intérieur :**

- Jeu de base : tuiles 19A-36A et 19B-36B
- *Ombres Jumelles* : tuiles 01A-07A et 01B-03B
- *Retour sur Hoth* : tuiles 01B-20B and 22B-24B
- *Le Gambit de Bespin* : tuiles 01A-10A et 01B-12B
- *Le Royaume de Jabba* : tuiles 02A, 07A, 10A, 13A, 15A, 17A, 01B-02B, 05B, 07B, 09B-13B, 15B et 17B
- *Au Cœur de l'Empire* : tuiles [01A-12A](#) et [15A-18A](#)
- *Tyrans de Lothal* : tuiles 01A, 03A-08A, 11A-12A, 03B, 08B et 11B

## « VOUS »

Si un effet correspondant à une figurine indique que « vous » devez vous approprier un pion, gagner des PV ou manipuler des cartes, ou s'il se réfère à « votre » armée ou à « vos » figurines, ce mot « vous » désigne le joueur qui dirige la figurine.

Plus d'informations sur  
**FANTASYFLIGHTGAMES.FR**

© & ™ Lucasfilm Ltd. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation écrite spécifique. Fantasy Flight Games et le logo de FFG sont ® de Fantasy Flight Games.