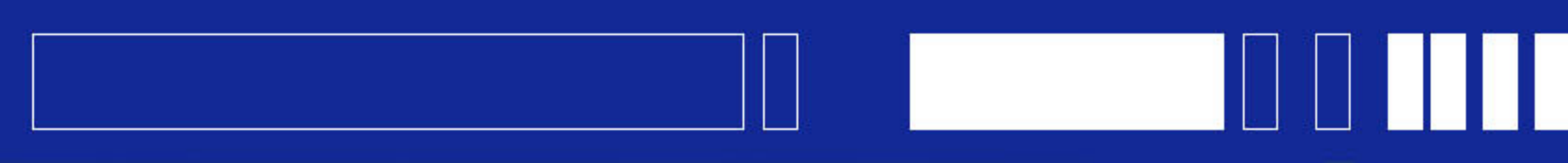


STAR WARS

DESTINY

HOLOCRON DE L'OUEST V2





SOMMAIRE

- 1 - FICHE DE TOURNOI / LES RANGS
- 2 - RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES
- 3 - LES CARTES EN RESTRICTION
- 4 - SOUS-TYPE DE PERSONNAGES
- 5 - EQUILIBRE DE LA FORCE
- 7 - ERRATA DE CARTES
- 10 - CLARIFICATION DE RÈGLES

== ANNEXES ==

- I - BLOCS 1 ET 2
- II - BLOCS 3 À 5



Fiche de tournoi

- à retrouver sur l'événement facebook du groupe **Ordre 44** -

Ce document contient des informations pertinentes nécessaires pour créer un deck pour le format **standard de l'Ouest**, à la suite de la section Personnalisation dans la **référence des règles**.

Selon le Tournoi, la Communauté de l'Ouest permet à ses membres de créer ses decks sous différents formats.

Ces membres sont répartis en 3 Rangs :

- * **Apprentis** (novice) :
peuvent jouer en Infinite (toutes les cartes de tous les blocs en 2 exemplaires de chaque max)
- * **Chevaliers** (joueurs réguliers avec un peu de bouteille mais n'étant pas souvent sur le podium) :
peuvent jouer avec les cartes des 2 premiers blocs en 1 exemplaire max ainsi que les cartes des blocs suivants en 2 exemplaires de chaque max.
exemple : en 2021, les chevaliers peuvent jouer des cartes de bloc 3 et 4 ainsi que le bloc 1 et 2 (mais en 1 exemplaire)
- * **Maitres** (les vieux de la vieille, qui arrivent souvent sur le podium) :
peuvent jouer de la même manière que les chevaliers mais avec une règle de restriction en + (voir fiche tournoi).

Veuillez vous référer à la **fiche de tournoi** pour confirmer votre rang ainsi que les règles de restriction des maîtres.

Avis aux joueurs externes à la communauté de l'Ouest, sauf confirmation d'un maître du conseil de l'Ouest, vous êtes considérés comme **rang Maître** dans nos tournois.

Exemple de fiche de tournoi

Lieu de la rencontre: Bar à jeu "CHI FOU MI" Centre commercial les Arcades, Boulevard du Docteur Moutel, 44150 Ancenis-Saint Géréon.

RDV à 15h

STAR WARS DESTINY

PAF 4 €

Date du tournoi: Tournoi du dimanche 24/09/2023 - Holocron de l'Ouest V2.

Document à lire et respecter pour un bon déroulement du tournoi

Rang des joueurs

- Apprentis**: Mimi Lemoose, Solo, Ch'yubi, Jim Djarin, LAD 21-87, Ben Kenobi, Général Ti.
- Chevalliers**: Tuck Garion, Chewba-K, Haamaru, Captain Wukong.
- Maîtres**: Règle spéciale (RS) - préparer 2 decks pour le tournoi, l'adversaire choisira le deck au début de chaque duel.

Maîtres du conseil: K-ribou, Oz.

Editions de cartes autorisées par rang de joueur

Type de tournoi: Tournoi Mensuel

Règles supplémentaires

Autorisation d'édition pour les personnages et le champ de bataille

Peu importe le rang du joueur, il est autorisé à jouer dans son équipe des personnages et un champ de bataille de n'importe quelle édition.

Les PROXIS

Les cartes et les dés PROXIS (fait main) sont autorisés à partir du moment où les informations de ceux-ci soient intégralement renseignées et correctes à l'original ou en renseignant les nouvelles règles de l'holocron (errata par exemple voir page 7). Il est interdit de se créer des cartes de toute pièce, elle doivent être des copies de cartes existantes.

Les dés PROXIS doivent comprendre la bonne couleur du dé, une image et les faces de dés représentées sur leurs cartes respectives. (on ne peut pas utiliser de dé à 6 faces classique de valeur 1 à 6)

Retrouvez l'ensembles des 4 premiers bloc à cette adresse : <https://swdb.coruscant-initiative.org/fr/search>

Les mots clés de personnages selon leurs sous-types

Tous les personnages qui ont le sous-type **PILOTE** auront dorénavant le mot clé PILOTAGE :
Après avoir activé ce personnage, vous pouvez activer un de vos véhicules.
Ce véhicule est considéré comme piloté. (plusieurs pilotes peuvent piloter le même véhicule)



Tous les personnages qui ont le sous-type **GARDE** auront dorénavant le mot clé GARDIEN :
Après avoir activé ce personnage, vous pouvez retirer un dé de dégât de l'adversaire puis vous devez infliger au personnage activé des dégâts égaux à la valeur du dé retiré.



Tous les personnages qui ont le sous-type **INGENIEUR** auront dorénavant le mot clé INGÉNIERIE :
action : vous pouvez retirer ce dé de personnage pour piocher 2 cartes et récupérer soit un véhicule, un mod ou un droïde dans votre main puis mettre la ou les cartes non sélectionnées sous votre deck.



Tous les personnages qui ont le sous-type **CONSEILLER** auront dorénavant le mot clé CONSEIL :
action : vous pouvez retirer ce dé de personnage pour piocher 1 carte.



Tous les personnages qui ont le sous-type **INQUISITEUR** auront dorénavant le mot clé INQUISITION :
Après avoir activé ce personnage, vous pouvez retirer un bouclier d'un personnage bleu ou 2 boucliers d'un jedi.



Tous les personnages qui ont le sous-type **SORCIERE** auront dorénavant le mot clé SORCELLERIE :
Après avoir activé ce personnage, pour chaque dé impaire de sorcière dans votre réserve, vous pouvez relancer autant de dés (les vôtres ou ceux de votre adversaire)



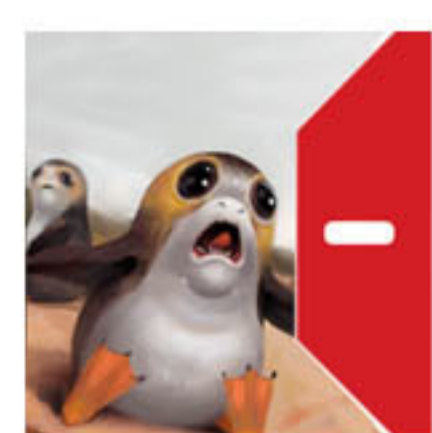
Clarification sur les faces de dés



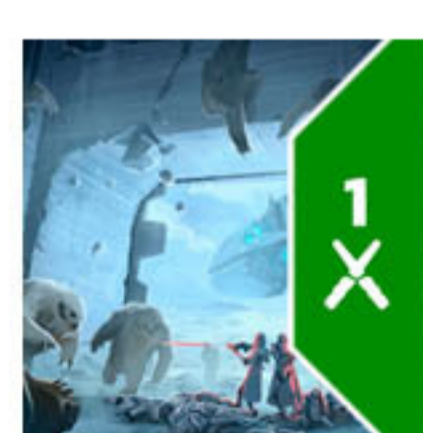
Face classique



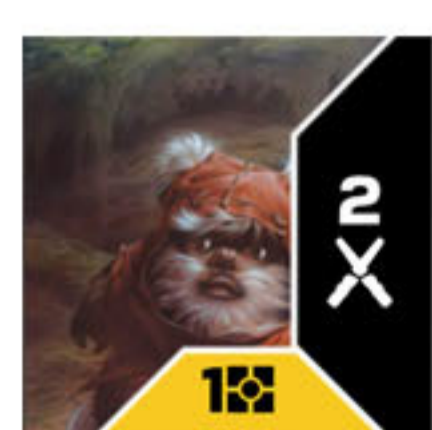
Face d'amélioration : doit être jouée avec une face non amélioration de même symbol



Face vierge : ne peut pas être résolue. (blank)



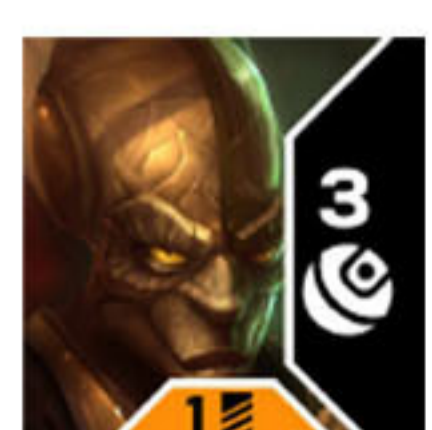
Face bestiale : cette face peut être résolue par n'importe quel joueur.



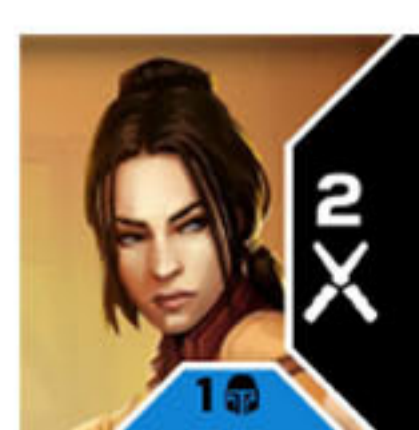
Coût en ressource



Coût en dégât indirect : doit s'infliger le coût en dégât indirect pour résoudre ce dé



Coût en défausse : doit se défausser d'autant de carte de sa main que le coût de cette face pour résoudre ce dé



Coût en bouclier : doit retirer autant de bouclier sur n'importe lequel de ses personnages que le coût de cette face pour résoudre ce dé

LES CARTES EN RESTRICTION

Un joueur peut sélectionner une carte de cette liste pour son deck et ne peut pas inclure d'autres cartes restreintes pour le même deck. Un joueur peut exécuter autant de copies de sa carte restreinte que les règles (ou le texte de la carte) le permettent.

PERSONNAGES



EVENEMENTS



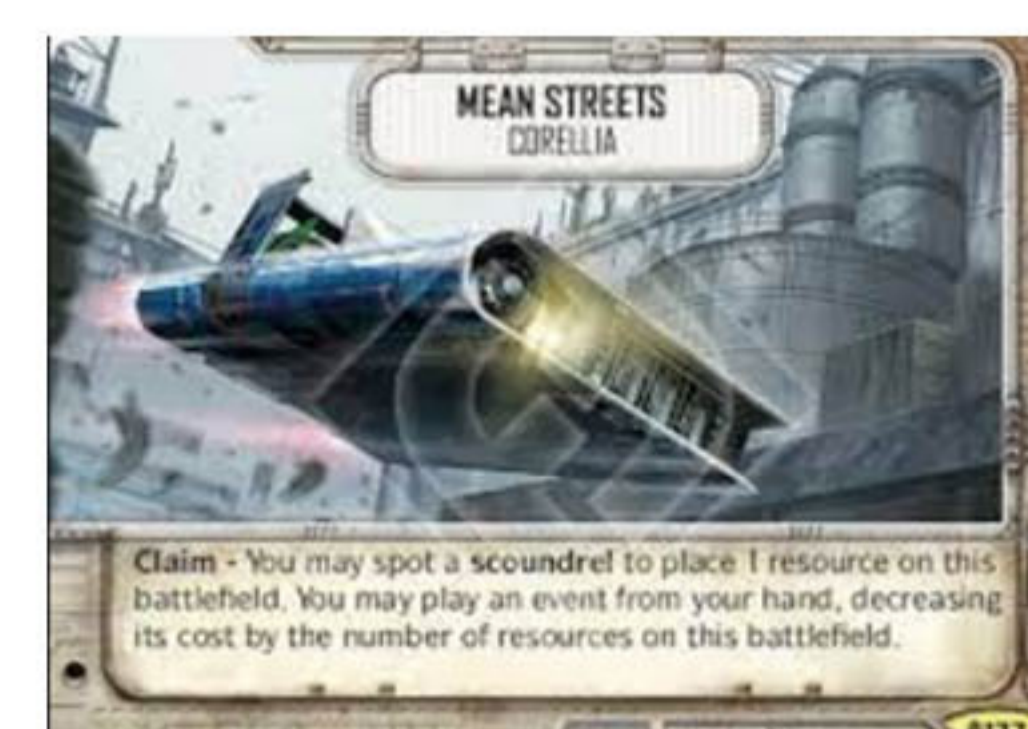
SOUTIENS



AMELIORATIONS



TERRAINS ET INTRIGUES



SOUS TYPE DE PERSONNAGES

Cette section liste des personnages qui n'avaient pas de sous-type. Considez que ces personnages ont ce/ces sous-type/s même si ce n'est pas mentionné sur la carte.



- Réveil de la force

Captain Phasma (K1) : Leader - Trooper
First Order Stormtrooper (K2) : Trooper
General Grievous (K3) : Leader
General Veers (K4) : Leader
Count Dooku (K9) : Sith
Darth Vader (K10) : Sith
Kylo Ren (K11) : Apprenti
Nightsister (K12) : Sorcière
Bala-Tik (K19) : Leader - Vaurien
Jabba The Hutt (K20) : Leader - Vaurien
Jango Fett (K21) : Chasseur de prime
Tusken Raider (K22) : Récupérateur
Admiral Ackbar (K27) : Leader
Leia Organa (K28) : Leader
Poe Dameron (K29) : Pilote
Rebel Trooper (K30) : Trooper
Luke Skywalker (K35) : Jedi
Padawan (K36) : Apprenti
Qui-Gon Jinn (K37) : Jedi
Rey (K38) : Récupérateur
Finn (K45) : Vaurien - trooper
Han Solo (K46) : Vaurien
Hired Gun (K47) : Vaurien
Padme Amidala (K48) : Leader



- Esprit de la rébellion

Death Trooper (L1) : Trooper
FN-2199 (L2) : Trooper
Director Krennic (L3) : Leader
Tie Pilot (L4) : Pilote
Asajj Ventress (L9) : Apprenti
Darth Vader (L10) : Sith - Apprenti
Palpatine (L11) : Leader - Sith
Royal Guard (L12) : Garde
Aurra Sing (L18) : Chasseur de prime
Guavian Enforcer (L19) : Vaurien
IG-88 (L20) : Chasseur de prime
Unkar Plutt (L21) : Récupérateur
Baze Malbus (L26) : Garde
Mon Mothma (L27) : Leader
Rebel Commando (L28) : Trooper
Temmin "Snap" Wexley (L29) : Pilote
Jedi Acolyte (L34) : Apprenti
Chirrut Îmwe (L35) : Garde
Luminara Unduli (L36) : Jedi - Leader
Obi-Wan Kenobi (L37) : Jedi
Chewbacca (L43) : Wookiee - Vaurien
Jyn Erso (L44) : Vaurien
Maz Kanata (L45) : Vaurien
Outer Rim Smuggler (L46) : Vaurien



- Empire en guerre

Ciena Ree (M1) : Pilote
General Hux (M2) : Leader
Magnaguard (M3) : Droïde - Garde
Thrawn (M4) : Leader
Quinlan Vos (M8) : Apprenti
Servant of the Dark Side (M9) : Récupérateur
Seventh Sister (M10) : Inquisiteur
Grand Inquisitor (M11) : Inquisiteur
Bazine Netal (M16) : Conseiller
Bossk (M17) : Chasseur de prime
Cad Bane (M18) : Chasseur de prime
Gamorrean Guard (M19) : Garde
General Rieekan (M24) : Leader
Hera Syndulla (M25) : Leader - Pilote - Spectre
K-2SO (M26) : Droïde
Rookie Pilot (M27) : Pilote
Ahsoka Tano (M31) : Leader - Spectre
Jedi Instructor (M32) : Jedi - conseiller
Kanan Jarrus (M33) : Jedi - Spectre
Mace Windu (M34) : Jedi - Leader
Ezra Bridger (M38) : Récupérateur - spectre
Lando Calrissian (M39) : Vaurien
Sabine Wren (M40) : Spectre
Wookie Warrior (M41) : Wookiee - Trooper



- Starter 2 joueurs

Kylo Ren (N1) : Apprenti
Captain Phasma (N2) : Leader - Trooper
Rey (N24) : Apprenti
Poe Dameron (N25) : Leader - Pilote



- Héritage

Dark Advisor (O1) : Conseiller
Maul (O2) : Récupérateur - Sith
Kallus (O10) : Leader - Trooper
Bib Fortuna (O18) : Conseiller
Luke Skywalker (O31) : Apprenti
Rose (O40) : Ingénieur
Hondo Ohnaka (O65) : Pirate - Vaurien



- Kit de draft

Anakin Skywalker (P1) : Apprenti - jedi - sith
Lobot (P2) : Conseiller
Jawa Scavenger (P4) : Jawa - Récupérateur

EQUILIBRE DE LA FORCE - 1

Cette section liste des personnages dont les valeurs en points ont été modifiées. Les valeurs en points listées ci-dessous remplacent celles imprimées sur les cartes en question. **Si la ligne est en GRAS, il s'agit d'une carte INTRIGUE.**

BLOC 1

☪ - Réveil de la force

Captain Phasma (1) : 10/12 points ✓ -2/-3
 General Grievous (3) : 12/15 points ✓ -1/-3
 General Veers (4) : 9/12 points ✓ -2/-2
 Compté Dooku (9) : 10/13 points ✓ -1/-2
 Darth Vader (10) : 15/19 points ✓ -1/-2
 Jabba The Hutt (20) : 10/13 points ✓ -1/-1
 Jango Fett (21) : 11/14 points ✓ -1/-2
 Tusken Raider (22) : 8 points ✓ -1
 Admiral Ackbar (27) : 9/12 points ✓ -1/-2
 Leia Organa (28) : 11/14 points ✓ -1/-2
 Poe Dameron (29) : 12/15 points ✓ -2/-3
 Luke Skywalker (35) : 13/17 points ✓ -2/-3
 Qui-Gon Jinn (34) : 12/15 ✓ -1/-2
 Finn (45) : 11/13 points ✓ -2/-3
 Han Solo (46) : 12/15 points ✓ -2/-3
 Padmé Amidala (48) : 9/12 points ✓ -1/-2

● - Esprit de la rébellion

Director Krennic (3) : 12/15 points ✓ -3/-4
 Asajj Ventress (9) : 9/12 points ✓ -3/-3
 Dark Vador (10) : 12/15 points ✓ -1/-2
 Palpatine (11) : 19/25/30 points ✓ -2/-3/ajout
 Garde royal (12) : 8 points ✓ -1
 Aurra Sing (18) : 12/15 points ✓ -2/-3
 IG-88 (20) : 13/16 points ✓ -2/-4
 Unkar Plutt (21) : 9/12 points ✓ -1/-1
 Baze Malbus (26) : 12/15 points ✓ -2/-3
 Mon Mothma (27) : 9/12 points ✓ -2/-2
 Commando rebelle (28) : 8 points ✓ -2
 Jedi Acolyte (34) : 8 points ✓ -1
 Chirrut Îmwe (35) : 10/13 points ✓ -2/-3
 Luminara Unduli (36) : 10/13 points ✓ -3/-4
 Obi-Wan Kenobi (37) : 12/15 points ✓ -4/-5
 Chewbacca (43) : 11/14 points ✓ -1/-2
 Jyn Erso (44) : 11/14 points ✓ -4/-6

↔ - Empire en guerre

Magnaguard (3) : 8 points ✓ -1
 Thrawn (4) : 12/16 points ✓ -2/-1
 Grand Inquisiteur (11) : 12/15 points ✓ -2/-3
 Bossk (17) : 10/13 points ✓ -1/-2
 General Rieekan (24) : 11/14 points ✓ -1/-1

K-2SO (26) : 13/17 points ✓ -2/-3
 Ahsoka Tano (31) : 12/15 points ✓ -1/-2
 Mace Windu (34) : 14/18 points ✓ -2/-4
 Lando Calrissian (39) : 12/15 points ✓ -1/-1
 Sabine Wren (40) : 13/16 points ✓ -2/-4

BLOC 2

☪ - Héritage

Maul (2) : 10/14 points ✓ -2/-2
 Palpatine (4) : 13/17/21 points ✓ -3/-3/ajout
 Kallus (10) : 12/15 points ✓ -2/-3
 Nute Gunray (11) : 8/10 points ✓ 0/-1
 Bib Fortuna (18) : 8/10 points ✓ -1/-2
 Boba Fett (19) : 11/15 points ✓ -1/-1
 Luke Skywalker (31) : 10/13 points ✓ -1/-1
 Obi-Wan Kenobi (32) : 13/17 points ✓ -2/-2
 Finn (39) : 11/14 points ✓ -1/-2
 Wedge Antilles (41) : 10/13 points ✓ -1/-2
 Han Solo (46) : 9/12 points ✓ -2/-2
 Saw Gerrera (49) : 11/14 points ✓ -1/-2
 Zeb Orrelia (50) : 11/14 points ✓ -2/-3
 Hondo Ohnaka (65) : 11/14 points ✓ -1/-1
Gagner du terrain (173) : 1 point ✓ -1
Fortify (169) : 1 point ✓ -1

☪ - Starter 2 joueurs

Kylo Ren (1) : 13/16 points ✓ -1/-1
 Poe Dameron (25) : 11/14 points ✓ 0/-1

☪ - Voie de la force






5e frère (2) : 11/14 points ✓ -2/-2
 General Grievous (21) : 13/17 points ✓ -2/-3
Blocus (29) : 2 points ✓ -1 ✓
 DJ (35) : 12/15 points ✓ -1/-1
 Jabba The Hutt (36) : 11/14 points ✓ -1/-2
 Plo Koon (57) : 10/13 points ✓ -1/-1
 Rex (74) : 9/12 points ✓ -2/-2
Plan à long terme (81) : 2 points ✓ -1
 Bo-Katan Kryze (89) : 13/17 points ✓ -2/-3
Avantage du terrain (127) : 1 point ✓ -1

EQUILIBRE DE LA FORCE - 2

Cette section liste des personnages dont les valeurs en points ont été modifiées. Les valeurs en points listées ci-dessous remplacent celles imprimées sur les cartes en question. **Si la ligne est en GRAS, il s'agit d'une carte INTRIGUE.**










BLOC 4

- A travers la galaxie




Wulff Yularen (21) : 10/12 points  0/-1
 Dryden Vos (35) : 13/17 points  -2/-3
 Mystique de force (56) : 8 points  -1
 Kit Fisto (57) : 12/15 points  -1/-1
 Qui-Gon Jin (58) : 13/16 points  -1/-2

BLOC 3

- Convergence

Asajj Ventress (1) : 12/15 points  -1/-1
 Dengar (35) : 10/13 points  -1/-1
 Mace Windu (56) : 12/15 points  0/-1
 Obi-Wan Kenobi (57) : 13/17 points  -1/-1
 K-2SO (72) : 10/13 points  -1/-1
 Chewbacca (88) : 11/13 points  -1/-2
 Ezra Bridger (89) : 8/10 points  -1/-2
 Maz Kanata (90) : 9/12 points  -1/-1
 Enfys Nest (141) : 13/17 points  -1/-1




- Spark of hope

Old Daka (5) : 8/12 points  -1/-2
 Zuckuss (41) : 9/12 points  -1/-1
 C-3PO (77) : 9/11 points  +1/+1



- Covert mission

Pong Krell (3) : 11/14 points  -1/-1
 Commander Pyre (20) : 10/13 points  -1/-1
 Eirik Vonreg (22) : 12/15 points  -1/-1
 Synara San (41) : 10/13 points  -2/-1
 Trandoshan Hunter (42) : 10/12 points  +1/+1
 Anakin Skywalker (53) : 13/17 points  -2/-2
 Poe Dameron (73) : 13/16 points  -1/-1
 Tarful (74) : 10/13 points  -1/-1
 Sinjir Rath Velus (90) : 10/13 points  -4/-4
 Torra Doza (91) : 11/14 points  -1/-1
 Voleur de Nar Shaddaa (129) : 6 points  -1





- Transformation

Darth Vader (1B) : 17/20 points  0/-1
 Han Solo (7B) : 11/14 points  +1/+1
 United (9A) : 1/2 points  +1/+1



- Eternal Conflict

Grand Inquisiteur (1) : 12/16 points  -1/-1
 Droïdeka (12) : 8/10 points  0/-1

- Parting Words

Amiral Trench (2) : 12/15 points  -1/-1
 Droïde de sécurité D-wing (5) : 7 points  -2
 Ahsoka Tano (12) : 15/19 points  -3/-3
 Le Dernier Commandement (15) : 4 points  -3
 Trace Martez (20) : 10/12 points  0/-1

- Altered Paths

Bohdi Rook (42) : 10/12 points  0/-1
 Mère Talzin (60) : 12/15 points  -2/-2

ERRATA DE CARTES - 1

Cette section comprend une liste des modifications apportées aux cartes qui ne sont pas spécifiées sur la carte imprimée. Les lignes rayées ne sont à ignorer et les modifications rouges sont à prendre en compte.

Bloc 1



Planification stratégique / Coût: 1.

Redressez un soutien **sans MOD** ou inclinez un soutien.

Saut en hyperspace / Coût: 3

Mettez fin à la phase d'action. Vous pouvez changer le champ de bataille contre le champ de bataille qui n'est pas utilisé. **Mettez cette carte de côté au lieu de la défausser.**



Vibrolame / Coût: 2

Embuscade.

Les dégâts infligés **par ce dé ou par les dés qu'il modifie** sont imblocables.

Inspection impériale / cout : 0

Après qu'un de vos dés ait lancé un disrupt, vous pouvez **mettre ce support de côté** pour retourner une amélioration en jeu qui coûte 2 ou moins dans la main de son propriétaire.



Représailles / cout : 0

Après qu'un personnage est vaincu, vous pouvez **incliner ce soutien** pour gagner 1 ressource.

Tireur rapide / cout : 0

Personnage jaune uniquement. Après avoir activé le personnage attaché, vous pouvez résoudre l'un de ses dés de personnage ou d'amélioration.



CIENA REE

Action de puissance -

Dépensez 2 ressources pour redresser un véhicule.

Brouiller les pistes / Coût: 0

Après avoir effectué une action, vous pouvez **mettre ce soutien de côté** pour choisir un adversaire. Cet adversaire ne peut pas effectuer la même action que vous venez de faire lors de son prochain tour.



Bloc 2



Sabre laser de Maul / Coût: 3

Personnage bleu uniquement.

Action de pouvoir - Si un adversaire n'a pas de bouclier sur tous ses personnages, **désignez Maul ou dépensez 1 ressource** pour lancer ce dé dans votre réserve.

Snoke - Supreme Leader

Action puissante - Infligez 1 dégât à un autre de vos personnages pour résoudre l'un de ses dés de personnage **montrant des dégâts**, augmentant sa valeur de 2.



BO-KATAN KRYZE / Trooper

Vous pouvez inclure des améliorations antagonistes jaunes dans votre deck.

Après la mise en place, ce personnage élite est considéré être un personnage à 20pt

Spécial : Infligez 2 dégâts à un adversaire, ou 3 dégâts à la place si ce personnage a un ou plusieurs améliorations antagonistes.

Chambre de méditation de Dark Vador / Coût: 2

Inclinez ce soutien pour soigner 1 dégât d'un personnage bleu et placez 1 carte de votre défausse au-dessous de votre deck. **Puis** désigner Dark Vador pour piocher une carte.



ERRATA DE CARTES - 2

Cette section comprend une liste des modifications apportées aux cartes qui ne sont pas spécifiées sur la carte imprimée. Les lignes rayées ne sont à ignorer et les modifications rouges sont à prendre en compte.



Sabre laser de Qui-gon Jinn / cout : 3

Après qu'un ou plusieurs boucliers soient retirés du personnage attaché, vous pouvez incliner cette amélioration pour donner 1 bouclier à ce personnage. **Puis**, si cette amélioration est sur Qui-Gon Jinn, vous pouvez piocher une carte.

Renforts armés / 3pts

Action - Mettez cette intrigue de côté pour rechercher dans votre deck ou votre défausse un support de **véhicule rouge** et jouez-le, en diminuant son coût de 1. Si vous avez fouillé votre deck, mélangez-le.



Palais royal de Theed

Action puissante - **Retirez un de vos dés** pour gagner 1 ressource. Repérez un personnage neutre pour effectuer une action supplémentaire.



Arbre de force UNETI / coût : 1

Action - Inclinez ce soutien pour choisir un autre joueur. **Puis**, vous et ce joueur piochez chacun une carte.

Sans réponse / Coût: 1

Défaussez une carte aléatoire de la main d'un adversaire. **Puis**, si cet adversaire n'a aucune carte en main, défaussez les 3 premières cartes de son deck.



Viper probe droid / coût : 0

Après qu'**au moins un dé** a été roulé sur une face de dégât, vous pouvez désigner un personnage rouge et dépenser une ressource pour **retirer un dé de dégât** et défausser ce soutien.

Bloc 3

Tempête de force / Coût: 4

Personnage bleu uniquement. **Inclinez cette amélioration pour placer 1 ressource dessus**. Inflige des dégâts à un personnage égal au nombre de ressources de cette amélioration. Relancez ce dé au lieu de le retirer.



Wat Tambor

Action puissante - Jouez un **soutien rouge** depuis votre main (en payant son coût). Ensuite, lancez le dé de ce soutien dans votre réserve.

Watto

Les dés de personnage de ce personnage ne peuvent pas être retirés par des **événements bleus** adverses.



C-3PO

Après avoir activé ce personnage, vous pouvez résoudre **l'un de ses dés de personnage ou d'amélioration**, augmentant sa valeur de 1 si vous dépensez 1 ressource ou désignez R2-D2.



Choper

Action puissante - Jouez un mod de votre main ~~ou de votre pile de défausse~~ sur ce personnage, en diminuant son coût de 1.

Bloc 4

Anakin Skywalker

Après avoir activé ce personnage, infligez-lui 1 dégât et 1 dégât **imblocable** à un autre personnage. Puis, si ce personnage vient d'être vaincu, retournez-le.



ERRATA DE CARTES - 3

Cette section comprend une liste des modifications apportées aux cartes qui ne sont pas spécifiées sur la carte imprimée. Les lignes rayées ne sont à ignorer et les modifications rouges sont à prendre en compte.



Obi-wan Kenobi

Gardien.

Après que ce personnage soit vaincu, retournez-le et redressez-le.

Action - **Vainquez ce personnage et désignez un autre personnage bleu pour retirer un dé de dégât. Puis, si ce personnage était élite, vous pouvez retirer jusqu'à 3 dés supplémentaires.**

unis / 1/2pts

Incluez seulement si chaque personnage de votre équipe est de la même couleur. Après qu'un adversaire ait retiré **un ou plusieurs de vos dés**, vous pouvez en relancer 1 dans votre réserve. **Puis**, mettez cette intrigue de côté, ou s'il s'agit d'une élite, retournez-le à la place.



Nous sommes liés (unis face B)

Après qu'un adversaire ait retiré un de vos dés de personnage, vous pouvez dépenser 2 ressources et défausser 2 cartes de votre main pour redresser ce personnage. **Puis**, mettez cette intrigue de côté.

Capturé / cout : 0

Si cette régression devait quitter le jeu, mettez-le de côté à la place. Le personnage attaché ne peut pas être activé. Action - **Retournez cette régression et son contrôleur gagne 1 ressource.** Seul le contrôleur du personnage attaché peut utiliser cette capacité.



Qui-Gon Jinn

Après avoir résolu **au moins 3 dés** montrant une face de spécial dans la même action, infligez 1 dégât à un personnage.

Spécial - **choisissez et résolvez 2 effets différents parmi la liste ci-dessous :**

- infligez 1 dégât à un personnage.
- donnez 1 bouclier à un personnage.
- tournez un dé **de votre adversaire** sur n'importe quelle face.



Bad batch / coût : 3 ressources

Vous pouvez inclure jusqu'à 5 exemplaires de ce soutien dans votre deck.

Spécial - **Tournez un dé adverse sur la face de votre choix. Puis, récupérez une carte Badbatch de votre deck et placez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre deck.**

PRE VIZSLA / Trooper - Leader

Après la mise en place, récupérez une **carte sabre noir (142)** de votre deck et ajoutez-le à votre main puis mélangez votre deck.



Action puissante : Jouez un équipement ou une arme depuis votre pile de défausse.

Spécial : Désignez n'importe quel nombre d'équipements pour infliger autant de dégâts indirects à un adversaire.

Tous les jours... De nouveaux mensonges / coût : 1 ressource

Embuscade.

Désignez un personnage Jaune pour utiliser l'action puissance d'un de vos personnages.



Clarification des Règles - 1

Mise en place

Il est rappelé que vous devez monter votre main de départ avant de lancer les dés d'initiatives.

En tournoi, il est coutume de présenter votre paquet de carte à votre adversaire suite à chaque mélange de deck pour qu'il puisse couper s'il le souhaite.

Si une carte jouée n'est pas autorisée lors de la construction de deck, elle est remplacée immédiatement par une carte neutre sans effet (retournez-la en montrant un verso de carte dans la pochette de carte) puis reprenez-la dans votre main. Elle restera indisponible jusqu'à la fin du tournoi. Elle peut être utilisée pour relancer ses dés par exemple.

Oubli lors d'un tournoi

Lors des tournois, si vous avez oublié l'activation d'un effet positif (passif), tant que votre adversaire n'as pas effectué son action, vous pouvez encore le faire. après, ce sera si votre adversaire vous le permet.

De même pour annuler votre action, si vous souhaitez revenir en arrière, c'est possible, tant qu'un dé n'a pas été roulé ou que votre adversaire n'as pas effectué son action.

Si l'effet passif oublié est négatif pour vous, vous devez, même après la fin de votre tour, faire en sorte que cet effet soit appliqué de la plus juste façon possible (voir avec votre adversaire ou appelez un arbitre en cas de doute).

Si vous avez oublié de prendre vos ressources **obligatoires** en début de tour, prenez-les mais faites attention à l'avenir.

Les Jetons

Un jeton d'action puissante n'est pas considéré comme un jeton sur une carte mais comme une aide mémoire.

Seul les jetons considérés comme tels sont : les boucliers, les dégâts et les ressources.

Un soutien ayant plus de dégât sur sa carte que le coût de celle-ci ne détruit pas ce soutien.

Contrairement aux personnages, il n'y a pas de limite maximale au nombre de boucliers qu'une carte non-personnage peut accumuler suite à un effet de carte. De même pour les ressources et les dégâts.

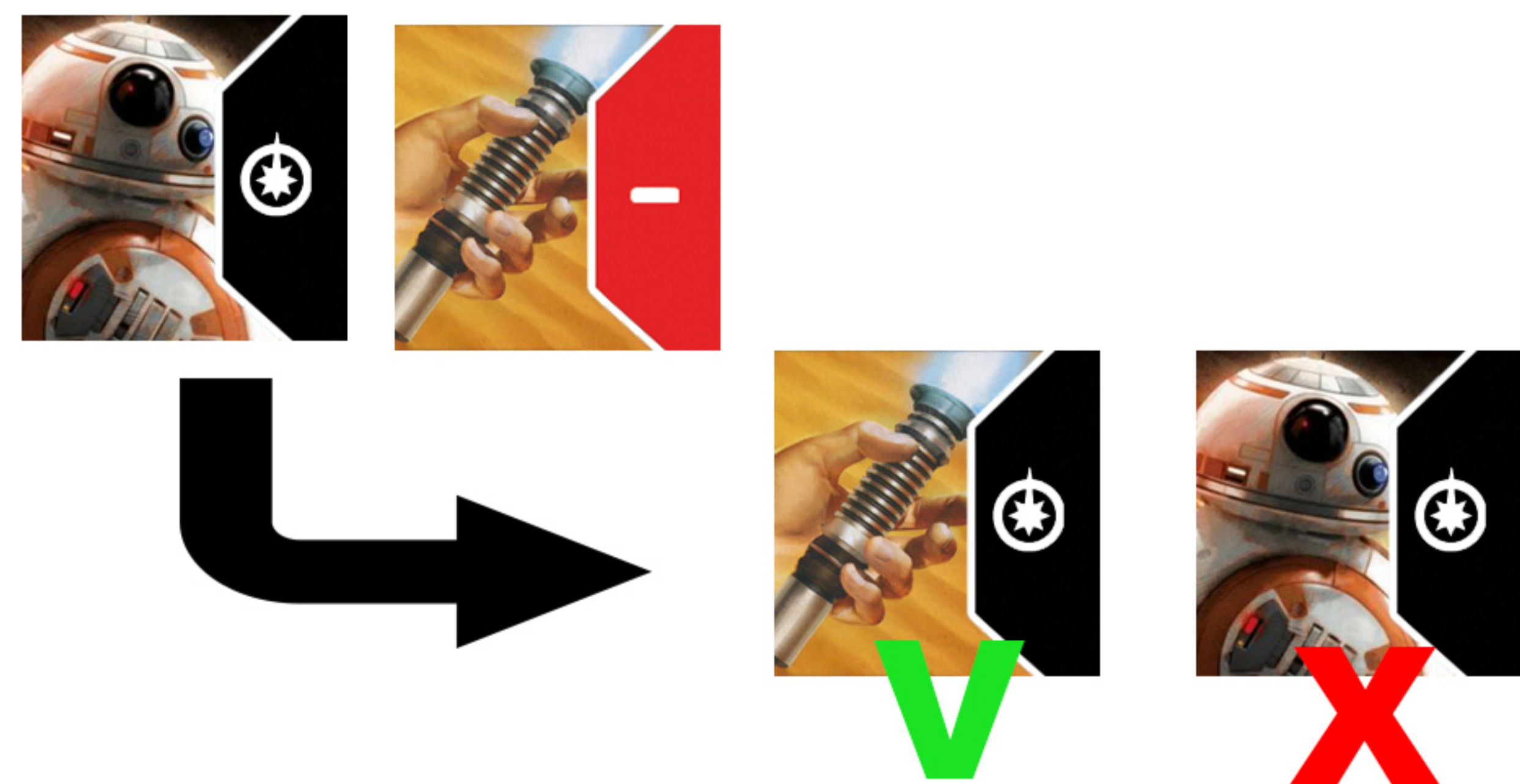
Champ de bataille

L'effet de capture d'un champ de bataille est toujours optionnel.

Les dés spéciaux

Plusieurs dés montrant une face spéciale peuvent être résolus en même temps MAIS un dé ne peut pas être résolu plus d'une fois par tour.

Exemple, Vous utilisez le spécial de BB8 permettant de relancer un dé (sabre laser) ainsi que son propre dé dans la réserve. Si les 2 dés relancés montrent une face spéciales. Vous pourrez utiliser tout de suite l'action spéciale du sabre car vous êtes en train de jouer les dés spéciaux MAIS pas BB8 car vous l'avez déjà fait lors de ce tour.



Clarification des Règles - 2

Les dégâts

Lors d'un tour, vous pouvez résoudre autant de dé de dégât montrant le même symbole que vous le souhaitez. Cependant, chaque dé (ou association de dé avec une face d'amélioration bleue) est considéré comme une attaque.

Chaque attaque peut cibler un personnage adverse différent.

Une carte de blocage comme le bouclier anti-émeute (🛡️ 140), peut bloquer 2 dégâts d'un personnage (voir 3 si celui-ci est un trooper). Il s'agit de bloquer des attaque de 2 (ou 3). Si mon adversaire m'attaque avec 2 dés à 1 dégât chacun, Mon bouclier anti-émeute me permet de bloquer seulement une attaque (soit un dé dans cette exemple)



Les dégâts indirects peuvent être attribués par le défenseur. Un dé de 1 dégât indirect est aussi considéré comme une attaque donc dans l'exemple précédent, si les dégâts avaient été indirects, le bouclier anti-émeute ne pourrait bloquer également qu'un dé.



Le Personnage Droïdeka (👤 12) ne peut pas être ciblé par l'adversaire avec des dés montrant des faces de de dégât de valeur 1. Comme les dégâts indirects ne sont pas ciblé par votre adversaire, vous pouvez attribuer vous-même si vous le souhaitez ces dégâts sur ce personnage au lieu de les attribuer ailleurs.

En prenant l'exemple de l'événement "meilleur défense" (🎯 28), il est possible d'attribuer plus de dégât à un personnage que le nombre de ses points de vie restant. Meilleur défense peut être utilisé sur un personnage n'ayant plus qu'un point de vie.



Un personnage ayant le mot clé "Gardien" peut retirer un dé montrant une face de dégât supérieur à son nombre de point de vie restant lorsqu'il s'active, ce qui le tuera bien évidemment. Dans l'exemple, le Gardien du temple (👤 30) à déjà 7 dégât sur lui, il peut en s'activant, utiliser son effet de Gardien pour retirer le dé de 3 dégât à distance de Palpatine puis s'infliger 3 dégâts supplémentaires. Comme il n'avait que 8 points de vie, il meurt.

Pilotage

Lors d'un tournoi, il est préférable d'apporter des jetons de même couleur afin d'identifier quel véhicule est piloté par quel pilote.

Un véhicule piloté reste piloté même si son pilote est vaincu.



Un véhicule peut être piloté par plusieurs pilotes, ce n'est pas pour autant que le véhicule peut être activé à nouveau (sauf si un effet le précise).

Clarification des Règles - 3

PUIS / THEN

Quand un effet comporte le mot PUIS (ou THEN en anglais), cela signifie qu'il faut que le 1er effet soit effectué pour que l'effet suivant soit appliqué.

exemple : le soutien BT-1 (👉 24) permet lors de son activation de s'infliger un dégât indirect PUIS infliger un dégât indirect à un adversaire.

Ce qui veut dire que si votre adversaire et vous n'avez plus qu'un point de vie chacun, l'activation de ce soutien, vous fera perdre la partie avant de vaincre votre adversaire.



Le POINT

Quand deux effets sont séparés par un point, cela veut dire que vous pouvez effectuer le premier, le deuxième ou les deux si vous voulez (pouvez).

Exemple : le personnage Tobias Beckett (👉 36) a une capacité spéciale qui dit ceci : "Prenez une ressource d'un adversaire. Si cet adversaire n'a plus de ressource, gagnez une ressource."

Ce qui signifie que : vous pouvez lui voler une ressource s'il en a. s'il n'en a plus après cette action, vous pouvez en gagner une 2e. S'il n'en avait pas du tout, vous ne gagnez qu'une ressource.



PAS DE JUSQU'A...

Quand un effet ne contient pas le terme "jusqu'à", l'ensemble doit être pris en compte lors de l'effet sinon l'action ne peut être effectuée.

Exemple : l'événement "De la force dans la faiblesse" (👉 104) permet de défausser 4 cartes au dessus du deck d'un joueur.

Si un joueur n'a plus que 3 cartes ou moins, l'effet ne peut pas être appliqué sur lui.



Autre exemple : l'amélioration "Vague de force" (👉 57) a un spécial qui dit ceci : "infligez 3 dégâts à un personnage, 2 dégâts à un autre personnage et 1 dégât à un troisième personnage."

Dans ce cas vous devez blessez 3 personnages. Si votre adversaire n'a que 2 personnages, il faudra désigner l'un de vos personnages comme 3e cible. Dans l'éventualité qu'il n'y ait que 2 personnages en jeu, un chez votre adversaire puis un chez vous. l'effet ciblant un 3e personnage ne sera tout simplement pas appliqué.

Donner le choix à un adversaire

Quand un effet offre un choix à un adversaire, il DOIT avoir le choix !

Exemple : l'événement "Laisse gagner le wookie" (👉 130) dit ceci :

"Forcez un adversaire à choisir entre : infliger 2 dégâts à l'un de ses personnages inclinés, ou choisir et retirer 2 de ses dés."

Comme l'adversaire doit choisir, il doit avoir au moins un personnage incliné ET 2 dés dans sa réserve pour jouer cette carte.



Clarification des Règles - 4

REDEPOIEMENT

Quand un personnage équipé d'une carte amélioration est vaincu, si le dé d'amélioration est dans la réserve, il retourne sur la carte amélioration avant que celle-ci soit équipée sur un autre personnage.

Exemple ; le commandant Cody (♣73) reçoit 9 dégâts. Il est vaincu. Ses dés de personnage sont défaussés mais son dé d'amélioration Blaster E-11 (♣63) retourne sur sa carte avant de pouvoir être redéployé vers le Clone trooper (♣38)



Le redépolement s'effectue sans restriction.

Exemple ; Le blaster Donderbus (♣50) est redépolement et est spécifié PERSONNAGE JAUNE UNIQUEMENT. Mais il peut être redéployé sur un personnage d'une autre couleur sans problème.



REPLACEMENT D'AMÉLIORATION

Lorsqu'une amélioration est posée sur un personnage, l'on peut défausser une amélioration déjà présente sur celui-ci pour avoir une réduction de coût correspondant à la carte amélioration défaussée. **Cette réduction ne peut être effectuée qu'une fois par tour.** Il est de coutume de poser la nouvelle amélioration à l'envers jusqu'à la fin du tour pour monter que la réduction a déjà été effectuée à ce round.

Les cartes de sous-type STYLE (ou FORM en anglais) comme la maîtrise du Soresu (♣119) sont limités à une par personnage. Mais l'on peut en remplacer une par une autre.

Il est **interdit** de remplacer une carte amélioration unique (♦) par une autre portant le même titre.



Clarification des Règles - 5

PERSONNAGE DE BENDU



Bendu est considéré comme bleu uniquement dans ces 2 cas :

- quand une carte **DÉSIGNE/SPOT** un personnage bleu



- quand une carte doit être **équipée** sur un **personnage bleu UNIQUEMENT/ONLY**



Donc ces cartes ne peuvent pas être jouées avec Bendu par exemple :



"retire un de tes dés de personnage bleu..."

Bendu n'est pas un personnage bleu !



"...donne un bouclier à un de tes personnage bleu"

Bendu n'est pas un personnage bleu !



"quand un de tes personnage bleu est vaincu..."

Bendu n'est pas un personnage bleu !

TOURNER UN DÉ

Quand un dé doit être tourné, il doit être tourné sur une face différente qu'elle n'est actuellement. Si un dé possède plusieurs faces identiques à celle-ci, vous pouvez choisir de ne pas la tourner.

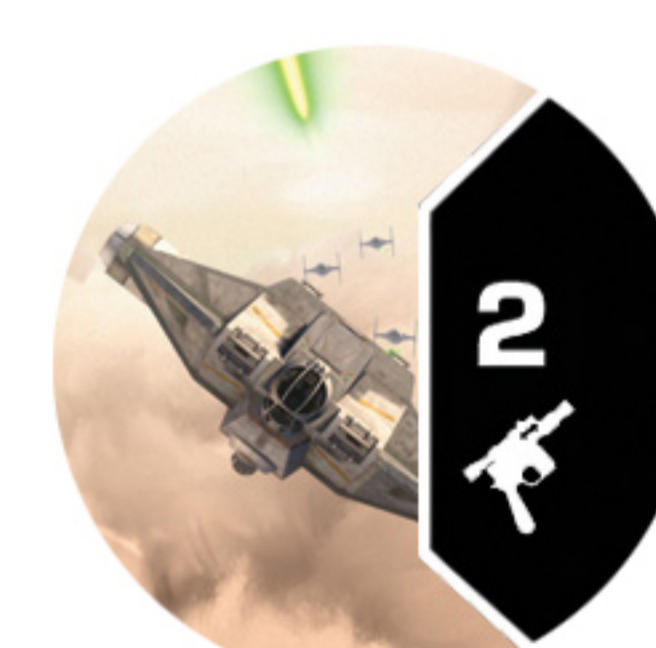


RÉSOLUTION DES DÉS ET LEURS CIBLES



Les valeurs d'un dé de dégât de mêlé ou à distance Doivent être utilisé dans l'intégralité sur la même cible.

(exemple : doit infliger 2 à un adversaire et non pas 1 puis 1 sur une autre cible)



De même que pour les boucliers, vous devez mettre tous les mettre sur un seul personnage.



Vous pouvez résoudre ces faces même si la valeur est trop forte, dans ce cas faite le maximum possible.

(exemple : 2 défausses mais l'adversaire n'a qu'une carte en main, il défaussera le maximum soit 1 carte.)



ANNEXES

LISTE DES BLOCS

BLOC 1 (dit bloc noir)



REVEIL DE LA FORCE
(AWAKENING)

+ starter rey + starter kylo



ESPRIT DE RÉBELLION
(SPIRIT OF REBELLION)



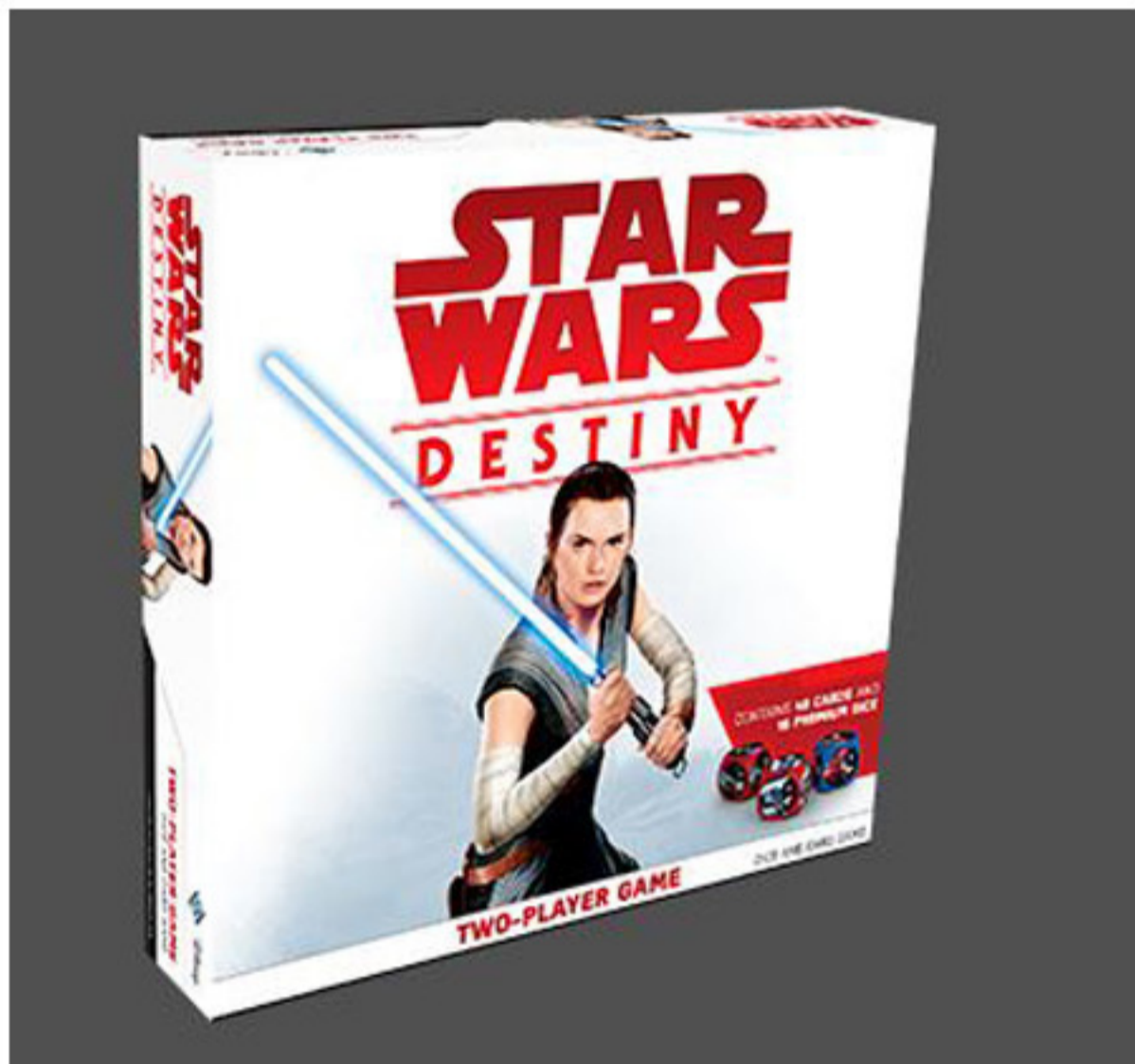
EMPIRE EN GUERRE
(EMPIRE AT WAR)



BLOC 2



STARTER 2 JOUEURS



HERITAGE (LEGACIES)

+ starter luke skywalker + starter boba fett



RIVAUX (RIVALS)

=> kit de draft



LA VOIE DE LA FORCE
(WAY OF THE FORCE)



A TRAVERS LA GALAXIE
(ACROSS THE GALAXY)



LISTE DES BLOCS

BLOC 3



CONVERGENCE
+ starter Obi-wan
+ starter Grievous



SPARK OF HOPE



COVERT MISSIONS



ALLIES OF NECESSITY
=> kit de draft n°2



en anglais
uniquement

BLOC 4 (à imprimer soit même)



TRANSFORMATION
(Petit Set officiel)



ETERNAL CONFLICT



PARTING WORDS



ALTERED PATHS



TCI

Voir site : <https://www.coruscant-initiative.org/>

BLOC 5



AVALANCHE
(Horizon sauvage 1/4)



APPEL TUSKEN
(Horizon sauvage 2/4)



???
(Horizon sauvage 3/4)

???
(Horizon sauvage 4/4)