A

AMIE — Toutes les Unités, tous les Jetons et toutes les cartes du Joueur qui contrôle sont Amis entre eux. En équipe, ceux des coéquipiers le sont aussi. Les Figurines d'une Unité lui sont toujours Amies. Ami est l'opposé d'Ennemi et sert dans les règles à déterminer les restrictions de ciblage, les interactions de déplacement et l'éligibilité aux capacités.

ANTI-ESQUIVE (X) — Lors d'une Attaque avec cette Arme contre des Unités Ennemies, la Cible subit un Modificateur -X à son Jet d'esquive pour cette Attaque (Partie 8.7.4, Étape 4).

ARME D'APPOINT — Quand cette Unité effectue une Attaque à distance ou une Attaque au corps à corps, les Figurines équipées de cette Arme peuvent l'utiliser en ignorant la limite normale d'une Arme par Figurine (Partie 8.7.3). Une Figurine avec plusieurs ARMES D'APPOINT peut toutes les utiliser durant la même Activation. Les attaques de chaque ARME D'APPOINT se résolvent en Salves distinctes. Comme ces Salves sont distinctes, elles peuvent cibler une Unité Ennemie différente de celle des autres Armes de l'Unité, sous réserve de toutes les conditions normales d'éligibilité.

ATTRIBUTS DE COMBAT: — Les Attributs de combat sont des Mots-clés d'une Carte d'unité indiquant la nature physique et la classe tactique de l'Unité. Attributs de type : Blindé, Biologique, Léger, Mécanique, Psionique, Volante et Terrestre. Ciblage : certaines Armes ne tirent que sur des Attributs de combat précis (p. ex. « Cible : Volante »). Déferlement : l'efficacité d'une Arme ne se déclenche que si la Cible a l'Attribut de combat de son Type de déferlement (Partie 8.7.4). Bonus : des Capacités comme ANTI-ESQUIVE (X) ou PERFORATION (X) ne s'appliquent souvent qu'à certains Attributs de combat. Note : l'Attribut de combat Terrestre et le NIVEAU DU SOL (Partie 8.5.3) sont distincts. Une Unité Volante posée sur le tapis est au NIVEAU DU SOL, mais n'a pas l'Attribut de combat Terrestre. Dans ces règles, Terrestre en gras désigne toujours l'Attribut de combat ; NIVEAU DU SOL désigne toujours l'élévation.

ATTRIBUTS DE FACTION — Les Attributs de faction sont des Mots-clés des Cartes d'unité, Cartes tactiques et Cartes de faction qui indiquent l'allégeance. Attributs de race : Terran, Zerg, Protoss. Attributs de sous-faction : couvées ou organisations précises, p. ex. Essaim de Kerrigan, Rebelles de Raynor. Fonction : durant la Composition d'armée, seules les Unités et Cartes tactiques dont tous les Attributs de faction figurent sur la Carte de faction choisie sont permises. Si même un Attribut de l'Unité ou de la Carte tactique ne figure pas sur la Carte de faction, cette carte est interdite. Une Unité ayant moins d'Attributs est permise : seuls ses Attributs doivent figurer sur la Carte de faction (Partie 9.1.2).

B

BONUS [Attr.] (X) — L'Unité gagne un bonus de X à l'Attribut indiqué jusqu'à la Fin de la manche. Attribut à seuil (p. ex. Armure, Toucher) : réduisez la valeur de X (jet plus facile). Attribut à valeur (p. ex. Vitesse, CdA) : augmentez la valeur de X.

BORD D'ENTRÉE — Le bord de table attribué au Joueur par la Carte de déploiement. Les Unités entrent par ce bord lors d'un Déploiement depuis les Réserves.

C

Cachée — Cette Unité ne peut pas être ciblée par une Attaque à distance ni une Capacité spéciale exigeant une LDV, sauf si la Figurine active est Dans un rayon de 4" d'elle. Une Unité CACHÉE est immunisée contre IMPACT et peut faire un Jet d'esquive contre chaque attaque qui la cible. Cachée est un Statut.

CAPACITÉ SPÉCIALE — Une Capacité spéciale est toute capacité nommée imprimée sur une Carte d'unité, une Carte tactique ou une Carte de faction. Chaque Capacité spéciale relève d'une des trois catégories suivantes : Capacité active, Capacité passive ou Capacité de réaction (Partie 2.7). Les Capacités actives exigent que l'Unité soit Activée et se déclenchent juste avant ou après une Action. Chaque Capacité active nommée est utilisable une fois par Manche et par Unité, sauf si elle a le mot-clé RÉPÉTABLE. Les Capacités passives restent actives tant que l'Unité est sur le champ de bataille. Les Capacités de réaction répondent à un déclencheur précis. Chaque joueur ne peut résoudre qu'une Réaction par Activation, et chaque Capacité de réaction nommée qu'une fois par Manche et par Unité. Ces trois types sont inactifs tant que l'Unité est en Réserves, sauf indication contraire explicite. Une Unité ne peut pas être affectée simultanément par plusieurs occurrences d'une Capacité spéciale portant le même nom.

CIBLE IMMOBILE (X) — Lors d'une Attaque à distance avec cette Arme, ajoutez X à sa CdA si l'Unité ciblée a le Statut Immobile.

CORIACE (X) — Quand cette Unité résout un Jet d'armure, changez jusqu'à X résultats ratés en réussites. Considérez qu'ils atteignent ou dépassant l'Armure : écartez-les sans les déplacer vers la Réserve de dégâts.

COUP CRITIQUE (X) — Déplacez X dés de la Réserve d'armure à la Réserve de dégâts, sans Jet d'Armure. COUP CRITIQUE ne peut jamais déplacer plus de dés que la Réserve d'armure.

D

DANS UN RAYON DE — Une Figurine est Dans un rayon d'une distance donnée si une partie de son socle touche ou pénètre cette portée. Une Unité est Dans ce rayon si au moins une de ses Figurines remplit cette condition. Dans un rayon de est moins strict qu'Entièrement dans un rayon de. Si une règle dit Dans un rayon de sans « Entièrement », un chevauchement partiel suffit.

DÉBORDEMENT — Touchers supplémentaires d'une Arme à gabarit atteignant des Figurines hors de l'Unité Cible primaire. Quand si un Gabarit d'explosion (BT) ou Gabarit lance-flammes (FT) couvre des Figurines d'Unités autres que la Cible primaire, elles sont résolues par Débordement. Chaque Unité affectée forme une Salve distincte. Les Salves de Débordement n'appliquent pas les modificateurs de Cadence d'attaque et ne génèrent pas de Déferlement. Le Débordement peut affecter les Unités Amies et Ennemies. Procédure complète des Armes à gabarit : Partie 8.7.6.

DÉGÂTS NON LÉTAUX (X) — L'Unité subit X points de Dégâts. Ajoutez-les à son Marqueur de dégâts. Ne retirez aucune Figurine, même si le Total des dégâts dépasse ses PV. Si l'Unité subit ensuite des Dégâts normaux, le Total des dégâts combiné entraîne normalement le retrait des pertes.

DÉPLACEMENT — La Figurine meneuse peut finir un déplacement en chevauchant ce Jeton ou cette Unité (prévaut sur la Partie 7.3.1). Si la Figurine meneuse finit une action Mouvement, Déployer, Course, Charge, Se désengager ou Serrer les rangs, ou un déplacement de Capacité spéciale, en chevauchant ce Jeton ou cette Figurine, son Joueur le place immédiatement en Contact socle à socle avec la Figurine meneuse. Si ce contact est impossible, il le place au plus près.

E

EMPLACEMENT D'ARMÉE: — Les Emplacements d'armée déterminent le nombre et les types d'Unités permis. Chaque Emplacement d'armée a un type : Base, Élite, Soutien, Aérien ou Héros. Chaque Unité occupe autant d'Emplacements du type requis que sa Valeur de ravitaillement initiale. La Carte de faction fournit les Emplacements d'armée initiaux. Acheter des Cartes tactiques au Gaz vespène durant la Composition d'armée en débloque d'autres (Partie 9.1.5). Tout Emplacement inutilisé est perdu : ni conversion, ni échange, ni report.

ENCOMBRANT — Cette Arme ne peut pas servir à une Attaque à distance tant que l'Unité est Engagée (Partie 8.7.3).

ENFOUIE — ENFOUIE est un Statut. Quand une Unité gagne le Statut ENFOUI, elle gagne aussi le STATUT CACHÉ. Au Début de la Manche, les Unités ENFOUIES gagnent le Statut CACHÉ. Quand le Statut ENFOUI est retiré, elle perd aussi le Statut CACHÉ. Sa Taille vaut 0 à tous égards. Sa Valeur de ravitaillement actuelle vaut 0 pour les tests de Se désengager. Une Unité ENFOUIE ne peut pas Contrôler ni Contester les Marqueurs de mission (prévaut sur les Parties 6.2 et 8.9.1). Tant qu'elle est ENFOUIE, l'Unité ne peut effectuer que les actions Déployer, Mouvement, Se désengager, Course, Attendre et Serrer les rangs. L'une de ces actions (sauf Attendre) retire immédiatement le Statut ENFOUI. Les Unités ENFOUIES peuvent utiliser des Capacités spéciales, sauf indication contraire. Les Unités ENFOUIES peuvent effectuer un Jet d'esquive contre toute attaque qui les prend pour Cible. Les autres Figurines peuvent traverser celles d'une Unité ENFOUIE, sans finir Dans un rayon de sa Portée d'engagement (remplace la Partie 8.5.3). Si une Unité ENFOUIE est Engagée au début de la Phase de combat, elle doit être Activée, mais ne peut effectuer d'Attaque au corps à corps tant qu'elle est ENFOUIE. Elle peut commencer par Serrer les rangs, ce qui retire immédiatement le Statut ENFOUI. Elle résout alors normalement les étapes restantes de l'Attaque au corps à corps. Si elle n'effectue pas ou ne peut pas effectuer Serrer les rangs, elle n'attaque pas. Les Unités Ennemies Engagées avec une Unité ENFOUIE peuvent l'attaquer normalement, quel que soit son Statut.

ENGAGÉE — Une Unité Terrestre est Engagée si l'une de ses Figurines est Dans un rayon de 1" (Portée d'engagement) d'une Figurine d'une Unité Terrestre Ennemie, sous les conditions suivantes (Partie 7.2.1) : Attributs de combat concordants : Terrestre : les Figurines Terrestres n'Engagent que des Figurines Terrestres. Les Figurines Volantes ne peuvent être Engagées par aucune Figurine. Le Terrain ne bloque pas : un Terrain de Taille 2+ entre les Figurines empêche l'Engagement, même si elles sont Dans un rayon de 1". Les Figurines au NIVEAU SUPÉRIEUR ne peuvent Engager celles au NIVEAU DU SOL, et inversement. Dès qu'une Figurine d'une Unité est Engagée, toute l'Unité l'est. Une Unité Engagée ne peut faire de Mouvement standard : elle doit Se désengager (Partie 8.5.4) ou Attendre. Les Unités Engagées subissent aussi les restrictions des Attaques à distance (Partie 8.7.3).

ENNEMI — Toutes les Unités, tous les Jetons et toutes les cartes de l'Adversaire sont Ennemis. En équipe, ceux de tous les Joueurs adverses le sont aussi. Une Unité ne peut jamais attaquer une Unité Amie, sauf indication contraire explicite. Ennemi est l'opposé d'Ami et sert dans les règles à déterminer les Cibles valides, l'Engagement et la contestation des Marqueurs de mission.

ENTIÈREMENT DANS UN RAYON DE — Une Figurine n'est Entièrement dans un rayon de la distance indiquée que si son socle entier s'y trouve : aucune partie ne peut dépasser la limite. Une Unité l'est seulement si chaque Figurine de l'Unité remplit cette condition. Entièrement dans un rayon de est plus strict que Dans un rayon de. Cette condition sert aux contrôles de Cohésion (Partie 4.4), à certaines zones d'effet et à l'éligibilité aux Marqueurs de mission. Un chevauchement partiel ne suffit pas.

Référence non officielle créée par des fans

F

FIGURINE MENEUSE — La Figurine meneuse est un point de référence temporaire servant à déplacer une Unité. Chaque fois qu'une Unité effectue Mouvement, Déployer, Course, Charge, Se désengager, Serrer les rangs ou toute Action demandant de désigner une Figurine meneuse, le Joueur qui contrôle choisit une Figurine de l'Unité. Déplacez d'abord la Figurine meneuse en mesurant son trajet exact. Placez ensuite les Figurines restantes en Cohésion valide autour de la nouvelle position de la Figurine meneuse (Partie 4.4). Sa désignation prend fin une fois l'Action résolue. La Figurine meneuse détermine la catégorie de Largeur de passage de l'Unité et interagit avec les restrictions du Terrain (Partie 4.6).

H

HERBE — Un élément de terrain de Taille 2 soumis à des règles spéciales. Contrairement aux autres terrains de Taille 2, l'Herbe ne bloque pas les déplacements, mais bloque la Ligne de vue selon les règles normales de Couvert (Partie 7.1.1). L'Herbe est détruite par le passage des combattants. Si le trajet de la Figurine meneuse la traverse ou si une Figurine d'une Unité termine dessus pendant une action de Mouvement, Déployer, Course, Charge, Se désengager ou Serrer les rangs, retirez immédiatement cet élément de Terrain. Il ne revient pas lors du Nettoyage et remise en état et ne peut être replacé. Une Unité Volante qui survole de l'Herbe ne détruit pas cet élément de terrain. Les Figurines Volantes passent au-dessus, pas au travers. Si une Figurine d'une Unité Volante termine sur de l'Herbe, cette Figurine est retirée normalement.

I

IMMOBILE — Au Début de la Manche, toutes les Unités gagnent ce Statut. Une Unité le perd aussitôt si l'une de ses Figurines se déplace, est déplacée ou PLACÉE pour quelque raison que ce soit.

IMPACT (X) Y — Aussitôt après la réussite de la Charge de cette Unité, vérifiez chaque Figurine du Rang combattant ou du Rang de soutien. Pour chacune qui est éligible, générez X Dés d'impact : Si la Figurine est au Rang combattant ou de soutien contre une seule Unité Ennemie, les X dés vont à cette Unité. Si elle est dans l'un de ces Rangs contre plusieurs Unités Ennemies, son Joueur peut répartir les dés entre elles. Lancez séparément les dés attribués à chaque Unité Cible : c'est le Jet pour Toucher d'impact. Pour chaque résultat de Y ou plus, placez 1 dé dans la Réserve d'armure de la Cible. Faites aussitôt les Jets d'armure. Ces Touches ne génèrent pas de Déferlement et traitent les Dégâts comme 1.

INSTANTANÉ — Les Unités Ennemies ne peuvent pas déclarer ni résoudre de Capacités de réaction aux Attaques de cette Arme.

INVOQUER (Nom d'Unité) — Placez la Figurine meneuse de l'Unité nommée socle à socle avec l'Unité Parente. Placez les autres Figurines en cohésion. Aucune ne peut être placée dans un rayon de la Portée d'engagement d'une Unité Ennemie. Placez un Marqueur d'activation près de l'Unité invoquée : elle ne peut être Activée durant la Phase où elle a été invoquée. Lors des Phases suivantes, cette Unité doit être Activée juste après la fin de l'Activation de son Unité Parent, avant la prochaine Activation adverse. L'Unité Invoquée ne peut être placée Dans un rayon de la Zone d'influence adverse. Le Joueur doit avoir assez de Ravitaillement disponible. Si la Valeur de ravitaillement actuelle de l'Unité porte le Ravitaillement actuel total au-delà de la Réserve de ravitaillement, elle ne peut être Invoquée. Si le Parent est absent du champ de bataille, cette Unité peut être Activée normalement.

J

JOUEUR ACTIF — Joueur dont c'est le tour d'agir.

JOUEUR QUI CONTRÔLE — Le Joueur qui commande une Unité, une Figurine ou un Jeton donné prend toutes les décisions et lance tous les dés. Certaines Capacités, comme Parasite neural, peuvent transférer le contrôle ; le nouveau contrôleur agit alors comme si l'Unité était la sienne.

L

LIGNE DE VUE (LDV) — La Ligne de vue détermine ce qu'une Figurine voit et peut donc cibler avec ses Attaques et Capacités. Tous les contrôles de Ligne de vue se font en vue de dessus 2D, à la verticale du champ de bataille. Pour savoir si une Figurine voit une cible, tracez une ligne droite imaginaire depuis n'importe quel partie du socle de la Figurine active à toute partie de celui de la Cible. La hauteur verticale ne compte jamais dans le tracé. Si le tracé ne traverse aucun Terrain bloquant (tout Terrain de Taille effective 1 ou plus), la Cible est Visible. Aucune autre vérification n'est requise. Si le tracé traverse un Terrain bloquant, la cible n'est pas forcément cachée. Appliquez les règles de Couvert (Partie 7.1.1) pour savoir si ce terrain bloque la Ligne de vue : Couvert total : la Taille effective du Terrain est supérieure ou égale à celle de l'attaquant et de la Cible. La Ligne de vue est bloquée. Couvert direct : le tracé traverse un élément de Terrain et l'attaquant ou la Cible se trouve Dans un rayon de 1" de celui-ci, dont la Taille effective est supérieure ou égale à celle de la Figurine qui se trouve dans un rayon de 1". La Ligne de vue est bloquée. Exception : si l'attaquant et la Cible sont tous deux dans un rayon de 1" du même élément et Dans un rayon de 3" l'un de l'autre, résolvez normalement la Ligne de vue. Zone morte d'élévation : une Figurine au NIVEAU SUPÉRIEUR (Taille 3+) ne peut pas voir une Figurine au NIVEAU DU SOL dans un rayon de 1" de la base du même élément, et inversement. La même exception de Combat rapproché s'applique. Chaque élément de Terrain est évalué séparément. Les éléments de Terrain ne cumulent ni leur Taille effective ni leur proximité. Si aucun ne remplit les conditions du Couvert total ou du Couvert direct, la Ligne de vue n'est pas bloquée, quel que soit le nombre d'éléments traversés par son tracé. L'emprise d'un élément de Terrain est définie par son socle physique ou ses bords extérieurs vus du dessus. Interstices, fenêtres, portes et intérieurs ouverts compris dans cette emprise bloquent bien la Ligne de vue, sauf accord contraire durant la préparation (Partie 7.1). Les Figurines Volantes ignorent la règle de Couvert total. Le Couvert direct et la Zone morte d'élévation s'appliquent toujours. La Taille effective d'une Figurine Volante dépasse celle de tout élément de terrain sur la table (Partie 7.1.4). La Ligne de vue est réciproque : si la Figurine A voit la Figurine B, la Figurine B voit la Figurine A par le même tracé.

LONGUE PORTÉE (X) — La Portée maximale de cette Arme passe à X". Pour chaque Figurine attaquante, mesurez sa distance à la Cible : À la Portée normale du profil : l'Attaque se résout normalement. Au-delà de la Portée du profil, mais Dans un rayon de X" : la Figurine subit un Modificateur -1 à son Jet pour Toucher. Si une Salve contient des Figurines à la fois à Portée Standard et à Longue portée, générez tous les dés, mais lancez les deux groupes séparément pour leurs différents seuils de Toucher.

M

MALUS [Attr.] (X) — L'Unité subit une pénalité de X à l'Attribut indiqué jusqu'à la Fin de la manche. Attribut à seuil : augmentez la valeur de X (jet plus difficile). Attribut à valeur : réduisez la valeur de X (minimum 0).

MARQUEUR DU PREMIER JOUEUR — Jeton physique indiquant quel Joueur a l'initiative. Au début de la partie, le vainqueur du Jet de départage (Partie 3.2) attribue le Marqueur du premier joueur à l'un des Joueurs pour la Manche 1. Son détenteur choisit qui s'active en premier au début de chaque Phase. Le Marqueur change de main de deux façons : le premier Joueur à Passer en Phase 1 ou 2 le prend pour la Phase suivante ; à la fin de la Phase 4, il revient au Joueur ayant le moins de Points de victoire (Partie 8.9.6). En cas d'égalité, les deux Joueurs font un Jet de départage et le vainqueur prend le Marqueur.

MARQUEURS DE MISSION — Placez les Marqueurs numérotés durant la Mise en place, aux coordonnées de la Carte de déploiement. Chaque Marqueur mesure 32 mm de diamètre et a deux faces : Activée ou Désactivée. Les 1 et 3 sont rouges, les 2 et 4 bleus, et le 5 Neutre. Les Marqueurs de mission sont le principal moyen de marquer. À la fin de chaque Manche, comparez le Ravitaillement actuel total des Unités éligibles contestant chaque Marqueur pour en déterminer le Contrôle (Partie 8.9.1). Une Unité peut Contester un Marqueur de mission seulement si elle est sur le champ de bataille, en cohésion, et si au moins une Figurine est dans un rayon de 3", avec Ligne de vue sur le Marqueur au même niveau. Les Unités Volantes et ENFOUIES ne peuvent ni Contester ni Contrôler les Marqueurs de mission. Le Contrôle est persistant : une fois qu'un Joueur Contrôle un Marqueur, il le garde jusqu'à ce que l'Adversaire le reprenne avec un total contesté de Ravitaillement supérieur. Une égalité ne transfère jamais le contrôle.

MASSE TACTIQUE — Une Unité a la Masse tactique quand sa Valeur de ravitaillement actuelle dépasse la Valeur de ravitaillement actuelle combinée de toutes les Unités Ennemies avec lesquelles elle est Engagée. Elle ignore alors la pénalité de Se désengager (Partie 8.5.4) : elle peut faire une Attaque à distance et une Charge normalement durant la Phase d'assaut suivante.

Référence non officielle créée par des fans

M

MODE SIÈGE — Tant qu'une Unité a le Statut MODE SIÈGE, appliquez les règles suivantes : Cette Unité ne peut pas effectuer les Actions Mouvement, Se désengager, Course, Charge ou Serrer les rangs. Un Profil d'arme avec le Statut Mode siège ne peut être utilisé que tant que cette Unité a le Statut MODE SIÈGE. Tant qu'elle a le Statut Mode siège, aucune autre Arme ne peut être utilisée. Quand cette Unité retourne en Réserves, elle perd le Statut MODE SIÈGE.

MODIFICATEUR — Un Modificateur ajuste le seuil d'un Jet. Appliquez tous les Modificateurs avant de lancer (Partie 3.4). Modificateur +X : facilite le Jet en réduisant le seuil de X. Modificateur -X : le complique en augmentant le seuil de X. Les Modificateurs de sources nommées différentes se cumulent, sauf indication contraire. Une Valeur cible ne peut descendre sous 2+ ni dépasser 6+. Les Modificateurs ajustent la Valeur cible, pas le dé. Un 6 naturel réussit toujours et un 1 naturel échoue toujours, quels que soient les Modificateurs (Partie 3.6). Un Modificateur diffère d'un Ajout fixe (Partie 3.5), qui génère une valeur au lieu d'ajuster un seuil.

N

NIVEAU D'ÉLÉVATION — Les Figurines peuvent occuper l'un des trois Niveaux : NIVEAU DU SOL : directement sur le tapis de jeu. NIVEAU INTERMÉDIAIRE : sur un Terrain horizontal de Taille 1 ou 2. NIVEAU SUPÉRIEUR : sur un Terrain horizontal de Taille 3 ou plus. Une Figurine est à un Niveau si son socle s'y trouve. Si son socle occupe plusieurs Niveaux, considérez-la sur le plus élevé.

NIVEAU DU SOL — Un des Niveaux d'élévation. Une Figurine est au NIVEAU DU SOL quand elle repose directement sur le tapis de jeu. Les Figurines au NIVEAU DU SOL ne peuvent pas Engager celles au NIVEAU SUPÉRIEUR, et inversement. Les Figurines au NIVEAU DU SOL ne peuvent Engager celles du NIVEAU INTERMÉDIAIRE que si les deux sont adjacentes au même POINT D'ACCÈS reliant leurs niveaux. Une Figurine au NIVEAU DU SOL a une Taille effective égale à sa seule Taille.

NIVEAU INTERMÉDIAIRE — Un des Niveaux d'élévation. Une Figurine est au NIVEAU INTERMÉDIAIRE sur un Terrain horizontal de Taille 1 ou 2. Les Figurines au NIVEAU INTERMÉDIAIRE ne peuvent Engager celles au NIVEAU SUPÉRIEUR ou au NIVEAU DU SOL que si les deux sont adjacentes au même POINT D'ACCÈS reliant leurs niveaux. Une Figurine au NIVEAU INTERMÉDIAIRE a une Taille effective égale à sa Taille plus celle du Terrain.

NIVEAU SUPÉRIEUR — Un des Niveaux d'élévation. Une Figurine est au NIVEAU SUPÉRIEUR sur un Terrain horizontal de Taille 3 ou plus. Les Figurines au NIVEAU SUPÉRIEUR ne peuvent pas Engager celles au NIVEAU DU SOL, et inversement. Les Figurines sur le NIVEAU SUPÉRIEUR ne peuvent Engager celles du NIVEAU INTERMÉDIAIRE que si les deux sont adjacentes au même POINT D'ACCÈS reliant leurs niveaux. Une Figurine au NIVEAU SUPÉRIEUR a une Taille effective égale à sa Taille plus celle du Terrain.

NON ENGAGÉE — Une Unité Terrestre est Non engagée si aucune de ses Figurines n'est dans un rayon de 1" d'une Figurine Ennemie Terrestre, ou si les restrictions du terrain (Partie 7.2.1) empêchent un Engagement valide malgré la proximité. Les Unités Volantes sont toujours Non engagées. Une Unité Non engagée peut effectuer sans restriction un Mouvement, une Course, une Attaque à distance ou une Charge normale. Seules les Unités Non engagées peuvent effectuer l'Action Mouvement (Partie 8.5.2).

P

PARADE (X) — Quand cette Unité est ciblée, réduisez de X le nombre de dés déplacés de la Réserve d'armure à la Réserve de dégâts par le Déferlement ou un COUP CRITIQUE de X (min. 0), à l'étape Résoudre le Déferlement.

PERFORATION [TAG] X — Contre une Unité ayant l'Attribut de combat indiqué, considérez les Dégâts de cette Arme comme X.

PLACER (X) — Choisissez une Figurine meneuse. Retirez-la et placez-la Entièrement dans un rayon de X" de sa position initiale. Retirez puis replacez toutes les autres Figurines de l'Unité en maintenant la Cohésion (Partie 4.4). PLACER ignore le Dégagement et les exigences d'élévation. La Figurine meneuse est retirée et placée directement, sans suivre de trajet. Elle doit toutefois finir en position légale et pas dans un rayon de la Portée d'engagement d'une Figurine ennemie. Les Figurines utilisant PLACER durant la Phase d'assaut peuvent être placées dans la Portée d'engagement de Figurines Ennemies (l'Unité devient Engagée).

POINT D'ACCÈS — Partie d'un Terrain reliant des niveaux. Les Figurines passant par un POINT D'ACCÈS peuvent changer de niveau.

PORTÉE D'ENGAG. — La Portée d'engagement s'étend de 1" horizontalement autour de tout socle. Lorsque deux Figurines Terrestres Ennemies sont à portée d'engagement l'une de l'autre, elles sont Engagées (Partie 7.2). La Portée d'engagement se mesure horizontalement en vue de dessus, sans tenir compte de la hauteur (Partie 4.1). Elle intervient pour les restrictions de Mouvement (8.5.3), Se désengager (8.5.4), la Charge (8.6.2), le Rang combattant (8.8.1) et les effets PLACER. Les Armes de mêlée indiquent E comme Portée : elles ne frappent que les Cibles Dans un rayon de la Portée d'engagement.

PRÉCISION (X) — Après le Jet pour Toucher, déplacez jusqu'à X Dés d'attaque ratés directement dans la Réserve d'armure. Comptez-les comme des Touchers réussis à tous égards, dont le Déferlement.

PRÊTE — État par défaut d'une Carte tactique ou Carte de faction. Une carte Prête est face visible, ses capacités sont disponibles et elle peut être Épuisée pour payer un coût en ressources ou activer ses Capacités spéciales. Toutes les Cartes tactiques et Cartes de faction commencent chaque Manche Prêtes. Les cartes Épuisées redeviennent Prêtes lors du Nettoyage et remise en état (Partie 8.9.5).

PROTÉGÉE — Si une Carte d'unité indique un Bouclier, ajoutez-le aux Points de vie (PV) de la première Figurine. L'Unité est Protégée. Elle perd son Statut Protégé lorsque son Total des dégâts dépasse son Bouclier ou quand sa première Figurine est retirée. Le Statut Protégé est mentionné par d'autres capacités. Perdre le Statut Protégé ne retire aucun Point de vie restant ; cela met seulement fin aux effets exigeant que l'Unité soit Protégée. Le Statut Protégé ne peut pas être restauré par SOIGNER.

R

RANG COMBATTANT — Une Figurine est au Rang combattant si elle est dans un rayon de la Portée d'engagement (1") d'une Figurine Ennemie. Elle peut alors frapper avec ses armes de Phase de combat. Voir Partie 8.8.1, étape 2.

RANG DE SOUTIEN — Une Figurine est au Rang de soutien si elle est en Contact socle à socle avec une Figurine Amie de la même Unité située au Rang combattant, sans être elle-même Dans un rayon de la Portée d'engagement d'une Figurine Ennemie. Les Figurines du Rang de soutien peuvent frapper avec leurs Armes de Phase de combat comme si elles participaient au Combat. Voir Partie 8.8.1, Étape 2.

RAVITAILLEMENT DISPO. — Le Ravitaillement disponible est la capacité restante pour de nouveaux Déploiements. Il est égal à la Réserve de ravitaillement actuelle moins le Ravitaillement actuel total des Unités Amies déployées (Partie 8.3.2). Une Unité ne peut être Déployée des Réserves que si sa Valeur de ravitaillement actuelle ne dépasse pas le Ravitaillement disponible. Le Ravitaillement actuel total des Unités d'un Joueur sur la table ne peut jamais dépasser sa Réserve de ravitaillement. Les Unités Détruites ou affaiblies libèrent du Ravitaillement disponible. Lors de la dernière Manche, la Réserve de ravitaillement devient illimitée et les restrictions de Ravitaillement disponible sont levées.

RÉAPPARAÎTRE (X) — Renvoyez jusqu'à X Figurines Détruites à cette Unité. Le retour ne peut pas augmenter la Valeur de ravitaillement actuelle de l'Unité. Ne rendez pas une Figurine si elle ferait passer l'Unité dans une tranche supérieure. Placez chaque Figurine rendue en Contact socle à socle avec une Figurine de l'Unité. Elle ne peut être placée Dans un rayon de la Portée d'engagement d'aucune Unité Ennemie. Une Figurine impossible à placer légalement ne revient pas.

RÉPÉTABLE — Cette Capacité échappe à la limite Une fois par Manche (Partie 2.7.1). Elle peut être utilisée plusieurs fois par Manche si tous les Coûts et conditions de déclenchement sont remplis. Une Réaction RÉPÉTABLE reste limitée à une Réaction par Activation et, hors Activation, à une Réaction par Phase et une fois par déclencheur.

RÉSERVES — Zone hors du champ de bataille où les Unités attendent leur Déploiement. Toutes commencent la partie en Réserves. Dans les Réserves, une Unité : Ne peut être ciblée par une attaque ou Capacité que si celle-ci affecte explicitement les Unités en Réserves. Ne peut utiliser de Capacités actives, Capacités passives ni Capacités de réaction, sauf mention contraire. Ne peut Contrôler ni Contester de Marqueurs de mission. Ne compte pas sa Valeur de ravitaillement actuelle dans le Ravitaillement actuel total du joueur sur le champ de bataille. Conserve tout équipement, Amélioration et choix d'Arme attribué durant la Composition d'armée. Une Unité quitte les Réserves lorsqu'elle est Déployée sur le champ de bataille par une Action Déployer (Partie 8.5.5). Certaines règles peuvent la renvoyer en Réserves : voir Partie 8.5.5 pour le traitement des Dégâts, effets et Ravitaillement. À la Manche finale, toute Unité encore en Réserves et non Déployée est considérée Détruite pour le décompte (Partie 8.10).

RESTE EN JEU — Ce Jeton, Marqueur ou Effet de capacité persiste durant le Nettoyage et la remise en état (prévaut sur la Partie 8.9.5), jusqu'à ce qu'une condition le retire (p. ex. destruction ou fin de durée).

Référence non officielle créée par des fans

S

SOIGNER (X) — Retirez X points de Dégâts accumulés par l'Unité (réduisez son Marqueur de dégâts). SOIGNER ne peut pas ramener de Figurines Détruites : il réduit seulement les Dégâts existants. Voir aussi : RÉAPPARAÎTRE.

SPÉCIALISTE — Une Unité ne peut comprendre qu'une Figurine équipée de cette Arme. Il est interdit de cumuler des Améliorations pour en configurer plusieurs exemplaires (Partie 9.1.7).

STATUT — Catégorie de Mot-clé représentant un mode temporaire ou persistant, une condition ou un Modificateur de Caractéristique d'une Unité (p. ex. ENFOUIE, MODE SIÈGE). Sauf indication contraire, les Statuts restent durant la Phase de décompte et de nettoyage, jusqu'à leur retrait par un autre moyen Le Statut actif d'une Unité est indiqué par des Marqueurs de statut placés près d'elle : Modes : utilisez des Marqueurs en plastique pour suivre les changements opérationnels (p. ex. MODE SIÈGE, ENFOUIE). Ces Marqueurs de statut ont RESTE EN JEU. Autres statuts : utilisez des Marqueurs pour suivre les autres effets sur l'Unité. Les effets positifs utilisent des Marqueurs de Bonus (bleus), les négatifs des Marqueurs de Malus (rouges). Ces Marqueurs de statut ont RESTE EN JEU.

SUR LE MUCUS — Une Unité Zerg Terrestre Amie ou Ennemie est considérée SUR LE MUCUS tant qu'elle est Dans un rayon de 6" d'un Jeton Tumeur muqueuse ou d'une Figurine désignée comme Source de mucus. Tant que cette condition est remplie, elle gagne le Mot-clé SUR LE MUCUS, ce qui lui permet de déclencher des Capacités spéciales ou Améliorations exigeant cet état.

T

TAILLE EFFECTIVE — La Taille effective d'une Figurine est égale à sa Taille plus celle de tout Terrain sur lequel elle se tient (Partie 7.1.2). Une Figurine au NIVEAU DU SOL a une Taille effective égale à sa seule caractéristique de Taille. Sur le NIVEAU SUPÉRIEUR (Taille 3+) ou le NIVEAU INTERMÉDIAIRE (Taille 1–2), elle ajoute la Taille du Terrain à la sienne. Les éléments de Terrain surélevés se cumulent de même : leur Taille effective égale leur Taille plus celle du Terrain qui les supporte. La Taille effective détermine quel Terrain bloque la Ligne de vue par Couvert total ou direct (Partie 7.1.1). Pour le Couvert, les Figurines Volantes ont une Taille effective supérieure à tout élément de Terrain de la table (Partie 7.1.4).

TERRAIN BLOQUANT — Tout Terrain d'une Taille effective de 1 ou plus. Un Terrain bloquant bloque la Ligne de vue selon les règles de Couvert (Partie 7.1.1). Le passage d'une Figurine par ce Terrain dépend séparément des règles de mouvement, de la Taille du Terrain, des POINTS D'ACCÈS, de la Largeur de passage et des Mots-clés pertinents.

TERRAIN INFRANCHISSABLE — Un Terrain est Infranchissable sans Point d'accès vers un Niveau adjacent. Les Figurines ne peuvent pas traverser, monter sur ni franchir un TERRAIN INFRANCHISSABLE, ni finir leur Mouvement dessus. Elles peuvent traverser du Terrain de Tailles 0 et 1.

TIR CONCENTRÉ (X) — Les attaques avec cette arme ne peuvent pas éliminer plus de X Figurines. Une fois X Figurines éliminées, défaussez tout Total des dégâts restant. Il n'est ni enregistré comme Marqueur de dégâts ni conservé.

TIR EN RAFALE Y" (X) — Lors d'une Attaque à distance contre une Cible Dans un rayon de Y" de la Figurine attaquante, augmentez de X la CdA de cette Arme pour cette Attaque.

TIR INDIRECT — Les Attaques à distance de cette Arme peuvent ignorer la Ligne de vue pour choisir une Cible et résoudre les Dégâts. La Cible doit rester À Portée. Hors Ligne de vue, elle peut faire un Jet d'esquive contre cette attaque.

TIR PRÉCIS — Les Attaques à distance de cette Arme peuvent cibler des Unités Ennemies Engagées, sans tenir compte de la restriction normale du Statut d'engagement (remplace Partie 8.7.3, Étape 1).

TOUCHES X (Y) — L'Unité affectée subit X touches automatiques. Placez directement X dés dans la Réserve d'armure et passez aux Jets d'armure (Partie 8.7.4, étapes 3–4). Considérez la caractéristique de Dégâts comme étant Y. Ces touches ne génèrent pas de Déferlement.

TRANSFORMER (Nom d'Unité) X — Pour utiliser cette capacité, le Joueur qui contrôle doit avoir assez de Ravitaillement disponible. Placez une Figurine (Name) en Contact socle à socle avec une Figurine de l'Unité active, puis retirez-en X. La Figurine (Name) forme une nouvelle Unité et ne peut être placée Dans un rayon de 1" d'une Unité Ennemie. Placez un Marqueur d'activation près d'elle ; elle ne peut plus être Activée pendant cette Manche.

V

VALEUR DE RAVITAILLEMENT — La Valeur de ravitaillement d'une Unité est celle de son Profil de ravitaillement sur la Carte d'unité, selon son nombre actuel de Figurines. Sa Valeur de ravitaillement initiale est fixée durant la Composition d'armée par l'Option de composition choisie (Partie 9.1.6) et détermine le nombre d'Emplacements d'armée occupés. La Valeur de ravitaillement actuelle est dynamique : quand les pertes font passer l'effectif à un palier inférieur du Profil de ravitaillement, elle baisse. Actualisez-la immédiatement dès qu'une perte fait changer l'Unité de palier. Le Ravitaillement sert au Déploiement, au Contrôle des Marqueurs de mission, à la Masse tactique et au Décompte.

VALEUR DE RAVITAILLEMENT ACTUELLE — La Valeur de ravitaillement actuelle d'une Unité est sa Valeur de ravitaillement du moment, selon le nombre de Figurines restantes indiqué par le Profil de ravitaillement (Partie 6.1). Actualisez-la dès qu'une perte fait passer ce nombre au palier inférieur. La Valeur de ravitaillement actuelle sert à vérifier si une Unité peut être Déployée depuis les Réserves (Partie 8.3.2), à déterminer le Contrôle d'un Marqueur de mission (Partie 8.9.1), à évaluer la Masse tactique pour Se désengager (Partie 8.5.4) et à calculer les Points de victoire des conditions fondées sur le Ravitaillement.

VISIBLE — Une Figurine est Visible pour une autre si une Ligne de vue valide peut être tracée entre elles (Partie 7.1). Si le tracé ne traverse aucun Terrain bloquant, la Cible est Visible sans autre contrôle. S'il en traverse un, appliquez les règles de Couvert (Partie 7.1.1) : la Cible reste Visible sauf si le Couvert total ou direct bloque la Ligne de vue. Une Figurine avec le mot-clé Cachée n'est pas Visible pour les Figurines distantes de plus de 4", quelle que soit la Ligne de vue.

Volante — Les Unités Volantes échangent le contrôle du terrain (ni Marqueurs de mission ni mêlée) contre mobilité et immunité au Terrain. Une Unité Volante ignore tout Terrain pour ses Mouvements. La Figurine meneuse se déplace de point à point, en mesurant horizontalement. Les autres Figurines peuvent traverser le socle d'une Figurine Volante comme s'il n'existait pas, et inversement. Une Unité Volante n'est jamais Engagée. Les Figurines Terrestres ne peuvent Engager les Volantes, et les Volantes ne peuvent Engager d'autres Volantes. Une Unité Volante doit finir son Mouvement à au moins 1" de toutes les Unités Ennemies Volantes. Une Figurine Volante ignore le Couvert total. Le Couvert direct et la Zone morte d'élévation s'appliquent. La Taille effective des Unités Volantes est supérieure à celle de tout élément de Terrain. Une Unité Volante ne bénéficie pas du Couvert du NIVEAU SUPÉRIEUR (Partie 7.1.3). Elle ne peut ni Contrôler ni Contester les Marqueurs de mission (remplace les Parties 6.2 et 8.9.1). Elle ne peut pas Charger ni être Chargée. Une Unité Volante ne peut participer à la Phase de combat (Partie 8.8). Elle ignore les Niveaux d'élévation et n'utilise pas les Points d'accès. Pour le Couvert et la Ligne de vue considérez que la Taille effective d'une Unité Volante dépasse celle de tout élément de Terrain sur la table (Partie 7.1.4). Le Terrain ne contribue pas à la Taille effective d'une Figurine Volante. Une Unité Volante qui survole de l'Herbe ne la détruit pas. Si elle termine sur cet élément de Terrain, retirez-le normalement.

Z

ZONE D'INFL. — Zone restreinte du champ de bataille s'étendant sur 6" vers l'intérieur depuis le Bord d'entrée d'un Joueur, selon la Carte de déploiement. Si ce bord ne couvre pas toute la longueur du bord de table, la Zone d'influence est délimitée par des Marqueurs de zone d'influence placés aux extrémités du Bord d'entrée. Les Unités arrivant des Réserves ne peuvent pas finir leur déploiement dans un rayon de la Zone d'influence adverse. Cela vaut pour toute arrivée : déploiement normal, transport ou INVOQUER (Partie 8.3.3). La Zone d'influence n'affecte pas les Unités déjà sur le champ de bataille. Après leur arrivée, elle ne limite pas leurs déplacements, ne bloque pas la Ligne de vue et n'interagit avec aucune autre règle.

Référence non officielle créée par des fans