

LA BATAILLE DE HOTH

FAQ v1.0

DÉPLACEMENT DES UNITÉS

Q : Concernant les **terrains infranchissables**, si une carte permet à une unité d'ignorer les restrictions de mouvement des terrains, cette unité peut-elle se déplacer sur (ou traverser) une crevasse ou un sérac ?

R : Non. Quand un terrain est dit « toujours infranchissable », il demeure infranchissable pour les unités (à l'exception des unités volantes pour les crevasses) même si la carte jouée leur permet d'ignorer les restrictions de mouvement des terrains.

Q : Certaines cartes de commandement accordent un **bonus de déplacement supplémentaire**. Une unité d'infanterie peut-elle utiliser ce déplacement supplémentaire et attaquer quand même ?

R : Oui. Par exemple, si vous jouez la carte *Offensive Impériale* qui accorde +1 déplacement et que vous activez 3 unités d'infanterie, ces unités peuvent soit se déplacer de 0 à 2 hex et attaquer, soit se déplacer de 3 hex sans attaquer.

Q : Si les crêtes sont « **escarpées** » et que s'y déplacer est considéré comme un déplacement de 2 hex, la carte *Avant-Garde Rebelle* permet-elle à mon unité d'infanterie rebelle de se déplacer sur une crête escarpée puis d'attaquer ?

R : Oui.

Q : Si je joue une carte qui empêche mes unités de se déplacer (*Position Défensive*, *Prêts au Combat*), mon **infanterie d'assaut** (forces spéciales) peut-elle malgré tout effectuer une percée ?

R : Oui.

PIOCHER DES CARTES DE COMMANDEMENT

Q : Si je joue une carte **Reconnaissance** et que je n'ai pas d'unité à activer dans la section indiquée, ai-je quand même le droit de piocher 2 cartes de commandement avant d'en défausser une ?

R : Oui.

CARTES DE COMMANDEMENT

Q : Quand je joue la carte **Détermination** (carte leader de Dark Vador), ai-je le droit de faire d'abord se déplacer une unité sur un hex de rochers (ou de bâtiment / débris), puis d'utiliser la seconde activation pour faire sortir cette même unité des rochers ou pour la faire attaquer ?

R : Non. La règle du terrain qui stipule que cette unité ne peut plus se déplacer, ni attaquer pour le reste du tour s'applique toujours, même si vous jouez la carte *Détermination*.

LA BATAILLE DE HOTH

UNITÉS

Q: Une **unité E-Web** peut-elle relancer les dés sur un jet de confirmation contre un AT-AT ?

R: Non, seuls les dés de l'attaque initiale peuvent être relancés par une unité E-Web.

RETRAITE

Q: Ai-je le droit de jouer la **carte soutien Assaut Final** si une unité ennemie n'a pas quitté son hex mais qu'elle a subi des pertes en raison de symboles retraite obtenus contre elle, alors qu'elle n'avait pas de voie de repli ?

R: Oui. Une unité est « contrainte de se replier » dès lors qu'elle subit les conséquences d'au moins un symbole retraite qu'elle ne peut ignorer, que cette conséquence soit un repli ou une perte faute de voie de repli valable.

Q: Quand je joue les cartes **Pouvoirs de la Force** (carte leader de Dark Vador) ou **Frappe Orbitale** (carte leader de Firmus Piett), les symboles retraite sont considérés comme des explosions. Si j'attaque une unité située sur un hex de tranchées, cette unité peut-elle ignorer un symbole retraite avant qu'il soit considéré comme une explosion ?

R: Non. Après avoir joué une de ces cartes, faites comme si le dé affichant un symbole retraite avait affiché une explosion à la place. Par conséquent, tout symbole retraite infligera une perte à une infanterie, même si elle se trouve sur un hex de tranchées.

Q: Une unité peut-elle utiliser un symbole **retraite** obtenu contre elle pour **sortir du champ de bataille** ?

R: Non. Une unité ne peut sortir du champ de bataille qu'après avoir été activée, et lors de la phase de déplacement de son tour. Tout symbole retraite obtenu contre une unité qui se trouverait bloquée contre le bord du plateau provoque une perte.

SCÉNARIOS

Q: Dans le **scénario 7 – « Avant-Poste sous le Feu »**, dois-je piocher une carte de commandement à la fin du tour au cours duquel j'ai appelé des renforts aériens ?

R: Non, votre tour s'achève après l'activation des unités de snowspeeders, sans piocher de carte de commandement puisque vous n'en avez pas joué au début de ce tour.

Q: Quand les **règles spéciales de retraite** « doit se replier en s'éloignant de 1 hex de l'unité qui l'attaque » s'appliquent (**scénarios 8, 12 et 17**), que se passe-t-il si des symboles de retraite sont obtenus après avoir joué les cartes soutien **Assaut Final** ou **Soutien Aérien** ?

R: Après avoir joué **Soutien Aérien**, ou dans n'importe quel cas où il n'y aurait pas d'unité qui attaque, les règles de retraite standard (repli vers la ligne de base du joueur) s'appliquent.

Après avoir joué **Assaut Final** : l'unité se replie en s'éloignant de l'unité qui l'a contrainte à se replier la première fois. S'il n'y en a pas, voir ci-dessus.

LA BATAILLE DE HOTH

Q: Quand des **règles de sortie** s'appliquent (**scénarios 8, 11, 13, 15, 16 et 17**), est-ce qu'une unité quitte le champ de bataille immédiatement au moment où elle se déplace sur un hex de sortie ?

R: Non. Une unité ne quitte le champ de bataille qu'après avoir quitté l'hex de sortie. Par exemple, dans le scénario 15 « Repli vers la Porte Sud », une infanterie rebelle doit d'abord se déplacer sur un hex de bâtiment / sortie et s'arrêter (puisque la règle de terrain lui interdit de se déplacer pour le reste du tour). Puis, dans un tour ultérieur, elle pourra être à nouveau activée pour sortir de l'hex et du champ de bataille, et rapporter une médaille grâce à la règle de sortie.

Q: Dans le **scénario 16 – « Évacuation de la Base Écho »**, dois-je piocher une carte de commandement supplémentaire à la fin de chacun de mes tours tant que je contrôle l'hex de crête avec le bonus ?

R: Non. Vous ne piochez une carte de commandement supplémentaire qu'une fois, à la fin du tour lors duquel vous avez le pris le contrôle de cet hex, et vous jouerez avec un total de 5 cartes de commandement en main tant que vous en gardez le contrôle.