

DICE COMMANDO

SOLO MODE

pour Star Wars : Destiny

Cette carte résume la méthode pour jouer au mode Solo en utilisant le système développé par Dice Commando pour s'amuser avec ce jeu pendant le confinement dû au COVID-19. Ceci est un module développé par un fan pour le jeu Star Wars : Destiny de Fantasy Flight Games et dont la propriété intellectuelle est détenue par Disney. Il n'y a aucune atteinte à la propriété intellectuelle et/ou aux copyrights. Aucun profit n'est tiré de ce module.

Vocabulaire du jeu

- **Joueur Héros** - C'est VOUS, le joueur humain. Peu importe que vos personnages soit antagonistes ou héros, pour la résolution des cartes vous êtes toujours considéré comme le joueur héros.
- **Joueur Boss** - C'est le nom pour le "joueur" IA.
- **Personnage Héros** - Pour la résolution des actions et des cartes Boss, tous les personnages du joueur Héros sont considérés être des personnages Héros.
- **Personnage Boss** - Tous les personnages Boss ont le sous-type BOSS.

Mise en place et début de la partie

- 1) Seul le joueur Héros apporte un champ de bataille et c'est celui-ci qui est utilisé. Aucun bouclier n'est gagné par le joueur Boss.
- 2) Suivez les instructions de n'importe quelle intrigue de l'équipe du joueur Boss. Mélangez les huit cartes Boss pour former le deck Boss.
- 3) Le Boss débute toujours la partie.
- 4) Le Boss fait ses actions en suivant les instructions de carte de personnage Boss. Suivez une/toutes les instructions des cartes jouées ou passez/capturez le terrain.
- 5) Le Boss n'utilise jamais l'action de capture du champ de bataille.

Autres règles et interactions

- Dans toutes les situations où des dégâts directs (de mêlée ou à distance) doivent être résolus et qu'il n'y a pas de cible spécifique, la résolution est faite contre le personnage du joueur héros avec le moins de points de santé restant (le plus près de mourir). Le joueur héros choisit en cas d'égalité.
- Les cartes du deck Boss ne peuvent jamais être retirées du jeu. Toute interaction qui retire une carte s'applique, mais la carte retourne immédiatement dans la défausse du joueur Boss.
- S'il arrive une situation dans laquelle l'IA ne peut continuer et qu'elle est "bloquée", le joueur Boss capture le terrain (ou passe s'il l'a déjà capturé).

◆ BOBA FETT
CHASSEUR À LOUER

20



2♣
2♣
2♣
2♣
2♣
-

PERSONNAGE - CHASSEUR DE PRIMES - BOSS
À chaque action, s'il n'y a plus de cartes dans le deck boss capturez le champ de bataille ou passez si le terrain a déjà été capturé à ce round.
Sinon, jouez une carte du deck boss.
Avant la fin de chaque round, mélangez la pile de défausse dans le deck boss.

27/27 NEUTRE JAUNE DICE COMMANDO SOLO MODE BOBA01

3♣

◆ FUSIL DE BOBA FETT

AMÉLIORATION - ARME

Boba Fett (BOBA01) uniquement.
Mettez cette amélioration de côté si elle est défaussée.
Le fusil carabine EE-3 était un blaster carabine fabriqué par BlasTech Industries.

1♣
2♣
2♣
1♣
1♣
-

NEUTRE JAUNE DICE COMMANDO SOLO MODE BOBA02

BIEN ARMÉ

INTRIGUE - ENTRAÎNEMENT

Ne peut être inclus que si Boba Fett (BOBA01) est dans votre équipe.
Vous commencez la partie avec le Fusil de Boba Fett (BOBA02) attaché à votre personnage.

3

NEUTRE JAUNE DICE COMMANDO SOLO MODE BOBA03

0♣

ENCHEVÊTREMENT DE CORDES

ÉVÉNEMENT - MANŒUVRE DE BOBA FETT

Lancez ce dé dans la réserve boss et, résolvez-le si possible, sinon retirez-le.
♣ - Inclinez le personnage adverse qui a le moins de points de santé (le joueur choisit en cas d'égalité).

2♣
1♣
2♣
♣
♣
-

NEUTRE JAUNE DICE COMMANDO SOLO MODE BOBA04

0♣

REPÉRER LA CIBLE

ÉVÉNEMENT - MANŒUVRE DE BOBA FETT

Lancez ce dé dans la réserve boss et, résolvez-le si possible, sinon retirez-le.
♣ - Retirez le dé du joueur montrant des dégâts non modifiés avec la plus haute valeur (le joueur choisit en cas d'égalité).

1♣
1♣
♣
♣
♣
-

NEUTRE JAUNE DICE COMMANDO SOLO MODE BOBA05

0♣

ASSAUT JETPACK

ÉVÉNEMENT - MANŒUVRE DE BOBA FETT

Si Boba Fett est incliné, défaussez cette carte et jouez une autre carte du deck boss. Activez Boba Fett, puis résolvez tous les dés de la réserve boss, un par un, montrant des dégâts à distance (♣) contre le personnage adverse ayant le moins de points de santé.

NEUTRE JAUNE DICE COMMANDO SOLO MODE BOBA06

0♣

IDENTIFIER LA TRACE

ÉVÉNEMENT - MANŒUVRE DE BOBA FETT

Si Boba Fett n'est pas incliné, activez-le. Résolvez tous les dés de la réserve Boss montrant des dégâts indirects (♣). Résolvez tous les dés de la réserve Boss montrant des dégâts à distance (♣) contre le personnage adverse ayant la plus haute santé.

NEUTRE JAUNE DICE COMMANDO SOLO MODE BOBA07

0♣

CHASSEUR AVISÉ

ÉVÉNEMENT - MANŒUVRE DE BOBA FETT

Si Boba Fett n'est pas incliné, activez-le. Résolvez tous les dés ne montrant pas de dégâts dans la réserve Boss, un par un, si possible (vous ne pouvez pas résoudre les faces vierges). Puis relancez tous les dés ne montrant pas de dégât.

NEUTRE JAUNE DICE COMMANDO SOLO MODE BOBA08

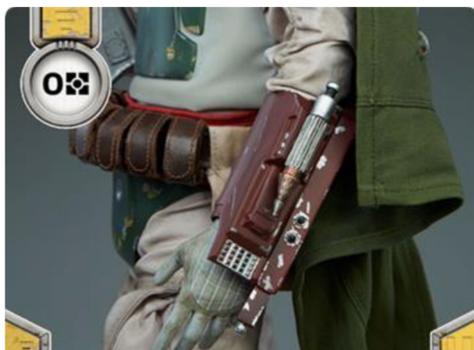
0♣

RÉPUTATION INTIMIDANTE

ÉVÉNEMENT - MANŒUVRE DE BOBA FETT

Si Boba Fett n'est pas incliné, activez-le. Infligez des dégâts indirects égaux au nombre de dés dans la réserve Boss montrant des dégâts. Puis relancez tous les dés ne montrant pas de dégât.

NEUTRE JAUNE DICE COMMANDO SOLO MODE BOBA09



POIGNET MINI-ROCKET

AMÉLIORATION - ARME

Quand cette carte est jouée, attachez-la à Boba Fett (BOBA01). Après que son dé est résolu, défaussez cette amélioration du jeu.

1X
1X
1X
1C
1C
-

NEUTRE JAUNE DICE COMMANDO SOLO MODE BOBA10



PLASTRON BLINDÉ

AMÉLIORATION - ÉQUIPEMENT

Quand cette carte est jouée, attachez-la à Boba Fett (BOBA01). Avant que le personnage attaché ne subisse des dégâts, bloquez jusqu'à 2 dégâts. Puis défaussez cette carte du jeu.

NEUTRE JAUNE DICE COMMANDO SOLO MODE BOBA11



DARK MAUL
APPRENTI HARGNEUX

24

PERSONNAGE - SITH - BOSS

À chaque action, s'il n'y a plus de cartes dans le deck boss capturez le champ de bataille ou passez si le terrain a déjà été capturé à ce round. Sinon, jouez une carte du deck boss. Avant la fin de chaque round, mélangez la pile de défausse dans le deck boss.

2X
2X
3X
3X
2C
-

28/28 ANTAGONISTE BLEU DICE COMMANDO SOLO MODE MAUL01



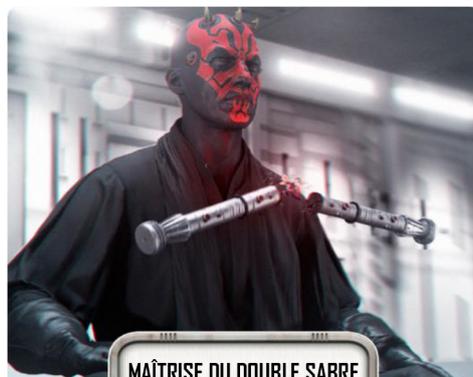
SABRE LASER DE DARK MAUL

AMÉLIORATION - ARME

Dark Maul (MAUL01) uniquement. Mettez cette amélioration de côté si elle est défaussée.

1X
2X
2X
3X
-
-

ANTAGONISTE BLEU DICE COMMANDO SOLO MODE MAUL02



MAÎTRISE DU DOUBLE SABRE

INTRIGUE - ENTRAÎNEMENT

Ne peut être inclus que si Dark Maul (MAUL01) est dans votre équipe. Vous commencez la partie avec le Sabre laser de Dark Maul (MAUL02) attaché à votre personnage.

2

ANTAGONISTE BLEU DICE COMMANDO SOLO MODE MAUL03



ANNULATION DE LA POUSSÉE DE FORCE

ÉVÉNEMENT - MANŒUVRE DE MAUL

Lancez ce dé dans la réserve Boss et, résolvez-le si possible, sinon retirez-le.

☉ - Inclinez le personnage adverse qui a le moins de points de santé (le joueur choisit en cas d'égalité).

2C
1C
2C
C
C
-

ANTAGONISTE BLEU DICE COMMANDO SOLO MODE MAUL04



ATTAQUE TOURBILLON

ÉVÉNEMENT - MANŒUVRE DE MAUL

Lancez ce dé dans la réserve boss et, résolvez-le si possible, sinon retirez-le.

☉ - Retirez le dé d'un joueur montrant des dégâts non modifiés avec la plus haute valeur (le joueur choisit en cas d'égalité).

1C
2C
2C
C
C
-

ANTAGONISTE BLEU DICE COMMANDO SOLO MODE MAUL05



ASSAUT VIOLENT

ÉVÉNEMENT - MANŒUVRE DE MAUL

Lancez ce dé dans la réserve boss et, résolvez-le si possible, sinon retirez-le.

☉ - Infligez 1 dégât à un maximum de deux personnages adverses (le joueur héros choisit les cibles).

2C
1C
2C
C
C
-

ANTAGONISTE BLEU DICE COMMANDO SOLO MODE MAUL06



REPOSITIONNEMENT

ÉVÉNEMENT - MANŒUVRE DE MAUL

Si Maul n'est pas incliné, activez-le. Résolvez tous les dés de la réserve boss, un par un, ne montrant pas de dégât, si possible (vous ne pouvez pas résoudre les faces vierges). Puis relancez tous les dés montrant des faces vierges.

0C
0C
0C
0C
0C
-

ANTAGONISTE BLEU DICE COMMANDO SOLO MODE MAUL07



0

CIBLER LA PUISSANCE

ÉVÉNEMENT - MANŒUVRE DE MAUL

Si Maul n'est pas incliné, activez-le. Résolez un dé de mêlée (X) de la réserve Boss ayant la plus haute valeur contre le personnage adverse ayant la plus forte santé (le joueur héros choisit en cas d'égalité).

ANTAGONISTE BLEU DICE COMMANDO SOLO MODE MAUL08



0

CIBLER LA FAIBLESSE

ÉVÉNEMENT - MANŒUVRE DE MAUL

Si Maul n'est pas incliné, activez-le. Résolez un dé de mêlée (X) de la réserve Boss ayant la plus petite valeur contre le personnage adverse ayant la plus basse santé (le joueur héros choisit en cas d'égalité).

ANTAGONISTE BLEU DICE COMMANDO SOLO MODE MAUL09



0

PRÊT POUR LE COMBAT

ÉVÉNEMENT - MANŒUVRE DE MAUL

Si Maul est incliné, défaussez cette carte et jouez une autre carte du deck antagoniste. Activez Maul puis résolez tous les dés de la réserve boss montrant des faces de mêlées (X), un par un, contre le personnage adverse ayant le plus de santé.

ANTAGONISTE BLEU DICE COMMANDO SOLO MODE MAUL10



0

DOUBLE FRAPPE

ÉVÉNEMENT - MANŒUVRE DE MAUL

Si Maul n'est pas incliné, activez-le. Si le dé du sabre laser de Maul est dans la réserve Boss et ne montre pas de dégât, relancez-le. S'il montre des dégâts, retirez-le pour faire des dégâts équivalent à sa valeur à un maximum de deux personnages adverses (le joueur choisit les cibles).

ANTAGONISTE BLEU DICE COMMANDO SOLO MODE MAUL11



25

GRIEVOUS PRÊT AU COMBAT

PERSONNAGE - CYBORG - BOSS

À chaque action, s'il n'y a plus de cartes dans le deck boss capturez le champ de bataille ou passez si le terrain a déjà été capturé à ce round. Sinon, jouez une carte du deck boss. Avant la fin de chaque round, mélangez la pile de défausse dans le deck boss.

2X
2X
2X
2
2
-

26/26 ANTAGONISTE ROUGE DICE COMMANDO SOLO MODE GREV01



1

BRAS SUPÉRIEUR

AMÉLIORATION - ARME - MOD

Grievous (GREV01) uniquement. Des dégâts peuvent être infligés à cette amélioration comme si c'était un personnage avec 4 de santé. Mettez cette amélioration de côté si elle a 4 dégâts ou plus sur elle.

1
1
1
1
1
-

ANTAGONISTE ROUGE DICE COMMANDO SOLO MODE GREV02



1

BRAS SUPÉRIEUR

AMÉLIORATION - ARME - MOD

Grievous (GREV01) uniquement. Des dégâts peuvent être infligés à cette amélioration comme si c'était un personnage avec 4 de santé. Mettez cette amélioration de côté si elle a 4 dégâts ou plus sur elle.

1
1
1
1
1
-

ANTAGONISTE ROUGE DICE COMMANDO SOLO MODE GREV02



1

BRAS INFÉRIEUR

AMÉLIORATION - ARME - MOD

Grievous (GREV01) uniquement. Des dégâts peuvent être infligés à cette amélioration comme si c'était un personnage avec 4 de santé. Mettez cette amélioration de côté si elle a 4 dégâts ou plus sur elle.

1
1
1
1
1
-

ANTAGONISTE ROUGE DICE COMMANDO SOLO MODE GREV03



1

BRAS INFÉRIEUR

AMÉLIORATION - ARME - MOD

Grievous (GREV01) uniquement. Des dégâts peuvent être infligés à cette amélioration comme si c'était un personnage avec 4 de santé. Mettez cette amélioration de côté si elle a 4 dégâts ou plus sur elle.

1
1
1
1
1
-

ANTAGONISTE ROUGE DICE COMMANDO SOLO MODE GREV03



CONÇU POUR TUER

INTRIGUE - ENTRAÎNEMENT
Ne peut être inclus que si Grievous (GREV01) est dans votre équipe. Vous commencez la partie avec deux exemplaires du Bras Supérieur (GREV02) et deux exemplaires du Bras Inférieur (GREV03) attaché à votre personnage.

4

ANTAGONISTE ROUGE DICE COMMANDO GREV04



TACTIQUE D'INTIMIDATION

ÉVÉNEMENT - MOUVEMENT DE GRIEVOUS
Lancez ce dé dans la réserve Boss et résolvez-le, si possible, sinon retirez-le.
☉ - Infligez 1 dégât à un maximum de deux personnages adverses (le joueur héros choisit les cibles).

2
2
2
☉
☉

ANTAGONISTE ROUGE DICE COMMANDO GREV05



FRAPPE COORDONNÉE

ÉVÉNEMENT - MOUVEMENT DE GRIEVOUS
Lancez ce dé dans la réserve Boss et résolvez-le, si possible, sinon retirez-le.
☉ - Infligez des dégâts indirects égaux aux nombres d'améliorations mod sur ce personnage.

2
1
2
☉
☉

ANTAGONISTE ROUGE DICE COMMANDO GREV06



ATTAQUE TOURBILLON

ÉVÉNEMENT - MOUVEMENT DE GRIEVOUS
Embuscade. Si Grievous n'est pas incliné, activez-le. Résolvez tous les dés d'arme dans la réserve Boss, un par un, si possible. Puis relancez tous les dés Boss montrant une face vierge (—).

ANTAGONISTE ROUGE DICE COMMANDO GREV07



ATTAQUE TOURBILLON

ÉVÉNEMENT - MOUVEMENT DE GRIEVOUS
Embuscade. Si Grievous n'est pas incliné, activez-le. Résolvez tous les dés d'arme dans la réserve Boss, un par un, si possible. Puis relancez tous les dés Boss montrant une face vierge (—).

ANTAGONISTE ROUGE DICE COMMANDO GREV07



COUP VIOLENT

ÉVÉNEMENT - MOUVEMENT DE GRIEVOUS
Embuscade. Si Grievous n'est pas incliné, activez-le. Résolvez un dé montrant des dégâts de mêlée (X) contre un personnage héros avec le moins de points de santé. Résolvez un dé montrant des dégâts indirects (☉).

ANTAGONISTE ROUGE DICE COMMANDO GREV08



COUP VIOLENT

ÉVÉNEMENT - MOUVEMENT DE GRIEVOUS
Embuscade. Si Grievous n'est pas incliné, activez-le. Résolvez un dé montrant des dégâts de mêlée (X) contre un personnage héros avec le moins de points de santé. Résolvez un dé montrant des dégâts indirects (☉).

ANTAGONISTE ROUGE DICE COMMANDO GREV08



STRATAGÈME ASTUCIEUX

ÉVÉNEMENT - MOUVEMENT DE GRIEVOUS
Si Grievous n'est pas incliné, activez-le. Résolvez tous les dés ne montrant pas de dégâts, un par un, si possible (vous ne pouvez pas résoudre les faces vierges). Puis relancez tous les dés de la réserve Boss ne montrant pas de dégât.

ANTAGONISTE ROUGE DICE COMMANDO GREV09

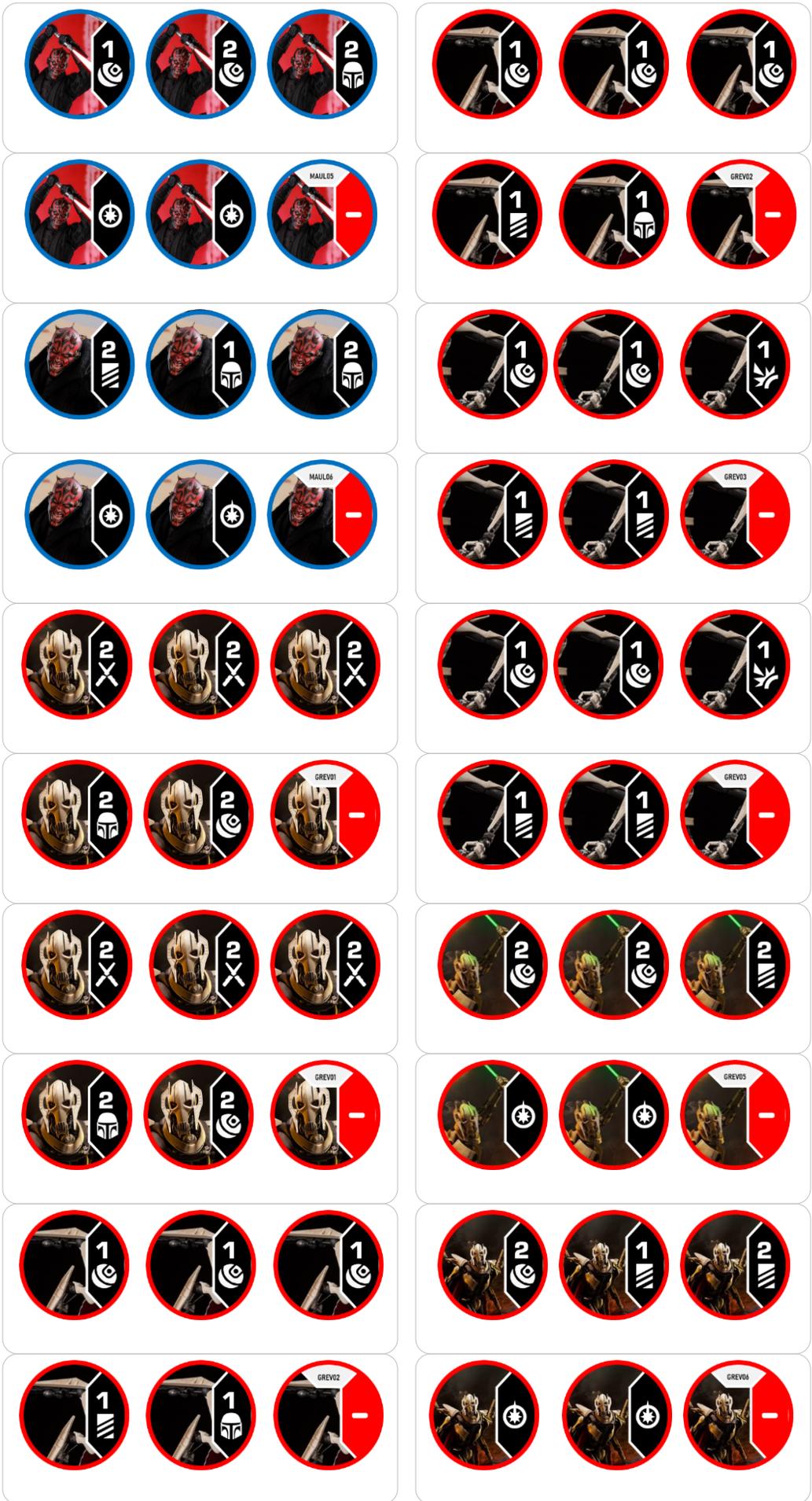


SOUSSION FORCÉE

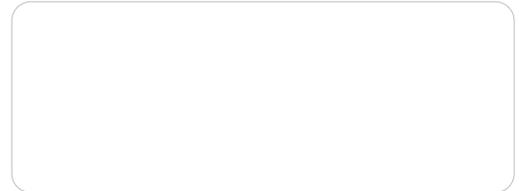
ÉVÉNEMENT - MOUVEMENT DE GRIEVOUS
Si Grievous n'est pas incliné, activez-le. Pour chaque dé de personnage Boss montrant des dégâts, forcez le joueur héros à choisir et retirer un dé. Puis relancez tous les dés de personnage Boss ne montrant pas de dégât.

ANTAGONISTE ROUGE DICE COMMANDO GREV10

Template is for Avery Shipping Label
Product #5160 family
Use glossy



Dice Commando Solo | Master Dice
Page 2 of 2
Rev 1.1 | Updated 2020-04-04



Template is for Avery Shipping Label
Product #5160 family
Use glossy

