

# MOTS CLES DES CARTES DE WARFIGHTER

Voici une liste complète des mots clés utilisés dans la série Warfighter.

**Reference words:** Mots de référence. Certains mots-clés ont la note "Référence" dans leur description. Ces mots-clés ne sont pas une règle du jeu, mais sont plutôt la référence pour d'autres cartes.

*Exemple: le mot-clé "Ranged" sur les cartes d'armes n'a pas de règle associée. Il est référencé par d'autres cartes, comme la carte d'action "Steady Aim" pour vous dire quelle carte d'arme Steady Aim peut modifier.*

**Again -** (Encore une fois) - Effectuez une autre attaque sur le même soldat. Si le soldat est abattu par l'attaque précédente, tirez un pion de ciblage hostile pour un nouveau soldat, et faites une autre attaque.

**Aircraft -** (Avion) Référence. Un mot-clé qui apparaît sur certaines cartes objectif et hostiles.

**All -Tous.** Affecte tous les soldats dans la carte de localisation. Comparer le résultat d'un Dé contre la couverture de l'hostile contre chacune des valeurs de couverture des soldats.

**All -Tous.** L'effet se réfère à toutes les cartes hostile en jeu. Même les cartes hostile qui sont différentes cartes d'emplacement.

**Always draw for Rein. -** (Toujours piocher du renfort). Piochez des cartes de renfort pour ce lieu à chaque tour, même s'il n'y a pas de soldat à cet endroit.

**Attachments -** (Accessoires). Ces cartes renforcent une carte d'arme ou d'équipement. Un type de carte d'une pièce peut être attaché et noté sur la carte.

*Exemple: Un "Attachment Rifle" ne peut être ajouté qu'à une carte qui a "Rifle" dans le titre ou un mot clé.*

**Behind -** (Derrière). Les emplacements entre un soldat et la carte de mission. Y compris la carte de mission.

**x Behind -** (x Derrière). Placez l'hostile sur le numéro de lieu indiqué derrière le soldat noté. Si cela est impossible, placez l'hostile aussi loin que possible derrière le soldat.

**Bipod -** (Bipied). Certaines armes ont le mot-clé bipied. Vous pouvez payer 1 action pour déployer le bipied dans un emplacement. Votre bipied reste déployé jusqu'à ce que vous déplaciez vers un autre emplacement.

**Bolt Action -** (fusil à verrou). Une attaque avec une action Bolt est normale la première fois pour chaque tour de soldat. Vous devez défausser une carte d'action pour chaque attaque suivante à chaque tour de soldat. Comme avec le paiement d'un coût d'entrée sur un emplacement, les soldats du joueur peuvent défausser des cartes d'action pour payer ce coût pour les soldats non-joueur.

*Exemple: un de vos soldat non-joueur a une action Bolt (il a un fusil à verrou). Il effectue une attaque comme d'habitude. Vous voulez le faire attaquer à nouveau, et donc vous défaussez une carte d'action de l'un de vos soldats joueur*

*pour payer l'attaque, et vous résolvez l'attaque. Vous avez alors votre soldat joueur qui paie 1 XP pour jouer un Snap Shot pour le NPS, et aussi de défausser une carte d'action, afin que votre soldat non-joueur puisse effectuer une troisième attaque pour ce tour.*

**Collateral Damage -** (Dommage collatéral). Vous ne pouvez pas utiliser Explosion, Spray, ou des attaques automatiques sur la carte de localisation.

**Commander -** (Commandant). Lancez 1 Dé d'attaque supplémentaire pour tous les ennemis dans le jeu qui peuvent attaquer. Utilisez le plus élevé des résultats.

**(x) CX -** Le soldat joueur a l'expérience du combat. Piochez le nombre indiqué de cartes d'action pour le soldat joueur au début de chaque tour de soldat. Vous pouvez dépasser votre taille de main lors du tirage de ces cartes.

**Defeat Cover -** (Défaire le couvert). Un bonus ajouté au Dé pour vaincre la couverture.

**Déploy -** (Déployer) Certaines options d'armes et de carte d'arme exigent que le soldat paye 1 action pour les déployer.

*Exemple: le bipied sur un M1918 et le trépied d'un M1919 nécessite 1 action pour se déployer.*

**Destroy -** (Détruit). Ce résultat élimine la carte hostile.

*Exemple: si un kamikaze a un résultat "Destroy", les soldats dans cette carte prennent des dégâts, puis la carte kamikaze est retirée du jeu. L'objectif de l'hostile gagne l'expérience.*

Si un effet "Suppress" annule l'action de l'hostile, l'ensemble de l'action est annulée et l'hostile n'est pas détruit.

**Discard Hostile -** (Défausser hostile). Si vous vous défaussez une carte hostile par un effet de carte, vous ne gagnez pas de XP pour la carte hostile. Vous ne pouvez pas défausser l'objectif de la mission.

**Edged -** (Bordé) Référence. Ce mot-clé apparaît sur certaines cartes d'armes.

**Elevated -** (Elevation). L'attaquant est dans un endroit élevé et ignore la limitation d'obstruction sur l'emplacement des cartes.

**Eliminate Hostiles -** (Éliminer hostiles). Il doit n'y avoir aucune carte hostile dans l'objectif à la fin du tour de soldat. Les ennemis qui commencent dans la carte objectif doivent encore être tués, même s'ils se déplacent hors de la carte objectif.

**+/- Entrance Cost -** (Coût d'entrée). Ajuste le coût d'entrée en défausse de l'emplacement avec le chiffre indiqué.

**Environ(ment) x+ -** (Environnement x). Un mot-clé apparaissant sur les lieux inhospitaliers. Les soldats peuvent y subir des dommages. Les environnements inhospitaliers comprennent: le froid, la chaleur, la jungle, etc. Pour éviter de subir un préjudice, vous devez obtenir le chiffre indiqué ou au dessus.

**Escape Mission -** (Mission évasion). Vous voyagez à travers ces missions vers l'arrière. Les soldats commencent dans la carte objectif et se déplacent vers l'arrière sur la carte mission. La carte objectif est le début de la mission active. Piochez des cartes hostile pour l'objectif après

**l'étape d'avance du pion Time** au premier tour de la mission. Tous les soldats doivent être dans la carte de mission pour terminer la mission. Les soldats ne peuvent pas être retirés lors de ces missions. Tous les soldats qui sont abattus sont K(D. Certains effets de carte ajoutent des hostiles aux emplacements. Ne pas ajouter d'hostiles à la carte de mission. En ce qui concerne les mots-clés plus-avant, plus-arrière et derrière, traitez la carte objectif comme étant la carte de mission, et la carte de mission comme étant la carte objectif.

**Evade (XP)** - (Evasion). Vous pouvez payer le nombre de points d'expérience indiqué au cours du tour de soldat pour défausser la carte hostile. Vous ne gagnez pas de XP pour la défausse. Vous ne pouvez pas enlever un hostile qui est un objectif de la mission.

**Expend(ed)** - (Etendu). Gagnez l'effet, puis défausser la carte ou le pion.

**Explosion** - (Explosion). L'arme peut infliger plus de 1 toucher et/ou suppression à chaque attaque.

**Fearless** (Sans peur) - Une carte hostile avec le mot-clé sans peur n'est pas affectée par les résultats "Suppress".

**Find** -(Trouver). Immédiatement après avoir tué la carte hostile, tout soldat du joueur dans l'emplacement de l'hostile peut être équipé du matériel qui est noté. Les limitations normales d'équipement s'appliquent. Ce matériel peut être utilisé comme d'habitude.

**Fire** (Fire). Référence. Ce mot-clé apparaît sur certaines cartes d'armes qui utilisent la chaleur ou le feu pour infliger des dégâts.

**Front-most** (Plus avant). Le ou les soldat (s) dans la carte de localisation la plus éloignée de la carte de mission.

**Fuel** - (Carburant). Le carburant est utilisé par le lance-flamme. Augmenter de 1 point de carburant pour chaque Dé lancé pour l'attaque. Le lance-flamme n'a pas de chiffre de rechargement et donc et ne peut pas être rechargé.

**Gain** - (Gain). Ajoutez des marqueurs, un effet ou des cartes à votre soldat ou l'action selon le cas.

**Gear** - (Matériel). Un terme qui englobe ce qui comprend: cartes d'armes, d'équipement, ainsi que munitions, grenades, caisse, etc...

**Hardy** - (Vigueur). Les soldats doivent dépenser des pions "Hardy" du type approprié pour repousser les effets nocifs quand ils sont dans un emplacement avec un milieu inhospitalier.

**Highest RP** - (Plus haut RP). Au lieu de piocher un pion de ciblage hostile, celui-ci cible automatiquement le soldat ayant la plus grande valeur.

**Hits** - (Toucher). La quantité de dégâts que vous infligez à une carte hostile ou d'objectif.

**Hostile** -(Hostile). Le chiffre dans le réticule sur une carte hostile indique le nombre de coups au but que vous devez faire pour éliminer la carte.

**HtH** - Une abréviation pour "Hand to Hand", soit combat au corps-à-corps.

**Immobile** - La carte ne peut pas se déplacer vers un autre emplacement.

**Indirect Fire** - (Tir indirect). Un type d'attaque. Les attaques de tir indirect ignorent les limitations d'obstructions. Ce mot-clé apparaît sur certaines armes et cartes hostiles et est référencé par les cartes d'action de compétence et de matériel.

**Inspire** (Inspiré). Retirez 1 pion "Suppress" de chaque carte hostile en jeu au début de l'étape d'attaque des hostiles.

**Isolated** - (Isoler). Les attaques provenant de l'extérieur de l'emplacement ne peuvent pas attaquer une cible dans le lieu. Les attaques venant à l'origine de l'emplacement ne peuvent pas attaquer des cibles en dehors de l'emplacement.

**Jams** - (Enrayé). Ceci indique que l'arme est susceptible à l'enrayement si vous utilisez la règle facultative des défaillances de l'armement. Ces armes s'enrayent si un ou plusieurs de vos jets d'attaque sont +1 ou plus au dessus du chiffre de rechargement de l'arme.

**Keep Clear x** -(Tout est clair x) - Une fois que vous activez l'objectif, vous ne devez avoir aucun hostiles sur l'objectif à la fin du tour de chaque soldat pour le chiffre spécifié ici indiquant le nombre de tour.

*Exemple: un objectif avec "Keep Clear 2". Une fois que vous activez l'objectif, vous devez terminer ce tour et le prochain tour de soldat sans ennemis dans la carte objectif.*

**Kill** - (Tué). La cible hostile a été tué.

**Kill, All** - (Tuer les tous). Tous les soldats de l'emplacement seront tués.

**Kill, Discard** - (Tuer, Défausser). Tuez le soldat ciblé et défaussez la carte hostile.

**Limit (x) per Mission** - (Limite (x) par mission). Seul le nombre indiqué de cartes ou de pions avec le même nom peuvent être présents dans la mission en même temps.

**Limit (x) per Soldier** - (Limite (x) par soldat). Un soldat ne peut avoir seulement que le nombre de cartes ou de marqueurs indiqués du même type et à la fois.

**+/- Location Card** - (+/- Carte de Lieu). Ajuster la position de l'objectif sur la piste de localisation avec le chiffre indiqué.

*Exemple: "+1 location card» signifie déplacer l'objectif de 1 carte de localisation éloigné de la carte de mission.*

**Maintain** (Maintenir x) - Au cours de l'étape de mouvement ennemi, un hostile ne se rapprochera pas de son soldat ciblé si le mouvement qu'il fait l'amènerait plus près que sa valeur de maintien. Pendant cette étape, déplacez l'hostile d'une localisation vers le soldat ciblé si la distance vers lui est inférieure à la valeur x de la portée du maintien. Si l'ennemi est à portée 0 du soldat ciblé, déplacez l'hostile à proximité de la carte de mission.

*Exemple: Un hostile avec "Maintenir 1" et avec une portée d'attaque de 0 est éloigné d'une localisation de son soldat ciblé. Il ne rapprochera pas pendant l'étape de mouvement ennemi.*

**Malfunction** - (Dysfonctionnement) - Si le résultat de la valeur dysfonctionnement est atteint, l'hostile est immédiatement tué. Le soldat ciblé par l'hostile gagne l'expérience de la carte ennemie.

**Mêlée** - Référence. Type d'attaque. Ce mot-clé apparaît sur certaines cartes d'armes.

**Miss** - (Manqué) L'attaque échoue. La cible peut encore être supprimée si l'attaquant a réussi à contrer la couverture de la cible.

**Missile** - Référence. Type d'attaque. Ce mot-clé apparaît sur certaines cartes d'armes.

**Mode** - An option on your Weapon showing how many dice you will roll during an Attack, and how your Attack will affect its Target.

**Nature** - Reference. A keyword appearing on some Objective and Location cards.

**Aucune défaillance** - les Armes avec ce mot-clé ne vérifient pas s'il y a défaillance quand vous utilisez la règle optionnelle de risque de défaillance de l'armement.

**Obstructed** - (Obstruction). Les attaques venant d'un emplacement sur un des côtés de cette localisation ne peut pas passer à travers cette localisation pour atteindre une cible de l'autre côté.

*Exemple: l'emplacement de la carte #6 est obstrué. Un hostile avec une portée de 2 se trouve en position carte #5. Il ne peut pas attaquer un soldat dans la carte de l'emplacement n° 7.*

**On Site** - (Sur zone). Pour compléter l'objectif, vous devez avoir au moins un soldat dans la carte objectif.

**Overkill** - (Excessif). Lors de la pioche des hostiles pour un nouvel emplacement, si la valeur de cette hostile dépasse la valeur d'hostile de l'emplacement, défaussez le et continuer à piocher des ennemis comme d'habitude.

*Exemple: L'emplacement a une valeur d'hostile 7. Vous avez déjà pioché 5 points de cartes hostiles. Vous tirez une valeur de 4 avec le mot-clé "Overkill". Comme sa valeur dépasse la valeur d'hostile de l'emplacement, vous la défaussez et continuer à piocher des cartes hostiles.*

**Penetration (x)** - (Pénétration (x)). Ajoutez la valeur notée aux résultats du Dé pour défaire la couverture de l'arme.

*Exemple: ajoutez 1 à votre résultat de défaite de couverture en cas d'attaque avec une grenade M67.*

**Place** - (Placement). Placez la carte hostile à l'emplacement indiqué ou sur la carte objectif. La carte hostile compte pour la valeur éventuelle d'hostile de cet emplacement ou de la carte objectif. L' hostile "Placé" entre en jeu comme actif, même si l'objectif n'a pas encore été activé.

**Place in Targeted** - (Placement sur la cible). Lors de la pioche, tirez un marqueur de ciblage hostile, puis placez la carte hostile au même endroit que ce soldat ciblé.

**Pointed** (Pointé). Référence. Ce mot-clé apparaît sur certaines cartes d'armes.

**Pre-Req(uisite)** - (Prérequis). Vous devez acheter la carte indiquée avant de pouvoir acheter la nouvelle carte.

**Present** - (Présent). Trouvez la carte indiquée et ajoutez la

à l'emplacement. La carte est en plus des ennemis normalement pioché pour cet emplacement. Si la carte notée est déjà en jeu, utilisez une carte de "stand-in" jusqu'à ce qu'elle devienne disponible.

*Exemple: L'objectif a un -présent- pour "Sniper". Au début du jeu, trouvez une carte "Sniper" et placez la sur l'objectif. Lorsque vous activez l'objectif, activez aussi le Sniper en plus de piocher toutes les cartes hostile normalement piochées pour l'objectif.*

**Purchase XP** - (Achat XP). Certaines armes et cartes matériel ont un coût de XP en plus de leur coût en point de ressources lorsque vous les achetez.

**Rails (x)** - (Rails (x)). Vous pouvez fixer la valeur de charge des accessoires indiqués sur l'arme sans payer leur coût de charge.

*Exemple: Un M16A4 a une valeur Rails de 2. Les deux premiers points d'accessoires montés de ce fusil ne comptent pas pour la limite de charge du soldat.*

**Range** - (Portée). La distance en cartes de lieu pour une attaque vers sa cible. Certaines cartes spécifient un ajustement de portée, tels que "+1 Range". Ajoutez ce modificateur à la portée réelle lors de l'attaque de la carte.

*Exemple: L'hostile Hip Mi-8 a un "+1 Range" de noté sur sa carte. Même s'il est dans votre emplacement, traitez le comme étant à portée 1 lorsque vous l'attaquez.*

**Ranged** - Référence. Un type d'attaque. Ce mot-clé apparaît sur certaines cartes d'armes.

**Rear-most** - (Plus en Arrière). Le Soldat dans la carte de localisation qui est le plus proche de la carte de mission.

**Recon (Card Type)** - Recon (Type de carte) - La note spécifiera le type de carte. Regardez dans la pile de carte, trouvez le type spécifié et ajoutez la librement à la main d'un soldat-joueur puis mélangez les cartes.

**Reinforce (x-x)** - Renforcement (x-x) - Certaines cartes hostile ont ce mot-clé. Piochez une carte hostile au cours de l'étape Renfort. Si la valeur de l'expérience de la carte hostile correspond à l'une des valeurs indiquées, placez la carte au même endroit. Si une carte hostile avec la capacité Renfort entre en jeu en raison de la capacité Renfort d'une autre carte hostile, ne piochez pas de carte de Renfort durant le tour où elle entre en jeu.

*Exemple: Vous piochez une carte pour Renforcez un camion, et il est le leader. Ne piochez pas immédiatement une carte Renfort pour le leader.*

**Reload** - (Recharger). L'équivalent pour les armes à feu à "Stumble". Vous ne pouvez pas attaquer avec l'arme à feu jusqu'à ce que vous dépensiez 1 action de Rechargement. Les cartes de compétences Stumble n'affectent pas le Rechargement.

**Requires** - (Requiert). Certaines armes nécessitent une seconde carte pour être à leur emplacement avant de pouvoir attaquer. Certaines armes spécifieront la carte obligatoire. La carte requise peut être portée par le même ou par un autre soldat.

*Exemple: La mitrailleuse M1919 requiert le trépied M1919. Cela signifie que le trépied M1919 doit être dans l'emplacement de la mitrailleuse M1919 et doit être déployé, ceci avant que la M1919 puisse attaquer.*

**Retain (x)** - (Maintien (x)). Vous pouvez payer le nombre de points d'expérience indiqué à la fin du tour du soldat pour garder la carte en jeu à votre prochain tour.

**Screened by (x-x)** - (Protégé par (x-x)). Tous les ennemis à la valeur de la distance spécifiée dans la même carte de localisation doivent être supprimés ou tués avant que l'hostile puisse être attaqué.

*Exemple: Screened (1-2). Vous devez supprimer ou tuer tous les ennemis d'une valeur de 1 ou 2 dans l'emplacement avant de pouvoir attaquer cette carte.*

**Screens (x)** - (Ecran (x)). Cette carte doit être supprimé ou tué avant les hostiles ayant la valeur de XP indiquée dans cet emplacement pouvant être attaqué.

**Self-Defense** - (Auto-Defense). Les armes avec ce mot-clé peuvent être utilisées pour annuler l'attaque à portée d'un hostile ciblant votre soldat, y compris les toutes les attaques à portée 0 qui affectent votre soldat. L'arme doit être en mesure d'attaquer. Vous ne pouvez utiliser auto-défense qu'une fois pour chaque étape d'attaque hostile, même si vous avez plus d'une arme d'auto-défense. L'auto-défense ne peut pas être utilisée pour annuler les attaques de véhicules ou d'aéronefs. Utilisez l'auto-défense après que vous ayez lancé pour une carte hostile à portée 0, une attaque contre votre soldat. Retournez le pion de munition de l'arme sur son côté vide (Empty).

**Single Shot** - (Tir Unique). L'arme ne peut être utilisée plus d'une fois par tour de jeu. Elle est rechargée sans dépenser d'action à la fin de chaque tour de jeu.

**+/- Size** - (+/- Taille). Ajoutez ou soustraire la valeur de la taille indiquée de vos jets de Dés lors de l'attaque de l'hostile ou de l'objectif.

**Spray** - (Dispersion). L'arme peut infliger plus de 1 toucher et/ou neutralisation à chaque attaque.

**Start with...** - (Commencez avec ...). Le soldat acheté gagne l'expérience (XP) spécifié, la compétence ou le matériel sans coût de point de ressources. Si le matériel est obtenu au milieu d'une mission, vous décidez quel soldat gagnera le ou les XP.

**Stealth** - (Furtif). Vous obtenez automatiquement un 6 sur votre Dé pour défaire la couverture la première fois que vous effectuez une attaque furtive à chaque tour de soldat.

**Structure** - (Structure). Référence. Un mot-clé apparaissant sur certaines cartes objectif et d'emplacement.

**Stumble** - (Perdre Pied). L'équivalent pour le corps-à-corps pour Recharger. Vous ne pouvez pas effectuer d'attaque au corps-à-corps jusqu'à ce que vous dépensiez 1 action pour "reprenre pied". Les cartes d'action et de compétence Rechargement n'affectent pas "Stumble".

**Suppress** - (Suppression). Un effet temporaire de neutralisation infligé par une attaque.

**Suppressed** - (Supprimée). Une description dans le titre de certaines armes furtives. Ces armes font beaucoup moins de bruit à l'utilisation.

**Targeted** - (Ciblage). Quand un hostile pioche un pion de ciblage hostile, le soldat désigné est la cible de celui-ci.

**Team Pre-Req** - (pré-Requis Equipe). Un soldat au moins doit avoir acheté la carte de compétence spécifié avant de pouvoir acheter ou acquérir la nouvelle carte.

**Thrown** - (Lancer). Référence. Un type d'attaque. Ce mot-clé apparaît sur certaines cartes d'armes qui peuvent être lancé.

**Time Limit** - (Limite de temps). Vous avez seulement le nombre de tours indiqués pour détruire l'objectif. Une fois que l'objectif est activé, placez un marqueur sur la carte à la fin de chaque tour de soldat. Si le nombre de pions sur l'objectif égale le temps limite avant de détruire l'objectif, votre mission échoue. Votre mission sera également un échec si la durée du temps de mission expire, même si la limite de tour de l'objectif n'a pas expiré.

**Triggered** - (Déclenchée). Vous ne pouvez utiliser d'arme à déclenchement durant le tour de soldat, à moins que vous ne visiez un véhicule ou une structure. Sans dépense d'action, vous pouvez utiliser une arme à déclenchement pour attaquer une carte hostile lorsque la carte hostile est placée dans votre emplacement ou qu'elle y entre.

*Exemple: Pendant le tour de soldat, vous dépensez une action pour attaquer avec une munition M2.*

*Exemple: n anatique se déplace dans votre emplacement lors de l'étape de proximité. ous dépensez un Minimore et attaquez les anatiques sans dépenser d'action.*

*Exemple: n unmen appara t dans votre emplacement en raison d'un tira e de en ort. ous dépensez une la more et attaquez les ennemis sans dépenser d'action.*

**Unarmed** - (Désarmé). Référence. Un type d'attaque. Ce mot-clé apparaît sur certaines cartes d'armes.

**Vehicle** - (Véhicule). Référence. Un mot-clé qui apparaît sur certaines cartes d'objectif et d'hostiles.

**XP** - (XP). Une abréviation de "points d'expérience".

**Years** - Vehicle Hostiles and Soldier Weapons have a start Year. Vehicles can only participate in battles taking place during that year and later. If the Vehicle cannot take part in the battle, simply discard it and redraw.

*Exemple: The German Sdkfz 251 Half Track has a Year of "1939+". This means it can take part in any battle taking in place in 1939 and after.*

**Note:**

*Le but de cette traduction n'est pas d'être parfaite (je ne suis pas traducteur) mais de donner aux joueurs francophones le moyen de mieux appréhender certains mots et donc de bien remettre ces termes dans le contexte. Il est évident que le jeu continue à se jouer en langue anglaise, ne serait que parce que les textes des cartes ne sont pas traduits, cela demande donc au moins l'effort de se servir des mots-clés pour jouer.*