

STAR WARS

MINIATURES



REBEL STORM



CLONE STRIKE



REVENGE OF THE SITH



UNIVERSE



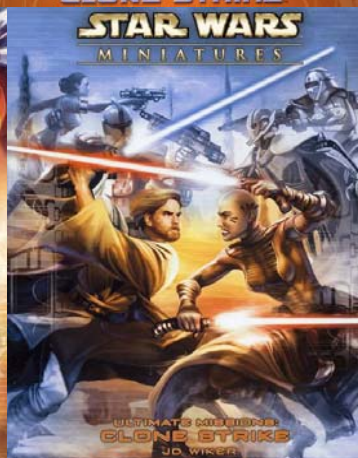
CHAMPIONS
OF THE
FORCE



BOUNTY
HUNTERS



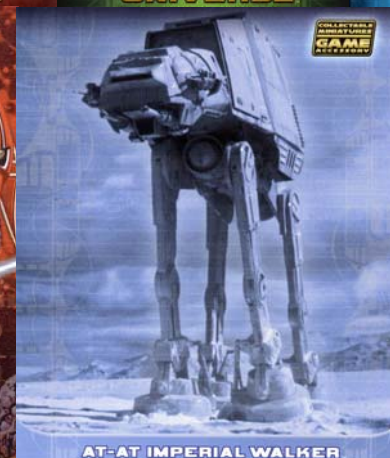
ULTIMATE MISSION:
REBEL STORM
JD WIKER



ULTIMATE MISSION:
CLONE STRIKE
JD WIKER



ULTIMATE MISSION:
REVENGE OF THE SITH
JD WIKER



AT-AT IMPERIAL WALKER



ATTACK ON
ENDOR
SCENARIO SETTING

RECUEIL DE RÈGLES VF

REBEL STORM , CLONE STRIKE , REVENGE OF THE SITH ,

UNIVERSE , CHAMPIONS OF THE FORCE , BOUNTY HUNTERS ,

AT-AT IMPERIAL WALKER , ATTACK ON ENDOR & ULTIMATES MISSIONS

RECUEIL DE RÈGLES VF
REBEL STORM , CLONE STRIKE , REVENGE OF THE SITH ,
UNIVERSE , CHAMPIONS OF THE FORCE , BOUNTY HUNTERS ,
AT-AT IMPERIAL WALKER , ATTACK ON ENDOR & ULTIMATES MISSIONS

Version 6

SOMMAIRE

Règles d'escarmouche	
Personnages	3
Comment lire une carte de stats	3
Nom.....	3
Symbole de Faction.....	3
Coût.....	3
Statistiques.....	3
Capacités Spéciales.....	3
Pouvoirs de la Force	3
Effet de Commandement	3
Icône de Série / Numéro de Collection / Rareté.....	3
Construire une Escouade	4
Eres	4
Choisir une Faction	5
Factions	5
Construction de l'Escouade.....	5
Etiquette de Construction d'Escouade	6
Installation	6
Allocation du côté.....	6
Assemblez votre escouade	6
Bases de l'Escarmouche	6
Comment gagner.....	6
Jet d'Initiative	6
Rounds, Phases et Tours.....	6
Activer des personnages.....	6
Mouvement	7
Escalader, Sauter et Tomber	7
Gros Personnages et Mouvements.....	8
Mouvement Caché	8
Mise en Place Caché	8
Attaque et Dommages	8
Choisir votre Cible	8
Ligne de Vue	9
Couvert.....	9
Réaliser une Attaque	12
Jet d'Attaque	12
Dommages et Points de Vie.....	12
Tir Combiné.....	12
Attaque d'Opportunité	12
Capacités Spéciales et Attaques	13
Capacités spéciales, Pouvoirs de la Force et effets de commandement	13
Utiliser des Capacités Spéciales	13
Points de Force et Pouvoirs de la Force	14
Effets de Commandement.....	14
Règles pour les Capacités Spéciales, Pouvoirs de la Force, et Effets de Commandement	14
Remplace l'attaque.....	14
Cibles des Capacités Spéciale et des Pouvoirs de la Force.....	14
Effets Simultanés	14
Pouvoirs Communs de la Force	14
Terrains	15
Petits Objets	15
Murs	15
Portes	15
Puits	16
Fenêtres	16
Terrains Difficiles / Escaliers	16
Balcons.....	17
Haut Rebord.....	17
Tranchées et Impacts.....	17
Dissimulation	17
Epaves	18
Endommager des Objets.....	18
Tuiles	
Options de la Carte	19
Tuiles de Terrain	19
Cartes Multiples.....	19
Tuiles.....	19
Objets détruits	19
Medpacs.....	19
Packs de Puissance	19
Râteliers d'Armes	20
E-Web Blaster	20
Creusets	20
Battle Droid et Destroyer Factory.....	20
Pièges	20
Piques	21
Explosifs	21
Pièges	21
Carbonite	21
Éléments de Décors Fixes	21
Entrées de Base.....	21
Tours	21
Tourelles.....	22
Générateur de Bouclier Déflecteur.....	22
Règles Spéciales	
AT-AT Impérial Walker	23
Base de la Figurine	23
Activer l'AT-AT Imperial Walker	23
Bouger l'AT-AT Imperial Walker	23
La Planète Tremble	23
Autres Actions de Mouvement	23
S'agenouiller.....	23
Ouvrir ou Fermer sa Trappe	23
Se Relever.....	24
Attaquer avec l'AT-AT Imperial Walker	24
Heavy Laser Canon.....	24
Medium Blaster	24
Arc de Tir.....	24
Glossaire	
Définitions	25
Caractéristiques	25
Termes de jeu	25
Capacités Spéciales.....	28
Effets de Commandement.....	39
Scénarii	
Escouades de Mercenaires	43
Ere contre Ere	43
Libres pour Tous	43
Escarmouches à Trois	43
Escouades.....	43
Mise en Place.....	43
Victoire	43
Jeu en Equipe	43
Escouades.....	43
Mise en Place.....	43
Victoire	43
Scénario Sorti de la Boite	43
Conditions	43
Escouades.....	43
Victoire	43
Campagne	44
Changer de Faction.....	44
Augmenter un Personnage	44
Evolution de Personnage	44
Réserves de Bacta.....	44
Rééquilibrer les Forces	44
Générateur de Scénario	44
Déterminer le Type de Mission.....	44

Déterminer le Rôle du Joueur	45	La Folie de Maul	52	2 ^{ème} Partie	85
Déterminer la carte	45	Deux Jedi Marchent dans un Bar	53	Exécutez l'Ordre 66	87
Déterminer la Section et la Taille des Forces	46	Armes Louées	54	La Poursuite de Vador	88
Placement des Tuiles	46	Qui Tire le Premier	56	Traque Interne, l'Histoire de Valance	90
Déterminer la Mission	46	Raid sur la Cantina	57	1 ^{ère} Partie: Raid sur Picutorion	90
Durée Aléatoire du Scénario	46	Saute dans les Ordures, Garçon	58	2 ^{ème} Partie: Détruire le Passé	91
Renforts	46	Han solo vs. l'Etoile de la Mort	59	3 ^{ème} Partie: Erreur sur le Garçon	92
Réserves	46	Le Vol du Casque de Vador	60	4 ^{ème} Partie: La Ruine d'Ultar	93
Escarmouche	46	Les Pillards Tusken	61	5 ^{ème} Partie: Epreuve de Force sur la Jonction	94
Embûche	46	Raid sur l'Avant-poste Désertique	64	6 ^{ème} Partie: Fin de Partie à Centares	95
Sauvetage	47	Raids Alternatifs	65	Le Rancor de Jabba	96
Confrontation	47	Mimban	65	1 ^{ère} Partie: Le Dernier Combat de Grizzid	96
Evasion	47	La Revanche du Perdant Endolori	66	2 ^{ème} Partie: Le Cadeau d'Anniversaire	97
Purge	48	Talnar et le Traître de Tatooine	68	Scénario Bonus: Le Premier Repas du Rancor	99
Capture	48	Vol de Navette	70	3 ^{ème} Partie: Vous Vous Tenez Dessus	99
Sabotage	48	Embuscade Ewok	72	Récit de Kyle Katarn	101
Assaut de Bunker	49	L'héritier du Père	74	1 ^{ère} Partie: Assaut sur AX-456	101
Scénarios Spéciaux	49	La Fureur du Seigneur de Guerre	76	2 ^{ème} Partie: Destin sur Danuta	102
Sauvez la Princesse	49	Campagnes	78	3 ^{ème} Partie: La Lune Sanglante	104
Assaut sur Muunilinst	50	Assaut de la Fabrique de Droids	78	4 ^{ème} Partie: Epreuve de Force sur le Sulon Star	105
Capter le Droid	51	1 ^{ère} Partie: Pas Selon les Prévisions	78	5 ^{ème} Partie: Fin de Jeu sur Ruusan	106
Défendez le Générateur	51	2 ^{ème} Partie: Combat pour TD-32	80	Fiche de Référence	108
Assaut sur le Générateur	51	3 ^{ème} Partie: Le Centre de Contrôle	82	Liste des Figurines	110
1 ^{ère} Partie: AT-AT Repéré	52	Repousser les Assaillants	83		
2 ^{ème} Partie: Assaut Final	52	1 ^{ère} Partie	83		



© 2005 Lucasfilm Ltd & TM. All rights reserved. D20 System, Star Wars Miniatures, Wizards of the Coasts, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coasts in the USA and other countries. © 2005 Wizards of the Coasts, Inc.

Voici la version 6 de la traduction. Les nouveautés sont classiques avec l'arrivée de Bounty Hunter. Une nouvelle faction et des nouvelles capacités. La mise en page a légèrement changé afin de rassembler les schémas qui se devaient de rester ensemble, notamment pour le couvert et la ligne de vue (entre autre). Par manque de temps, il n'y a pas de traduction des nouveaux de scénarios. A priori, la prochaine version sera pour *Alliance and Empire*, mais le plus tard possible parceque comme beaucoup, les finances ont du mal à suivre ☺...

Ce livret est mis à jour à chaque sortie d'extension (n° de version), de packs ou d'Ultimate Missions (.5 de la version). Les règles maisons (bien qu'il n'y en ai pas encore), les scénarios ainsi que les diverses modifications (corrections et autre) rajoute un .1 à la version. Faites-en bon usage ☺ et j'espère que ma petite contribution vous aura aidé à vous lancer dans Star Wars Miniatures.

Si au cours de votre lecture vous notez un problème de traduction ou des fautes d'orthographe (et oui, ça arrive, on ne peut pas faire attention à tout ☺) n'hésitez pas à me contacter, comme beaucoup l'on déjà fait (je les en remercie au passage sans les citer malheureusement, il y en a beaucoup), et ça fait avancer le schmilblick. Si quelqu'un a également des critiques (constructives bien entendu ☺) ou des documents qu'il voudrait que j'ajoute, qu'il n'hésite pas non plus. J'en profite pour remercier Rafpark et Madneus qui m'ont fourni pas mal de scans (vu que je n'ai pas encore reçu mes boosters (rupture ☺) et que je bossais à l'aveuglette) et encore Korben qui a fait la guerre aux fautes d'orthographe sur au moins les ¾ du bouquin. Je remercie également pour finir tous ceux qui m'encourage à continuer (je ne peux malheureusement pas les citer non plus, ils sont nombreux aussi ☺ mais vous pouvez en majorité les retrouver sur le forum ci-dessous).

Que la Force soit avec vous...

Delkivir, El Traductor

Si d'autre questions tu as, me retrouver sur le forum suivant tu peux: <http://37815.aceboard.net/i-37815.htm> section Star Wars Miniatures ou me contacter tu peux ici: MSN: delkivir@hotmail.com Mail: delkivir@neuf.fr

Voici l'adresse où vous devriez retrouver ces règles: <http://www.nuxbox.com/bouybouy/manu/>

Pour retrouver les sources rapidement voici la légende:

- RS:	Rebel Storm	- CS:	Clone Strike	- ROTS:	Revenge of the Sith	- UH:	Universe
- COTF:	Champions of the Force	- BH:	Bounty Hunters	- AE:	Alliance & Empire		
- ATAT:	AT-AT Imperial Walker	- AOE:	Attack on Endor				
- UMRS:	Ultimate Missions Rebel Storm	- UMCS:	Ultimate Missions Clone Strike	- UMROTS:	Ultimate Missions Revenge of the Sith		
- T&Tx:	Tips & Tactics n°x	- SW:	Scénario WOTC	- MA:	Règles Maison		

STAR WARS MINIATURES

Règles d'escarmouche (RS/CS/ROTS/COTF)

A travers l'étendue de la galaxie, les unités d'élite Impériale combattent l'Alliance Rebelle dans de furieuses batailles pour la victoire de la guerre civile Galactique, et la grande armée de la République affronte les Séparatistes de la Confédération des systèmes indépendants pour l'issue de la guerre des Clones. Ce livret fournit les règles pour des parties rapides, du jeu de bataille tactique miniatures (escarmouches) dans l'univers de Star Wars.

Dans une escarmouche, une escouade Rebelle et une escouade Impériale, ou une escouade Républicaine et une escouade Séparatiste se confrontent. Le vainqueur est le joueur dont l'escouade bat tous les personnages ennemis. Pour d'autres sortes de scénarios, incluant des parties en multijoueurs et des escarmouches en équipe, regardez les scénarii de la page 16.

Personnages (RS/CS/ROTS)

Chaque figurine représente un personnage de l'univers de la Guerre des Étoiles. (Ces règles utilisent le terme de "personnage" pour toutes les figurines). Chaque personnage a une carte de stats correspondante qui liste toutes les statistiques de jeu pour les escarmouches.

Comment lire une carte de stats (RS/CS/ROTS)

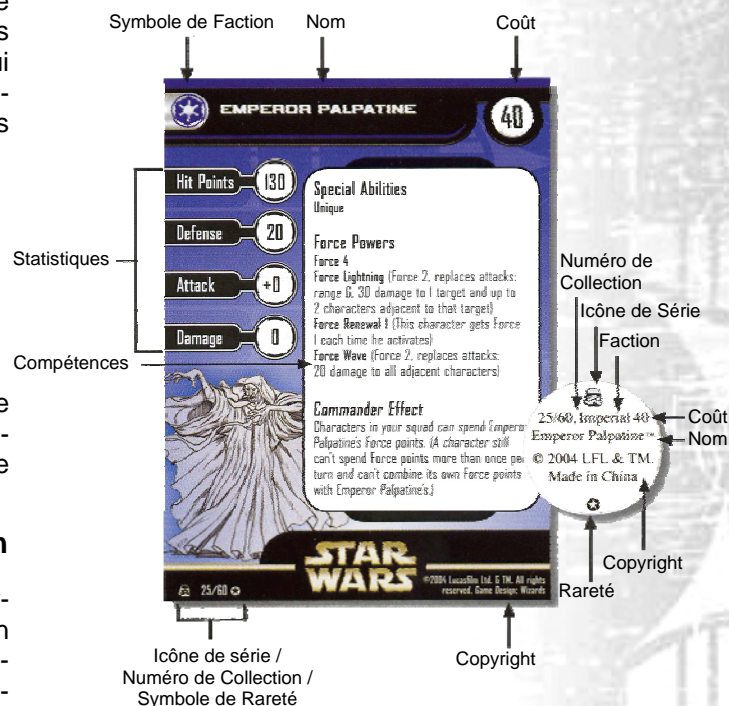
Regardez la carte de stats ci-contre.

Nom (RS/CS/ROTS)

Le nom de chaque personnage est indiqué sur la carte de stats et la figurine.

Symbole de Faction (RS/CS/ROTS)

Votre escouade appartient à une faction spécifique, qui correspond au côté qui parti-



cipe à la guerre civile Galactique ou à la guerre des Clones qui font rage durant la Rébellion ou la montée de l'Empire. Ces factions sont: l'Alliance Rebelle, l'Empire, la République, les Séparatistes et les Mercenaires.

Chaque carte de stats de personnage a un symbole qui identifie la faction avec laquelle il peut participer. Les personnages avec le symbole des Mercenaires peuvent combattre pour n'importe quelle faction et ainsi peuvent être ajoutés à n'importe quelle escouade.

Coût (RS/CS/ROTS)

Le coût est le nombre de point que vous devez payer pour ajouter un personnage à votre escouade. Une escouade peut avoir plus de 100 points de personnages.

Statistiques (RS/CS/ROTS)

Cette section donne des informations importantes pour le jeu.

Les *Points de Vie* représente combien de dommages un personnage peut encaisser avant de tomber au combat. Quand les points de vie d'un personnage sont réduits à 0, le personnage est battu et retiré du champ de bataille.

La *Défense* représente la difficulté de toucher un personnage en combat. Un attaquant doit obtenir un résultat égal ou supérieur sur le jet de dé pour toucher et infliger des dommages.

L'*Attaque* est l'efficacité du personnage au combat, avec un blaster, une vibro-arme, ou avec des griffes. Quand un personnage fait une attaque, il lance le dé à 20 faces (1d20) et ajoute ce nombre. Si le résultat est supérieur ou égal à la Défense de l'ennemi, l'attaque touche.

Dommages représente combien de Points de Vie le personnage enlève lorsque l'attaque est réussie.

Capacités Spéciales (RS/CS/ROTS)

Ceci inclut toutes les attaques spéciales, qualités, ou limites que possède le personnage. Les capacités Spéciales peuvent modifier les règles générales.

Pouvoirs de la Force (RS/CS/ROTS)







Certains personnages ont un score de Force, qui est un nombre de points que le personnage peut dépenser pour utiliser des pouvoirs de la Force. Utiliser la Force coûte des points de Force, comme décrit dans le pouvoir. Un personnage avec la Force peut aussi bien l'utiliser pour relancer un mauvais jet que pour bouger plus vite. Certains personnages avec un score de Force n'ont pas de pouvoirs; ils ne peuvent utiliser la Force que pour relancer des jets ou bouger plus vite.

Effet de Commandement (RS/CS/ROTS)

Certains personnages peuvent aider le reste de l'équipe, les diriger, les encourager, ou coordonner leurs attaques. Leurs effets sont listés ici.

Icône de Série/Numéro de Collection/Rareté (RS/CS/ROTS)

L'icône vous indique à quelle extension la figurine appartient. Elles sont: *Rebel*

Storm (cette icône ) , Clone Strike (cette icône ) , Revenge of the Sith (avec cette icône ) , Universe Huge (cette icône ) , AT-AT Imperial Walker (cette icône ) , Attack on Endor (cette icône ) , Champion of the Force (avec cette icône) , et Bounty Hunters (cette icône) . Le numéro indique le classement de la figurine dans l'extension, et le nombre de figurines total qu'elle contient.

Le symbole de rareté indique la facilité de trouver la figurine. Il y a quatre niveaux de rareté: Commune ●, Non Commune ◆, Rare ★, et Très Rare ☆.

Construire une Escouade (RS/CS/ROTS/COTF/BH)

Dans une escarmouche, un joueur choisit une escouade correspondant à l'affiliation qu'il a choisit.

Eres (ROTS)

La saga *Star Wars* s'étend sur de très nombreuses années, rassemblée en plusieurs ères. Avant de construire votre escouade, vous et votre adversaire devez choisir une ère. Ce choix déterminera la faction du Coté Lumineux et celle du Coté Obscur. Par exemple, si vous voulez jouer avec l'extension *Revenge of the Sith*, vous devez choisir la période de la montée de l'Empire.

L'ANCIENNE REPUBLIQUE (THE OLD REPUBLIC)

Des milliers d'années avant la Guerre Civile Galactique, les Sith revendiquaient eux-mêmes la galaxie. C'est également la période de la Grande Guerre Hyperdrive et la Guerre des Sith, lorsque les Jedi ont menés les forces de l'ancienne République contre les hordes du Coté Obscur des Sith.



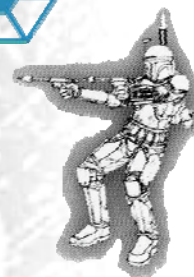
LES MANDALORIENS

Structure militaire et culturelle dont les racines plongent au plus profond de l'Histoire, les Mandaloriens forment un groupe mythique, au même titre que l'Ordre Jedi ou l'Ordre Sith. Aussi loin que remontent les mémoires, les hommes et les femmes qui ont revêtu l'armure mandalorienne ont toujours été symbole de crainte et de respect. Bien qu'aujourd'hui les Mandaloriens soient quasiment éteints, leur aura de mystère et de puissance est toujours aussi forte dans la galaxie. Pour la plupart des peuples de l'univers, le simple nom de Mandalorien évoque respect et crainte et, de fait, les porteurs de la célèbre armure méritent en général amplement cette réputation. Au cours de leur histoire, les Mandaloriens se firent essentiellement connaître par leurs actions militaires, souvent contre le gouvernement galactique en place.



LA MONTEE DE L'EMPIRE (RISE OF THE EMPIRE)

C'est l'ère des films de la nouvelle trilogie (*La Menace Fantôme*, *L'Attaque des Clones*, *La Revanche des Sith*), c'est également la période durant laquelle Palpatine transforme la République en Empire. Ici, les Jedi et les Clone Troopers se battent pour préserver la république, alors que les forces Séparatistes (manipulées par le Coté Obscur) tentent de renverser l'ancien gouvernement. Les premières forces dévouées à l'Empire apparaissent tardivement durant cette période pour affronter les restes de la République.



LA REPUBLIQUE

La République, appelée quelques années plus tard ancienne République, maintient la paix dans la galaxie depuis plus d'un millier d'années, conseillée par le puissant et sage Conseil Jedi. Vers la fin, la République commença à s'effriter par la corruption et la bureaucratie. Maintenant, comme le mouvement Séparatiste entraîne de plus en plus de planète dans une rébellion ouverte, la République est aidée par une nouvelle sorte de soldats – les Clones Troopers – qui combattent pour préserver la République.

LES SEPARATISTES

Une conspiration de puissantes factions au sein de la République elle-même, les Séparatistes (connus aussi comme la Confédération des Systèmes Indépendants) rentre maintenant dans un conflit armé ouvert contre la République. Groupe incluant la Fédération du Commerce, la Banque Intergalactique, et la Techno Union a encouragé les rivalités internes et le malaise civil, s'approvisionnant en armes, mercenaires, et droïds auprès des systèmes en révolte, dans l'espoir de refonder une République à leur image. Réalisant depuis peu qu'ils sont eux-mêmes les instruments d'une force plus horrible, les Siths, qui recherchent la domination totale de la galaxie.

L'ERE DE LA REBELLION (THE REBELLION ERA)

C'est l'ère de la trilogie classique (*Un Nouvel Espoir*, *L'Empire Contre Attaque*, *Le Retour du Jedi*), c'est également la période de la Guerre Civile Galactique. La puissante machine de guerre de l'Empire oppresse la galaxie, tandis que l'Alliance



Rebelle attaque à partir de bases secrètes pour restaurer la liberté et briser la poigne tyrannique de l'Empire. Ici, les utilisateurs de la Force sont rares et les Stormtrooper très présents, alors que les Mercenaires ont la plus forte influence sur les événements.

L'ALLIANCE REBELLE

L'Alliance pour restaurer la République, Connue sous le nom de Rébellion ou d'Alliance Rebelle, est opposée aux tyranniques lois de l'Empire et du Nouvel Ordre. Combattant à



partir de bases secrètes ils sont constamment en mouvement. Les Rebelles respectent l'idéale de l'ancienne République et se tournent vers la Force pour les guider et les inspirer dans leur lutte pour renverser l'Empire.

L'EMPIRE GALACTIQUE

Un régime de tyrannie et de mal, l'Empire s'est formé à partir des restes de l'ancienne République. L'Empereur utilise son grand pouvoir et la machine de guerre Impériale pour assujettir des planètes, pousser sa gloire personnelle, et diffuser sa doctrine par la peur à travers la galaxie. L'Empire considère la Rébellion comme insignifiante; au mieux un ennui qui sera écrasé par la main de fer des forces Impériales.

LA NOUVELLE REPUBLIQUE (THE NEW REPUBLIC)

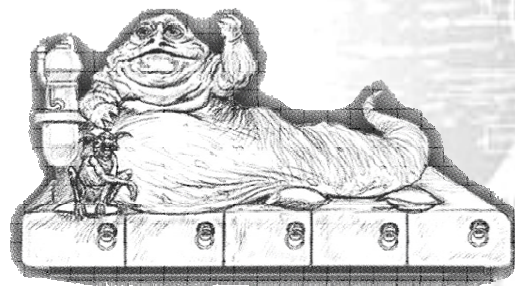
Cette ère commence à la fin du *Retour du Jedi* et dépeint une galaxie qui tente de se reconstruire après une longue Guerre Civile. L'Alliance Rebelle devient la Nouvelle République, relevant les défis du reste de l'Empire qui refuse de se rendre malgré la mort de l'Empereur et de Dark Vador.

LE NOUVEL ORDRE JEDI (THE NEW JEDI ORDER)



25 ans après la chute de l'Empire, Luke Skywalker tisse un nouvel ordre de chevaliers Jedi. Lorsque l'envahisseur venant d'au-delà du bord de l'espace connu apparaît, la galaxie fait face à une menace encore jamais atteinte précédemment. Maintenant la Nouvelle République et ses défenseurs Jedi s'allient avec les restes de l'Empire pour s'opposer aux aliens et l'implacable force des Yuuzhan Vong.

LES MERCENAIRES



Pour la plupart, les Mercenaires existent dans des zones d'ombres hors de portée des lois et de l'ordre. Toutes ces canailles et agents libres habitent la Bordure Extérieure de la Galaxie, chacun cherchant à se faire de l'argent rapide et suivant leur propre code de conduite. Ils vont où il y a de l'argent, ou à l'endroit où se trouvent leurs intérêts, rejetant généralement les autorités établies. Les personnages appartenant aux Mercenaires peuvent combattre dans tous les camps de n'importe quelle ère.

Choisir une Faction (ROTS)

Dans une escarmouche, un joueur monte une escouade liée au Coté Lumineux de la Force, et l'autre liée au Coté Obscur.

Factions (ROTS)

Lorsque l'on monte son escouade, la première chose à faire est de choisir la faction de l'escouade. Chaque carte de stats de personnage donne les statistiques, mais aussi le symbole de faction qui indique pour qui il peut combattre.

Ere	Faction du Coté Lumineux	Faction du Coté Obscur
Ancienne République	Ancienne République	Sith
Montée de l'Empire	République	Séparatiste, Empire
Rébellion	Alliance Rebelle	Empire
Nouvelle République	Nouvelle République	Empire
Nouvel Ordre Jedi	Nouvelle République, Empire	Yuuzhan Vong

Les personnages Mercenaires peuvent être ajoutés à n'importe quelle faction, de n'importe quelle ère. Les personnages Mandaloriens peuvent être joués contre toutes les factions, de n'importe quelle ère.

Vous pourrez trouver des personnages de différentes ères dans différents sets de *Star Wars Miniatures*.

LA BONNE ESCOUADE POUR LA BONNE BATAILLE

Les Escouades ont différentes forces et faiblesses, dépendant de la mixité des personnages de la faction à laquelle ils appartiennent. Essayez de créer différentes escouades trouvez la façon de les jouer. Chacune reprend différentes stratégies et tactiques. Une pourra consister en un grand nombre de petits personnages, une autre consistera en peu de puissants personnages, alors qu'une troisième consistera à regrouper les deux styles de combat en une seule. Plus vous testerez de combinaisons, plus de trucs et de tactiques vous apprendrez – et plus vous gagnerez!

Construction de l'Escouade (RS/CS/ROTS)

Après avoir choisi une faction, commencez par sélectionner les personnages qui vont combattre dans votre escouade. Vous pouvez dépenser plus de 100 points pour la monter.

Coût: Chaque personnage a un coût en points sur son socle et sur le coin supérieur

droit de sa carte de stats.

Faction: Votre escouade peut contenir des personnages qui possèdent le symbole de votre faction ou le symbole des Mercenaires. Un joueur (le joueur Rebel – ou le joueur de la République) construit une escouade composée de personnages de l'Alliance Rebelle et des Mercenaires, pendant que l'autre (le joueur Impérial – ou le joueur des Séparatistes) construit une escouade composée de personnage de l'Empire Galactique et des Mercenaires.

Etiquette de Construction d'Escouade (RS/CS/ROTS)

Construisez votre escouade en secret, utilisant les cartes de stats. Ne montrez pas tout de suite quels personnages vous prenez; gardez les seulement dans votre main pour le moment.

Vous ne révélez votre escouade que quand vous préparez l'escarmouche.

EXEMPLE D'ESCOUADE REBELLE

Personnage	Coût
IG-88	37
Luke Skywalker, Rebel	17
Rebel Officer	13
5 Rebel Trooper	25
R2-D2	8
Nbe de personnages: 9	Total: 100

Installation (RS/CS/ROTS)

Le pack d'entrée contient une **grille de bataille**, une feuille recto verso découpée en cases de 1 pouce. Si vous voulez faire une partie rapide, utilisez le coté de la grille avec la carte imprimé (elle représente plusieurs cartes selon les éditions ou les recueils de scénarios).

Si vous préférez, vous pouvez utiliser la face vierge de la grille de bataille et installer votre propre champ de bataille.

Allocation du coté (RS/CS/ROTS)

Posez la grille sur la table. Les joueurs s'installent de chaque coté: le joueur Rebelle du coté de la section du Hangar (ou autre selon la carte) et le joueur Impérial du coté des ascenseurs.

Les bords de la carte sont des murs infranchissables. Il n'y a aucune échappatoire.

Assemblez votre escouade (RS/CS/ROTS)

Chaque joueur révèle son escouade. L'escouade Rebelle commence dans la section du Hangar, avec tous les personnages sur le vaisseau. (S'il n'y a pas assez de place pour tous, le reste commence aussi près que possible du vaisseau). L'Escouade Impériale commence dans un ou plusieurs des ascenseurs situés à l'opposé de la grille.

L'escouade Rebelle se place en premier, puis l'escouade Impériale. Après avoir placé vos armées, lancez l'initiative pour commencer l'escarmouche.

Bases de l'Escarmouche (RS/CS/ROTS)

Après avoir choisi votre escouade et l'avoir placée sur la carte, vous et votre adversaire prenez des tours pour activer les personnages de votre équipe.

Comment gagner (RS/CS/ROTS)

Vous gagnez en battant tous les personnages ennemis. (D'autres scénarios proposent des objectifs différents).

Tie-break: Le joueur qui a battu le plus de points de personnages est le vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui possède le personnage le plus près du centre du champ de bataille. Si les joueurs sont encore égalités, le joueur qui a le personnage le plus fort au centre gagne. Si ce n'est toujours pas déterminé, faites un jet pour déterminer le vainqueur.

Jet d'Initiative (RS/CS/ROTS)

Une escarmouche commence par un **jet d'initiative** pour déterminer qui va jouer en premier. Chaque joueur lance 1d20. Celui avec le plus haut résultat choisit qui commence. (Relancer en cas d'égalité). Quelques fois vous voudrez commencer; d'autres vous préférerez voir votre adversaire se déplacer avant vous.

Rounds, Phases et Tours (RS/CS/ROTS)

Une escarmouche se joue en **rounds**.

Dans chaque round, les joueurs **activent** des personnages de leur escouade pour faire des actions, chaque activation se faisant par deux personnages en même temps.

Premier Joueur: Active deux personnages, un à la fois. Activer deux personnages de cette façon est appelé une phase.

Deuxième joueur: Active deux personnages, un à la fois.

Premier Joueur: Active deux personnages, un à la fois. Uniquement des personnages qui n'ont pas été activés ce round.

Deuxième joueur: Active deux personnages, un à la fois. Uniquement des personnages qui n'ont pas été activés ce round.

Répétez jusqu'à ce que tous les personnages aient été activés. Des fois un joueur peut avoir plus de personnages que son adversaire, il peut activer tous les personnages qu'il lui reste jusqu'à la fin du round.

Chaque personnage ne peut être activé qu'une fois par round. Quand un personnage est activé, c'est le **tour** du personnage. Pour indiquer que le personnage a été activé dans le round, tournez sa carte de stats ou changez la direction de la figurine.

Un round s'achève quand tous les joueurs ont activés tous leurs personnages restants. Ensuite un nouveau round commence avec un nouveau jet d'initiative.

Activer des personnages (RS/CS/ROTS)

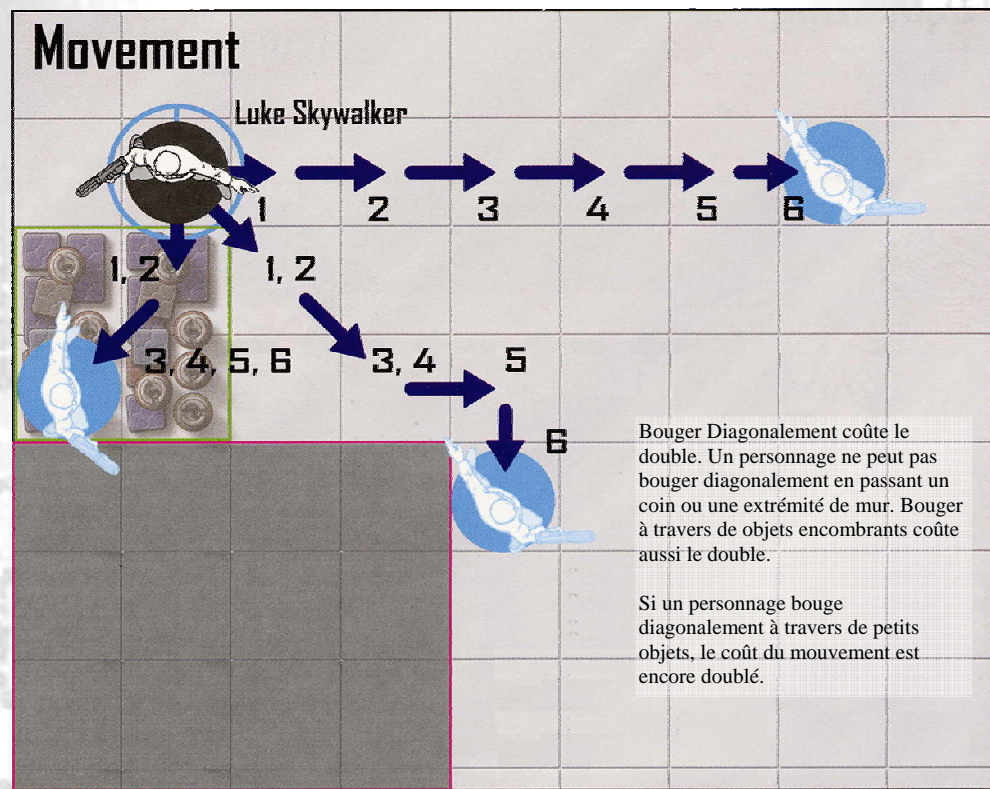
Une activation de personnage donne droit à différentes choses.

- Bouger jusqu'à 6 cases et attaquer; **ou**
- Attaquer puis bouger de 6 cases; **ou**
- Bouger jusqu'à 12 cases (et ne pas attaquer).

"Remplace l'Attaque": Quelques capacités spéciales ou pouvoirs de la Force précisent "remplace l'attaque." Dans ce cas, le personnage peut utiliser cette capacité spéciale ou ce pouvoir de la Force à la place d'effectuer une attaque normale. Un personnage peut bouger jusqu'à 6 cases avant ou après leurs utilisations, comme s'ils avaient fait une attaque.

Mouvement (RS/CS/ROTS)

Durant son tour, un personnage peut bouger jusqu'à 6 cases et attaquer, attaquer puis bouger de 6 cases, ou bouger de 12 cases (mais sans attaquer).



Diagonales: En bougeant ou en comptant le long d'un chemin en diagonal, chaque diagonale compte 2 cases.

Coin: Un personnage ne peut pas bouger en diagonale à travers un coin ou à l'extrémité d'un mur qui se prolonge à un coin de grille (regardez les terrains page 13).

Autres personnages: Un personnage peut bouger à travers des cases occupées par un allié, mais il ne peut pas finir son mouvement dans une case occupée. Un

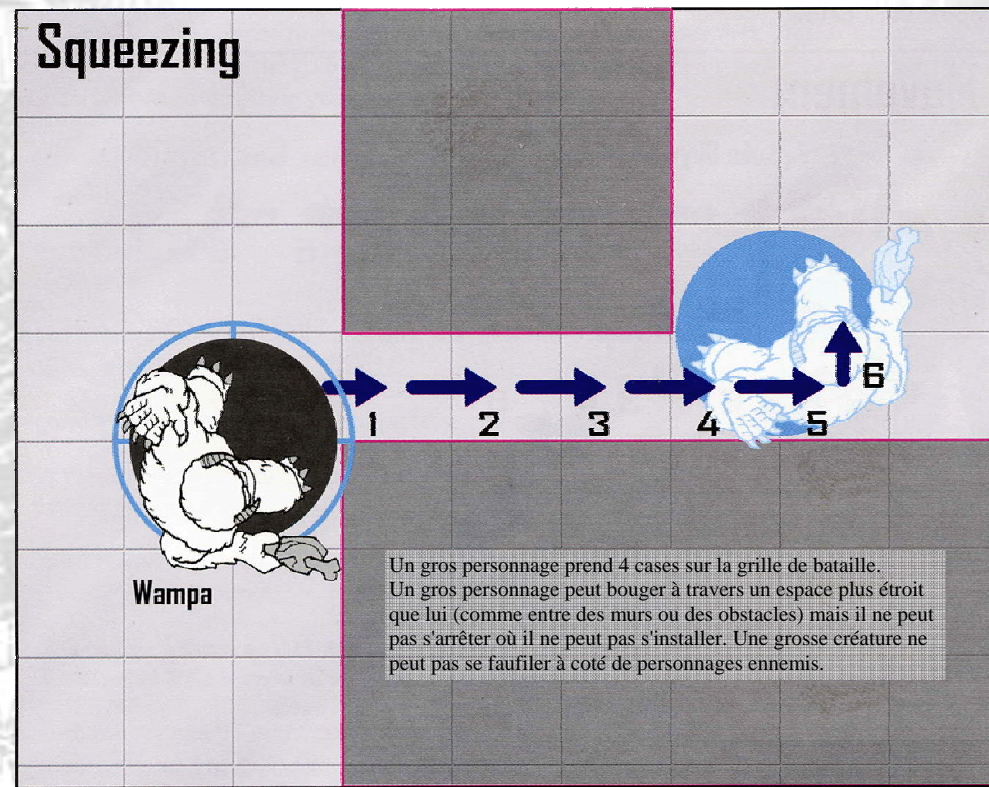
personnage ne peut pas passer à travers une case occupée par l'ennemi. Même bouger sur les cases le long d'un ennemi est dangereux. Voir Attaque d'Opportunité, plus loin.

Terrain: la disposition sur la carte et les tuiles de terrain peuvent affecter le mouvement. Regardez "Terrain" page 13.

Petits Objets: Bouger sur une case avec des objets encombrants coûte le double de mouvement. (Bouger diagonalement dans une case de objets encombrants coûte 4 cases de mouvement).

Murs et Puits: Les murs et les puits bloquent le mouvement. Certains gros objets comptent comme des murs.

Portes: Les portes comptent comme des murs tant qu'elles sont closes et n'ont plus d'effet lorsqu'elles sont ouvertes.



Escalader, Sauter et Tomber (UMRS/UMCS/UNROTS)

Un personnage peut escalader une échelle, sauter par-dessus des cases, ou tomber dans un trou. Un personnage combattant ou courant au bord d'un trou peut glisser et tomber.

Escalader: Monter une échelle de 5 pieds ou moins coûte une case de mouvement, ou 2 cases si l'échelle fait plus de 5 pieds.

Tomber: Un personnage qui subit un coup critique dans une case adjacente à un trou peut tomber. Le personnage doit faire une sauvegarde de 13+ ou prendre 5 points de dommages par 10 pieds de hauteur chutée. Si aucune profondeur n'est indiquée, c'est que le trou est sans fond, et la chute est fatale.

Sauter: Un personnage peut sauter par-dessus un trou ou toute autre case, mais ça coûte le double d'un mouvement normal. Par exemple, un saut de 2 cases coûte 4 cases de mouvement, ou 8 cases de mouvements pour sauter 2 cases en diagonale.

Un personnage doit sauter 2 cases pour passer un trou de 1 case, et doit sauter 3 cases pour passer un trou de 2 cases sans élan. Pour un saut de plus de 3 cases, un personnage a besoin d'une course d'élan avant. Il doit avoir bougé d'au moins 4 cases avant le saut, et la course doit être en ligne droite avec le saut; le personnage ne peut pas tourner entre le début et la fin de son saut.

Gros Personnages et Mouvements (RS/CS/ROTS)

Les gros personnages occupent un espace de 2 cases de larges sur 2 cases de long. Ils payent le surcoût de mouvement pour se déplacer sur les petits objets. Ils ne peuvent pas bouger si une partie de leur socle doit passer à travers un ennemi.

Se faufiler: Les gros personnages peuvent se faufiler à travers une petite ouverture (comme une porte d'une case) et atterrir dans la salle, du moment qu'ils finissent leur mouvement sur un espace qu'ils peuvent normalement occuper. Les gros personnages ne peuvent pas se faufiler à travers des ennemis.

Mouvement Caché (UMRS/UMCS/UNROTS)

Dans certaines missions, les personnages peuvent employer le mouvement caché pour éviter d'être repéré par les troupes ennemies – et de ce fait éviter d'être attaqué. Le joueur doit déclarer quand un personnage utilise le mouvement caché quand il l'active; un personnage n'est pas obligé d'utiliser le déplacement caché tous les rounds. Un personnage se déplaçant de cette façon voit son mouvement réduit de moitié (de 6 cases à 3, dans la plupart des cas).

Pour simuler un mouvement caché sur la carte, le joueur contrôlant le personnage le remplace par deux marqueurs à deux faces et note secrètement lequel des deux est réel; l'autre est un leurre. (Par exemple utilisez une Unité de Puissance pour représenter le personnage et un Medpac pour représenter le leurre). Le joueur contrôlant le personnage bouge ensuite les deux pions durant la même activation. Les personnages occupant plus d'une case ne peuvent pas utiliser le mouvement caché.

Le joueur adverse peut retourner un pion s'il a un personnage dans les 6 cases du pion, et s'il a une ligne de vue. Si le pion représente le personnage, remplacez la figurine à sa place, et retirez le pion leurre de la carte. Si le pion représente le leurre, bougez le immédiatement à la même place que le pion du personnage. La prochaine fois que le joueur activera ce personnage, il pourra une nouvelle fois bouger les deux pions en même temps.

Mise en Place Cachée (AOE)

Dans certains scénarios, certaines zones de départs de personnages peuvent être

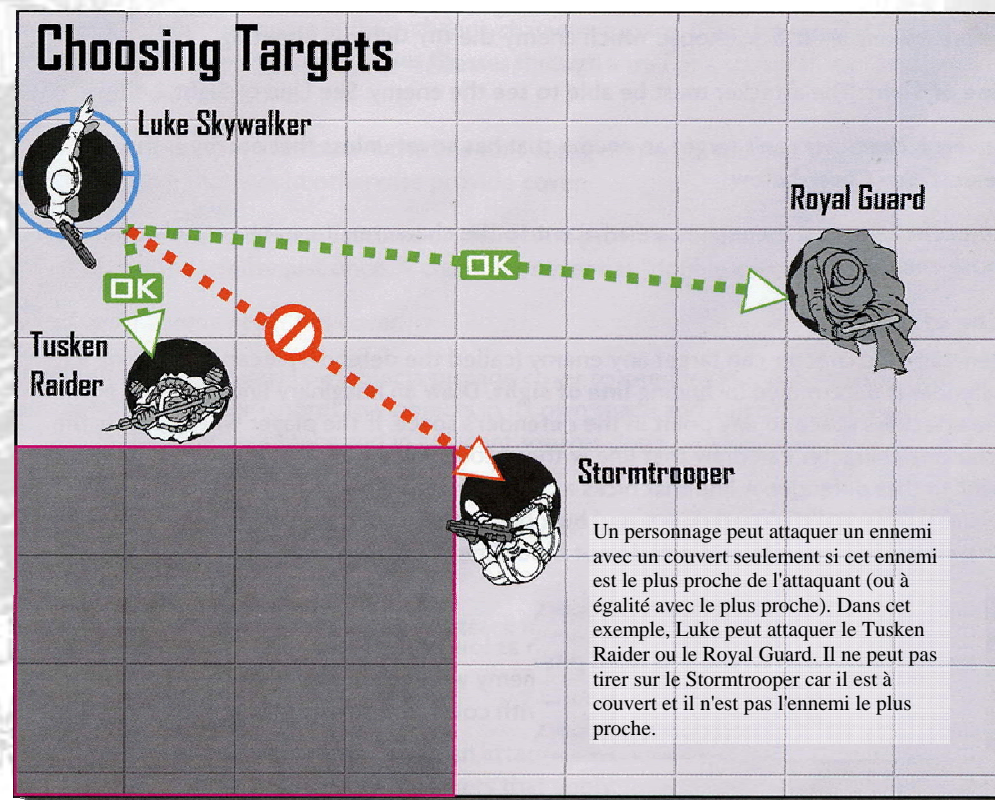
cachées de l'adversaire. Comme pour le mouvement caché, le personnage est représenté par deux compteurs faces cachées. Cependant, ces deux compteurs sont placés dans des zones de départ différentes en suivant les règles de mise en place du scénario, à la place de commencer sur le même point comme pour le Mouvement Caché. Lorsque le jeu commence, les règles normales de mouvement caché s'appliquent.

Attaque et Dommages (RS/CS/ROTS)

Certains personnages dans l'univers de *Star Wars* attaquent avec des blasters, d'autres utilisent des vibro-armes, et d'autres encore manient le sabre-laser. Quand un personnage attaque un ennemi, vous choisissez votre cible, faites un jet d'attaque et, si l'attaque touche, provoquez des dommages.

Choisir votre Cible (RS/CS/ROTS)

Avant de faire une attaque, choisissez quel ennemi le personnage attaquant (l'attaquant) cible.

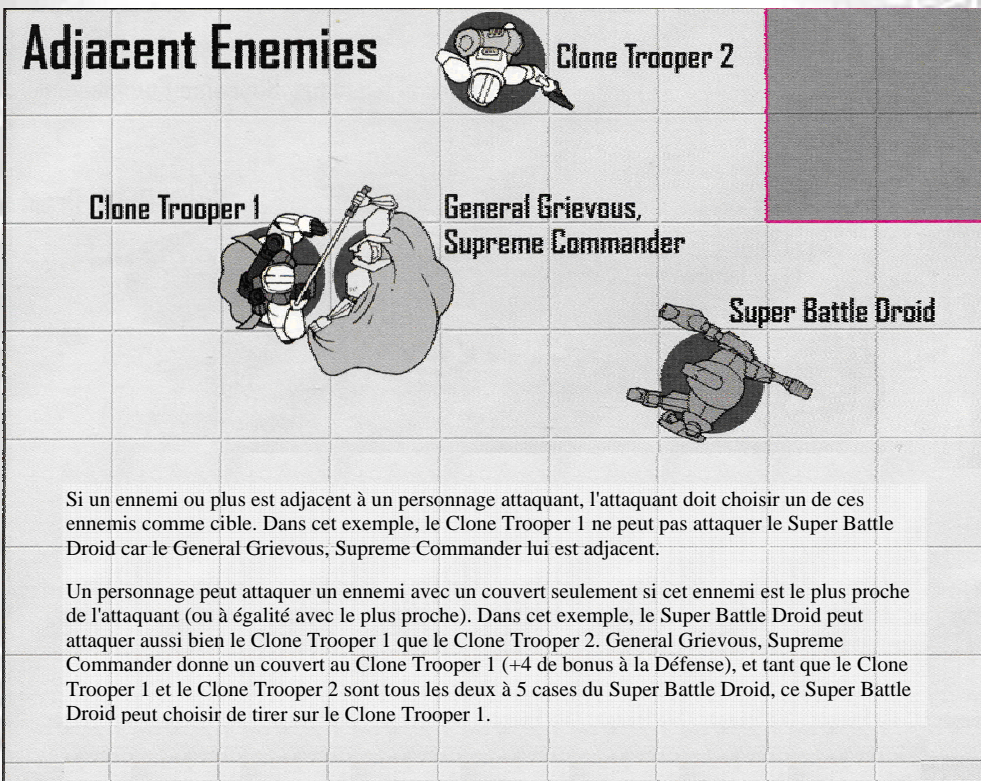


Ligne de vue: L'attaquant doit être capable de voir l'ennemi. Regardez "Ligne de Vue" plus bas.

Couvert: Un personnage ne peut pas cibler un ennemi qui a un couvert à moins que ce soit l'ennemi le plus près. Regardez "Couvert" plus bas.

Ennemis adjacents: Si des ennemis sont adjacents au personnage, il ne peut cibler qu'un de ces ennemis.

Adjacent Enemies



Si un ennemi ou plus est adjacent à un personnage attaquant, l'attaquant doit choisir un de ces ennemis comme cible. Dans cet exemple, le Clone Trooper 1 ne peut pas attaquer le Super Battle Droid car le General Grievous, Supreme Commander lui est adjacent.

Un personnage peut attaquer un ennemi avec un couvert seulement si cet ennemi est le plus proche de l'attaquant (ou à égalité avec le plus proche). Dans cet exemple, le Super Battle Droid peut attaquer aussi bien le Clone Trooper 1 que le Clone Trooper 2. General Grievous, Supreme Commander donne un couvert au Clone Trooper 1 (+4 de bonus à la Défense), et tant que le Clone Trooper 1 et le Clone Trooper 2 sont tous les deux à 5 cases du Super Battle Droid, ce Super Battle Droid peut choisir de tirer sur le Clone Trooper 1.

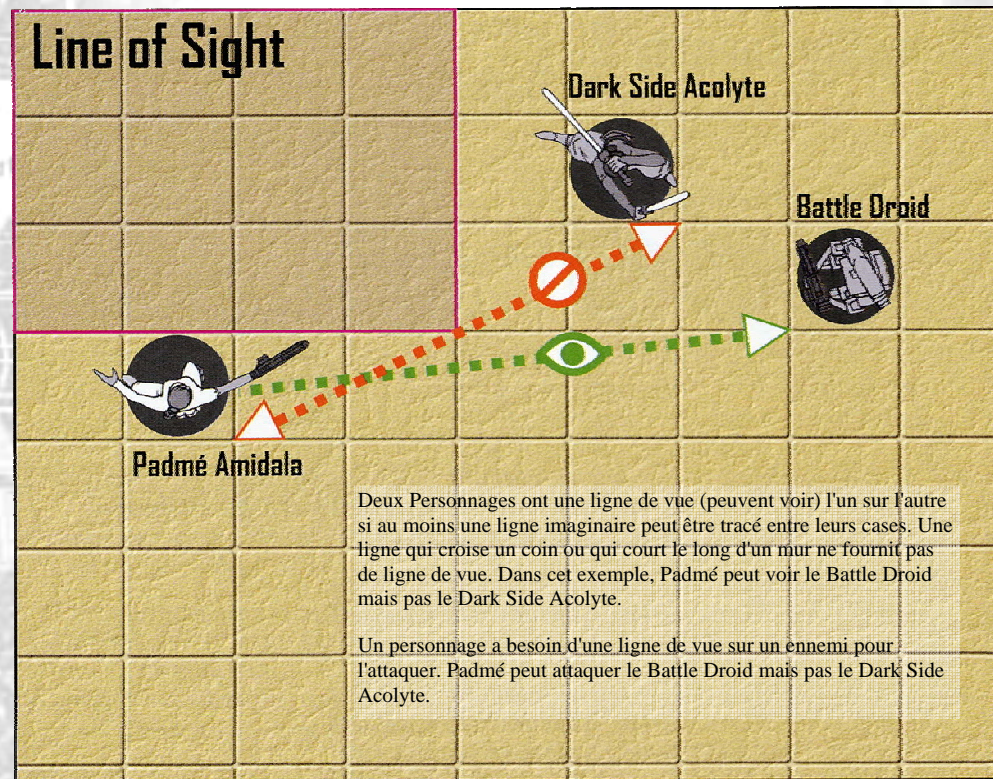
Ligne de Vue (RS/CS/ROTS)

Généralement, un personnage peut cibler n'importe quel ennemi (appelé défenseur) qu'il peut voir. Un défenseur visible est déterminé en cherchant une **ligne de vue**. Tirez une ligne imaginaire de n'importe quel point de l'attaquant à n'importe quel point de la case du défenseur. Si le joueur qui contrôle le personnage attaquant peut tracer une ligne sans toucher un mur, ce personnage a une ligne de vue sur ce défenseur. Une ligne qui entre en contact avec un coin ou qui court le long d'un mur ne produit pas de ligne de vue. Seuls les murs, les portes fermées, et les gros objets comptent comme des murs et bloquent la ligne de vue. Les personnages, les petits objets, et les trous ne bloquent pas la ligne de vue.

Couvert (RS/CS/ROTS)

Des personnages et certains types de terrain, comme les objets encombrants et les murs, peuvent fournir un **couvert** contre l'attaque. Un personnage ne peut attaquer un ennemi avec couvert que si c'est l'ennemi le plus proche. Même si l'attaquant peut cibler l'ennemi avec le couvert, l'ennemi gagne un bonus de +4 à sa Défense pour avoir un couvert.

Line of Sight



Deux Personnages ont une ligne de vue (peuvent voir) l'un sur l'autre si au moins une ligne imaginaire peut être tracée entre leurs cases. Une ligne qui croise un coin ou qui court le long d'un mur ne fournit pas de ligne de vue. Dans cet exemple, Padmé peut voir le Battle Droid mais pas le Dark Side Acolyte.

Un personnage a besoin d'une ligne de vue sur un ennemi pour l'attaquer. Padmé peut attaquer le Battle Droid mais pas le Dark Side Acolyte.

Pour déterminer quand un ennemi a un couvert, le joueur qui contrôle le personnage attaquant choisit un coin de la case où se trouve sa figurine.

Si n'importe quel ligne tracée de ce point jusqu'à n'importe quel point de la case de l'ennemi traverse un mur ou une case qui produit un couvert, l'ennemi est à couvert.

L'ennemi n'a pas de couvert si la ligne court le long d'un mur ou frôle un coin de mur ou de tout autre case fournissant un couvert.

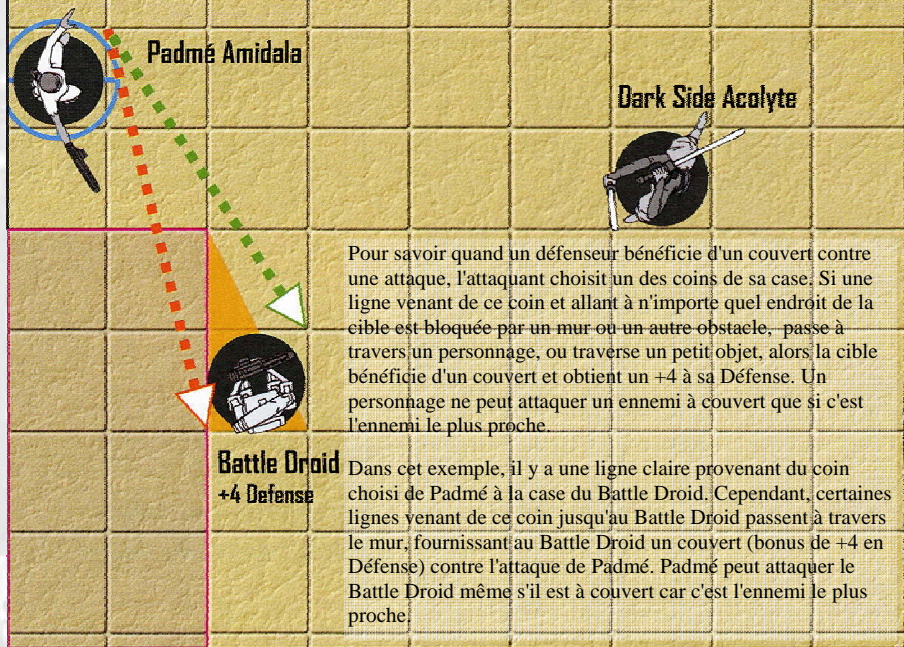
Peut importe le nombre de terrains ou de personnages qui fournit un couvert à un personnage, celui-ci ne gagne qu'une fois le bonus en Défense de +4. Un personnage n'a jamais de "double couvert."

Un ennemi adjacent n'est jamais à couvert.

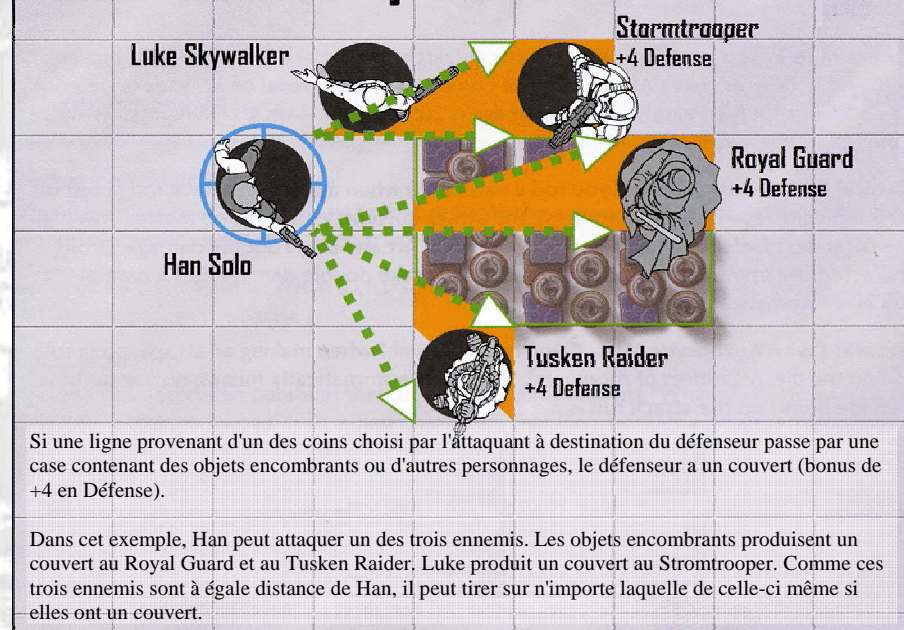
Objets Encombrants et Couvert: Les Objets Encombrants fournissent un couvert aux ennemis dans ces cases. Cependant, un personnage attaquant ignore les objets encombrants dans sa propre case et dans les cases adjacentes ne fournissant pas de couvert à l'ennemi. L'attaquant peut "tirer à travers ceux-ci."

Personnages et Couvert: Les personnages produisent un couvert, aussi bien pour les alliés que pour les ennemis.

Cover

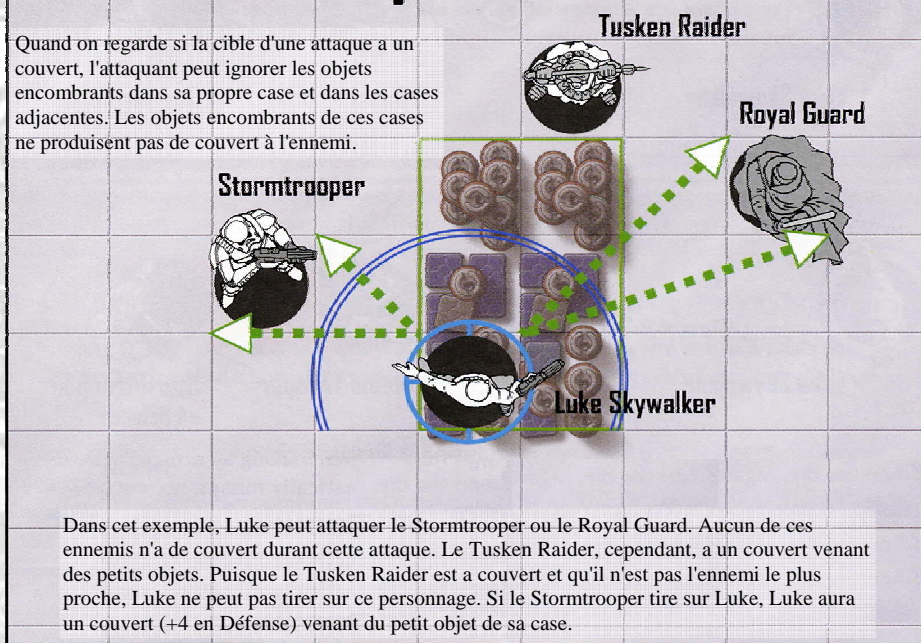


Cover from Low Objects 1

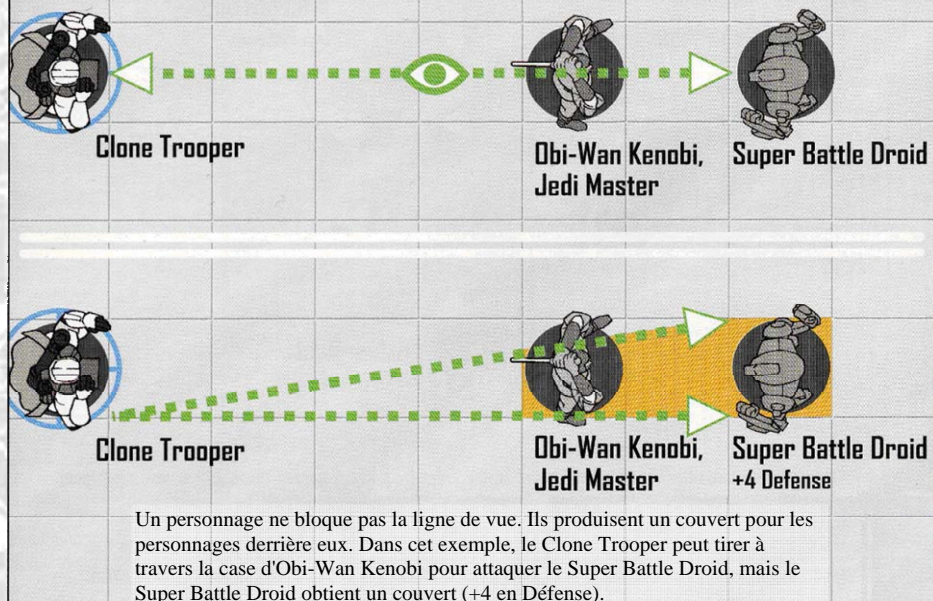


Cover from Low Objects 2

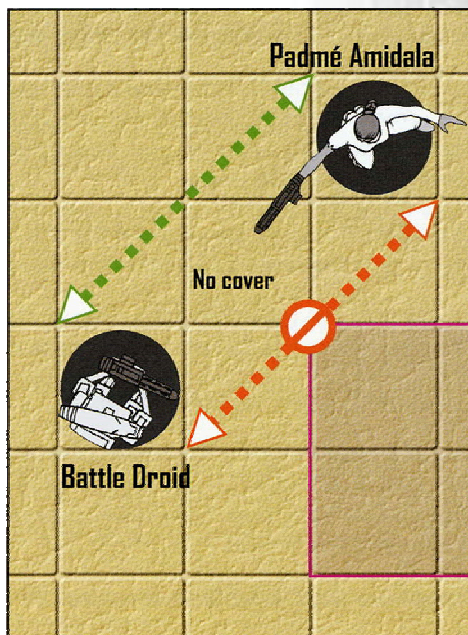
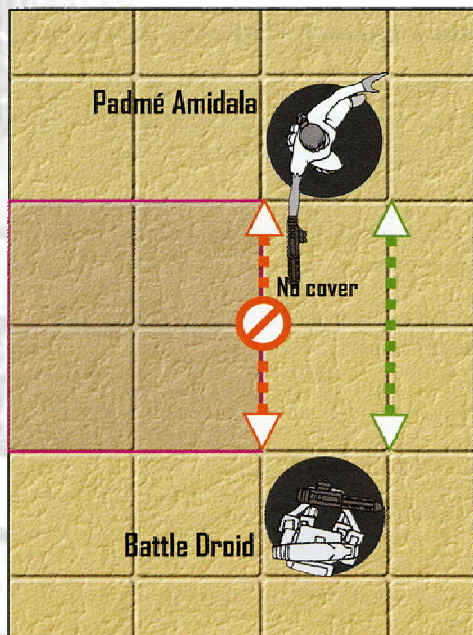
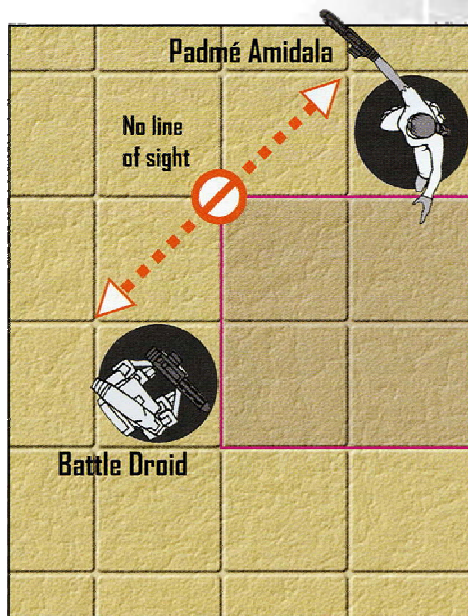
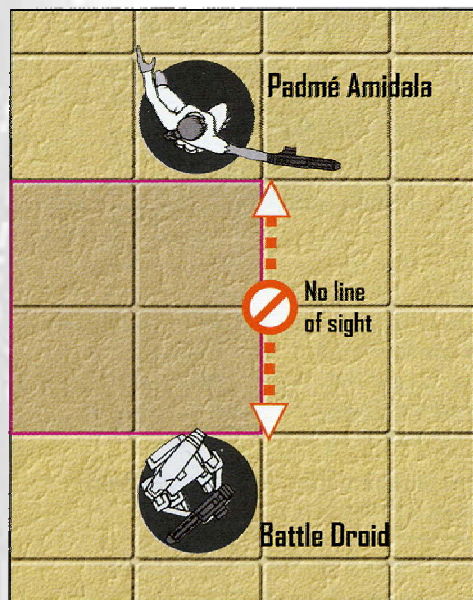
Quand on regarde si la cible d'une attaque a un couvert, l'attaquant peut ignorer les objets encombrants dans sa propre case et dans les cases adjacentes. Les objets encombrants de ces cases ne produisent pas de couvert à l'ennemi.



Shooting past Characters



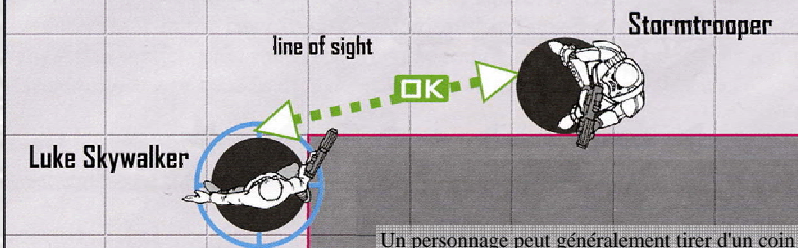
Cover and Line of Sight



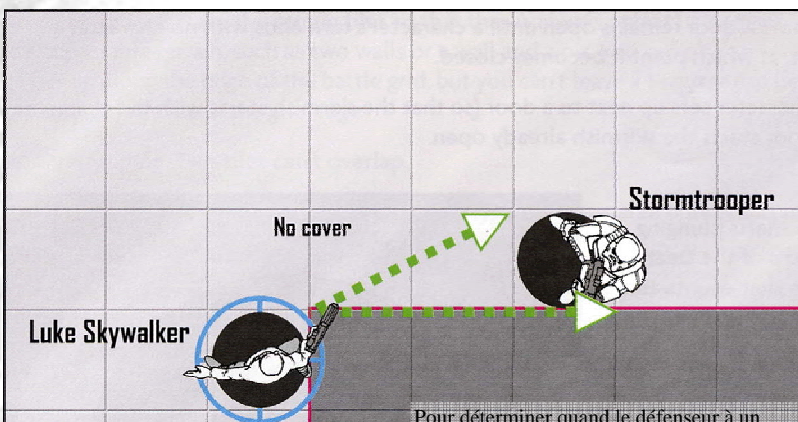
Une ligne de vue qui court le long d'un mur ou qui passe par un coin ne fournit pas de ligne de vue. Mais si d'autres lignes produisent une ligne de vue, une ligne qui court le long d'un mur ou qui passe par un coin ne fournit pas non plus de couvert.

Quand une ligne de vue ou un couvert a été déterminé, ne prenez plus en compte les autres lignes.

Shooting Around Corners



Un personnage peut généralement tirer d'un coin de mur sans pénalité. Dans cet exemple, Luke et le Stormtrooper ont une ligne de vue l'un et l'autre. Souvenez-vous. Vous n'avez besoin que d'une simple ligne dégagée d'un personnage à un autre pour avoir une ligne de vue.



Pour déterminer quand le défenseur a un couvert face à l'attaquant, l'attaquant doit choisir un des coins de sa case. Si toutes les lignes vers le défenseur sont dégagées, le défenseur n'a pas de couvert. Dans cet exemple, Luke peut tirer à partir du coin, et le Stormtrooper n'a pas de couvert. Si le Stormtrooper voulait tirer sur Luke, Luke aurait un couvert (+4 de bonus à la Défense).

ATTAQUER UN PERSONNAGE ALLIÉ

Un personnage ne peut pas attaquer un personnage allié.

Cette restriction n'interdit pas d'utiliser des capacités spéciales ou des Pouvoirs de la Force qui pourraient également blesser un allié – uniquement attaquer.

Réaliser une Attaque (RS/CS/ROTS)

Faire une attaque signifie d'abord faire un jet et ensuite, si l'attaque touche, d'infliger les dégâts.

Jet d'Attaque (RS/CS/ROTS)

Quand un personnage attaque, faites un jet. Lancez 1d20, ajoutez sa caractéristique d'attaque, et ensuite les différents modificateurs qui pourraient s'appliquer.

Si le résultat du jet d'attaque est supérieur ou égal à la Défense de l'ennemi, l'attaque touche. Le personnage attaquant inflige ses dégâts (sa caractéristique Dommage), réduisant ainsi le nombre de Points de Vie de la cible.

Par exemple, Luke Skywalker, Rebel attaque Darth Vader, Dark Jedi. Il lance 1d20 et ajoute les 7 points de l'Attaque de Luke. Le dé fait 15, ce qui donne un total de 22. La Défense de Vader est de 22, ce qui touche (de justesse). Luke inflige ses 20 points de Dommage, et Vader perd 20 Points de Vie. Il passe de 140 à 120.

Un 20 naturel est une réussite critique: Si vous obtenez un 20 naturel sur le résultat du dé (sans modificateurs), l'attaque touche automatiquement, même si ce n'est pas suffisant pour passer la Défense du défenseur. En plus, c'est un **dommage critique** ce qui inflige le double des dommages. Les personnages droïds sont immunisés aux dommages critiques et ne prennent donc pas le double, mais un 20 est toujours une touche automatique.

Un 1 naturel est un échec automatique: Si vous obtenez un 1 naturel sur le résultat du dé (sans modificateurs), l'attaque rate automatiquement, peut importe le bonus en attaque.

Jet d'attaque: 1d20 + caractéristique d'Attaque.

Un total est supérieur ou égal à la défense touche.

Une touche inflige les dommages, qui réduisent les Points de Vie.

Dommages et Points de Vie (RS/CS/ROTS)

Quand une attaque touche, elle inflige des dommages qui réduisent les Points de Vie de l'ennemi. Utilisez les compteurs de ce Starter pour garder une trace des dommages.

Points de Vie réduits à 0: Quand le nombre de Points de Vie d'un personnage tombe à 0 ou moins, il est battu et est retiré de la carte.

Tir Combiné (RS/CS/ROTS)

Plusieurs personnages peuvent combiner leurs attaques en un **Tir Combiné**. Quand un personnage fait une attaque durant son tour, les personnages alliés qui n'ont pas encore été activés ce round peuvent combiner leurs tirs pour aider

l'attaque. Ces personnages alliés doivent avoir une ligne de vue sur la cible. Les personnages avec la capacité spéciale Melee Attack, ou les personnages qui n'infligent pas de dégâts, ne peuvent pas participer ou bénéficier d'un tir combiné.

Ces alliés sont activés immédiatement, donnant à l'attaquant un bonus de +4 à l'Attaque. Ces personnages ne peuvent rien faire d'autre de leur activation que donner le bonus de tir combiné, et ils ne pourront plus être activés durant le tour. De cette façon, ils donnent leur tour pour aider l'attaque.

Vous devez décider quels alliés combinent le tir avant de lancer le jet d'attaque. Vous ne pouvez pas lancer le jet d'attaque et décider ensuite combien d'alliés vont aider le tir combiné.

Le bonus de tir combiné n'est valable que pour une attaque. Si un personnage a une capacité spéciale lui permettant de faire plus d'une attaque par tour, le bonus n'est valable que pour l'attaque auquel il s'applique.

Vous ne pouvez pas utiliser le tir combiné pour une attaque d'opportunité.

Combined Fire

Padmé Amidala Battle Droid 2 +4

Battle Droid 1 Dwarf Spider Droid Dark Side Acolyte +4 Battle Droid 3

Quand un personnage attaque, les alliés qui n'ont pas encore été activés ce round et qui ont une ligne de vue sur le défenseur peuvent combiner le tir. Ces personnages sont activés immédiatement, chacun donnant au premier personnage un bonus de +4 au jet d'attaque. Les personnages avec la capacité spéciale Melee Attack, et ceux qui n'infligent pas de dommage, ne peuvent pas tirer bénéfice du tir combiné ni porter assistance.

Dans cet exemple, le Dwarf Spider Droid tire sur Padmé. Le Battle Droid 1 ne peut pas combiner son tir car il n'a pas de ligne de vue sur Padmé. Le Dark Side Acolyte ne peut pas combiner le tir car elle a la capacité spéciale Melee Attack. Les Battle Droids 2 et 3 sont tous les deux activés, donnant chacun au Dwarf Spider Droid un bonus de +4 au jet d'attaque, pour un bonus total de +8.

Attaque d'Opportunité (RS/CS/ROTS)

Si un ennemi bouge hors d'une case adjacente d'un personnage, ce personnage peut effectuer une unique attaque immédiate contre cet ennemi (même si ce

personnage a déjà été activé durant le round). C'est appelé une **attaque d'opportunité**.

Une fois par tour: Il n'y a pas de limite au nombre d'attaques d'opportunité qu'un personnage peut faire en un round, mais il ne peut en faire qu'une durant un tour de personnage.

L'attaque est optionnelle: Un personnage n'est pas obligé de faire une attaque d'opportunité quand elle est disponible.

Timing: Un personnage fait une attaque d'opportunité en réponse à un mouvement de l'ennemi. L'attaque prend place quand l'ennemi est sur le point de quitter une case adjacente, mais avant qu'il ne l'ait réellement fait. Mettez le mouvement en pause et réalisez l'attaque; si l'ennemi n'est pas battu, il continue à bouger.

Simple attaque: Une attaque d'opportunité est une simple attaque. Les personnages avec des capacités spéciales qui autorisent plusieurs attaques additionnelles ne peuvent en faire qu'une.

Attack of Opportunity

Si un personnage bouge hors d'une case adjacente à un ennemi, cet ennemi peut faire une attaque immédiate contre ce personnage, appelée **attaque d'opportunité**. Un personnage ne peut faire qu'une attaque d'opportunité par tour.

Dans cet exemple, Luke Skywalker commence son tour adjacent à un Stormtrooper. Un personnage adjacent à un ennemi ne peut attaquer que lui ou un autre ennemi adjacent. Luke Skywalker décide d'attaquer le Royal Guard, il bouge hors de la zone du Stormtrooper. Ceci provoque une attaque d'opportunité du Stormtrooper. Ensuite Luke Skywalker tire sur le Royal Guard.

Murs: Deux personnages ne sont adjacents que s'ils ont une ligne de vue l'un vers l'autre. Si deux personnages sont séparés par un mur, ils ne sont pas adjacents, ils ne peuvent donc pas faire d'attaques d'opportunité.

Dans une escarmouche avec plus de deux joueurs, si des personnages de différentes escouades sont capables de faire des attaques d'opportunité, résolvez

les attaques dans l'ordre de jeu des joueurs (le joueur actif en premier, puis dans le sens des aiguilles d'une montre).

"Remplace l'attaque": Certaines capacités spéciales remplacent l'attaque. Elles ne peuvent pas être utilisées dans une attaque d'opportunité.

Capacités Spéciales et Attaques (RS/CS)

Certaines capacités spéciales infligent des dommages, ou ajoutent des dommages à une attaque. Regardez la description de la capacité dans le glossaire à la fin de ce livret pour une description de leurs effets.

Certaines capacités spéciales autorisent le personnage à faire des attaques supplémentaire durant un tour. Faites un jet pour chaque attaque séparément: Si vous battez un ennemi, vous pouvez cibler un autre ennemi avec les attaques restantes.

Attaque de Mêlée: Un personnage avec la capacité spéciale Melee Attack ne peut attaquer que des ennemis adjacents. Il ne peut pas être utilisé pour un tir combiné, Aussi bien recevoir les bonus qu'en donner à un autre personnage.

EXEMPLE D'ATTAQUE

C'est la phase du joueur Séparatiste. Il active un Dwarf Spider Droid. (Regardez le diagramme de Tir Combiné).

Mouvement: Le Dwarf Spider Droid ne peut pas voir Padmé Amidala car un mur est sur le chemin, alors le joueur Séparatiste bouge le droïd de 6 cases. A la fin du mouvement du droïd, il peut ainsi tirer sur Padmé. (De cette façon, Padmé n'a pas de couvert).

Cibler: Le Dwarf Spider Droid choisit Padmé comme cible. Après tout, le joueur Séparatiste a bougé afin de se mettre en position pour tirer sur Padmé.

Tir Combiné: Avant de faire le jet d'attaque, le joueur Séparatiste décide d'inclure deux Battle Droids à l'attaque. Ils s'activent immédiatement pour donner au Dwarf Spider Droid un bonus de +8 au jet d'attaque (+4 chacun).

Jet d'attaque: Le joueur Séparatiste lance le jet d'attaque du Dwarf Spider Droid. Il lance 1d20, et obtient un 7. Le joueur ajoute les +6 de l'Attaque du droïd et +8 du tir combiné, donnant un total de 21. La Défense de Padmé est de 17, c'est donc une touche.

Dommages: Le Dwarf Spider Droid a un score de 30 en Dommages, Padmé prenant ainsi 30 points de dommages. Elle débute avec 60 Points de Vie, et passe donc à 30.

Capacités spéciales, Pouvoirs de la Force et effets de commandement (RS/CS/ROTS)

Certains personnages ont des capacités spéciales, des pouvoirs de la Force, et des effets de commandements listés sur leurs cartes de stats. Regardez dans le glossaire à la fin de ce livret pour les règles spécifiques de ces capacités spéciales, pouvoirs de la Force, et effets de commandements.

Utiliser des Capacités Spéciales (RS/CS/ROTS)

La plupart des capacités spéciales sont automatiques. Elles fonctionnent toujours,

ou sous certaines conditions. Par exemple, Han Solo a Accurate Shot (ciblez les ennemis sans faire attention aux couverts) et Cunning Attack (bonus à l'Attaque et aux Dommages contre un personnage qui n'a pas été activé ce round). Si vous activez Han Solo, vous n'avez pas à choisir quand utiliser cette capacité, et vous n'avez pas non plus à choisir telle ou telle capacité. Elles marchent toutes les deux quand vous en avez besoin.

Points de Force et Pouvoirs de la Force (RS/CS/ROTS)

Certains personnages ont accès à la Force et peuvent l'utiliser avec de nombreux effets. Ces personnages ont des points de Force (et une estimation sur leur carte de stats).

Relancer: Un personnage peut dépenser 1 point de Force pour relancer une attaque ou une sauvegarde qu'il vient juste de rater. Vous pouvez relancer le 1 naturel d'une attaque (normalement un échec automatique). Vous devez accepter le second résultat, même s'il est pire.

Malgré cela un jet d'initiative affecte l'ensemble de l'escouade, pas juste un individu, vous ne pouvez pas relancer l'initiative.

Bouger plus Vite: Un personnage peut dépenser 1 point de Force pour bouger de 2 cases supplémentaires à ce tour. Le General Kenobi, par exemple, peut utiliser cette option pour bouger de 8 cases et attaquer ou bouger de 14 cases sans attaquer. Il ne peut pas, bouger de 6 cases, attaquer, et ensuite dépenser 1 point de Force pour bouger de 2 cases supplémentaires.

Pouvoirs de la Force: Un personnage peut dépenser des points de Force pour utiliser des pouvoirs listés sur sa carte. Le texte du pouvoir vous donne le nombre de points de Force qu'il coûte. Peu de personnages avec des points de Force n'ont pas de pouvoirs spéciaux; ils ne peuvent utiliser leurs points que pour relancer un jet ou bouger plus vite.

Points de Force Dépensés: Quand un personnage dépense des points de Force ils sont épuisés pour le reste de l'escarmouche. Utilisez-les avec parcimonie.

Une fois par Tour: Un personnage ne peut dépenser des points de Force qu'une fois par tour. Toutefois, il peut dépenser des points de Force durant le tour d'autres personnages, si c'est approprié, et peut le faire plusieurs fois en un round (sans dépasser le nombre de points de Force restant).

Par exemple, Darth Vader, Dark Jedi commence avec 5 points de Force. Pendant son tour, il utilise 1 point de Force pour bouger de 8 cases et arriver au contact d'un ennemi. Il baisse à 4 points de Force, mais ne peut pas utiliser son pouvoir Lightsaber Sweep, car il a déjà utilisé la Force ce tour. Il ne peut donc attaquer qu'un seul ennemi. Une fois son tour terminé, un ennemi est activé et cible Darth Vader avec des Grenades. Vader rate sa sauvegarde. Comme ce n'est plus son tour, il peut dépenser 1 point de Force pour relancer sa sauvegarde ratée.

Timing: Certains pouvoirs de la Force peuvent être utilisés en réponse à un événement, comme une attaque ennemie. Utiliser la Force de cette façon est une action immédiate et ne requiert pas l'activation du personnage. Occasionnellement un pouvoir de la Force peut affecter autre chose qu'une action de personnage

(comme Anticipation, qui permet de relancer le jet d'initiative). Encore une fois, ceci ne provoque pas l'activation du personnage; dépenser le nombre approprié de points de Force.

Effets de Commandement (RS/CS/ROTS)

Certains personnages sont capables d'influencer les alliés sur le champ de bataille. Ces personnages ont des effets de commandement. Les effets de commandement n'affectent pas les droids ou les personnages sauvages, comme le Wampa.

Règles pour les Capacités Spéciales, Pouvoirs de la Force, et Effets de Commandement (RS/CS/ROTS)

Les capacités spéciales, pouvoirs de la Force, et effets de commandement ont tous des règles en commun.

Remplace l'attaque (RS/CS/ROTS)

Beaucoup de capacités spéciales et de pouvoirs de la Force autorisent le personnage à les utiliser n'importe quand durant le tour, et leur utilisation n'empêche pas le personnage d'attaquer. Si une capacité ou un pouvoir remplace l'attaque, ce fait est noté sur le texte de règle de la carte de stats et dans le glossaire à la fin de ce livret. Les capacités et les pouvoirs qui remplace l'attaque ne peuvent être utilisés que durant la phase d'activation du personnage, pas durant une attaque d'opportunité.

Cibles des Capacités Spéciale et des Pouvoirs de la Force (RS/CS/ROTS)

Lorsque vous ciblez un ennemi avec une capacité spéciale, utilisez les mêmes règles que pour l'attaque.

Ligne de vue: Vous ne pouvez choisir que des ennemis que le personnage actif peut voir.

Couvert: Si un ennemi a un couvert, vous ne pouvez pas le choisir si ce n'est pas le plus proche.

Ennemis adjacents: Si un ou plus d'ennemis sont adjacents au personnage actif, vous devez choisir un de ces ennemis comme cible.

Effets Simultanés (RS/CS/ROTS)

Si plusieurs effets agissent en même temps, jouez-les les uns après les autres. Généralement il n'y a pas de problème sur l'ordre dans lequel les effets agissent. S'il y a un problème, utilisez les règles suivantes.

Choix du joueur: Si plusieurs effets s'appliquent à un ou plusieurs personnages d'un joueur, celui-ci en détermine l'ordre.

Joueur Actif Prioritaire: Si un effet s'applique à plus d'un joueur, le joueur actif (celui dont le personnage a le tour) choisi le premier. S'il y a plus de deux joueurs dans l'escarmouche, continuez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pouvoirs Communs de la Force (UMRS/UMCS/UMROTS/SW)

Lorsque le scénario le permet, ces pouvoirs sont réservés aux utilisateurs de la Force qui ont déjà des pouvoirs de la Force. Les personnages qui ont des points de

Force mais pas de pouvoirs ne peuvent que relancer un jet de dé raté ou bouger plus vite.

Force Ball: En dépensant 1 point de Force, le personnage crée une boule de pure énergie de Force et la lance comme un missile, avec une portée maximum égale au score d'Attaque du lanceur. La boule de Force inflige 20 points de dommages au personnage ciblé. Un personnage peut éviter les dommages en réussissant une sauvegarde de 11+.

Force Fall: En dépensant 1 point de Force, le personnage peut effectuer une sauvegarde de 11+ pour réduire les dommages d'une chute de moitié.

Force Jump: En dépensant 1 point de Force, le personnage peut bouger de 6 cases en ligne droite, ignorant les pénalités de mouvement du terrain. Utiliser ce pouvoir remplace le mouvement du personnage.

Force Pull: En dépensant 1 point de Force, le personnage utilise la Force pour attirer un adversaire vers lui. Ce pouvoir remplace l'attaque. Chaque personnage attiré peut essayer une sauvegarde de 11+ ou dépenser 1 point de Force pour ne pas être attiré.

Force Push: En dépensant 1 point de Force, le personnage utilise la Force pour pousser un adversaire de 1d6 cases dans la direction opposée à celui-ci. L'utilisateur de la Force peut de cette façon pousser jusqu'à quatre cibles de cette façon, si elles sont côte à côte (sans cases entre elles). Ce pouvoir remplace l'attaque.

Un personnage poussé comme ceci prend 10 points de dommages. S'il frappe un mur (ou n'importe quelle surface avec une ligne rouge) avant d'avoir atteint la distance totale, il double ses dommages. Chaque personnage poussé peut essayer une sauvegarde de 11+ pour éviter les dommages, et il peut également dépenser 1 point de Force pour ne pas être repoussé.

Force Throw: En dépensant 1 point de Force, le personnage utilise la Force pour soulever une roche, une branche, des débris, ou autre chose de disponible, et le projette sur son adversaire. (Supposez, si le scénario le permet, qu'il y a un nombre illimité de tels objets). Cette capacité remplace l'attaque normale du joueur, mais requiert quand même une ligne de vue sur la cible et un jet d'attaque. Si l'objet touche la cible, elle prend 10 points de dommages.

Force Trance: En dépensant 1 point de Force, le personnage peut utiliser la Force pour entrer en transe guérissante. Le personnage regagne 10 Points de Vie par round complet passé en transe. Pendant que le personnage est en transe, il ne peut ni attaque ou bouger, et sa Défense chute à 0. Le personnage peut être activé à tout moment comme normal, mais le personnage ne gagne pas de Points de Vie pour ce round. Si le personnage veut entrer à nouveau en transe, il doit dépenser un nouveau point de Force.

Terrains (RS/CS/ROTS)

Les cartes fournies dans les Starters et les livres Ultimate Missions proposent une multitude de terrains variés. Le terrain peut affecter le mouvement, les lignes de

vue, et les couverts.

Cases et Bords: Les différents types de terrains ont les bords de différentes couleurs pour vous rappeler de traiter cet espace dans son intégralité comme un terrain, pour indiquer clairement de quel type de terrain il s'agit, et quel angle peut être franchi en diagonale. Un type de terrain s'applique entièrement à une case ou un angle si la couleur de la bordure s'étend sur les coins de la case ou de l'angle. Par exemple, l'image d'un pylône peut ne pas correspondre exactement à une case, mais par commodité, seule la case dessinée est considérée comme étant un mur.

Objets Encombrants (RS/CS/ROTS)

Les terminaux d'ordinateur, les chaises, les caisses d'équipement, et les objets similaires sont référencés ensembles comme des **Objets Encombrants**. Une case contenant un objet encombrant est entouré d'une ligne verte.

Mouvement: Bouger dans une case contenant un objet encombrant coûte le double du déplacement. Ceci signifie qu'il faut compter 2 cases, ou 4 cases en diagonale dans une case contenant un objet encombrant.

Ligne de Vue: Les objets encombrants ne bloquent pas la ligne de vue.

Couvert: Les objets encombrants fournissent un couvert. Le personnage attaquant ignore les objets encombrants dans la case qu'il occupe et les cases adjacentes pour déterminer le couvert.

Murs (RS/CS)

Les murs sont de gros objets qui séparent des cases. Certains larges objets sont assez grands pour être considérés comme des murs. Le bord d'une case de mur est symbolisé par une ligne magenta.

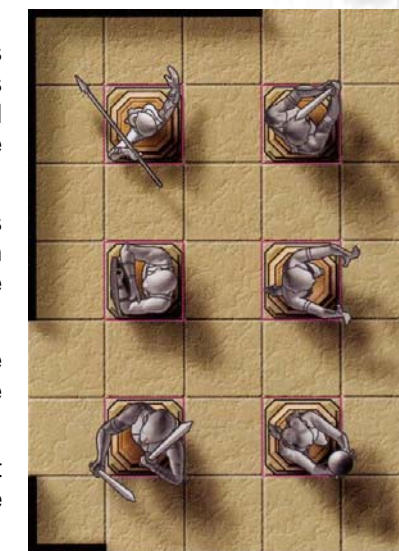
Mouvement: Les personnages ne peuvent pas les traverser. Ils ne peuvent pas bouger en diagonale en traversant le coin d'un mur si le code de couleur dépasse le coin.

Ligne de vue: Les murs bloquent les lignes de vue. Les personnages de l'autre côté du mur ne sont pas adjacents.

Couvert: Les murs fournissent un couvert (quand ils ne bloquent pas toutes les lignes de vue).

Portes (RS/CS/ROTS)

Les portes peuvent être ouvertes et fermées durant le déroulement de la bataille. Le

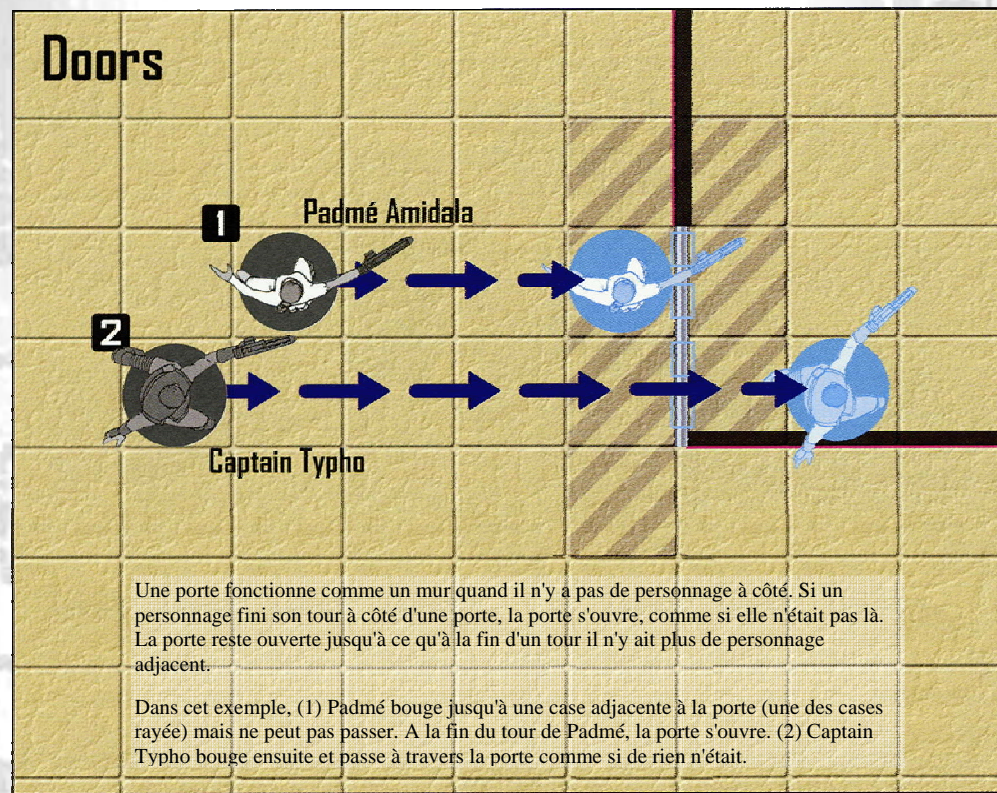


bord d'une porte est constitué de carrés bleus entrecoupés. Les portes fermées sont considérées comme des murs jusqu'à ce qu'elles soient ouvertes.

Ouvrir une porte: Une porte s'ouvre à la fin de n'importe quel tour quand un personnage est adjacent à la porte. Une porte ouverte n'a aucun effet sur le mouvement, la ligne de vue, ou le couvert. (C'est comme s'il n'y avait rien).

Fermer une porte: Une porte reste ouverte jusqu'à la fin du tour s'il n'y a plus de personnage adjacent à elle, à ce moment là elle se ferme.

Mise en place: Si un personnage est mis en place à côté d'une porte (endroit où le personnage est placé au début de l'escarmouche), la porte commence l'escarmouche déjà ouverte.



Puits (RS/CS/ROTS)

Les puits sont des trous ou des zones qui plongent dans le vide. Une case

contenant un puit est délimitée par une ligne orange.

Mouvement: Un personnage ne peut pas bouger sur une case contenant un puit sauf s'il a la capacité Flight ou s'il tente un saut. Un personnage avec Vol peut bouger par-dessus une case puit mais ne peut pas s'arrêter sur cette case.

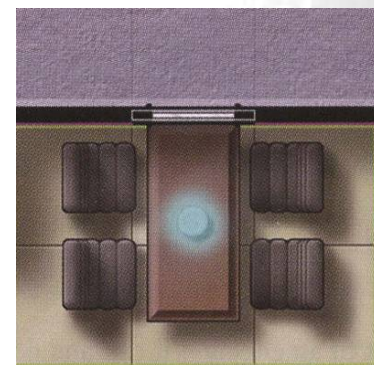
Ligne de Vue et Couvert: Les puits ne bloquent pas la ligne de vue, et ne fournit pas de couvert.



Fenêtres (UMRS/UMCS)

Les fenêtres sont encadrées par un trait blanc qui les délimite.

Un personnage peut briser une fenêtre en arrivant sur une des cases en face de la fenêtre et en cassant la glace; ceci remplace l'attaque du personnage mais ne requiert pas de jet. Un personnage avec une ligne de vue sur une fenêtre peut la casser en effectuant une attaque à distance (la fenêtre a une Défense de 2 et casse dès qu'elle prend des dégâts); ceci remplace aussi l'attaque.



Mouvement: Bouger à travers une fenêtre cassée coûte 1 case de mouvement supplémentaire. Un personnage ne peut pas bouger en diagonale durant ce mouvement. On ne peut pas traverser une fenêtre intacte.

Ligne de Vue: Une fenêtre ne bloque jamais la ligne de vue.

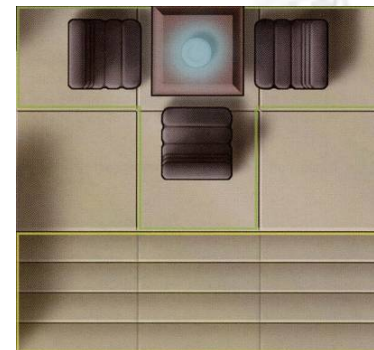
Couvert: Une fenêtre intacte se comporte comme un mur (bloque les attaques ainsi que les capacités spéciales qui remplacent les attaques). Une fenêtre cassée produit un couvert (+4 en Défense).

Terrains Difficiles / Escaliers (UMCS/ROTS)

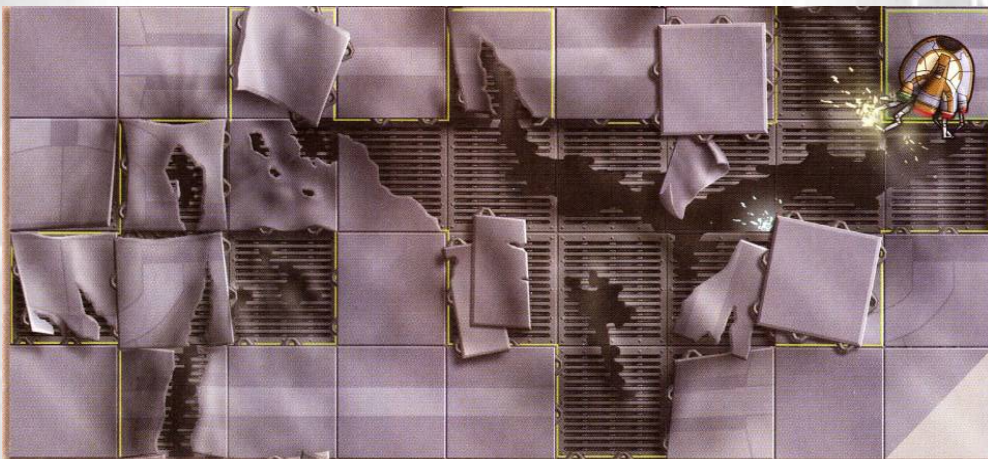
Sols cassés, ponts élec-trifiés, escaliers, et obstacles de ce genre sont traités comme des terrains difficiles. Ils sont symbolisés par une ligne jaune.

Mouvement: Bouger dans une case contenant des escaliers coûte le double du mouvement. Cela signifie que ça coûte 2 cases ou 4 cases en diagonale.

Ligne de Vue et Couvert: Les escaliers ne



bloquent pas la ligne de vue et ne produisent pas de couvert.



Balcons (UMCS)

Certaines cartes contiennent des balcons qui surplombent le terrain. Ceux-ci sont indiqués par le mot "Balcony".

Mouvement: Un personnage avec la capacité Flight peut bouger d'un balcon à un autre point du terrain sans pénalités. Un personnage sensible à la Force peut utiliser Saut (pouvoir de la Force) pour descendre ou monter sur le balcon en dépensant 4 des 6 cases de mouvement octroyé par le pouvoir. Des personnages sans la capacité Flight ou sans pouvoirs de la Force qui bougent du balcon au sol prennent 20 points de dommage dû à la chute. De plus, ils ne peuvent pas escalader un balcon.

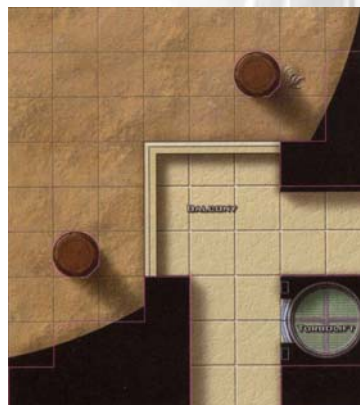
Ligne de Vue: N'ont une ligne de vue sur le contrebas que les personnages qui se trouvent à 2 cases du bord du balcon. Et inversement pour les personnages en contrebas. Un personnage en contrebas n'est pas adjacent à un personnage sur le balcon et vice et versa. Ceci dû à la différence de hauteur.

Couvert: Un personnage sur un balcon bénéficie d'un couvert contre toutes les attaques venant du bas.

Haut Rebord (UMCS)

Certaines cartes ont des rebords en hauteur qui surplombe certains points. Ils sont indiqués par le terme "High Ledge".

Mouvement: Un personnage avec la capacité Flight peut bouger d'un haut rebord à un autre



point bas du terrain sans pénalités. Un personnage sensible à la Force peut utiliser Saut (pouvoir de la Force) pour descendre ou monter sur le rebord en dépensant 4 des 6 cases de mouvement octroyé par le pouvoir. Des personnages sans la capacité Flight ou sans pouvoirs de la Force qui bougent du rebord au sol prennent 20 points de dommage dû à la chute (sauf s'ils tombent dans un puit auquel cas la chute peut être fatale). De plus, ils ne peuvent pas escalader un haut rebord.

Ligne de Vue: Les hauts rebords ne bloquent pas la ligne de vue.

Couvert: Un personnage sur un haut rebord bénéficie d'un couvert contre les attaques venant du bas.



Tranchées et Impacts (ATAT)

De longues fissures dans le sol, les fossés, et les terrassements défensifs sont tous rassemblés comme des "Trench". Une case contenant une tranchée est entourée de lignes rouges.

Mouvement: Le coût de mouvement est doublé pour rentrer ou sortir d'une case contenant une tranchée, et bouger d'une case à une autre dans la même tranchée est un mouvement normal. (Ainsi, il faudra 4 cases de mouvement pour sortir d'une tranchée et aller dans une case contenant des objets encombrants ou du terrain difficile.)

Ligne de Vue: Les tranchées ne bloquent pas la ligne de vue.

Couvert: Une case de tranchée fournit un couvert amélioré au personnage dessus. Un couvert amélioré fonctionne comme un couvert, avec quelques exceptions. Si l'attaque traverse une ligne rouge, la cible obtient un bonus de +6 en Défense. Si l'attaque vient d'une case de tranchée et ne traverse pas de ligne rouge, la cible n'obtient que le bonus de +4 en Défense d'un couvert normal. Les cases contenant des tranchées et les personnages entièrement dans celles-ci ne produisent pas de couverts aux personnages à l'extérieur des tranchées; Cependant, un personnage dans une tranchée adjacent à un autre à l'extérieur et toujours considéré comme adjacent. Un personnage attaquant ignore les tranchées dans la case qu'il occupe et celles adjacentes pour déterminer le couvert.

Dissimulation (AoE)

Les zones teintent en vert de la carte de bataille du bunker de la lune d'Endor représentent des zones de feuillages dense (représentées sur la carte par un trait maron). Les personnages ont des difficultés à voir leurs cibles à travers la masse d'arbres et de plantes, mais ils ne fournissent pas de couvert. Ces zones sont

The figure shows an aerial photograph of a forest plot. A grid of squares is overlaid on the image, with a larger square in the center. A purple octagon is drawn around a single tree in the upper right quadrant of the central square. The octagon is labeled '1' in the top right corner. The tree is a large, dark, rounded canopy.

Tuiles (RS/CS/ROTS)

Options de la Carte (RS/CS)

Vous pouvez changer le champ de bataille de différentes façons.

Tuiles de Terrain (RS/CS)

Vous pouvez utiliser des **tuiles de terrains** pour changer le champ de bataille. Vous pouvez les mettre sur les cartes imprimées pour la modifier ou sur les cartes vierges pour former une nouvelle carte.

Carte vierge: Ajoutez du terrain à la carte vierge vous permet de créer une carte de votre propre design. La configuration des tuiles est votre choix, représentant ainsi une base souterraine, une petite communauté, une prison Impériale, ou tout autre lieu contesté.

Pas d'Espace Serré: Placez les tuiles de façon à ce qu'au maximum deux terrains infranchissables soient au moins espacés de 2 cases, comme 2 murs ou un mur et un puit. Vous pouvez placer les tuiles le long du bord de la carte mais vous devez laisser 1 case libre entre un terrain infranchissable et le bord.

Pas de Superposition: Deux tuiles ne peuvent pas se superposer.

Aire de Départ: Ne placez pas de tuile sur l'aire de départ des joueurs sauf s'ils sont d'accord.

Placement du Terrain Compétitif: Cette option permet de placer le terrain tactiquement, pour vous aider et le mettre sur le chemin de l'adversaire. Chaque joueur lance 1d20. Celui qui obtient le plus haut résultat place une tuile. S'il y a plus de deux joueurs, le joueur à gauche place la suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elles soient toutes placées (ou qu'il n'y ait plus de place pour placer les autres).

La taille de la carte vierge dépend du nombre de joueur et de la mission envisagée. Vous ne pouvez pas placer de tuile dans l'air de départ de l'adversaire.

Mise en Place: Quand vous mettez votre escouade sur la carte, placez vos personnages sur la zone de départ désignée. Lancer un dé pour savoir qui se déploie en premier; le joueur qui obtient le plus haut résultat décide. S'il y a plus de deux joueurs, le joueur à gauche se déploie après, et ainsi de suite.

Cartes Multiples (RS/CS)

Vous pouvez poser plus d'une carte pour obtenir un champ de bataille plus grand.

Si vous mettez deux cartes ou plus ensemble, vous créez un paysage plus vaste. Dans ce cas, les bords ne sont pas infranchissables: vous pouvez rejoindre le corridor sur la carte d'à côté par différents chemins.

Tuiles (UMRS/UMCS)

Voici la description de quelques tuiles qui sont fournies avec les diverses extensions et boîtes de base.

Objets détruits (UMRS/UMCS)

Certains scénarios requièrent que le joueur détruise un objet imprimé sur la carte, comme un terminal d'ordinateurs ou une porte. Placez la tuile d'objet détruit par-dessus le mur, la porte, ou sur n'importe quel point de la carte qui le nécessite pour indiquer que l'objet en question est détruit.



Medpacs (UMRS/UMCS/UNROTS)

À la place de faire son ou ses attaques, un personnage avec un medpac peut l'utiliser pour enlever 10 points de dégâts sur lui ou sur un personnage adjacent. Un medpac ne peut pas augmenter le nombre de Points de Vie maximum. Ils n'affectent pas les personnages droïds, les objets, ou les véhicules de n'importe quel type.

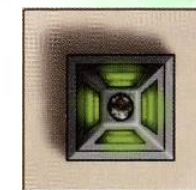


Une fois qu'une tuile de medpac est utilisée, elle est retirée du jeu.

Packs de Puissance (UMRS/UMCS/UNROTS)

Un personnage rencontre parfois des objets qui augmentent leurs capacités de combat ou leurs capacités spéciales. Un personnage dans une case comprenant un pack de puissance peut le retirer de la carte et lancer un dé sur la table ci-dessous pour voir quel effet a le pack sur lui:

1d20	Effet du pack de puissance
1-2	+10 Points de Vie (peut dépasser le maximum)
3-4	+2 en Défense
5-6	+1 en Attaque
7-8	+5 en Dommages
9-10	Capacité Accurate Shot
11-12	Capacité Careful Shot
13-14	Capacité Cleave
15-16	Capacité Cunning Attack
17-18	Capacité Mighty Swing
19-20	Capacité Mobile Attack



Lorsqu'un personnage arrive sur la case d'un pack de puissance, il doit prendre l'effet du pack. Il ne peut pas transférer la capacité à un autre personnage (même un allié). La capacité dure jusqu'à la fin du scénario (bien que les Points de Vie soient perdus normalement).

Une fois que le pack de puissance est utilisé, il est retiré du jeu.

Râteliers d'Armes (UMRS)

Un râtelier d'arme marche comme un pack de puissance. Il est représenté par une tuile de 1 case (généralement celle du pack de puissance). Un personnage dans une case comprenant un râtelier d'arme peut le retirer de la carte et lancer un dé sur la table ci-dessous pour voir quel effet a le pack sur lui:

1d20	Effet du râtelier d'arme
1-4	Capacité Grenades 10
5-8	+10 en Dommages pour les armes à portée
9-11	Capacité Ion Gun
12-13	Capacité Mighty Swing +10
14-15	Capacité Self Destruct 10
16-17	Inflige des dégâts critiques sur 19 ou 20
18-19	Inflige le triple des dommages sur un critique
20	Inflige des dégâts critiques sur 18, 19 ou 20



Au contraire du pack de puissance, le personnage peut choisir de ne pas prendre l'arme ou la munition trouvée dans le râtelier. Notez le résultat du dé; le personnage peut donner l'objet à un allié adjacent (ceci remplacera l'attaque de personnage) ou le laisser par terre pour qu'un autre personnage le ramasse.

E-Web Blaster (UMRS)

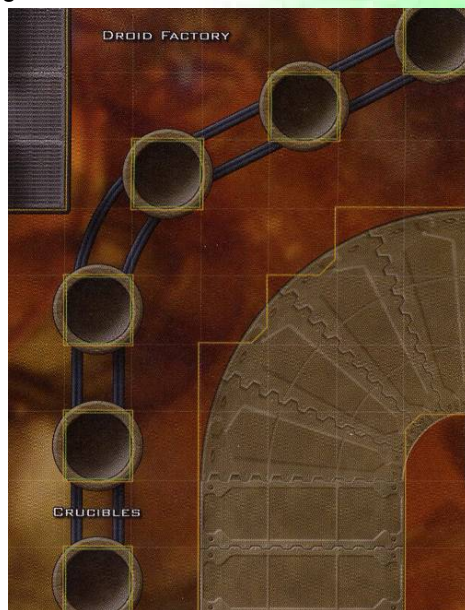
Le E-Web blaster est un blaster à répétition, monté sur tripode, et qui peut tirer sur de multiples adversaires en une attaque. Le personnage tirant avec l'E-Web sélectionne une zone de 2 cases sur 2 cases, et lance son jet d'attaque contre une Défense de 10. Si le personnage touche, tous les personnages dans une de ces quatre cases doivent faire une sauvegarde de 15+ ou subir 20 points de dommages. Le personnage qui tire avec l'E-Web ne peut pas choisir de ne pas tirer sur une des quatre cases – mais si l'une d'elle contient un allié, l'allié doit faire une sauvegarde.

Le E-Web blaster est portable, mais très lourd. Deux personnages sont requis pour le bouger, les deux personnages doivent être activé en même temps, et doivent rester adjacents à l'E-Web durant le mouvement.

Un E-Web blaster a une Défense de 11 et 10 Points de Vie. Il coûte 13 points.

Creusets (UMCS)

Un personnage peut sauter dans un creuset de la Droid Factory (voir la carte



de Geonosis) sans dégâts. Un personnage qui saute dans un creuset ne peut plus bouger du tour, mais gagne un couvert. Au début de son prochain tour, le personnage pourra sauter d'un creuset à un autre, au rebord le plus proche, ou sur le tapis roulant (toujours au plus proche). Regardez les règles de saut page 6.

Battle Droid et Destroyer Factory (UMCS)

Le Battle Droid et Destroyer Factory sont des dispositifs de bras robotiques qui assemblent les droïds. Les bras attaquent tout personnage qui finit son tour dans une des trois cases suivant la marque rouge.

Les bras robotiques ont une Attaque de +3 et infligent 10 points de dommage. Un personnage dans ou adjacent à une des trois cases du bras à la fin de son tour peut attaquer un bras et l'endommager. Un bras robotique a une Défense de 12 et 20 Points de Vie.



Pièges (UMRS)

Les pièges incluent les pièges, les piques, les explosifs, la carbonite, et divers autres de la conception de chacun. Les pièges sont représentés par des tuiles de 1 case (les tuiles d'objets détruits sont appropriés). Si le scénario fait appel à des pièges, les joueurs les placent durant la phase de mise en place.

Les pièges se déclenchent lorsque le personnage s'en approche entre 1 et 6 cases. Les pièges se déclenchent toujours – même contre un personnage allié – et toujours dès que le personnage entre dans la portée de celui-ci. La portée est définie par l'image de la tuile, et a un multiplicateur de coût.

Tuile	Portée	Multiplicateur de coût
Objet détruit	1 case	x 0,5
Medpac	2 cases	x 0,5
Pack de puissance	3 cases	x 1
Droïd	4 cases	x 2
E-Web	5 cases	x 3
Block de Carbonite	6 cases	x 4

Une fois que le piège est déclenché, les effets dépendent du type de piège qu'il s'agit. Regardez ci-dessous pour des exemples de pièges. Les missions spécifient quels types de pièges sont disponibles.

Piques (UMRS)

Coût: 5 points.

Des piques sont éjectés des murs, du sol, ou de derrière se fichant dans le personnage. Les piques doivent faire une attaque, comme s'ils avaient un bonus d'Attaque de +4. S'ils touchent, ils infligent 10 points de dommage.

Explosifs (UMRS)

Coût: 5 points.

Les explosifs détonnent tout simplement, comme des grenades, infligeant 10 points de Dommages au personnage qui a déclenché le piège, et tous les personnages dans les cases adjacentes. Chaque personnage peut esquiver l'explosion grâce à une sauvegarde de 11+.

Pièges (UMRS)

Coût: 6 points.

Le piège garde le personnage immobile, comme une corde accrochée au pied qui le tire en hauteur, ou une cage qui tombe et l'emprisonne. Un personnage peut esquiver le piège grâce à une sauvegarde de 12+. Une fois attrapé par celui-ci, un personnage ne peut plus bouger, mais peut quand même attaquer. Un personnage peut s'évader en vouant son action à détruire le piège; à la fin du round, il est libre.

Carbonite (UMRS)

Coût: 8 points.

Le piège est une petite version de la Chambre de Congélation Carbonique de la Cité des Nuages, sur Bespin. Il touche le personnage avec un jet de glace carbonique, rendant le personnage temporairement incapable de bouger ou d'attaquer. Le personnage peut tenter de s'extraire du piège de carbonite avec une sauvegarde de 13+. Si la sauvegarde échoue, le joueur ne pourra pas activer le personnage. Tous les rounds suivant, le joueur pourra tenter une nouvelle sauvegarde; si c'est un succès, la carbonite fond, et le joueur peut activer ce personnage de nouveau. Un personnage encore gelé dans la carbonite à la fin du scénario est compté comme perte.

Éléments de Décors Fixes (ATAT)

Voici la description de certains éléments de décors que l'on trouve sur de nouvelles cartes et qui ont des règles particulières.

Entrées de Base (ATAT)

Les portes camouflées donne sur la base Echo, la forteresse Rebelle de Hoth. Ces

aires sont représentées sur le champ de bataille; 3 cotés de l'aire d'entrée sont des murs et le dernier est la porte, qui s'ouvre et se ferme normalement. Un personnage de l'escouade Rebelle peut entrer dans la base en bougeant sur une des cases de l'entrée devant la porte et en avançant d'une case de plus. Retirez ce personnage du champ de bataille et placez les à coté pour indiquer qu'ils sont dans la base Echo. Les personnages dans la base ne peuvent pas attaquer ni être attaquer, mais si tous les personnages Rebelles à l'extérieur de la base sont battus, ceux qui sont à l'intérieur le sont aussi.



Un personnage dans la base peut sortir au round suivant ou plus tard: placez le à n'importe quel entrée (même sur une carte différente de celle où il est rentré dans la base) immédiatement avant votre première activation du round. Le personnage peut ensuite ouvrir la porte et bouger normalement.

Un personnage sur une entrée de base peut y rester sans forcément rentrer dans la base. Il bénéficiera des protections des murs et de la porte fermée mais il peut être attaqué si la porte est ouverte.

Tours (ATAT)



L'Atgar 1.4 FD P-Tower est un canon laser léger anti-véhicule déployable utiliser par les force Rebelles. Les P-Tower comptent comme des bas objets. Ils sont indiqués sur la carte par le mot "Tower".

Une Tour ne peut pas être activée, mais des personnages Rebelles adjacents peuvent attaquer avec le canon laser. A la place de faire leur tour normal, 1 ou 2 personnages Rebelles s'activent pour tirer avec le canon laser. Ces personnages ne

font rien d'autre de leur activation que tirer, ils ne peuvent pas être activés de nouveau dans le round. Ils abandonnent leur tour pour le round afin de faire cette attaque spéciale. Comme pour tir combiné, activer un personnage pour faire tirer le canon laser prend 1 de vos activations pour cette phase; vous pouvez activer un autre personnage Rebelle pour faire autre chose. Le canon laser ne peut tirer qu'une fois par round.

Le canon laser tire avec un bonus de +3 à l'Attaque. Le montant des dommages infligés dépend du nombre de personnages qui ont été activés:

1 personnage: 20 Dommages

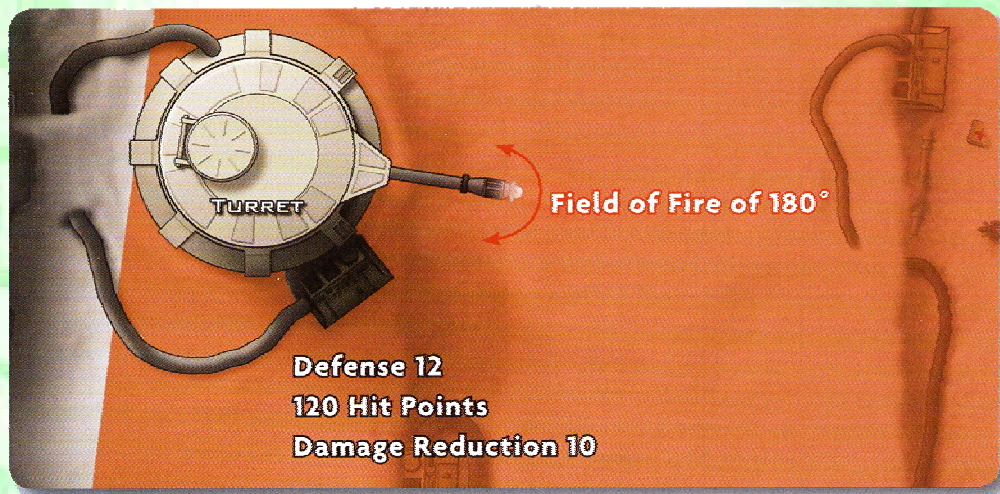
2 personnages: 30 Dommages

Pour le tir combiné, considérez la Tour comme un personnage avec la capacité spéciale Mounted Weapon; seuls les alliés avec Mounted Weapon ou les alliés adjacent avec Gunner peuvent combiner le feu avec elle.

La Tour a un arc de tir de 90 degrés, comme illustré sur le schéma. Les personnages hors de cet arc de tir, même adjacents ne sont pas des cibles légales.

Un ennemi avec une ligne de vue sur n'importe quelle case peut attaquer la tour. Une Tour a une Défense de 8 et 80 Points de Vie. Cependant, elle est hors service (NdT: "Disable") si elle prend 40 points de Dommage ou plus, et le laser ne peut plus tirer. Placez un marqueur Disable sur la Tour pour le représenter. Les personnages alliés peuvent enlever des dommages avec la capacité spéciale Industrial Repair: si le total de dommages tombent en dessous de 40, le laser devient de nouveau fonctionnel. Si la Tour prend 80 points de Dommages, elle est détruite et ne peut plus être réparé. Placez un marqueur Destroyed sur la Tour pour le représenter.

Tourelles (ATAT)



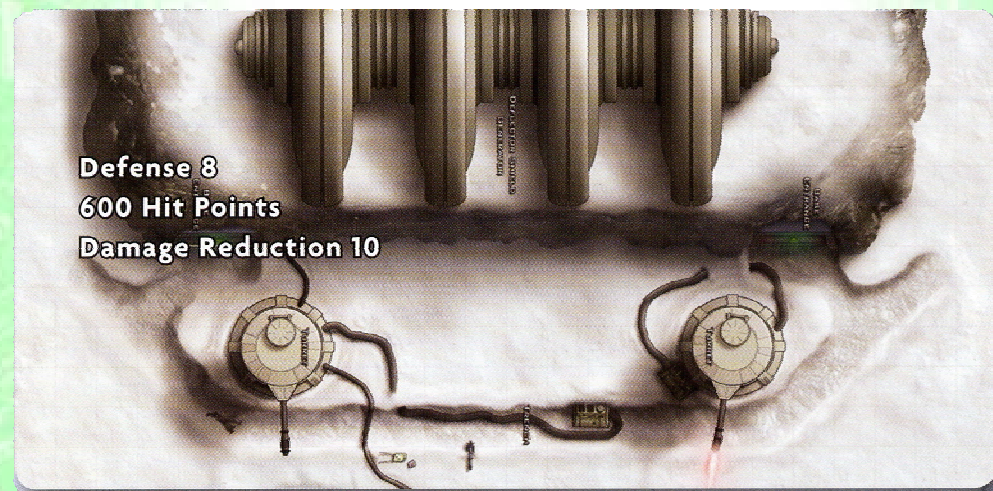
Le Golan Arms CG.12 Anti-Vehicle Battery est un canon blaster à emplacement fixe. Il a un équipage interne, qui contrôle la rotation de la tourelle monté sur une salle de contrôle cylindrique. Elles sont indiqués sur la carte par le mot "Turret" est

chaque face est considérée comme un mur.

Une Tourelle peut être activée une fois par tour pour faire tirer son canon blaster; Il a +6 en Attaque et inflige 40 Dommages. Considérez la Tourelle comme un personnage avec la capacité spéciale Mounted Weapon; seuls les alliés avec Mounted Weapon ou les alliés adjacent avec Gunner peuvent combiner le feu avec elle.

Une Tourelle a un arc de tir de 180 degrés, comme illustré sur le schéma. Les personnages hors de cet arc de tir, même adjacents ne sont pas des cibles légales.

Un ennemi avec une ligne de vue sur n'importe quelle case peut attaquer la tourelle. Une Tourelle a une Défense de 12 et 120 Points de Vie. Il a aussi Damage Reduction 10. Les personnages alliés peuvent enlever des dommages avec la capacité spéciale Industrial Repair. Si la Tour prend 120 points de Dommages, elle est détruite et ne peut plus être réparé. Placez un marqueur Destroyed sur la Tour pour le représenter.



Générateur de Bouclier Déflecteur (ATAT)

Le Kuat Drive Yards DSS-02 Planetary Deflector Shield Generator produit une immense projection qui génère un écran de 50 kilomètres de diamètre pour protéger la base Echo des bombardements orbitaux. Cette installation est le point focal de l'épuisant engagement au sol durant la bataille de Hoth. Les Impériaux ont fait atterrir leurs vaisseaux de débarquement au-delà du périmètre du champ de protection et se sont avancés sur terre pour détruire le générateur de champs de protection. S'ils y arrivent, les écrans planétaires tomberont et l'accablante flotte Impériale pourra effacer la Base Echo. Les Rebelles combattent pour maintenir un délai le plus long possible afin que leurs vaisseaux aient le temps d'évacuer à temps.

Les cases contenant le Générateur de Bouclier Déflecteur comptent comme des murs. Un ennemi avec une ligne de vue sur n'importe quelle case du générateur peut l'attaquer. Le générateur a une Défense de 8 et 600 Points de Vie. Il a aussi Damage Reduction 10. Les dégâts du générateur ne peuvent pas être réparés.

Règles Spéciales (ATAT)

AT-AT Imperial Walker (ATAT)



Base de la figurine (ATAT)

Contrairement aux socles ronds des autres figurines de *Star Wars Miniatures*, la base de l'AT-AT Imperial Walker est un rectangle de 12 cases de long et de 6 de large. Comme ce personnage est très gros, la base elle-même compte comme du terrain ! Le quadrillage compte comme du terrain normal (pas de malus de mouvement pour y entrer). Tout personnage Large ou plus petit peut bouger dans les cases de la base de l'AT-AT.

L'AT-AT a 4 pieds massifs. Chaque case couverte partiellement ou entièrement par un de ces pieds est considérée comme un mur.

Activer l'AT-AT Imperial Walker (ATAT)

L'AT-AT Imperial Walker est différent des autres personnages de *Star Wars Miniatures*: Il s'active 6 fois par round. Imaginez qu'il s'agit d'une escouade de 6 personnages. Si vous commencez le round, vous activez 2 personnages, ensuite votre adversaire active 2 personnages, puis vous en activez 2 autres, puis votre adversaire, et enfin vous activez vos 2 derniers personnages. Ensuite, votre adversaire active tous les personnages qui n'ont pas été activés qu'il lui reste. Si vous activez l'AT-AT 2 fois dans une phase, vous ne pouvez pas activer d'autres personnages dans cette phase.

Chaque fois que l'AT-AT est activé, il peut faire différentes actions:

- Bouger de 2 cases (ou faire une action de mouvement, décrites plus loin); ou
- Utiliser son Heavy Laser Canon; ou
- Utiliser son Medium Blasters.

Vous ne pouvez utiliser chaque type d'activation qu'un nombre limité de fois par round. La carte de stat possède 6 marqueurs pour vous aider à repérer vos activations: 4 marqueurs de mouvement, 1 marqueur Heavy Laser Canon, et 1 marqueur Mediums Blasters. Lorsque vous avez utilisé tous les marqueurs d'activation, l'AT-AT Imperial Walker ne peut plus s'activer durant ce round.

La carte de stat a des cases pour placer les marqueurs et garder une trace de ce qu'a déjà fait l'AT-AT durant le round.

Bouger l'AT-AT Imperial Walker (ATAT)

L'AT-AT est implacable, mais bouger chacune de ses massives jambes prend du temps: il ne peut bouger que de 2 cases par activation. S'il utilise ses 4 activations de mouvement de cette façon, il peut avancer de 8 cases dans le round. L'AT-AT est lourd: il ne peut pas tourner, ni faire marche arrière. Lorsque vous bougez l'AT-AT, il ne peut qu'avancer dans les cases face à lui ou en diagonale.

La Planète Tremble (ATAT)

Lorsque l'AT-AT bouge, il "écrase" les personnages plus petits sur son passage.

Tout personnages, alliés comme ennemis, qui occupent une case de la base de l'AT-AT ou une case sur laquelle il bouge est détruit. Il peuvent éviter ce tragique destin avec une sauvegarde réussie de 6 ou plus. Un personnage qui réussit sa sauvegarde est placé dans une case vide adjacente à la base de l'AT-AT.

Le joueur qui contrôle ce personnage choisi où il fini cette esquiv, tant qu'il occupe une case adjacente à la base de l'AT-AT et le plus près possible de la position de ce personnage avant le mouvement de l'AT-AT. Ceci ne compte pas comme un mouvement et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Autres Actions de Mouvement (ATAT)

En plus d'être un formidable véhicule d'assaut, l'AT-AT Imperial Walker est un transport de troupes. A la place d'utiliser une activation pour bouger, il peut utiliser une "action de mouvement" pour effectuer diverses opérations de transport.

Lorsqu'il utilise une action de mouvement, l'AT-AT peut bouger de 2 cases, ou il peut effectuer une des choses suivantes:

- S'agenouiller; ou
- Ouvrir sa Trappe; ou
- Fermer sa Trappe; ou
- Se Relever.

Il peut également utiliser une action de mouvement pour ne rien faire et maintenir son état.

S'agenouiller (ATAT)

L'AT-AT commence la partie en position debout. S'il est debout, il peut utiliser une action de mouvement pour s'agenouiller, ce qui l'amène près du sol. Lorsqu'il est agenouillé, l'AT-AT ne peut pas bouger (bien qu'il puisse utiliser des actions de mouvement) et ne peut pas attaquer.

Ouvrir ou Fermer sa Trappe (ATAT)

S'il est agenouillé, l'AT-AT peut utiliser une action de mouvement pour simuler l'ouverture de sa trappe de chargement. Les personnages Huges ou plus petits peuvent embarquer dans l'AT-AT lorsque sa trappe est ouverte en finissant leur mouvement adjacent à un des longs bords de la base de l'AT-AT. Retirez ces personnages de la grille de bataille, et mettez les de côté pour indiquer qu'ils sont à bord. Les personnages transportés ne peuvent pas attaquer ou être attaqué, mais si l'AT-AT qui les transporte venait à être détruit, ils seraient également détruits.

L'AT-AT peut transporter jusqu'à 16 personnages Small ou Medium, 4 Large, ou 2 Huges, ou une combinaison équivalente (comme 1 personnage Huges et 8 Medium). Les personnages transportés ne peuvent débarquer que si la trappe de chargement de l'AT-AT est ouverte. Placez les adjacents à un des longs bords de sa base immédiatement avant la première activation du round. S'il y a plus de personnages transportés que de cases libres, placer le reste dans des cases adjacentes à ces cases.

Si la Trappe de l'AT-AT est ouverte, il peut utiliser une action de mouvement pour la

refermer.

Se Relever (ATAT)

Si l'AT-AT est agenouillé et que sa trappe est fermée, il peut utiliser une action de mouvement pour se relever.

Attaquer avec l'AT-AT Imperial Walker (ATAT)

Chaque round, vous pouvez utiliser une des activations de l'AT-AT pour utiliser un de ses systèmes d'armement dévastateur.

Heavy Laser Canon (ATAT)

L'AT-AT peut utiliser son Heavy Laser Canon une fois par round, autorisant une attaque double, chacune avec +6 en Attaque. Résolvez la première attaque avant la seconde. Placez le marqueur Heavy Laser Canon sur l'emplacement approprié de la carte de stat de l'AT-AT pour montrer qu'il a activé cette capacité dans le round. Si l'AT-AT est à genou ou s'il n'a plus de cibles légales, il ne peut pas utiliser son

Heavy Laser Canon.

Medium Blasters (ATAT)

L'AT-AT peut utiliser ses Medium Blasters une fois par round, autorisant une attaque double, chacune avec +10 en Attaque et 20 en Dommages. Résolvez la première attaque avant la seconde. Placez le marqueur Medium Blasters sur l'emplacement approprié de la carte de stat de l'AT-AT pour montrer qu'il a activé cette capacité dans le round. Si l'AT-AT est à genou ou s'il n'a plus de cibles légales, il ne peut pas utiliser ses Medium Blasters.

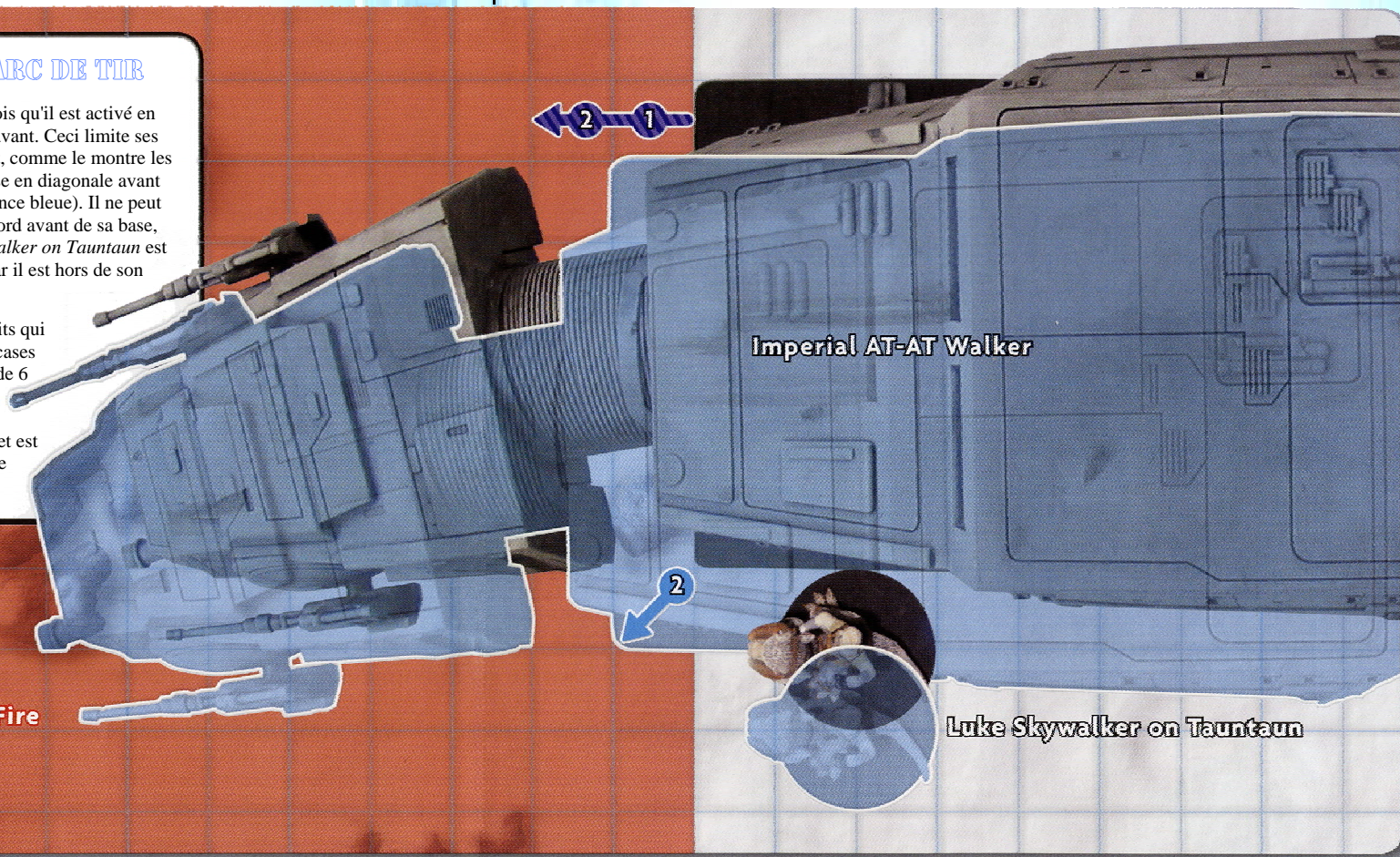
Arc de Tir (ATAT)

L'AT-AT ne peut attaquer que les ennemis qui se trouvent sur son arc avant: 180 degrés par rapport au bord avant de sa base. En d'autres mots, seuls les personnages dans les cases situées devant la ligne tirée par le bord avant de sa base sont des cibles légales. Les personnages en dehors de son arc de tir, même s'ils sont adjacents à l'AT-AT, ne sont pas des cibles légales.

MOUVEMENT DE L'AT-AT ET ARC DE TIR

L'AT-AT ne peut bouger que de 2 cases chaque fois qu'il est activé en mouvement, et il doit obligatoirement bouger en avant. Ceci limite ses options à 1 case en diagonale ou 2 cases tout droit, comme le montre les flèches. Dans cet exemple, l'AT-AT bouge de 1 case en diagonale avant gauche (sa position finale est montrée en surbrillance bleue). Il ne peut cibler que les ennemis devant une ligne tirée du bord avant de sa base, indiquée par l'aire ombragée. Même si *Luke Skywalker on Tauntaun* est adjacent à l'AT-AT, il n'est pas une cible légale car il est hors de son arc de tir.

Lorsque l'AT-AT bouge, les personnages plus petits qui occupent des cases de la base de l'AT-AT ou des cases sous le mouvement doivent faire une sauvegarde de 6 ou plus ou être détruits. Dans cet exemple, *Luke Skywalker on Tauntaun* est dans une case du mouvement de l'AT-AT ; il fait sa sauvegarde et est placé dans une case à gauche, adjacent à la base de l'AT-AT.



Glossaire (RS/CS/ROTS/UH/ATAT/COTF/BH)

Ce glossaire explique aussi bien les termes du jeu, que les mots clés qui apparaissent sur les cartes de stats. Il contient également des informations détaillées sur les capacités spéciales ou les pouvoirs de la Force.

Les pouvoirs sont identifiés par la "Force".

Définitions (RS/CS/ROTS/UH/COTF/BH)

Les différents termes suivants sont listés par ordre alphabétique.

Caractéristiques (RS/CS/ROTS/BH)

Attack: (*Attaque*) C'est le bonus que le personnage ajoute à son dé d'attaque.

Damage: (*Dommages*) Un personnage inflige ses dommages lors d'une attaque réussie.

Defense: (*Défense*) C'est la faculté du personnage à esquiver les coups en combat. Si le résultat du jet d'attaque est supérieur ou égal à la Défense du défenseur, l'attaque touche. Une attaque inflige des dommages et réduit les Points de Vie du défenseur.

Force points: (*Points de Force*) La Force est une énergie générée par tous les objets vivants. Certains personnages peuvent manipuler la Force pour créer des effets spéciaux. Ces personnages ont un nombre de points de Force qu'ils peuvent dépenser pour utiliser des pouvoirs de la Force, pour relancer un jet de dé raté (même un 1 naturel lors d'une attaque), ou bouger de 2 cases supplémentaires. Un fois qu'un point de Force est dépensé, le personnage ne pourra plus le dépenser.

Hit Points: (*Points de Vie*) Cette caractéristique représente combien de points de dommages peut encaisser un personnage avant de mourir. Un personnage avec des points de vie qui tombent à 0 ou moins est battu.

Termes de jeu (RS/CS/ROTS/UH/ATAT/COTF)

acting: (*actif*) Le personnage actif est le personnage qui est actuellement en train de bouger, d'attaquer, ou d'utiliser une capacité spéciale ou un pouvoir de la Force. Le joueur actif est le joueur dont un personnage de l'escouade est actif.

Généralement le personnage actif est le personnage qui prend son tour, mais dans certains cas comme les attaques d'opportunité ou certaines capacités spéciales, le personnage sort de son tour.

activate: (*activer*) C'est le tour d'un personnage. Un personnage ne peut être activé qu'une fois par tour.

adjacent: (*adjacent*) Occuper une case à côté d'une autre (incluant les diagonales). Un personnage n'est pas adjacent à un autre derrière un mur.

ally/allied character: (*allié/personnage allié*) Personnages dans la même escouade. Dans des escarmouches en équipe, les alliés sont aussi les personnages de l'escouade de l'équipe.

attack: (*attaque*) Un personnage peut attaquer un ennemi durant son tour ou lors

d'une attaque d'opportunité.

attack of opportunity: (*attaque d'opportunité*) Une seule attaque, immédiate contre un personnage adjacent qui bouge. Si un ennemi bouge hors d'une case adjacente à un personnage, ce personnage a le droit de faire une attaque d'opportunité sur cet ennemi. Il n'y a pas de limite au nombre d'attaque d'opportunité que peut faire un personnage en un round, mais il ne peut en faire qu'une durant le tour actif. Votre personnage n'est pas obligé de faire cette attaque. Un personnage ne peut pas utiliser de capacité spéciale ou de pouvoir de la Force qui remplace l'attaque lors d'une attaque d'opportunité.

attack roll: (*jet d'attaque*) C'est un jet de dé pour déterminer si une attaque passe. Lancez 1d20 et ajoutez l'Attaque du personnage. Si le résultat, après que les bonus soient ajoutés, est égal ou supérieur à la Défense de la cible, l'attaque touche et inflige des dégâts.

Un 20 *naturel* sur un jet d'attaque (lorsque le d20 fait un 20) est toujours un succès. C'est aussi un **critical hit** (*touche critique*) et inflige le double de dommages.

Un 1 *naturel* sur un jet d'attaque (quand le d20 fait un 1) est toujours un échec.

battle grid: (*grille de bataille*) C'est la carte quadrillée sur laquelle vous placez vos figurines.

bonus: (*bonus*) Les bonus sont ajoutés au jet de dés ou à une caractéristique. Un bonus est un nombre avec le signe "+". La plupart des bonus se cumulent avec d'autres, mais pas avec eux-mêmes. Par exemple, si un personnage a plus de deux couverts, il obtient seulement un bonus de +4 à la Défense. Un Rebel Officer peut donner à des personnages non uniques proches un bonus de +2 à l'Attaque, mais deux Rebel Officer ensemble ne peuvent pas donner un bonus de +4.

character: (*personnage*) C'est une entité simple représentée par une seule figurine. Certains personnages sont uniques et ont un nom fixe, comme Han Solo. D'autres sont des personnes ou des créatures d'un certain type et ont des noms génériques, comme un Stormtrooper Officer.

characters with Lightsaber: (*personnages avec sabre laser*) Certaines capacités spéciales, comme Damage Reduction, émettent des exceptions pour les ennemis avec "sabre laser". Il est généralement facile de dire quel personnage a ou n'a pas de sabre laser en regardant la figurine, mais certains personnages n'ont pas de sabre laser visible. Un personnage compte également comme ayant un sabre laser s'il a une capacité ou un pouvoir de la Force avec le nom Lightsaber.

combined fire: (*tir combiné*) Des personnages peuvent aider un personnage allié qui attaque. Quand un personnage attaque à son tour, d'autres personnages alliés avec une ligne de vue sur la cible de l'attaquant peuvent être activés immédiatement pour combiner leurs tirs. Chaque personnage activé donne un bonus de +4 à l'Attaque.

Les personnages avec la capacité spéciale Melee Attack ou qui n'infligent pas de dégâts ne peuvent pas bénéficier du tir combiné. Les personnages qui ont déjà été activés durant ce round ne peuvent pas combiner leur tir, et les personnages qui

combinent le tir ne peuvent pas être activés une nouvelle fois dans ce round. Comme cette capacité ne marche que durant le tour de l'attaquant, elle ne peut pas aider pour une attaque d'opportunité.

commander effect: (*effet de commandement*) Certains personnages peuvent affecter l'escarmouche, spécialement leurs alliés, avec des effets de commandement. Un effet de commandement peut affecter la mise en place, le nombre de personnages qui peuvent être activés en une phase, ou les capacités de ces personnages. Certains effets de commandement ont une portée. Une ligne de vue n'est pas requise pour qu'ils fonctionnent sauf si c'est précisé. Cependant, vous devez compter autour des murs, des portes, ou de terrains infranchissables du même type lorsque vous mesurez la portée.

Des bonus dupliqués venant d'un effet de commandement ne se cumulent pas. Un simple acolyte peut bénéficier de divers effets de commandement en même temps, mais si plus d'un fournit un bonus au même jet ou statistique, seul le plus haut bonus s'applique. Par exemple, si un effet de commandement donne un +2 de bonus à l'Attaque et un autre un bonus de +4 à l'Attaque, l'acolyte ne bénéficie que du bonus de +4, pas de +6.

cover: (*couvert*) Les personnages et certains type de terrain fournissent un couvert contre les attaques. Un personnage peut attaquer un ennemi à couvert uniquement si c'est le plus proche ennemi. Même dans ce cas, le personnage à couvert obtient un bonus de +4 en Défense.

Pour déterminer quand un personnage a un couvert contre une attaque, le joueur qui contrôle le personnage attaquant choisit un coin de la case de sa figurine. Si une ligne tracée de ce point à n'importe lequel des coins de la case du défenseur passe par une case qui fournit un couvert (incluant une case occupée par un autre personnage), l'ennemi a un couvert. L'ennemi n'a pas de couvert si la ligne longe ou touche le coin d'un mur ou toute autre case qui fournit un couvert. Un ennemi adjacent n'a pas de couvert.

critical hit: (*touché critique*) Un tir qui touche un point vital inflige des dégâts supplémentaires. Un coup critique intervient lorsque le jet d'attaque fait un 20 naturel (lorsque le d20 fait 20). Un personnage réalisant un coup critique inflige le double de ses dommages normaux. Un 20 naturel est aussi une touche automatique. Si un personnage peut d'une façon ou d'une autre faire un coup critique avec un résultat inférieur à 20, ce coup critique compte aussi comme une touche automatique.

Si l'attaque inflige des dommages bonus (comme avec la capacité spéciale Cunning Attack), alors le coup critique ne double que les dommages de base et pas les bonus.

Les personnages droïds sont immunisés aux coups critiques; un 20 naturel contre un personnage droïd est toujours une réussite automatique, mais il inflige des dégâts normaux.

damage: (*dommage*) Un personnage prend des dommages quand ils sont touchés par une attaque ou sujets à certaines capacités spéciales ou pouvoirs de la Force.

Les dommages réduisent les Points de Vie du personnage affecté. Un personnage dont les Points de Vie tombent à 0 ou moins est battu.

defeat/defeated: (*battu*) Un personnage est battu lorsque ses Points de Vie tombent à 0 ou moins. Enlevez les personnages battus de la grille de bataille. Dans un jeu multijoueur ou lors d'un Tie-break, les points de victoires du personnage battu sont donnés à l'adversaire qui l'a battu.

dice off: Quelques fois deux joueurs peuvent faire des choses en même temps. Dans ces situations, les deux joueurs lancent 1d20, et le résultat le plus haut gagne (ceci est appelé "dicing off")

door: (*porte*) C'est un élément de terrain qui fonctionne comme un mur sauf quand elle est ouverte. Une porte ouverte est ignorée. Une porte s'ouvre si, à la fin du tour d'un personnage, un personnage est adjacent à celle-ci. Elle se referme dès qu'il n'y a plus de personnage adjacent à la fin du tour.

enemy/ennemy character: (*ennemi/personnage ennemi*) Un ennemi est un personnage de l'escouade adverse, pas de la vôtre ou de votre équipe.

factions: (*factions*) Ce sont les neuf grandes catégories qui classent les personnages et définissent leur allégeance. Ces factions sont l'Alliance Rebelle, l'Empire Galactique, les Séparatistes, la République, les Yuuzhan Vong, la Nouvelle République, les Siths et l'Ancienne République, et les Mercenaires.

follower: (*acolyte*) C'est un personnage de votre escouade qui n'a pas d'effet de commandement. La plupart des effets de commandement ne s'appliquent qu'aux acolytes.

Force powers: (*pouvoirs de la Force*) Ce sont des attaques spéciales, des mouvements, ou des capacités. Lorsque l'on utilise un pouvoir de la Force, soustrayez son coût en points de Force du total du personnage. Un pouvoir de la Force ne peut pas être utilisé si le personnage n'a plus assez de points de Force.

immediate/immediatly: (*immédiat/immédiatement*) Une action immédiate prend place instantanément durant des circonstances particulières, même lorsque ce n'est pas le tour du personnage. Cette action peut même interrompre d'autres actions, prenant effet juste avant qu'elles ne commencent. S'il y a plusieurs actions simultanées, le joueur dont c'est le tour fait son action immédiate, puis le joueur à sa gauche, etc...

in a square: (*dans une case*) Un personnage est dans une case si n'importe lequel de son espace occupe cette case. La plupart des personnages n'occupent qu'1 case, mais certains gros personnages comme les Wampas occupent 2 cases de long.

initiative: (*initiative*) C'est le jet de dé au début du round qui détermine qui commence. Chaque joueur lance 1d20, et le plus haut résultat choisit qui commence. Relancez en cas d'égalité.

legal target: (*cible légale*) Un ennemi doit être une cible légale pour être visé lors d'une attaque, d'une capacité spéciale, ou d'un pouvoir de la Force. Le personnage actif doit avoir une ligne de vue, et un ennemi à couvert n'est pas une cible légale

s'il n'est pas le plus proche. Si un ennemi ou plus est adjacent au personnage attaquant, ce sont les seules cibles légales.

line of sight: (*ligne de vue*) Un personnage peut voir une cible s'il a une ligne de vue. Les murs bloquent les lignes de vue. Pour la déterminer, tirez une ligne imaginaire de n'importe quel point de la case du personnage jusqu'à n'importe quel point de la case de l'autre personnage. Si une seule de ces lignes n'est pas bloquées par un mur, alors les deux personnages ont une ligne de vue l'un envers l'autre. La ligne est claire tant qu'elle ne croise pas ou ne touche pas un mur.

living character: (*personnage vivant*) Un personnage vivant est un personnage non droid et qui n'a pas la capacité spéciale Mounted Weapon. Un personnage Cyborg compte comme un personnage vivant.

low object: (*objet encombrant*) Ce terrain représente des cratères, des machines, des terminaux, des chaises, ou tout autre objet qui gêne le passage. Une case contenant un objet encombrant fait dépenser 2 cases de mouvement en bougeant. Les objets encombrants ne bloquent pas la ligne de vue mais produisent un couvert. Un personnage ignore les objets encombrants qui se trouvent dans sa case et celles adjacentes.

melee attack: (*Attaque de Mêlée*) Une attaque de mêlée est une attaque faite par un personnage avec la capacité spéciale Melee Attack. Certaines capacités spéciales ou pouvoirs de la Force ne marchent que contre les attaques de mêlée. Les autres attaques sont des attaques à distance, même si elles sont effectuées par des personnages adjacents.

move/movement: (*bouger/mouvement*) Un personnage peut bouger jusqu'à 6 cases et faire une attaque durant son tour. Il peut également bouger de 12 cases s'il n'attaque pas.

named/name contains: (*nom contenu*) Certains effets spécifiques des personnages. Un personnage "nommé" doit contenir le exactement le nom spécifié. Un personnage "dont le nom contient" le mot spécifié peut être une version de ce personnage.

nearest enemy: (*ennemi le plus proche*) L'ennemi le plus proche d'un personnage est le plus proche qu'il puisse voir. Les ennemis qui sont plus près mais hors de la ligne de vue ne comptent pas comme les plus proches.

Lorsque l'on calcule la portée, vous ne pouvez pas tracer un chemin à travers les murs, mais vous ignorez les personnages, les petits objets, et les trous. Si deux ennemis ou plus sont à égale distance, le personnage actif peut choisir celui qui est le plus près. Déterminer l'ennemi le plus proche est important quand une cible potentielle est à couvert; un personnage ne peut attaquer un ennemi avec un couvert que si c'est le plus proche.

on terrain: (*sur un terrain*) Un personnage est sur un terrain lorsqu'une partie de ses cases occupe un espace qui contient un type de terrain. Cette règle spéciale n'est utile que pour les gros personnages, qui prennent 4 cases ou plus. (Evidemment, un personnage qui ne prend qu'1 case est sur le type de terrain que contient la case).

opponent: (*adversaire*) C'est le joueur contre qui vous jouez.

phase: (*phase*) C'est une partie de round. Durant une phase, vous activez deux personnages. (Si vous n'avez plus qu'un personnage à activer, vous n'activez que celui-là).

pilot: (*pilote*) C'est un personnage avec le mot "Pilot" dans son nom, comme le Rebel Pilot ou le Shistavanen Pilot. Certains effets de commandement ne s'appliquent qu'aux pilotes.

pit: (*puits*) C'est un type de terrain. Les puits bloquent le mouvement mais pas la ligne de vue. Ils ne produisent pas de couvert. Un personnage avec la capacité spéciale Flight peut bouger au-dessus d'une case qui contient un puits mais ne peut y finir son mouvement.

range: (*portée*) Quelquefois certains pouvoirs de la Force ou capacités spéciales ne marchent qu'à une distance maximum. C'est la distance en cases entre l'attaquant et le défenseur, incluant la case du défenseur. Les diagonales comptent 2 cases. Les objets encombrants et les puits n'affectent pas la portée, mais lorsque l'on compte la portée, vous ne pouvez pas passer à travers un mur (vous comptez autour).

replaces attacks: (*remplace l'attaque*) Certains pouvoirs de la Force ou capacités spéciales contiennent "replaces attacks". Un personnage qui utilise ce genre de pouvoir ou de capacité est considéré comme ayant attaqué ce tour. Par exemple, un personnage peut bouger de 6 cases et utiliser un pouvoir de la Force qui remplace l'attaque. Être capable de faire plus d'une attaque n'autorise pas le personnage à utiliser plus d'une capacité spéciale remplaçant l'attaque. En faisant une attaque d'opportunité, un personnage ne peut pas utiliser de capacité spéciale ou de pouvoir de la Force qui remplace l'attaque.

round: (*round*) Une escarmouche est jouée en rounds. Au début du round, les joueurs lancent l'initiative. Durant le round, chaque joueur active ses personnages en phase. Quand tous les personnages ont été activés, le round prend fin et un nouveau round commence.

save: (*sauvegarde*) Plusieurs capacités spéciales ou pouvoirs de la Force requiert du personnage ciblé un jet de sauvegarde par rapport à un nombre écrit pour éviter ou diminuer les dommages. Lancez 1d20. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre indiqué, la sauvegarde est un succès.

sight: (*visibilité*) Plusieurs pouvoirs de la Force ou capacités spéciales ont une portée de visibilité. Ils affectent toute cible que l'utilisateur peut voir.

space: (*espace*) C'est la ou les cases qu'un personnage occupe. Un petit ou moyen personnage occupe 1 case. Un gros personnage occupe 4 cases.

squad: (*escouade*) C'est le groupe de personnage qui combat pour un joueur dans une escarmouche.

squeeze: (*se faufiler*) Les gros personnages peuvent se faufiler à travers de petits espaces (comme une porte d'1 case) et des couloirs étroits, tant qu'ils peuvent finir

leur mouvement dans une zone qu'ils peuvent normalement occuper. Les gros personnages ne peuvent pas se faufiler à travers les ennemis.

stacking: (*cumul*) En général, des effets produits par un pouvoir de la Force, une capacité spéciale, un effet de commandement, et un couvert sont cumulatifs les uns avec les autres. Par exemple, Kit Fisto donne à un personnage non unique un bonus de +4 à l'Attaque contre un personnage ennemi blessé, et un Devorian Bounty Hunter a Careful Shot +4, qui lui donne un bonus additionnel de +4 à l'Attaque s'il n'a pas bougé. Ainsi, le Devorian Bounty Hunter a un bonus total de +8 à l'Attaque s'il n'a pas bougé et s'il attaque un personnage blessé.

A moins que ce ne soit spécifié, des effets produits par un pouvoir de la Force, une capacité spéciale, un effet de commandement, ou un couvert ne se cumulent pas s'ils sont identiques. Par exemple, un Clone Trooper Commander peut donner à un Trooper acolyte proche un bonus de +3 à l'Attaque, mais deux Clone Trooper Commanders ensemble ne donnent pas un bonus de +6 au trooper acolyte.

target: (*cible*) C'est un ennemi choisi pour une attaque, une capacité spéciale, ou un pouvoir de la Force. Les lignes de vue et les couverts sont déterminés en tirant une ligne à la case de la cible. Une case ne peut pas être prise pour cible.

touch: (*touché*) Certaines capacités spéciales et pouvoirs de la Force ont une portée au toucher, ce qui signifie qu'ils ne peuvent être utilisés que sur des personnages adjacents ou sur le personnage actif.

trooper: (*troupe*) C'est un personnage avec le mot "trooper" dans son nom, comme un Stormtrooper ou un Rebel Trooper. Certains effets de commandement ne s'appliquent qu'aux troupes.

turn: (*tour*) Lorsqu'un personnage est activé, c'est le tour du personnage. Chaque personnage n'a qu'un tour par round.

wall: (*mur*) Un mur est un type de terrain qui bloque le mouvement et la ligne de vue. Un personnage ne peut pas voir ou faire une attaque à travers un mur. Un personnage ne peut qu'attaquer en diagonale passant par un coin de mur ou la fin d'un mur. Contournez le mur pour déterminer la distance entre deux personnages. Certains gros obstacles sont comptés comme des murs, même si ça n'en est pas réellement.

Wookiee: (*Wookiee*) Un Wookiee est tout personnage avec le mot "Wookiee" dans son nom. Chewbacca et Tarfful comptent également comme des Wookiees.

wounded: (*blessé*) Un personnage qui a pris des dommages, dont les Points de Vie de départ sont réduits, est blessé.

Capacités Spéciales (RS/CS/ROTS/UH/ATAT/COTF/BH)

Absorb Energy: (*Absorbe l'Energie*) (Force, 2 points de Force) Lorsqu'un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force est touché par une attaque à distance, il peut éviter les dommages avec une sauvegarde de 11. Si ce personnage évite les dommages de cette façon, il peut également enlever des dommages subits équivalents aux dommages prévenus. Le personnage ne peut pas gagner plus de Points de Vie que son nombre de départ. Vous devez décider si vous utilisez ce

pouvoir de la Force immédiatement après que l'attaque ait touchée.

Accelerate: (*Accélération*) Un personnage avec cette capacité spéciale peut bouger jusqu'à 24 cases s'il n'attaque pas.

Accurate Shot: (*Tir Précis*) Un personnage avec cette capacité spéciale peut attaquer un ennemi même s'il est à couvert. L'adversaire conserve le bonus de +4 en Défense pour le couvert.

Par exemple, Han Solo a Accurate Shot. Il peut tirer derrière un Stormtrooper pour toucher le Stormtrooper Officer caché. Normalement un personnage ne peut pas tirer sur un personnage à couvert sauf s'il est le plus proche, mais Han peut quand même tirer sur le Stormtrooper Officer car il a Accurate Shot.

Advantageous Attack: (*Attaque Avantageuse*) Un personnage avec cette capacité spéciale obtient +10 de bonus aux Dommages contre un ennemi qui n'a pas été activé durant le round.

Advantageous Cover: (*Couvert Avantageux*) Un personnage avec cette capacité spéciale obtient +8 de bonus à la Défense pour un couvert au lieu des +4, peut importer le type de couvert qu'a le personnage.

Affinity: (*Affinité*) Le personnage spécifié peut être dans l'escouade spécifiée même s'il appartient à une faction différente. La faction de ce personnage est maintenant considérée comme étant la même que l'escouade. Par exemple, Mas Amedda sera de faction Imperial s'il est dans une escouade Imperial.

Alderaan Senator: (*Sénateur Alderaan*) Ce personnage compte comme un Alderaan Trooper et peut bénéficier des capacités spéciales et des effets qui aident les Alderaan Troopers.

Ambush: (*Embuscade*) A ce tour, le personnage peut bouger et faire toutes ses attaques contre un seul ennemi qui n'a pas été activé ce round. Beaucoup de capacités qui donnent droit à des attaques supplémentaires, comme Triple Attack, requiert que le personnage n'ait pas bougé, mais Ambush lui permet de bouger et de faire ses attaques supplémentaires tant qu'elles sont toutes faites sur le même ennemi.

Anticipation: (*Anticipation*) (Force; 1 point de Force) Une fois que l'initiative ait été déterminée, un personnage utilisant ce pouvoir peut relancer le dé. Vous devez prendre le second résultat, même s'il est pire. Vous ne pouvez faire ça qu'une fois par round, sans regarder le nombre de personnages qui ont la capacité spéciale Anticipation.

Si une autre capacité spéciale ou un autre pouvoir de la Force vous autorise à relancer le jet d'initiative, vous pouvez relancer le dé une seconde fois avec anticipation.

Avoid Defeat: (*Éviter une Défaite*) Si un personnage avec cette capacité spéciale arrive à 0 Points de Vie, il fait deux sauvegardes, chacune nécessitant un résultat de 11+ pour réussir. Si les deux sauvegardes sont réussies, le personnage n'est pas battu; à la place, il revient en jeu avec 10 Points de Vie.

Battle Meditation: (*Méditation de Bataille*) (Force, 2 points de Force) A la place de faire son ou ses attaques normales, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force obtient pour le reste de l'escarmouche l'effet de commandement suivant: Les alliés qui combinent leurs tirs obtiennent un bonus additionnel de +2 à l'attaque, et les personnages ennemis ne peuvent plus combiner leurs tirs. L'effet de commandement accordé par ce pouvoir est en supplément de tout autre effet de commandement existant. Le bonus conféré est cumulatif avec d'autres effets de commandement concernant le tir combiné.

Betrayal: (*Trahison*) Si le jet d'attaque de l'ennemi contre ce personnage est un 1 naturel, cet ennemi devient un membre de l'escouade de ce personnage jusqu'à la fin de l'escarmouche. Il ne peut plus faire d'actions ce tour, même s'il avait des attaques additionnelles.

Black Sun: (*Soleil Noir*) S'il est dans la même escouade qu'un personnage dont le nom comprend Vigo ou Xizor, ce personnage gagne la capacité spéciale Grenades 10. Ce personnage conserve cette capacité bonus même si l'autre personnage n'est plus en jeu (battu, sorti du champs de bataille, ou autre).

Blaster Barrage: (*Barrage de tirs de Blaster*) (Force; 1 point de Force) A la place de faire son ou ses attaques normales, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force peut attaquer toutes les cibles légales qu'il voit. Déterminez les cibles légales (comme un ennemi à couvert qui est le plus proche) avant de faire le premier jet d'attaque. Si plusieurs ennemis sont à égales distances, ils sont des cibles légales pour ce pouvoir.

Bodyguard: (*Garde du corps*) Si un personnage allié adjacent prend des dommages d'une attaque, un personnage garde du corps peut prendre les dommages à sa place, même si ce n'était pas une cible légale pour l'attaquant. Par exemple, il peut prendre les dommages même si l'attaquant n'avait pas de ligne de vue sur lui. Un personnage garde du corps ne peut pas utiliser sa capacité spéciale lorsque l'allié s'est pris des dommages par autre chose qu'une attaque, comme des Grenades ou Force Grip.

Booming Voice: (*Voix Eclatante*) Si ce personnage est dans votre escouade, n'importe quel allié qui a un effet de commandement limité à 6 cases voit cette limite de portée enlevée.

Bounty Hunter +X: (*Chasseur de Prime +X*) Les personnages Chasseur de Prime sont efficaces pour trouver et abattre ceux qu'ils cherchent. Ces personnages ont un bonus de +X en Attaque contre des personnages uniques.

Careful Shot +X: (*Tir Attentif +X*) Durant son tour, si un personnage avec cette capacité spéciale n'a pas bougé, il obtient un bonus de +X à l'Attaque. Cette capacité spéciale ne peut être utilisée que durant son tour, elle ne pourra pas l'aider pendant une attaque d'opportunité.

Charging Assault +X: (*Assaut Chargé +X*) A la place de prendre son tour normal, ce personnage peut bouger jusqu'à 12 cases et faire ensuite une attaque durant le même tour contre un adversaire adjacent. Cette attaque bénéficie d'un bonus de +X aux dommages.

Charging Fire: (*Tir Chargé*) A la place de faire son tour normal, un personnage avec cette capacité spéciale peut bouger de 12 cases et ensuite attaquer dans le même tour.

Cleave: (*Fente*) Une fois par tour, si un personnage avec cette capacité spéciale bat un personnage adjacent avec une attaque, il peut faire une attaque immédiate contre un autre ennemi adjacent. Cleave marche mais si le personnage faisait une attaque d'opportunité.

Colossal: (*Colossale*) Un personnage colossal considère les terrains difficiles, les objets encombrants et les tranchées comme des terrains normaux pour leur mouvement. (Il ne peut cependant pas entrer dans une case contenant un mur.) Les personnages Large et plus petits et les objets encombrants ne fournissent pas de couvert contre les attaques de ce personnage. Les personnages Large et plus petits peuvent occuper les cases de la base de ce personnage. (Ces personnages sont considérés comme adjacent à lui.) Un personnage Colossal n'a jamais de couvert. De plus, un personnage avec la capacité spéciale Bodyguard ou Draw Fire ne peut pas protéger le personnage Colossal. (Il est juste trop gros!)

Control Minds: (*Contrôle d'Esprit*) (Force, 1 point de Force) A la place de faire son ou ses attaques normales, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force gagne l'effet de commandement suivant pour le reste de l'escarmouche: Les alliés qui combinent le feu obtiennent un bonus de +2 en Attaque. Ceci est en plus des autres effets de commandement que ce personnage pourrait posséder.

Cunning Attack: (*Attaque Rusée*) Un personnage avec cette capacité spéciale obtient un bonus de +4 à l'Attaque et un bonus de +10 aux Dommages contre un ennemi qui n'a pas encore été activé ce round.

Crowd Fighting: (*Combat de Foule*) Ce personnage obtient +2 de bonus à l'Attaque pour chaque personnage adjacent à lui autre que celui qu'il cible.

Cyborg: (*Cyborg*) Un personnage Cyborg compte à la fois comme un droïd et un humain. Ceci signifie qu'il bénéficie des effets qui affectent les droïds (comme réparation) tout comme les autres types d'effets (comme soigner). Cependant, un Cyborg est aussi vulnérable aux effets nocifs qui n'affectent normalement pas les droïds (comme les coups critiques) aussi bien que ceux qui sont réservés aux droïds (comme le Ion Gun 20). Les Cyborgs peuvent être affectés par les effets de commandement.

Damage Reduction X: (*Reduction de Dommages X*) Lorsqu'un personnage doit prendre des dégâts de n'importe quelle source, réduisez les dommages infligés de X points. Résolez cette capacité uniquement après que toutes les décisions de Bodyguard ne soient prises. Les ennemis avec Lightsaber ignorent cette capacité spéciale.

Dark Armor: (*Sombre Armure*) Lorsque personnage doit prendre des dégâts de n'importe quelle source autre qu'un ennemi adjacent avec un sabre laser, il fait un jet de sauvegarde de 11. Si la sauvegarde est réussie, réduisez les dommages infligés de 10 points. Résolez cette capacité uniquement après que toutes les décisions de Bodyguard ne soient prises.

Dark Force Spirit X: (*Sombre Esprit de la Force X*) (Force) Si un personnage avec ce pouvoir de la Force est battu, chaque ennemi avec un score de Force perd automatiquement X points de Force chaque fois qu'il est activé pour le reste de l'escarmouche. Cet effet s'applique même aux personnages avec des points de Force qui rentrent en jeu plus tard. S'il n'y a pas de personnages ennemis avec des points de Force, ce pouvoir de la Force est sans effets.

Dark Inspiration: (*Sombre Inspiration*) Durant la mise en place, si vous avez ce personnage dans votre escouade, choisissez un personnage allié dans votre escouade qui est sensible à la Force. Ce personnage gagne la capacité spéciale Lightsaber Duelist pour le reste du scénario.

Dark Master: (*Sombre Maître*) Durant la mise en place, si vous avez un personnage avec cette capacité spéciale dans votre escouade, choisissez un personnage unique allié de votre escouade. L'allié choisi peut dépenser les points de Force de ce personnage comme ci c'était les siens. Ce personnage allié ne devrait pas avoir de point de Force, mais s'il en a, il ne peut pas dépenser ses propres points de Force dans le même tour.

Deadeye: (*Oeil mortel*) Durant son tour, si un personnage avec cette capacité spéciale n'a pas bougé, il obtient un bonus de +10 aux Dommages. Cette capacité spéciale ne marche que durant son tour, elle ne peut pas l'aider durant une attaque d'opportunité.

Deadly Attack: (*Attaque Mortelle*) Un personnage avec cette capacité spéciale obtient un coup critique avec un jet naturel de 19 ou de 20.

Demolish: (*Démolition*) Ignorez Damage Reduction d'une cible adjacente.

Desert Skiff: (*Esquif du Désert*) Ce personnage peut transporter jusqu'à un allié Large ou deux alliés Small ou Medium. Pour embarquer, ils doivent terminer leur mouvement adjacent à sa base. Retirez ces personnages du champ de bataille; vous pouvez les placer sur ce personnage pour indiquer qu'ils ont embarqué. Les personnages transportés sont toujours en jeu. Ils sont considérés comme adjacent à ce personnage et bougent avec lui, bénéficiant de sa capacité Flight et obtenant un couvert. Les personnages transportés peuvent attaquer: Pour compter la portée de ce personnage, ajoutez un case. Ceci signifie que généralement ils ne pourront pas utiliser Melee Attack s'ils n'ont pas Melee Reach. Les personnages transportés peuvent retourner sur le champ de bataille immédiatement après leur première activation du round et peuvent prendre leur tour normalement ce round. Placez les adjacent à la case du personnage. Si ce personnage est battu, les personnages transportés sont également tués; chacun peut effectuer une sauvegarde de 11 pour éviter cet effet. Les personnages transportés qui réussissent cette sauvegarde sont placés sur le champ de bataille adjacent à une case précédemment occupée par ce personnage.

Disintegration: (*Désintégration*) Si un personnage avec cette capacité spéciale obtient un 20 naturel sur son jet d'attaque, le personnage ciblé est battu, peut importer son nombre de Points de Vie. Les personnages Huge ou plus gros que l'attaquant subissent un bonus de +40 aux Dommages mais ne sont pas détruits.

Cet effet prend place même si la cible peut éviter les dommages avec une capacité spéciale ou un pouvoir de la Force. Si un autre personnage devient la cible de cette attaque (par exemple, avec la capacité spéciale Bodyguard), la nouvelle cible est détruite comme si c'était la cible originale.

Disruptive: (*Disruptif*) Les effets de commandement ennemis n'ont plus d'effet (sur les ennemis et les alliés) dans les 6 cases autour de ce personnage. Un personnage qui commence son tour au-delà de cette portée et qui a une vitesse augmentée par un effet de commandement continue à bouger à cette vitesse pour le reste du tour, même s'il rentre dans les 6 cases de ce personnage. Inversement, un personnage qui commence son mouvement à portée ne peut pas voir sa vitesse augmentée pour le reste du tour, même s'il bouge au-delà des 6 cases de ce personnage.

Dominate: (*Domination*) A la place de prendre son tour normal, ce personnage peut prendre le contrôle d'un personnage vivant, même un qui a déjà été activé durant le round. (Ceci ne compte pas comme une activation). Le personnage ciblé prend un tour comme s'il faisait partie de l'escouade active mais ne peut pas bouger. Il peut résister à cet effet grâce à une sauvegarde de 11+. Déterminez la cible légale normalement pour un personnage ennemi; un personnage allié dans la ligne de vue est une cible légale.

Door Gimmick: (*Porte Truquée*) A la fin de son tour, ce personnage peut désigner une porte dans sa ligne de vue comme ouverte. Cette porte reste ouverte jusqu'à la fin du prochain tour de ce personnage, ou jusqu'à la fin du tour où ce personnage est battu. Aucun autre personnage ne peut fermer cette porte sauf s'ils utilisent la capacité spéciale Override. Door Gimmick ne marche pas sur une porte maintenue fermée par la capacité spéciale Override.

Double Attack: (*Double Attaque*) Durant son tour, si ce personnage attaque sans avoir bougé avant, il a ensuite la possibilité de bouger normalement ou de faire une attaque supplémentaire. L'attaque supplémentaire peut être faite sur le même ennemi que la première attaque, mais il n'est pas obligé. Cette capacité ne marche que durant son tour, ce personnage ne peut faire qu'une simple attaque lors d'une attaque d'opportunité.

Double Claw Attack: (*Double Attaque de Griffe*) Ceci marche comme Double Attack (voir au-dessus), sauf que ces deux attaques ne peuvent être faites que contre un personnage adjacent. Un personnage avec Double Claw Attack peut faire deux attaques contre un personnage adjacent ou une seule à distance.

Drain Life X: (*Drain de Vie X*) (Force, 1 point de Force) Un personnage utilisant ce pouvoir de la Force inflige X points de dommages à un personnage vivant ennemi dans les 6 cases et enlève également X points de dommages qu'il a subit. L'ennemi peut annuler ces deux effets avec une sauvegarde de 11. Utiliser Drain Life n'est pas une attaque et ne requiert pas de jet d'attaque.

Drain Life Energie: (*Drain d'Energie Vitale*) Lorsque ce personnage tue un ennemi vivant adjacent, tous les dommages sont immédiatement enlevés de ce personnage.

Draw Fire: (*Attire les Tirs*) Si un ennemi cible un allié qui se trouve dans les 6 cases du personnage avec cette capacité spéciale, vous pouvez forcer cet ennemi à cibler ce personnage à la place (pourvu que l'ennemi puisse choisir ce personnage comme une cible légale). L'attaquant peut résister à cet effet en faisant une sauvegarde de 11+. Vous devez décider d'utiliser cette capacité avant que l'attaquant ne fasse son jet d'attaque.

Droid: (*Droïd*) Un personnage droïd ne prend pas de double dommage venant des coups critiques et n'est pas sujet aux effets de commandement. (Les personnages droïd compte quand même pour la capacité spéciale Fringe Reinforcement).

Droid Master: (*Maitre Droïd*) Les droïds alliés non unique dans les 6 cases d'un personnage avec cette capacité spéciale gagne Double Attack.

Droid Reinforcements X: (*Renforts Droïd X*) Durant la mise en place, après avoir vu l'escouade de votre adversaire, vous pouvez ajouter X points de personnages droïd à votre escouade. Ces personnages ne comptent pas dans le total de votre escouade, et l'adversaire n'a pas besoin de tuer ces personnages pour gagner l'escarmouche. Si vous utilisez des points de victoire, ou lors d'un tie-break, battre ces personnages ne vous rapporte pas de points.

Electric Shock +X: (*Choc Electrique +X*) Ce personnage obtient un bonus de +X aux Dommages contre des droïds adjacents.

Emergency Life Support: (*Trousse de Survie d'Urgence*) Les alliés vivants gagnent Avoid Defeat tant qu'ils sont adjacents à lui.

Empathy: (*Empatie*) Les alliés avec la capacité Savage à moins de 6 cases de ce personnages sont considérés comme n'ayant plus cette capacité spéciale. S'ils commencent leurs tours à moins de 6 cases, ils peuvent ignorer les restrictions de mouvement imposées par Savage. Tant qu'ils sont dans les 6 cases, ils sont sujets aux effets de commandement.

Emperor's Bodyguard: (*Garde du corps de l'Empereur*) Cette capacité spéciale marche comme Bodyguard, excepté que ce garde du corps ne prend que des dommages qui auraient dû être pris par l'Emperor Palpatine.

Evade: (*Evasion*) Lorsqu'un personnage avec cette capacité spéciale est touché par un ennemi non adjacent, il peut éviter de prendre les dommages grâce à une sauvegarde de 11+.

Execute Order 66: (*Executez l'Ordre 66*) Ce personnage ne peut pas être ciblé par un personnage avec la capacité spéciale Order 66.

Extra Attack: (*Attaque Supplémentaire*) A ce tour, ce personnage peut faire une attaque supplémentaire, mais il ne peut pas bouger s'il le fait. Ceci marche comme les autres capacités spéciales qui donnent des attaques supplémentaires, comme double attaque. Cette attaque supplémentaire s'ajoute à celles qui peuvent déjà être données par d'autres capacités spéciales et s'ajoutent également entre elles (ainsi, un même allié peut recevoir de multiples attaques supplémentaires durant le même tour).

Fire Control: (*Contrôle des Tirs*) Si un personnage avec cette capacité spéciale est dans votre escouade, des personnages droïd alliés non unique gagnent un bonus de +4 en Attaque.

Flamethrower X: (*Lance-flamme X*) A la place de faire son ou ses attaques normales, un personnage utilisant cette capacité spéciale inflige X points de dommages à une cible ennemie et à tous les personnages adjacents (ennemis ou alliés). Le premier ennemi doit être une cible légale (par exemple, vous ne pouvez cibler un ennemi à couvert que si c'est le plus proche) et il doit être à moins de 6 cases, mais les personnages adjacents n'ont pas besoin de l'être. Utiliser cette capacité spéciale n'est pas une attaque et ne nécessite pas de jet d'attaque. Vous ne pouvez pas cibler de case vide avec Flamethrower.

Flight: (*Vol*) Un personnage avec cette capacité spéciale ignore les personnages ennemis, les petits objets, et les puits lorsqu'il se déplace. Les murs bloquent quand même ses mouvements, et il doit finir son mouvement dans une case légale. Comme il ignore les personnages ennemis, ils n'ont pas le droit à une attaque d'opportunité contre lui.

Flurry Attack: (*Attaque en Rafale*) Lorsqu'un personnage avec cette capacité spéciale obtient un coup critique, il peut effectuer une attaque supplémentaire immédiate (en plus des autres effets du coup critique). Ce personnage peut effectuer une attaque supplémentaire chaque fois qu'il fait un coup critique, même si c'est le résultat d'une attaque supplémentaire. L'attaque supplémentaire n'a pas besoin d'être contre le même personnage, s'il y a d'autres cibles légales.

Force Alter: (*Alteration de la Force*) (Force, 1 point de Force) Un ennemi dans les 6 cases doit relancer sa dernière attaque. Il n'a pas besoin d'être une cible légale. Vous devez décider d'utiliser ce pouvoir immédiatement après que le jet d'attaque soit réalisé.

Force Absorb: (*Absorption de Force*) (Force, 2 points de Force) Un personnage utilisant ce pouvoir de la Force annule les effets d'un pouvoir utilisé par un adversaire adjacent. Vous devez décider d'utiliser Force Absorb immédiatement après que l'autre pouvoir ait été déclaré sinon après il prend effet. Ce pouvoir de la Force est quand même considéré comme ayant été utilisé ce tour, et il affecte la réserve de points de Force du personnage.

Force Ascetic: (*Modification des Sens par la Force*) Ce personnage ne peut pas dépenser de points de Force pour relancer ou bouger plus vite; il ne peut qu'utiliser les pouvoirs de la Force nommé.

Force Burst: (*Combustion de la Force*) (Force, 2 points de Force) A la place de prendre son tour normal, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force inflige 10 points de dommages à tous les personnages (ennemis ou alliés) se trouvant à 6 cases ou moins de lui. Une ligne de vue n'est pas nécessaire, mais vous ne pouvez pas traverser les murs (vous devez les contourner).

Force Defense: (*Défense par la Force*) (Force, 3 points de Force) Un personnage utilisant ce pouvoir de la Force annule les effets d'un pouvoir utilisé par un

adversaire dans les 6 cases. Vous devez décider d'utiliser Force Defense immédiatement après que l'autre pouvoir ait été déclaré sinon après il prend effet. Ce pouvoir de la Force est quand même considéré comme ayant été utilisé ce tour, et il affecte la réserve de points de Force du personnage.

Force Empathic X: (*Empathie de la Force X*) Ce personnage prend X points de dommages chaque fois qu'un allié avec un score de Force est battu.

Force Grip: (*Etranglement par la Force*) (Force; 1 point de Force) A la place de faire son attaque normale, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force inflige 10 points de dommage à un ennemi dont il a une ligne de vue. Ceci suit toutes les règles normales de choix de la cible (par exemple, vous ne pouvez cibler un ennemi à couvert que si c'est le plus proche). Utiliser Force Grip n'est pas une attaque et ne nécessite pas de jet d'attaque.

Force Heal: (*Soin par la Force*) (Force, 2 points de Force) A la place d'effectuer son ou ses attaques, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force peut enlever le nombre de points de dommages indiqué d'un allié adjacent blessé ou de lui-même. Force Heal ne peut pas faire dépasser le nombre de Points de Vie de départ du personnage. Il n'affecte que les personnages vivants.

Dans les sets précédents *Revenge of the Sith*, ce pouvoir de la Force était inscrit sur la carte de stats sous le simple nom "Heal".

Force Immunity: (*Immunité à la Force*) Les ennemis ne peuvent pas dépenser de points de Force pour affecter ce personnage, pour relancer un jet d'attaque contre lui, ou pour répondre à une de ses attaques ou capacités. Ce personnage ne peut pas compter dans les pouvoirs de la Force à multiples cibles, comme Force Lightning ou Shockwave –sélectionnez un autre personnage à la place.

Force Leap: (*Saut de Force*) (Force; 1 point de Force) Pour le reste du tour, un personnage utilisant ce pouvoir peut bouger à travers un personnage ennemi. Ce personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Utiliser Force Leap ne prend pas de temps; ce personnage peut quand même bouger et attaquer, si possible, normalement durant ce tour.

Force Lightning X: (*Eclair de Force X*) (Force; 2 points de Force) A la place de faire son ou ses attaques normales, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force inflige X points de dommage à une cible ennemi et jusqu'à deux personnages adjacents à cette cible (aussi bien ennemis qu'alliés). La première cible doit être une cible légale (par exemple, vous ne pouvez cibler un ennemi avec un couvert que si c'est le plus proche), mais les personnages adjacents n'ont pas besoin de l'être. La première cible doit être dans les 6 cases, mais les personnages adjacents n'ont pas besoin de l'être. Utiliser Force Lightning n'est pas une attaque et ne requiert pas de jet d'attaque.

Force Renewal X: (*Regain de Force X*) (Force) Lorsqu'un personnage avec ce pouvoir est activé, il récupère automatiquement X point de Force. Il peut avoir de cette façon plus de points de Force que son nombre de départ.

Force Sense: (*Sens de la Force*) (Force; 1 point de Force) Tous les personnages ennemis perdent la capacité spéciale Stealth pour le reste du round.

Force Spirit X: (*Esprit de Force X*) (Force) Si le personnage avec ce pouvoir de la Force est battu, il ajoute immédiatement X points de Force à un allié sensible à la Force. Le personnage allié peut maintenant dépenser des points de Force une fois de plus pour le reste de l'escarmouche. S'il n'y a pas d'allié sensible à la Force, le pouvoir ne marche pas.

Force Storm: (*Tempête de Force*) (Force; 2 points de Force) A la place de faire son ou ses attaques normales, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force inflige 20 points de dommage à tous les personnages (aussi bien ennemis qu'alliés) qui lui sont adjacents.

Force Strike: (*Frappe de Force*) (Force, 1 point de Force) A la place de faire son ou ses attaques normales, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force inflige 30 points de dommage à un droid ennemi dans les 6 cases.

Force Stun: (*Etourdissement par la Force*) (Force; 1 point de Force) Un personnage ennemi vivant dans les 6 cases est considéré comme activé pour le round. Cet ennemi peut éviter les effets avec une sauvegarde de 11.

Force Thrust: (*Poussée de Force*) (Force, 1 point de Force) A la place de faire son ou ses attaques normales, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force inflige 20 points de dommage à un ennemi dans les 6 cases. Le personnage ciblé peut réduire les dommages de 10 en effectuant une sauvegarde de 11+. Utiliser Force Thrust n'est pas une attaque et ne requiert pas de jet d'attaque.

Force Valor: (*Valeur de la Force*) (Force, 2 points de Force) A la place de faire son ou ses attaques normales, le personnage utilisant ce pouvoir de la Force obtient l'effet de commandement suivant pour le reste de l'escarmouche. Les personnages alliés à moins de 6 cases obtiennent un bonus de +2 à l'Attaque et +2 à la Défense. Ceci est en addition des autres effets de commandement existants.

Fragile X: (*Fragile X*) Ce personnage ne peut plus attaquer si ses Points de Vie restants sont inférieurs à X. Si un effet qui enlève des dommages restaure ses Points de Vie à X ou plus, il peut de nouveau attaquer.

Fringe Reinforcements X: (*Renforts Mercenaire X*) Durant la mise en place, après avoir vu l'escouade de votre adversaire, vous pouvez ajouter X points de personnages Mercenaires à votre escouade. Ces personnages ne comptent pas dans le total de votre escouade, et l'adversaire n'a pas besoin de tuer ces personnages pour gagner l'escarmouche. Si vous utilisez des points de victoire, ou lors d'un tie-break, battre ces personnages ne vous rapporte pas de points.

Fringe Reserves X: (*Reserves Mercenaire X*) Si ce personnage est dans votre escouade et que vous obtenez exactement 11 au jet d'initiative, vous pouvez immédiatement ajouter X points de Mercenaires à votre escouade. Ceci marche exactement comme Republic Reserves X et Separatist Reserves X. Si l'initiative est un jet d'égalité, vous n'ajoutez ces personnages à votre escouade que si le résultat final du jet d'initiative non égal est de 11.

Galoping Attack: (*Attaque en Série*) Lorsqu'un personnage avec cette capacité spéciale bouge, il peut attaquer chaque personnage ennemi adjacent; il gagne un

bonus de +4 à l'attaque quand il fait de cette façon. Lancez chaque attaque lorsque le personnage arrive adjacent à un ennemi. Le personnage ne peut pas attaquer deux fois le même ennemi dans le tour, et ne peut pas revenir sur une case d'où il vient. Il provoque quand même une attaque d'opportunité lorsqu'il bouge. Un personnage avec Galoping Attack peut toujours faire une attaque normale durant le tour où il bouge, tant qu'il ne dépasse pas 6 cases.

Gang +X: (*Gang +X*) Ce personnage obtient +X de bonus à son attaque contre une cible pour chaque autre personnage allié avec cette compétence qui se trouve dans les 6 cases de cette cible. Il obtient ce bonus même lors des attaques d'opportunité.

Grenades X: (*Grenades X*) A la place de faire un jet d'attaque normal, un personnage avec cette capacité spéciale peut cibler un ennemi dans les 6 cases. Ceci suit toutes les règles normales pour le choix de la cible (par exemple, vous ne pouvez pas cibler un personnage à couvert si ce n'est pas le plus proche). La cible et tous les personnages adjacents (ennemis autant qu'alliés) prennent X points de dommages. Chaque personnage peut éviter les dommages avec une sauvegarde de 11+. Utiliser cette capacité spéciale n'est pas une attaque et ne requiert pas de jet d'attaque. Vous ne pouvez pas cibler de case vide avec Grenades.

Gunner: (*Artilleur*) Ce personnage peut combiner le feu avec un allié adjacent qui a la capacité spéciale Mounted Weapon.

Hand of the Emperor: (*Main de l'Empereur*) En plus de dépenser ses propres points de Force dans le tour, un personnage avec cette capacité spéciale peut dépenser les points de Force de l'Emperor Palatine durant ce tour. L'Emperor Palatine doit être dans votre escouade pour que fonctionne cette capacité spéciale.

Harpoon Gun: (*Pistolet Harpon*) A la place de faire son ou ses attaques, ce personnage peut choisir une cible ennemie avec Mounted Weapon dans les 6 cases. Cet ennemi ne plus bouger ce round. Il peut éviter cet effet avec une sauvegarde de 11.

Heal X: (*Soin X*) A la place d'effectuer son ou ses attaques, ce personnage peut enlever X points de dommages d'un allié adjacent blessé ou de lui-même. Heal ne peut pas faire dépasser le nombre de Points de Vie de départ du personnage. Il n'affecte que les personnages vivants.

Heavy Laser Canon: (*Canon Laser Lourd*) Ce personnage peut attaquer jusqu'à 2 fois, chacune avec +6 en Attaque. Si l'attaque touche, la cible prend 60 points de dommage et chaque personnage adjacent prend 20 points de dommages. Si l'attaque rate, la cible et les personnages adjacents prennent 20 points de dommage. Chaque personnage peut éviter les dommages avec une sauvegarde de 11. Chaque attaque peut être effectuée contre la même cible ou des différentes. Heavy Laser Canon requiert une activation et ne peut être utilisé qu'une seule fois par round.

Heavy Weapon: (*Arme Lourde*) Un personnage avec cette capacité spéciale ne peut pas attaquer s'il a bougé dans ce tour. Il peut quand même faire une attaque d'opportunité normalement.

Homicidal Surgery: (*Chirurgie Assassine*) A la place de prendre son tour normal, ce personnage inflige 10 points de dommages à un personnage vivant adjacent. Si ce personnage est un allié, il peut faire une sauvegarde de 11 pour enlever 10 points de dommages à la place. Si la sauvegarde rate, cet allié prend 10 points de dégâts.

Huge: (*Enorme*) Un énorme personnage (comme le Rancor) occupe 3 cases de large sur 3 cases de long. Les énormes personnages doivent se faufiler lorsqu'ils passent à travers un espace étroit.

Impulsive Savagery: (*Sauvagerie Impulsive*) Si un personnage allié unique est battu, pour le reste de l'escarmouche un personnage avec cette capacité spéciale a la capacité Savage.

Impulsive Shot: (*Tir Impulsif*) Une fois par tour, un personnage avec cette capacité spéciale peut faire une attaque immédiate lorsqu'un personnage allié unique est battu.

Impulsive Sweep: (*Balayage Impulsif*) Une fois par tour, si un personnage unique allié est battu, un personnage avec cette capacité spéciale peut faire une attaque immédiate contre chaque ennemi adjacent.

Industrial Repair X: (*Réparation Industrielle X*) A la place d'effectuer son ou ses attaques, ce personnage peut enlever X points de dommages d'un allié adjacent avec la capacité spéciale Mounted Weapon. Industrial Repair ne peut pas faire dépasser le nombre de Points de Vie de départ du personnage.

Intuition: (*Intuition*) Après que l'initiative soit déterminée, ce personnage peut immédiatement bouger jusqu'à 6 cases avant que tout autre personnage ne soit activé. (Ceci ne compte pas comme une activation.) Ce personnage ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par round. Si plusieurs personnages ont Intuition ou Surprise Move, résolvés ces capacités et pouvoirs dans l'ordre d'initiative.

Ion Gun +X: (*Pistolet à Ion +X*) Un personnage avec cette capacité spéciale obtient un bonus de +X aux Dommages contre un ennemi droïd.

It's a trap!: (*C'est un piège!*) Les ennemis avec Stealth dans les 6 cases sont traités comme n'ayant plus cette capacité spéciale.

Jedi Hunter: (*Chasseur de Jedi*) Un personnage avec cette capacité spéciale obtient un bonus de +4 à l'Attaque et de +10 aux Dommages contre un ennemi sensible à la Force.

Jedi Mind Trick: (*Tour Mental Jedi*) (Force; 1 point de Force) Un personnage vivant ennemi dans les 2 cases est considéré comme activé ce round et ne pourra pas faire d'attaque d'opportunité pour le reste du round où ce pouvoir de la Force est utilisé. Une sauvegarde de 11 permet d'annuler les effets.

Knight Speed: (*Vitesse de Chevalier*) (Force; 1 point de Force) Durant ce tour, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force peut bouger de 4 cases supplémentaires.

Kouhun Infestation: (*Infection Kouhun*) Au lieu de prendre son tour normal, un

personnage avec cette capacité spéciale inflige 60 points de dommages à un ennemi dans les 12 cases. Une ligne de vue n'est pas nécessaire, mais vous ne pouvez de toute manière pas passer à travers les murs (vous pouvez les contourner). La cible peut éviter les dommages grâce à une sauvegarde de 11+.

Large: (*Gros*) Un gros personnage (comme un Wampa) occupe 2 cases de largeur et 2 cases de longueur. Les gros personnages peuvent se faufiler lorsqu'ils passent à travers un espace étroit.

Lift: (*Ascenseur*) A la place de faire son ou ses attaques normales, ce personnage peut bouger un allié adjacent Small ou Medium sur une autre case adjacente à lui. La créature soulevée ne peut pas être bougée dans une case occupée par une autre créature ou à travers des murs. Les créatures soulevées ne provoquent pas d'attaques d'opportunités.

Light Tutor: (*Précepteur Lumineux*) Durant la mise en place, si vous avez ce personnage dans votre escouade, choisissez un personnage allié Rebel de votre escouade. Si l'allié choisi n'a pas de score de Force, il obtient 1 point de Force et est considéré comme ayant un score de Force pour la durée de l'escarmouche. Si cet allié a déjà un score de Force, il gagne juste 1 point de Force. Ce personnage ne peut pas se choisir lui-même pour cet effet.

Lightsaber: (*Sabrolaser*) Ce personnage utilise un sabre laser à la place d'un blaster contre des ennemis adjacents. Chaque attaque donne un bonus de +10 aux Dommages.

Lightsaber Assault: (*Assaut au Sabrolaser*) (Force; 1 point de Force) A la place d'effectuer son ou ses attaques, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force peut faire deux attaques contre un ennemi adjacent (ceci permet de cibler différents personnages). Le personnage peut bouger normalement durant le tour où il utilise ce pouvoir.

Lightsaber Block: (*Blocage au Sabrolaser*) (Force; 1 point de Force) Quand un personnage utilise ce pouvoir de la Force et est touché par une attaque de mêlée, il peut éviter les dommages grâce à une sauvegarde de 11+. Vous devez décider d'utiliser ce pouvoir tout de suite après que l'attaque touche.

Lightsaber Deflect: (*Déviation au Sabrolaser*) (Force; 1 point de Force) Quand un personnage utilise ce pouvoir de la Force et est touché par une attaque à portée, il peut éviter les dommages grâce à une sauvegarde de 11+. Vous devez décider d'utiliser ce pouvoir tout de suite après que l'attaque touche.

Lightsaber Duelist: (*Dueliste au Sabrolaser*) Un personnage avec cette capacité spéciale gagne +4 en Défense quand il est attaqué par un personnage adjacent sensible à la Force.

Lightsaber Precision: (*Précis au Sabrolaser*) (Force; 1 point de Force) Quand un personnage utilise ce pouvoir de la Force il gagne +10 points de dommages sur sa prochaine attaque. Vous devez décider d'utiliser ce pouvoir immédiatement avant le jet d'attaque. Lightsaber Precision marche même lorsque le personnage fait une attaque d'opportunité.

Lightsaber Reflect: (*Renvoie au Sabrolaser*) (Force; 2 points de Force) Lorsqu'un personnage utilisant ce pouvoir de la Force est touché par une attaque à distance, il peut éviter les dommages avec une sauvegarde de 11+. Si le personnage évite les dommages de cette façon, l'attaquant prend 10 points de dommages même s'il a raté son jet de sauvegarde. Vous devez décider d'utiliser ce pouvoir tout de suite après que l'attaque touche.

Lightsaber Resistance: (*Résistance au Sabrolaser*) Ce personnage obtient un bonus de +2 en Défense lorsqu'il est attaqué par un personnage adjacent sensible à la Force.

Lightsaber Riposte: (*Riposte au Sabrolaser*) (Force; 1 point de Force) Lorsqu'un personnage utilisant ce pouvoir de la Force est touché par une attaque de mêlée, il peut faire immédiatement une attaque contre cet attaquant. Vous devez décider d'utiliser ce pouvoir tout de suite après que l'attaque touche.

Lightsaber Sweep: (*Balayage au Sabrolaser*) (Force; 1 point de Force) A la place de faire son ou ses attaques, un personnage utilisant ce pouvoir peut faire une attaque contre chaque adversaire qui lui est adjacent. Un personnage peut bouger normalement durant le tour où il utilise Lightsaber Sweep.

Lightsaber Throw: (*Projection du Sabrolaser*) (Force; 1 point de Force) A la place d'effectuer son ou ses attaques, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force peut faire une attaque contre un ennemi à moins de 6 cases, ignorant les restrictions de Melee Attack. Ceci compte comme une attaque à portée pour les pouvoirs comme Lightsaber Deflect.

Limited Field of Fire: (*Arc de Tir Limité*) Ce personnage ne peut cibler que les ennemis se trouvant devant une ligne tracée le long du bord principal de sa base. Il ignore les personnages ne se trouvant pas dans son champ de tir, même s'ils sont adjacents.

Loner: (*Solitaire*) Un personnage avec cette capacité spéciale obtient un bonus de +4 à l'Attaque si aucun allié ne se trouve dans les 6 cases.

Machinery: (*Machinerie*) Industrial Repair enlève les dommages de ce personnage, même s'il n'a pas Mounted Weapon.

Master of the Force X: (*Maître de la Force X*) (Force) Un personnage avec ce pouvoir de la Force peut dépenser des points de Force jusqu'à X fois dans un tour. Ce personnage peut également dépenser des points de Force plus d'une fois dans la même action (comme bouger de 2 cases supplémentaires, ou relancer une attaque).

Master Speed: (*Vitesse de Maître*) (Force; 1 point de Force) Durant son tour, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force peut bouger de 6 cases supplémentaires.

Master Tactician: (*Tactique de Maître*) Lancez le jet d'initiative normalement, sauf que vous choisissez automatiquement qui commence sauf si vous obtenez un 1. Les jets à égalité sont toujours relancés. Si plus d'une escouade comprennent un

personnage avec Master Tactician, le joueur avec le plus haut score en initiative choisit qui commence.

Medium: (*Moyen*) Un personnage moyen occupe 1 case. La plupart des personnages sont de taille moyenne.

Medium Blasters: (*Blasters Moyens*) Ce personnage peut attaquer jusqu'à 2 fois, chacune avec +10 en Attaque et 20 en Dommage. Chaque attaque peut être effectuée contre la même cible ou des différentes. Medium Blaster requiert une activation et ne peut être utilisé qu'une seule fois par round.

Melee Attack: (*Attaque de Mêlée*) Un personnage avec cette capacité spéciale ne peut attaquer que des ennemis adjacents.

Melee Reach X: (*Portée de Mêlée X*) Les ennemis se trouvant jusqu'à X cases de distance de ce personnage sont considérés comme adjacents pour ses Melee Attack.

Mercenary: (*Mercenaire*) Un personnage avec cette capacité spéciale ne peut bouger que s'il n'a pas de ligne de vue sur une cible légale au début de son mouvement. (En revanche, s'il bat en premier un ennemi avec une simple attaque et ne peut ensuite plus en attaquer d'autre, il est libre de bouger après). S'il bouge dans des cases où il pourrait attaquer, il n'est pas obligé d'arrêter son mouvement.

Mettle: (*Courage*) Si ce personnage dépense 1 point de Force pour relancer son attaque ou sa sauvegarde, ajoutez un bonus de +4 à ce résultat. Si le personnage peut dépenser des points de Force plus d'une fois par tour, les bonus provenant d'une utilisation additionnelle durant le même tour sont cumulatifs.

Micro-Vision: (*Micro-Vision*) Ce personnage obtient un bonus de +4 à l'Attaque contre une cible situé dans les 6 cases.

Mighty Swing +X: (*Mouvement Puissant +X*) Durant son tour, si ce personnage n'a pas bougé, il obtient un bonus de +X aux dommages contre un ennemi adjacent. Cette capacité spéciale ne fonctionne que pendant le tour du personnage, elle ne l'aidera pas durant les attaques d'opportunité.

Missiles X: (*Missiles X*) A la place de faire un jet d'attaque normal, un personnage avec cette capacité spéciale peut cibler un ennemi dans sa ligne de vue. Ceci suit toutes les règles normales pour le choix de la cible (par exemple, vous ne pouvez pas cibler un personnage à couvert si ce n'est pas le plus proche). La cible et tous les personnages adjacents (ennemis autant qu'alliés) prennent X points de dommages. Chaque personnage peut éviter les dommages avec une sauvegarde de 11+. Utiliser cette capacité spéciale n'est pas une attaque et ne requiert pas de jet d'attaque. Vous ne pouvez pas cibler de case vide avec Missiles.

Mobile Attack: (*Attaque en Mouvement*) Un personnage avec cette capacité spéciale peut bouger avant et après l'attaque, avec un maximum de 6 cases. Il est sujet aux attaques d'opportunité normalement.

Molecular Shielding: (*Bouclier Moléculaire*) Lorsque ce personnage est touché par l'attaque d'un ennemi qui n'est pas adjacent, il peut éviter les dommages avec un jet

de sauvegarde de 11. Si ce personnage évite les dommages de cette façon, l'attaquant se prend le total des dommages prévenus.

Momentum: (*Elan*) Si un personnage avec cette capacité spéciale a bougé durant son tour, il obtient un bonus de +4 à l'Attaque et de +10 aux Dommages contre un ennemi adjacent. Comme cette capacité spéciale ne marche que durant son tour, elle n'est d'aucune aide pour les attaques d'opportunité.

Mounted Weapon: (*Arme Montée*) Seul les personnages avec la capacité spéciale Mounted Weapon ou les personnages adjacents avec la capacité spéciale Gunner peuvent combiner le feu avec ce personnage.

Ooglyth Masquer: (*Masque Ooglyth*) Durant la mise en place, si vous avez ce personnage dans votre escouade, vous choisissez un personnage allié non unique de votre escouade. L'allié choisi gagne Stealth pour le reste de l'escarmouche.

Opportunist: (*Opportuniste*) Ce personnage obtient +4 en Attaque et +10 en Dommages contre des personnages qui ont été activés ce round.

Order 66: (*Ordre 66*) Un personnage avec cette capacité spéciale peut être dans l'escouade avec Emperor Palpatine, Sith Lord, sans regarder la faction. Les personnages des sets précédents à *Revenge of the Sith* contenant les mots "Clone Troopers" sont également considérés comme ayant Order 66, même si ce n'est pas inscrit sur la carte de stats.

Override: (*Outrepasser*) A la fin de son tour, un personnage avec cette capacité spéciale peut désigner une porte qu'il peut voir ouverte ou fermée. La porte devient ouverte ou fermée jusqu'à la fin du prochain tour de ce personnage, ou à la fin du tour où ce personnage est battu. D'autres personnages ne peuvent ouvrir cette porte que s'ils utilisent eux-mêmes la capacité Override.

Overwhelming Force: (*Force Accablante*) (Force; 1 point de Force) Lorsque ce personnage utilise ce pouvoir de la Force, ses attaques ne peuvent pas être prévenues ou redirigées ce tour. Les ennemis ne peuvent pas utiliser de capacités comme Parry ou Lightsaber Block pour éviter les dommages, Damage Reduction n'a pas d'effet, et les capacités comme Draw Fire ou Bodyguard ne peuvent pas forcer ce personnage à attaquer d'autres personnages. De même, les capacités qui renvoient les dommages à l'attaquant n'ont pas d'effet contre les attaques de ce personnage. Overwhelming Force n'affecte pas les dommages des effets qui ne sont pas des attaques, comme Force Lightning. Ce pouvoir de la Force marche même lorsque ce personnage fait une attaque d'opportunité.

Paralysis: (*Paralysie*) Si ce personnage touche, il peut temporairement paralyser sa proie. La cible est traitée comme étant activée ce tour; en effet, il passe son tour. La cible peut éviter cet effet avec une sauvegarde de 11. Cette capacité spéciale n'affecte que les personnages vivants.

Parry: (*Parade*) Lorsque ce personnage est touché par une attaque de mêlée, il peut éviter les dommages avec une sauvegarde de 11. Vous devez décider d'utiliser cette capacité spéciale immédiatement après que l'attaque ait touché.

Pawn of the Dark Side: (*Pion du Côté Obscur*) (Force; 1 point de Force) A la place

de faire son ou ses attaques, un personnage utilisant ce pouvoir choisi un personnage allié non unique qu'il peut voir. Ce personnage choisi peut prendre immédiatement un tour, même s'il a déjà été activé ce round. (Ceci ne compte pas comme l'activation du personnage choisi). A la fin de ce tour immédiat, le personnage prend 10 points de dommage.

Penetration X: (*Pénétration X*) Le Damage Reduction ennemi est réduit de X contre les attaques de ce personnage. Si la Penetration de ce personnage excède le Damage Reduction de la cible, les dommages ne sont pas augmentés.

Pheromones: (*Phéromones*) Cette capacité annule une attaque faite par un ennemi dans les 6 cases. L'attaquant peut résister à cet effet avec une sauvegarde de 11. Effectuez la sauvegarde immédiatement après que l'attaque soit déclarée mais avant de faire le jet d'attaque. Cette attaque est toujours considérée comme ayant eu lieu à ce tour, et le personnage affecté a dépensé ses points de Force dans l'attaque (le cas échéant).

Plaeryin Bol: (*Plaeryin Bol*) A la place de faire son tour normal, ce personnage inflige 40 points de dégâts à un ennemi adjacent. Cet ennemi peut éviter les dommages avec une sauvegarde de 11.

Poison +X: (*Poison +X*) Ce personnage obtient un bonus de +X aux dommages quand il touche. La cible peut éviter ces dommages supplémentaires avec une sauvegarde de 11. Cette capacité spéciale n'affecte que les personnages vivants.

Power Coupling: (*Couplage de Puissance*) A la fin de son tour, ce personnage peut choisir un allié adjacent Small ou Medium qui n'a pas Melee Attack. Cet allié gagne une Extra Attack jusqu'à la fin du prochain tour de ce personnage. Il perd cette capacité dès que le personnage n'est plus adjacent (ce qui inclut le fait d'être battu).

Proboscises: (*Trompes*) A la place de faire son tour normal, effectuez une attaque à +10 contre un personnage vivant ennemi adjacent. Si cette attaque touche, l'ennemi est considéré comme activé ce round; évitez cet effet avec une sauvegarde de 11.

Programmed Target: (*Cible Programmée*) Après la mise en place, si vous avez ce personnage dans votre escouade, choisissez un ennemi. Ce personnage obtient +4 en Attaque et la capacité spéciale Accurate Shot contre cet ennemi. Les effets qui modifient Accurate Shot influencent également les attaques contre l'ennemi choisit.

Protective +X: (*Protecteur +X*) Le personnage obtient un bonus de +X aux dommages lorsque l'allié spécifié est blessé dans les 6 cases.

Quadruple Attack: (*Quadruple Attaque*) Durant son tour, un personnage peut faire quatre attaques, mais il ne peut pas bouger s'il le fait. Chaque attaque peut être faite sur la même cible ou sur une cible différente. L'attaquant n'a pas besoin de décider quel ennemi il va attaquer avec les autres attaques avant que la première ne soit faite. Il n'est pas obligé non plus de faire d'autres attaques après la première; il peut bouger à la place. Comme cette capacité ne marche que durant son tour, ce personnage ne peut faire qu'une simple attaque lors d'une attaque

d'opportunité.

Quick Reactions: (*Réactions Rapides*) Un personnage avec cette capacité spéciale obtient un bonus de +6 à l'Attaque lors d'une attaque d'opportunité.

Rapport: (*Rapport*) Cette capacité spéciale spécifie un personnage et une condition. Le personnage spécifié coûte 1 de moins à ajouter à votre escouade lorsque les conditions spécifiées sont remplies. Si ce personnage est battu, ses points de victoires sont égaux à son nombre réduit.

Razorbug: (*Razorbug*) Si le personnage a une ligne de vue sur l'adversaire, il peut infliger 10 points de dommages à distance. Cet adversaire peut effectuer une sauvegarde de 11 pour éviter les dommages.

Recon: (*Reconnaissance*) Si un personnage de votre escouade avec cette capacité spéciale à une ligne de vue sur un personnage ennemi, vous pouvez lancer deux fois le jet d'initiative et choisir le résultat le plus élevé. Si c'est une égalité, les deux joueurs relancent (vous pouvez utiliser Recon pour relancer deux dés). Vous ne pouvez faire ça qu'une fois, sans regarder le nombre de personnage avec Recon.

Recovery X: (*Guérison X*) (Force; 1 point de Force) Au lieu de prendre son tour normal, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force peut se retirer X points de dommages. Recovery ne peut pas faire dépasser le nombre de Points de Vie maximum du personnage.

Regeneration X: (*Régénération X*) Un personnage avec cette capacité spéciale qui n'a pas bougé durant son tour s'enlève X points de dommages à la fin du tour. Regeneration ne peut pas faire dépasser le nombre de Points de Vie maximum du personnage.

Relentless: (*Implacable*) Ce personnage doit toujours bouger en avant ou en diagonal dans le sens où il est entré en jeu. Il ne peut pas bouger sur les coté ou en arrière.

Rend +X: (*Déchirer +X*) Cette capacité spéciale s'applique à quelques personnages qui peuvent faire plus d'une attaque contre des ennemis adjacents. Si deux des attaques du personnage touchent le même ennemi, la seconde touche donne +X aux dommages.

Repair: (*Réparer*) A la place d'effectuer son ou ses attaques, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force peut enlever le nombre de points de dommages indiqué sur un autre personnage droïd blessé et qui est adjacent à ce personnage. Repair ne peut pas faire dépasser le nombre de Points de Vie de départ du personnage. Il n'affecte pas les personnages non droïd.

Republic Reserves X: (*Réserves de la République X*) Si un personnage avec cette capacité spéciale est dans votre escouade et que vous obtenez un 20 à l'initiative, vous pouvez immédiatement ajouter X points de personnages de la République à votre escouade. Ces personnages se placent dans la zone de départ de votre escouade, immédiatement après la première activation du round du joueur de la République. Ces personnages ne comptent pas dans le total de votre escouade, et

l'adversaire n'a pas besoin de tuer ces personnages pour gagner l'escarmouche. Si vous utilisez des points de victoire, ou lors d'un tie-break, battre ces personnages ne vous rapporte pas de points.

Rigid: (*Rigide*) Ce personnage est incapable de se faufiler dans des espaces étroits et des ouvertures.

Rolling Cleave: (*Fente Roulante*) Une fois par tour, si un personnage avec cette capacité spéciale bat un ennemi adjacent en faisant une attaque, il peut immédiatement bouger d'1 case et faire une attaque supplémentaire contre un autre ennemi adjacent. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Rolling Cleave fonctionne même quand ce personnage fait une attaque d'opportunité.

Satchel Charge: (*Charge Satchel*) A la place de faire son ou ses attaques normales, ce personnage enlève une porte adjacente du champs de bataille. C'est maintenant une case ouverte et la porte ne peut plus être fermée avec Override ou des capacités similaires.

Savage: (*Sauvage*) Un personnage avec cette capacité spéciale est sauvage et difficile à contrôler. Un personnage Savage doit finir son mouvement adjacent à un ennemi s'il le peut (s'il ne peut pas en atteindre un il bouge normalement). S'il commence son tour à côté d'un ennemi, il ne peut pas bouger et "finir son mouvement" à côté de cet ennemi. Dans ce cas, s'il bat cet ennemi, le personnage avec Savage n'est pas obligé de bouger à côté d'un autre ennemi.

Un personnage Savage n'est pas sujet aux effets de commandement.

Self-Destruct X: (*Auto-Destruction X*) Lorsqu'un personnage avec cette capacité spéciale est battu, il inflige X points de dommages à chaque personnage adjacent (ennemis aussi bien qu'alliés) en action instantanée.

Shatterpoint: (*Point d'Eclat*) (Force; 1 point de Force) A la place de prendre son tour normal, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force choisit un ennemi dans les 6 cases. Pour le reste de l'escarmouche, la première attaque de chaque round de ce personnage contre cet ennemi est considéré comme un 20 naturel. Ceci inclue les attaques d'opportunité si c'est la première attaque réalisée contre cet ennemi dans le round.

Shield X: (*Bouclier X*) Quand un personnage avec cette capacité spéciale doit prendre des dommages de n'importe quelle source, effectuez X sauvegardes, chacune sur 11+. Pour chaque sauvegarde réussie, réduisez les dommages subis de 10 points.

Shockwave: (*Onde de Choc*) (Force; 2 points de Force) A la place de faire son ou ses attaques normales, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force peut temporairement étourdir un personnage autour de lui. Tous les personnages (ennemis et alliés) dans les 6 cases sont considérés comme ayant déjà été activés; ceci a pour effet de passer leur tour. Chaque personnage potentiellement affecté peut éviter cet effet grâce à une sauvegarde de 11+.

Sith Grip: (*Empoignade Sith*) (Force; 2 points de Force) A la place de faire son ou

ses attaques normales, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force inflige 20 points de dommage à un ennemi dans sa ligne de vue. Ce pouvoir suit toutes les règles normales pour choisir sa cible. Utiliser Sith Grip ne nécessite pas de jet d'attaque.

Sith Hatred X: (*Haine Sith X*) (Force; 1 point de Force) Un personnage utilisant ce pouvoir de la Force inflige X dommages à tous les personnages ennemis dans les 6 cases. Utiliser Sith Hatred n'est pas une attaque et ne nécessite pas de jet d'attaque.

Sith Hunger X: (*Faim Sith X*) (Force; 1 point de Force) A la place de prendre son tour normal, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force inflige X dommages à un personnage ennemi vivant dans les 6 cases, et enlève également X points de dégâts subis. Si la cible possède encore des points de Force, elle perd 1 point de Force et le personnage obtient un point de Force. Utiliser Sith Hunger n'est pas une attaque et ne nécessite pas de jet d'attaque.

Sith Lightning X: (*Eclair Sith X*) (Force; 1 point de Force) A la place de faire son ou ses attaques normales, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force inflige X points de dommage à un ennemi dans les 6 cases. Utiliser Sith Lightning n'est pas une attaque et ne nécessite pas de jet d'attaque.

Sith Rage: (*Rage Sith*) (Force; 2 points de Force) Un personnage utilisant ce pouvoir de la Force obtient un bonus de +10 aux Dommages à toutes ses attaques jusqu'à la fin du tour. Sith Rage marche même lorsque le personnage fait une attaque d'opportunité.

Sith Sorcery: (*Sorcellerie Sith*) (Force; 2 points de Force) Tous les personnages ennemis dans les 6 cases sont considérés comme activés ce round. Chaque ennemi potentiellement affecté peut éviter les effets avec une sauvegarde de 11.

Small: (*Petit*) Un petit personnage (comme Yoda) occupe une case, comme les personnages moyens.

Sniper: (*Sniper*) Un personnage avec cette capacité spéciale ignore les personnages qui se trouvent devant la cible ennemie pour déterminer les couverts. Ignorez l'intervention des personnages pour déterminer si c'est une cible légale, et s'il gagne un bonus de +4 en Défense provenant de ce couvert. Cette capacité n'autorise pas le personnage attaquant à ignorer le couvert provenant des terrains.

Par exemple, le Nikto Soldier a Sniper. Il peut tirer à travers un Clone Trooper et attaquer le Clone Trooper Commander qui se trouve derrière, et le Commander n'obtient pas le bonus de +4 en Défense. Cependant, s'il y a de objets encombrants entre le Clone Trooper et le Clone Trooper Commander, le Nikto Soldier ne pourrait pas cibler le Commander.

Sonic Attack: (*Attaque Sonique*) Un ennemi attaqué par un personnage avec cette capacité spéciale ne peut pas utiliser de pouvoir de la Force jusqu'à la fin du tour, que l'attaque ait touché ou non.

Sonic Stunner: (*Assomeur Sonique*) A la place de faire son ou ses attaques, ce

personnage peut cibler un ennemi vivant jusqu'à 6 cases de distance. Ceci doit suivre les règles normales de choix de la cible. La cible et tous les personnages vivants adjacents (ennemis comme alliés) sont considérés comme activés ce round; ils passent leur tour. Chaque cible potentielle affectée peut éviter ces effets avec une sauvegarde de 11. Cette capacité spéciale n'a aucun effet sur les personnages Huge ou plus gros.

Speed X: (*Vitesse X*) Un personnage avec cette capacité spéciale ne peut bouger que de X cases et attaquer durant son tour ou bouger de Xx2 cases sans attaquer.

Splash X: (*Eclaboussure X*) Si l'attaque de ce personnage touche, la cible prend les dommages normaux de l'attaque et tous les personnages adjacents prennent les X dommages de Splash (ennemis comme alliés). Si l'attaque rate, la cible et tous les personnages adjacents prennent uniquement les X dommages. Dans tous les cas, un personnage peut éviter les dommages de Splash avec une sauvegarde de 11.

Spotter: (*Observateur*) Si un personnage avec cette capacité spéciale combine le tir contre un ennemi à moins de 6 cases, le personnage attaquant obtient les bonus listés pour les Dommages contre cette cible.

Staggered Activation X: (*Activation Titubante X*) Ce personnage peut s'activer X fois par round. Cependant, les types d'activations sont limités. Il doit utiliser 4 activations chaque round pour bouger ou faire une action de mouvement, 1 activation pour utiliser Heavy Laser Canons, et une activation pour utiliser Medium Blasters. Comme ses activations sont restreintes, ce personnage n'est pas influencé par les effets de commandement.

Stealth: (*Camouflage*) Si un personnage avec cette capacité spéciale est à couvert, il ne compte pas comme le plus proche ennemi pour le choix de la cible si l'attaquant est à plus de 6 cases. Un personnage peut attaquer un ennemi à couvert que si c'est le plus proche. Si ce personnage devrait être le plus proche ennemi, le plus proche suivant devient le plus proche. Suivez les règles normales pour le couvert si le personnage est à moins de 6 cases de l'attaquant.

Strafe Attack: (*Attaque Mitraillée*) Certains personnages avec Flight ont également Strafe Attack. Lorsqu'un personnage avec cette capacité spéciale bouge, il peut attaquer chaque ennemi lorsqu'il rentre dans leur case. Lancer chaque attaque juste avant d'entrer dans la case de l'ennemi. Ce personnage ne peut pas attaquer le même ennemi deux fois dans le même tour, et il ne peut pas revenir directement dans une case dont il vient. Un personnage avec Strafe Attack peut également faire une attaque normale dans le tour où il bouge, tant qu'il ne bouge pas de plus de 6 cases.

Stromp: (*Piétinement*) Lorsque ce personnage bouge, chaque personnage (alliés comme ennemis) qui occupent une ou plusieurs cases de sa base sont immédiatement détruits. Les personnages peuvent éviter ces effets avec une sauvegarde de 6. Chaque personnage qui n'a pas été détruit de cette façon est placé dans la case vide la plus proche de sa case initiale et adjacente à la base de ce personnage.

Surprise Move: (*Mouvement Surprise*) (Force; 1 point de Force) Après que

l'initiative ait été déterminée, ce personnage peut immédiatement utiliser ce pouvoir pour bouger de 6 cases avant que tout autre personnage ne soit activé (ça ne compte pas comme une activation). Ce personnage ne peut utiliser ce pouvoir qu'une fois par round.

Swarm +X: (*Essaim +X*) Un personnage avec cette capacité spéciale obtient un bonus de +X en Attaque contre un ennemi pour chaque personnage allié avec le même nom adjacent à cet ennemi. Il obtient ce bonus également lors d'une attaque d'opportunité.

Synchronized Fire: (*Tir Synchronisé*) Lorsqu'un personnage droïd combine le tir avec un personnage avec cette capacité spéciale, il donne un bonus de +6 à l'Attaque au lieu des +4.

Synergy: (*Synergie*) Ce personnage obtient un bonus de +4 à l'attaque lorsque l'allié spécifié est dans les 6 cases.

Thrawn's Bodyguard: (*Garde du corps de Thrawn*) Si le Grand Admiral Thrawn est un allié adjacent et qu'il doit prendre des dommages d'une attaque, ce personnage peut prendre les dommages à sa place, même si ce n'était pas une cible légale pour l'attaquant. Par exemple, il peut prendre les dommages même si l'attaquant n'avait pas de ligne de vue sur lui. Un personnage avec cette capacité ne peut pas l'utiliser lorsque le Grand Admiral Thrawn s'est pris des dommages par autre chose qu'une attaque, comme des Grenades ou Force Grip.

Thud Bug: (*Insecte Bruyant*) A la place de faire son ou ses attaques normales, ce personnage inflige 10 points de dommages à un ennemi dans les 6 cases et l'assomme temporairement. La cible est considérée comme ayant été activée ce round; en effet, il passe son tour. Cette cible peut éviter les deux effets avec une sauvegarde de 11. Les Droids, les personnages Huge, et les personnages avec Mounted Weapon ne peuvent pas être assomés.

Tow Cable: (*Câble de Remorquage*) A la place de faire son tour normal, ce personnage choisit un personnage allié adjacent. Les deux personnages bougent ensuite de 12 cases et ont tous les deux la capacité spéciale Flight pour la durée de leur mouvement. L'allié doit terminer son mouvement adjacent à ce personnage.

Transfer Essence: (*Transfert d'Essence*) (Force; 1 point de Force) Un personnage utilisant ce pouvoir de la Force choisit un allié vivant, qui n'a pas besoin d'être une cible légale. Retirez cet allié du jeu et placez ce personnage dans n'importe quelle case que cet allié occupait. Cet allié est battu et les points de victoires sont normaux pour l'adversaire.

Triple Attack: (*Attaque Triple*) Durant son tour, un personnage peut faire trois attaques, mais il ne peut pas bouger s'il le fait. Chaque attaque peut être faite sur la même cible ou sur une cible différente. L'attaquant n'a pas besoin de décider quel ennemi il va attaquer avec les autres attaques avant que la première ne soit faite. Il n'est pas obligé non plus de faire d'autres attaques après la première; il peut bouger à la place. Comme cette capacité ne marche que durant son tour, ce personnage ne peut faire qu'une simple attaque lors d'une attaque d'opportunité.

Twin Attack: (*Attaque Jumelée*) Ce personnage fait une seule attaque

supplémentaire lorsqu'il fait une attaque. Cette attaque supplémentaire doit être faite sur la même cible que l'attaque originale. Twin Attack affecte même les attaques multiples données par des capacités spéciales ou des pouvoirs de la Force; par exemple, si Lord Vader utilise son pouvoir Lightsaber Sweep, il peut attaquer toutes les cibles adjacentes deux fois!

Unique: (*Unique*) Un personnage avec cette capacité spéciale est unique et a un nom propre, comme le General Kenobi. Vous ne pouvez pas avoir plus d'un personnage unique avec le même nom dans votre escouade.

Différentes versions du même personnage ont des noms qui diffèrent légèrement, mais tous comptent comme étant identiques pour cette capacité. Par exemple, General Grievous, General Grievous, Supreme Commander, General Grievous, Jedi Hunter, et General Grievous, Wheel Bike comptent tous comme le "General Grievous". Lorsqu'il peut y avoir confusion, le texte de la carte spécifie le nom de ce personnage.

Ignorez la capacité spéciale Unique pour la construction de votre escouade dans les scénarios sorti de la boîte.

Unleash the Force X: (*Libère la Force X*) (Force; 4 points de Force) Un personnage ne peut utiliser ce pouvoir que lorsqu'un allié avec un score de Force est battu. A la place de faire son ou ses attaques normales, un personnage avec ce pouvoir de la Force inflige X points de dommage à tous les personnages dans les 6 cases (ennemis comme alliés). Chaque personnage potentiellement affecté peut réduire les dommages de moitié avec une sauvegarde de 11.

Use the Force: (*Utilise la Force*) (Force; 3 points de Force) La prochaine attaque effectuée par un personnage avec ce pouvoir de la Force est une touche critique automatique. Vous n'avez pas besoin de faire de jet d'attaque.

Vaapad-Style Fighting: (*Style de Combat Vaapad*) Un personnage avec cette capacité spéciale obtient un coup critique avec un résultat de 18, 19 ou 20.

Vicious Attack: (*Attaque Sournoise*) Un personnage avec cette capacité spéciale triple ses dégâts lorsqu'il fait un coup critique.

Vonduun Crab Armor: (*Armure Crabe Vonduun*) Lorsque ce personnage doit prendre des dégâts de n'importe quelle source, Il fait une sauvegarde du montant écrit. Si c'est une réussite, réduisez les dommages infligés de 10. Résolvez cette capacité uniquement après que toutes les décisions de Bodyguard ne soient prises.

Wall Climber: (*Escaladeur*) Ce personnage ignore les terrains difficiles, les personnages ennemis, les petits objets, et les puits lorsqu'il bouge dans ces cases et qu'elles sont adjacentes à un mur. Cette capacité spéciale marche comme Flight.

Walk X: (*Marche X*) Ce personnage peut avancer au maximum de X cases chaque fois qu'il bouge.

Weak Spots X: (*Points Faibles X*) Les plaques d'armure de ce personnage ont des points faibles. Son Damage Reduction est réduit à X lorsqu'il est attaqué par un personnage ennemi adjacent. (Les dommages infligés par des Lightsaber ne sont

toujours pas réduits.)

Wheel Form: (*Forme de Roue*) Un personnage avec cette capacité spéciale peut bouger jusqu'à 18 cases s'il n'attaque pas.

Wheeled: (*Enroulé*) A la place de faire son tour normal, ce personnage peut bouger de 18 cases puis faire son attaque normale dans le même tour.

Whirlwind Attack: (*Attaque Tornado*) (Force; 1 Force point) A la place de faire son tour normal, un personnage utilisant ce pouvoir de la Force peut faire deux attaques sur chaque ennemi lui étant adjacent.

Ysalamiri: (*Ysalamari*) Les personnages (alliés et ennemis) dans les 6 cases ne peuvent pas dépenser de points de Force. Ce personnage et tous les autres dans les 6 cases ne peuvent pas être pris pour cible par des pouvoirs de la Force. (Cependant, un ennemi à plus de 6 cases peut quand même dépenser un point de Force pour relancer un jet d'attaque raté).

Effets de Commandement (RS/CS/ROTS/UH/COTF/BH)

 **Rebel Storm** 

 **Alliance Rebelle** 

13/60 Princess Leia, Senator: Chaque acolyte qui finit son tour dans les 6 cases de ce personnage peut bouger de 2 cases supplémentaires à la fin de son tour (ndt: une fois que toutes les actions ont été faites).

16/60 Rebel Officer: Les acolytes non uniques dans les 6 cases de ce personnage bénéficient d'un +2 à l'Attaque.

 **Empire Galactique** 

21/60 Darth Vader, Dark Jedi: Lorsqu'un personnage allié sans score de Force obtient un 1 naturel sur n'importe quel jet, ce personnage est battu et tous les autres alliés sans score de Force obtiennent un bonus de +2 à l'Attaque (ce bonus est cumulatif).

25/60 Emperor Palpatine: Les personnages de votre escouade peuvent dépenser les points de Force de l'Emperor Palpatine. (Un personnage ne peut toujours pas dépenser de points de Force plus d'une fois par tour et ne peut pas combiner ses points de Force avec ceux de l'Emperor Palpatine.)

26/60 General Veers: Les acolytes non uniques dans les 6 cases de ce personnage obtiennent *Accurate Shot*.

27/60 Grand Moff Tarkin: Si ce personnage a une ligne de vue sur un ennemi au début d'une phase, vous pouvez activer jusqu'à 3 personnages dans cette phase. (Ceci peut inclure les Droids et les personnages avec *Savage*.)

29/60 Imperial Officer: A la fin du tour de ce personnage, un acolyte non unique dans les 6 cases peut immédiatement effectuer une attaque.

39/60 Stormtrooper Officer: Les Troopers acolytes dans les 6 cases obtiennent un bonus de +3 en Attaque s'ils n'ont pas bougé ce tour.

Mercenaires

50/60 Jabba the Hutt: Les Bounty Hunters acolytes obtiennent un bonus de +2 à l'Attaque.

52/60 Lando Calrissian: Les Bespin Guards alliés obtiennent un bonus de +2 à l'Attaque.

Clone Strike

République

01/60 Aayla Secura: Les Troopers acolytes adjacents obtiennent un bonus de +2 à l'Attaque.

02/60 Aerial Clone Trooper Captain: A la fin du tour de ce personnage, un acolyte non unique dans les 6 cases peut effectuer une attaque immédiate.

05/60 Captain Typho: Les Naboo Soldiers alliés obtiennent *Bodyguard*.

08/60 Clone Trooper Commander: Les Troopers acolytes dans les 6 cases obtiennent un bonus de +3 en Attaque s'ils n'ont pas bougé ce tour.

10/60 Clone Trooper Sergeant: Les Troopers acolytes dans les 6 cases font des touches critiques sur des résultats de jet d'attaque naturel de 19 ou 20.

12/60 General Kenobi: Les acolytes peuvent bouger de 2 cases supplémentaires durant leur tour en plus de leur mouvement.

16/60 Ki-Adi-Mundi: A la fin du tour de ce personnage, vous pouvez activer un acolyte adjacent qui n'a pas encore été activé ce round. Celui-ci ne compte pas dans les 2 activations de cette phase.

17/60 Kit Fisto: Les acolytes non uniques dans les 6 cases obtiennent un bonus de +4 en Attaque contre des ennemis blessés.

21/60 Padmé Amidala: Les acolytes adjacents obtiennent *Bodyguard*.

26/60 Yoda: Les acolytes dans les 6 cases peuvent relancer chaque sauvegarde ratée une fois.

Séparatistes

27/60 Asajj Ventress: Les acolytes dans les 6 cases font des touches critiques sur des résultats de jet d'attaque naturel de 19 ou 20.

36/60 Darth Sidious: Chaque acolyte non unique dans les 6 cases qui fait une touche critique peut refaire une attaque supplémentaire immédiate.

38/60 Durge: Les acolytes non uniques qui finissent leur mouvement dans les 6 cases de ce personnage obtiennent *Momentum*.

40/60 General Grievous: Les Droids sont sujets à cet effet: Les Droids acolytes non uniques dans les 6 cases gagnent *Double Attack*.

Revenge of the Sith

République

05/60 Bail Organa: Lorsqu'un ou plusieurs Alderaan Troopers alliés combine leurs

tirs avec un autre Alderaan Trooper, l'attaquant obtient un bonus de +10 aux Dommages.

06/60 Captain Antilles: Les acolytes dans les 6 cases qui ciblent un personnage Mercenaire obtiennent un bonus de +4 en attaque et de +10 aux Dommages.

10/60 Clone Trooper Commander: Les Troopers acolytes dans les 6 cases obtiennent un bonus de +3 en Attaque s'ils n'ont pas bougé ce tour.

14/60 Mon Mothma: Les acolytes dans les 6 cases peuvent faire une attaque immédiate avec un bonus de +10 aux Dommages lorsqu'ils sont battus.

15/60 Obi-Wan Kenobi, Jedi Master: L'allié Anakin dans les 6 cases obtient un bonus de +4 en Attaque.

21/60 Tarfful: Les acolytes dans les 6 cases obtiennent un bonus de +4 en Attaque contre un adversaire adjacent.

24/60 Yoda, Jedi Master: Les Wookiees alliés dans les 6 cases gagnent *Bodyguard*.

Séparatistes

32/60 General Grievous, Supreme Commander: Les Droids sont sujets à cet effet: Les Droids acolytes non uniques dans les 6 cases obtiennent un bonus de +4 en Attaque et gagnent *Double Attack*.

37/60 San Hill: Vous ne pouvez activer qu'un seul personnage à chaque phase. (Ceci inclut les Droids et les personnages avec *Savage*.)

Mercenaires

43/60 Chagrian Mercenary Commander: Chaque acolyte dans les 6 cases qui obtient une touche critique ajoute +20 aux Dommages de cette attaque.

51/60 Tion Medon: Les acolytes Utopaun dans les 6 cases gagnent *Double Attack*.

Empire Galactique

59/60 Emperor Palpatine, Sith Lord: Votre escouade peut inclure des personnages avec *Order 66*.

Universe

Séparatistes

09/60 Nute Gunray: Les alliés gagnent -2 en Attaque et obtiennent *Speed 4*.

11/60 Super Battle Droid Commander: Les Droids sont sujets à cet effet: Les Droids acolytes non uniques dans les 6 cases gagnent *Careful Shot +4*.

Mercenaires

21/60 Lando Calrissian, Hero of Tanaab: Les acolytes non uniques dans les 6 cases gagnent *Mobile Attack*.

25/60 Prince Xizor: Les alliés avec *Stealth* gagnent *Accurate Shot*.

Les alliés avec *Grenade 10* gagnent *Grenade 20*.

28/60 Rodian Black Sun Vigo: Chaque acolyte dans les 6 cases et qui se trouve à couvert ne peut pas être ciblé avec *Accurate Shot* sauf si c'est l'ennemi le plus proche.

Empire Galactique

34/60 Baron Fel: Les acolytes dans les 6 cases qui combinent leurs tirs fournissent un +6 en Attaque au lieu de +4.

38/60 Grand Amiral Thrawn: Les acolytes non uniques dans les 6 cases gagnent +3 en Attaque et +3 en Défense.

A la fin du tour de ce personnage, 2 alliés dans les 6 cases de ce personnage peuvent inverser leurs positions. Les 2 alliés qui sont switchés avec cet effet de commandement doivent avoir un socle de même taille.

42/60 Stormtrooper Commander: A la fin de son tour, ce personnage peut choisir un acolyte non unique adjacent. Cet acolyte gagne +10 aux Dommages jusqu'à la fin du prochain tour de ce personnage, ou jusqu'à ce que ce personnage soit battu.

Alliance Rebelle

43/60 Admiral Ackbar: Les acolytes dans les 6 cases gagnent +4 en Attaque contre des ennemis qui ont déjà été activés ce round.

47/60 Han Solo, Rebel Hero: Les acolytes dans les cases gagnent *Advantageous Attack*.

50/60 Princess Leia, Rebel Hero: Lorsqu'un acolyte dans les 6 cases bat un ennemi, il peut immédiatement bouger de 2 cases. Ce mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunité et n'empêche pas l'utilisation d'attaques supplémentaires.

51/60 Wedge Antilles: Les pilotes alliés gagnent *Evade*.

Nouvelle République

53/60 Luke Skywalker, Jedi Master: Chaque allié avec un score de Force commence avec +1 point de Force.

54/60 New Republic Commander: Les Troopers acolytes gagne *Careful Shot* +4.

Yuuzhan Vong

57/60 Nom Anor: Les personnages de votre escouade avec *Stealth* (incluant Nom Anor) qui ont un couvert ne peuvent pas être pris pour cible par des ennemis non adjacent.

Les personnages de votre escouade avec *Stealth* gagnent *Self Destruct* 20.

58/60 Warmaster Tsavong Lah: Les alliés Yuuzhan Vong qui finissent leur mouvement dans les 6 cases gagnent *Momentum*.

59/60 Yuuzhan Vong Subaltern: Les alliés Yuuzhan Vong dans les 6 cases gagnent *Double Attack*.

Champions of the Force

Ancienne République

05/60 Old Republic Commander: Les alliés nommés Old Republic Soldiers dans

les 6 cases gagnent *Double Attack*.

Sith

11/60 Darth Malak: Les acolytes qui combinent le tir donne un bonus à l'attaque de +6 au lieu de +4.

13/60 Exar Kun: Les personnages avec *Savage* sont sujets à cet effet: Les acolytes avec *Savage* gagnent *Jedi Hunter* et *Momentum*.

18/60 Sith Trooper Commander: Les personnages alliés appelés Sith Troopers gagnent *Deadeye*.

19/60 Ulic Qel-Droma: Votre escouade peut inclure des personnages Mandalorian.

Les alliés Mandalorian dans les 6 cases gagnent *Bodyguard*.

République

21/60 Clone Commander Bacara: Les troopers avec Order 66 gagnent +10 de dommage contre les ennemis adjacents.

Les personnages contenant Elite Clone gagnent *Stealth*.

Les personnages avec Order 66 et *Stealth* (incluant Clone Commander Bacara) qui ont un couvert ne peuvent pas être pris pour cible par des ennemis qui ne sont pas adjacent.

22/60 Clone Commander Cody: Les personnages qui ont Order 66 gagnent *Wall Climber*.

Les personnages avec Order 66 et Sniper gagnent *Accurate Shot*.

23/60 Clone Commander Gree: Votre escouade peut inclure des Wookies non unique de n'importe quelle faction.

Chaque Soldier ou Trooper acolyte peut bouger de 2 cases supplémentaires à la fin de son tour.

Les personnages de votre escouade avec Order 66 et Mobile Attack (incluant Cone Commander Gree) ne provoquent pas d'attaque d'opportunité.

26/60 General Windu: Les acolytes dans les 6 cases obtiennent *Extra Attack*.

31/60 Queen Amidala: Les acolytes non uniques de la République gagnent *Mobile Attack*.

33/60 Republic Commando - Boss: A la fin du tour de ce personnage, un acolyte dont le nom contient Republic Commando peut faire une attaque immédiate.

Séparatistes

41/60 Darth Sidious, Dark Lord of the Sith: Les personnages de votre escouade avec un score de Force peuvent dépenser les points de Force de Darth Sidious, Darth Lord of the Sith (Un personnage ne peut toujours pas dépenser de points de Force plus d'une fois par tour et ne peut pas combiner ses points de Force avec ceux de Darth Sidious.)

Alliance Rebelle

45/60 Yoda of Dagobah: Les personnages de votre escouade avec un score de Force peuvent dépenser les points de Force de Yoda of Dagobah (Un personnage ne peut toujours pas dépenser de points de Force plus d'une fois par tour et ne peut pas combiner ses points de Force avec ceux de Yoda.)

Empire Galactique

49/60 Darth Vader, Champion of the Sith: Une fois par tour, chaque acolyte dans les 6 cases peut relancer une attaque à +4 d'attaque et +10 de dommages. Si le résultat du dé relancé est un echec, le personnage attaquant est tué.

Bounty Hunter

Alliance Rebelle

06/60 Princess Leia, Hoth Commander: Lorsqu'un allié non unique doit être tué, il peut effectuer une sauvegarde de 16. Si la sauvegarde est réussie, cet allié revient en jeu dans la zone de mise en place de son escouade avec ses points de vie de départ.

07/60 Rebel Captain: Les acolytes Rebel Trooper dans les 6 cases obtiennent *Twin Attack*.

Empire Galactique

13/60 Lord Vader: Les acolytes dans les 6 cases obtiennent *Advantageous Attack*.

Mercenaires

18/60 Bith Black Sun Vigo: Les acolytes dans les 6 cases qui ont *Stealth* obtiennent *Evade*.

44/60 Nym: Les acolytes non uniques avec *Mercenary* dans les 6 cases obtiennent *Double Attack*.

46/60 Rodian Hunt Master: Les acolytes non uniques dans les 6 cases obtiennent *Deadeye*.

50/60 Weequay Leader: Les acolytes non uniques dans les 6 cases obtiennent *Mighty Swing*.

Mandaloriens

55/60 Mandalore the Indomitable: Les alliés Mandaloriens obtiennent *Momentum*.

57/60 Mandalorian Commander: Les alliés Mandaloriens obtiennent *Mobile Attack*.

Notes

Scénarii (RS/CS/ROTS/SW)

En plus des simples escarmouches décrites dans les règles, vous pouvez combattre sur d'autres sortes de batailles. Cette section vous donne les règles pour d'autres types d'escarmouches.

Escouades de Mercenaires (RS/CS/ROTS)

Les règles de base disent qu'un joueur doit prendre une escouade de la République, des Séparatistes, de l'Empire, ou de l'Alliance. Mais il est aussi possible de se faire une escouade uniquement composée de Mercenaires, qui peuvent également avoir des personnages d'une autre faction en son sein. En général, dans une escarmouche à deux joueurs, les Mercenaires commencent à un des deux bouts de la carte, en fonction de la faction que joue l'adversaire. Si les deux joueurs prennent les Mercenaires, lancez un dé pour savoir de quel côté chaque escouade commence.

Ere contre Ere (ROTS)

Essayer de confronter une escouade du Côté Lumineux d'une ère à une escouade du côté obscur d'une ère différente. Par exemple, Luke Skywalker, Jedi Knight et ses alliés Rebelles tentent d'affronter Dark Maul et les Séparatistes.

Libres pour Tous (ROTS)

Vous pouvez décider de confronter deux escouades, sans vous occuper de la faction. La continuité n'importe pas ici; c'est une bataille pour son propre intérêt. Laissez l'Alliance Rebelle affronter l'Alliance Rebelle, ou les Séparatistes frapper les Séparatistes.

Escarmouches à Trois (RS/CS/ROTS)

Dans l'escarmouche à trois, les trois joueurs combattent les uns contre les autres.

Escouades (RS/CS)

Un seul joueur peut représenter une faction (un Séparatiste, un Républicain, et un Mercenaire; ou un Impérial, un Rebelle, et un Mercenaire). Au moins un joueur doit donc prendre les Mercenaires. Une règle facultative peut interdire aux joueurs d'autres factions de prendre des personnages Mercenaires. De ce fait le joueur Mercenaire peut avoir accès à des personnages différents.

Mise en Place (RS/CS)

Sur la carte, chaque escouade commence à trois emplacements bien séparés et définis dès le départ. Chaque joueur lance 1d20, le plus grand choisit le premier son emplacement. Le joueur à sa gauche prend ensuite l'emplacement de gauche, et le joueur à droite prend l'emplacement de droite.

Tous les personnages commencent dans l'emplacement de leur escouade.

Pour la mise en place sur une carte vierge, voyez d'abord comment placer les tuiles sur la carte.

Victoire (RS/CS)

Dans une escarmouche à trois, vous ne jouez pas jusqu'à ce qu'il reste plus qu'un

joueur sur la carte. Au contraire, le joueur marque des points en fonction des personnages qu'il bat. Dès que vous obtenez un score égal à votre valeur d'escouade, vous gagnez, même s'il reste des ennemis. Cette règle signifie que vous êtes récompensé pour attaquer l'ennemi, pas pour rester en arrière et laisser les deux autres s'entretuer.

Si vous tuez un de vos personnages, comme avec une grenade par exemple, chaque joueur adverse obtient la moitié des points du personnage (arrondi à l'inférieur).

Jeu en Equipe (RS/CS/ROTS)

Si vous êtes quatre joueurs, vous pouvez combattre en équipe.

Escouades (RS/CS)

Deux joueurs jouent une même faction, et les deux autres prennent l'autre. Comme une partie à deux, chaque joueur peut prendre des personnages Mercenaires.

Personnages Uniques: Une équipe ne peut pas avoir plus d'une copie d'un personnage unique, comme s'il s'agissait d'une seule escouade.

Alliés: Les personnages d'une même équipe sont tous alliés.

Mise en Place (RS/CS)

Utilisez une carte (vierge ou imprimée). Chaque escouade commence sur une des aires de départs définies au début. Deux escouades ne peuvent pas commencer dans la même aire de départ. En général les escouades alliées se place à l'opposé en diagonale. De cette façon on alterne les tours d'une équipe à l'autre.

Victoire (RS/CS)

Jouez jusqu'à ce qu'une escouade soit complètement battue.

Scénario Sorti de la Boîte (RS/CS/ROTS)

Quand vous jouez juste après avoir ouvert la boîte, vous ignorez les factions et les personnages uniques. Jouez juste avec ce que vous avez!

Conditions (RS/CS)

Vous pouvez jouer avec ce que vous sortez de la boîte à deux joueurs, trois joueurs, ou en équipe. Vous pouvez utiliser les options de carte que vous voulez.

Escouades (RS/CS)

Chaque joueur ouvre un booster de **Star Wars Miniatures** et joue avec toutes les figurines contenues. Ignorer les factions, la capacité spéciale Unique, et la limite de point pour l'escouade.

Victoire (RS/CS)

Comme pour le jeu à trois, quand vous battez un adversaire, son coût est ajouté à votre score. Vous gagnez quand votre score atteint le nombre votre valeur d'escouade de départ ou quand tous les ennemis ont été battus.

Victoire d'équipe: Pour un jeu en équipe, une équipe gagne quand son score atteint la valeur d'escouade de départ ou quand tous les ennemis ont été battus.

Campagne (UMCS/UNROTS)

Voici quelques règles optionnelles que vous pouvez utiliser lors de vos campagnes pour les pimenter un peu.

Changer de Faction (UMCS/UNROTS)

En campagne, ou lors d'un scénario permettant à un joueur de choisir ses propres forces, un joueur peut sélectionner un personnage venant d'une faction autre que celle qu'il a choisie, changeant de ce fait la faction de ce personnage. Faire ceci augmente le coût du personnage de 25%, arrondi au supérieur. Par exemple, convertir Darth Maul en un personnage Mercenaire, au lieu d'un Séparatiste, augmenterait son coût à 69 (55 x 1,25, arrondi au supérieur).

Augmenter un Personnage (UMCS/UNROTS)

En campagne, chaque joueur obtient un certain nombre de points pour acheter ses personnages. Pour la plupart, cela signifie que le joueur choisit des personnages directement de ses cartes de personnage, sans modifications.

Cependant, au lieu d'utiliser le personnage tel qu'il est écrit, un joueur peut utiliser ses points d'allocation pour augmenter les statistiques d'un personnage, en utilisant le guide suivant:

Augmenter	Coût en points
+10 Points de Vie	+1
+1 en Défense	+1
+1 en Attaque	+2
+10 en Dommages	+1

Le joueur a aussi la possibilité de baisser les caractéristiques de la version du personnage, en enlevant des points:

Réduire	Coût en points
-10 Points de Vie	-1
-1 en Défense	-1
-1 en Attaque	-2
-10 en Dommages	-1

Les Points de Vie et les Dommages ne peuvent atteindre 0 avec cette méthode.

Evolution de Personnage (UMCS/UNROTS)

Les personnages engagés dans des missions apprennent de leurs succès et de leurs échecs accumulant de l'expérience. De ce fait, ils deviennent naturellement meilleurs dans leurs domaines. En campagne, un joueur peut garder une trace de chaque personnage qui finit avec succès une mission. Quand le nombre de missions gagnées par un personnage atteint son Attaque +1, le joueur peut augmenter une des caractéristiques de celui-ci:

+10 Points de Vie
+1 en Défense
+1 en Attaque
+10 en Dommages

Une fois que le joueur a choisi quelle caractéristique du personnage est

augmentée, Le compteur de missions réussies de celui-ci est remis à 0. Par exemple, Aayla Secura, avec une attaque de +11, a besoin de 12 missions réussies pour augmenter une de ses caractéristiques. Elle prend +1 en Défense augmentant son score à 19. Elle a maintenant besoin de 12 nouvelles missions supplémentaires avant de pouvoir augmenter une autre caractéristique. Si elle augmentait son score en Attaque à 12, elle aurait besoin de 13 missions supplémentaires pour sa prochaine caractéristique.

Réserves de Bacta (UMCS/UNROTS)

En campagne, les personnages qui sont battus ne sont plus disponibles pour le reste de la campagne. Les réserves de bacta permettent au joueur de ramener ce personnage en jeu.

Un réservoir de bacta coûte 50 points. Le joueur peut en prendre autant qu'il le désire. Quand un personnage est battu, le joueur peut l'assigner au réservoir de bacta – un seul par réservoir. Un personnage dans un réservoir de bacta recouvre un quart de ses Points de Vie par scénario de la campagne passé à l'intérieur. Le personnage peut en sortir prématurément (avant d'avoir récupéré entièrement tous ses Points de Vie), mais y rester durant plus de quatre scénarios n'augmentera pas son nombre de points de Vie maximum.

Rééquilibrer les Forces (RS/CS)

Quelques fois un scénario spécial peut être plus avantageux pour une faction que pour une autre, ou les deux joueurs peuvent vouloir jouer la même faction. Si les joueurs sont d'accord, ils peuvent utiliser un "système d'enchères," ajoutant ainsi des points à l'escouade la moins voulue. Celui qui a enchéri au plus bas joue ce côté, construisant son escouade avec un nombre de points égal à l'enchère.

Par exemple, Manu et Tom se préparent à jouer le scénario Sauver la Princesse. Les deux veulent jouer l'Empire et ne voudront jamais jouer avec l'Alliance (qui commence avec une escouade plus grosse: 125 points). Tom commence l'enchère, en annonçant qu'il veut bien jouer les Rebelles mais avec une escouade à 150 points. Manu répond avec 140 points. Tom descend à 135 points. Manu est d'accord pour laisser Tom jouer les Rebelles avec une escouade à 135 points et commence à monter son escouade Impériale. Tom ajoute donc 10 points supplémentaires à ses 125 points d'escouades et se prépare pour le scénario Sauver la Princesse.

Scénarios avec l'AT-AT (ATAT)

Lorsqu'un camp a l'AT-AT et l'autre non, le joueur contrôlant l'AT-AT place toutes ses forces en premier. La base entière de l'AT-AT doit être sur le champ de bataille.

Générateur de Scénario (UMRS/UNROTS)

Vous pouvez utiliser ce générateur pour créer vos propres scénarios et de ce fait faire des parties rapidement.

Déterminer le Type de Mission (UMRS/UNROTS)

La première étape pour générer un scénario est de déterminer quels types de missions les joueurs vont jouer. Comme certaines missions sont faites pour être jouées avec un nombre spécifique de joueurs, vous ne pouvez pas générer le type de

mission aléatoirement. Les joueurs doivent choisir quel type de mission ils souhaitent jouer, basé sur le nombre de joueur qui participent, et (une fois fait), de combien de temps ils disposent.

Mission Un contre Un: Comme son nom l'indique, une mission un contre un est seulement pour deux joueurs. C'est le type de mission normal dans *Star Wars Miniature*, et le type pour lequel il y a le plus de choix pour une génération rapide.

Mission en Equipe: Si vous êtes trois joueurs ou plus, les missions en équipes sont le meilleur choix. Chaque joueur a un seul personnage ou escouade. Chaque escouade supplémentaire est jouée par le joueur en plus, et chaque escouade a son propre but.

Cette sorte de mission peut aussi être utilisée lorsqu'il y a plus de joueur que de faction (par exemple, deux joueurs ou plus peuvent avoir une escouade Rebelle). Dans des cas comme ça, tous les points disponibles pour une faction devraient être divisés parmi les joueurs l'utilisant (ce n'est cependant nécessaire).

Missions Liées: Lorsque les joueurs cherchent une partie longue, Les missions liées sont parfaitement appropriées. Plutôt que de simplement augmenter la taille des forces en présence (ce qui peut obstruer la carte), les joueurs jouent deux, trois, ou même quatre missions avec exactement les même force. Cependant, à la fin de chaque scénario, les personnages qui ont été battus ne seront plus disponibles pour les scénarios suivants. Pour cette raison, le joueur n'a pas besoin d'aligner toutes ses forces sur la carte à chaque scénario; les personnages qui ne sont pas dans le scénario ne peuvent pas être tués, et consécutivement ils pourront participer au prochain scénario.

Selon le nombre de missions que les joueurs ont décidé de jouer, ils peuvent choisir de jouer toujours avec la même carte pour chaque scénario, ou en sélectionner une différente pour les autres. Suivez les règles normales pour déterminer quelle sorte de carte utiliser (voir plus bas).

Quand on joue des missions liées, il est idéal d'utiliser les forces maximums en fonction de la taille de la carte que vous utiliserez pour les missions. Pour chaque mission au delà de la seconde, augmentez la force de l'armée de 25% de la force de base. Ce qui signifie que quand vous jouez trois missions liées, la force totale de votre armée est de 125% de la force de base; quand vous jouez quatre missions liées, la force totale de votre armée est de 150% de la force de base.

Déterminer le Rôle du Joueur (UMRS/UNROTS)

La seconde étape est de décider quel joueur sera considéré comme l'attaquant, et lequel jouera le défenseur. Les joueurs peuvent le définir au hasard (en lançant un dé ou à pile ou face), ou tout simplement le choisir d'un commun accord.

Noter que le défenseur a souvent une force inférieure, mais bénéficie de certains avantages spécifiques au scénario qui équilibre la force réduite.

Déterminer la Carte (UMRS/UNROTS)

L'étape suivante nécessaire pour générer un scénario est de déterminer quelle carte les joueurs vont. Les joueurs peuvent utiliser le tableau ci-dessous pour

déterminer aléatoirement laquelle ils vont utiliser, ou ils peuvent choisir la carte qu'ils désirent.

1d20	Carte
1	Death Star (RS)
2	Muunilinst (CS)
3	Starship (ROTS)
4	Mos Eisley (UMRS)
5	Cloud City (UMRS)
6	Coruscant (UMCS)
7	Geonosis (UMCS)
8	Mustafar (UMROTS)
9	Chancellor's Starship (UMROTS)
10	Générateur Hoth (AT-AT)
11	Plaine Hoth (AT-AT)
12	Carte vierge (RS)
13	Carte vierge (CS)
14-16	2 Cartes, retirez pour la seconde
17-19	Choix du Défenseur
20	2 Cartes, retirez pour la seconde

Carte Vierge: Quand le scénario fait appelle à une carte vierge, le joueur peut décider quelle sorte de terrain la carte représente, et à quelles sortes de règles spéciales le terrain fait appel. Les joueurs peuvent choisir un des types énoncer au dessus, ou en déterminer un au hasard.

1d20 Terrain	Effet
1-3 Neige	Considérez toutes les cases comme des objets encombrants pour le mouvement.
4-6 Désert	Considérez toutes les cases comme des objets encombrants pour le mouvement. De plus, le sable brûlant rend la vision difficile. Quand un personnage fait un jet d'attaque, la cible lance un dé. Si le résultat est de 13+, il est considéré à couvert.
7-9 Jungle	Une épaisse broussaille protège les personnages des attaquants à plus de 8 cases, et fournit un couvert à tous les personnages, dans tous les cas. Cependant, si un personnage bouge de plus de 4 cases durant son activation et qu'un ennemi est dans les 6 cases de sa position finale du personnage, il perd cet avantage.
10-12 Marais	Bouger dans une case contenant de l'eau revient au même que bouger sur des petits objets.
13-15 Forêt	La broussaille protège le personnage des ennemis à plus de 8 cases. Si le personnage n'a pas bougé durant son activation, il est considéré à couvert.
16-18 Brouillard	Le personnage n'a pas de ligne de vue si sa cible est à plus de 4 cases.
19-20 Volcanique	Cet environnement est désespérément chaud. Tout personnage qui ne bouge pas durant son activation subit 5 points de dommages.

Utiliser deux Cartes ou plus: Notez qu'il n'existe pas de règle vous empêchant de combiner deux cartes, assurez-vous simplement que vous bénéficiez de l'espace nécessaire pour le faire. Les joueurs décident de la meilleur façon de les combiner (cote à cote, bout à bout, ou comme vous voulez), ensuite utiliser un petit adhésif ou un léger poids pour maintenir la carte en place.

Déterminer la Section et la Taille des Forces (UMRS/UNROTS)

Faites un jet sur la table suivante pour déterminer quelle portion de carte utiliser pour ce scénario. La taille de la carte influe aussi pour déterminer la taille des forces conseillée (en points) dont chaque joueur disposeront, avec un maximum.

1d20	Portion de Carte	Force Conseillée	Force Maximum	Nombre de Tuiles
1-5	Un quart	80	100	2
6-10	Une moitié	150	200	4
11-20	Carte entière	220	300	8

Placement des Tuiles (UMRS/UNROTS)

Ensuite, les joueurs prennent des tuiles de terrain et les placent sur la carte chacun leur tour. La taille et le nombre des tuiles sont basés sur la taille de la carte utilisée pour la rencontre (regarder le tableau plus haut). Des tuiles ne peuvent pas être entassées les unes sur les autres ni se chevaucher, mais elles peuvent être placées sur des pièces de la carte. Une tuile ne peut pas être posée de façon à empêcher des mouvements futurs.

Déterminer la Mission (UMRS/UNROTS)

Enfin, les joueurs déterminent quelle mission ils vont jouer. Les joueurs peuvent choisir une mission d'un commun accord, ou tout simplement laisser faire le hasard.

1d20	Mission
1-3	Escarmouche
4-5	Ambuscade
6-7	Sauvetage
8-9	Confrontation
10-11	Evasion
12-13	Purge
14-15	Capture
16	Sabotage
17-18	Assaut de
19	Choix de
20	Choix du

Durée Aléatoire du Scénario (UMRS/UNCS/UNROTS)

Quelquefois un événement extérieur inattendu arrive quelques rounds avant la fin: l'arrivée d'une force ennemie en surnombre, un bombardement orbital, ou peut-être juste la perte du couvert de la nuit.

Si un scénario utilise les règles de durée aléatoire, la victoire dépend du nombre de personnages que chaque camp a perdu, augmenté des conditions de victoires qu'ils ont accomplis. Evidemment, un scénario qui arrive à la durée aléatoire signifie que les joueurs ne peuvent pas envisager de tactiques à long terme; le scénario pourrait se finir avant que les plans du joueur aient pu aboutir.

Commencez à la fin du cinquième round, et tous les rounds suivants, lancez un dé et ajoutez le nombre de rounds qui ont déjà été joués. Si le total est de 11+, le scénario prend fin. A ce point, le joueur qui a accompli le plus de ses conditions de victoire est le vainqueur. Si le résultat est une apparente égalité, les deux joueurs

comptent les points de personnages qu'il leur reste. Les personnages qui ont été blessés (mais pas tués) ne valent que la moitié de leur coût (arrondi à l'inférieur). Le joueur qui possède le plus de points gagne la partie.

Renforts (UMRS/UNCS/UNROTS)

Certains scénarios autorisent les joueurs à faire entrer des renforts. Généralement la mission spécifie où, quand, et comment les renforts arrivent en jeu. Quand les renforts doivent arriver en jeu, ils sont placés sur la carte immédiatement après la première activation du joueur dans un round. Les renforts ne sont pas comptés dans le total des points du joueur pour le scénario et ne peut pas inclure de personnages Unique (puisque les renforts peuvent arriver de nombreuses fois dans la mission).

Réserves (UMRS/UNCS/UNROTS)

Durant la mise en place, avant que le jeu ne commence, un joueur peut désigner une partie de ses troupes comme réserve, si le scénario le permet. Au maximum la moitié de l'escouade peut être placée en réserve. Les personnages uniques peuvent également être mis en réserve. Si les personnages sont divisés en escouade, alors l'escouade ne peut être divisée.

Les réserves peuvent entrer en jeu à n'importe quel round si le joueur perd l'initiative, excepté le premier. Les réserves entrent en jeu à la fin du round, et ne peuvent pas être activées dans celui-ci. Elles arrivent dans l'aire de départ du joueur. Le joueur n'est pas obligé de faire rentrer toutes ses réserves en une fois. Si le personnage d'une escouade rentre, toute l'escouade doit rentrer.

Escarmouche (UMRS)

Deux factions ennemies s'infligent le plus de dégâts possible et se retirent.

Durée: La durée d'un scénario d'escarmouche est variée et dépend des joueurs. Vous pouvez utiliser les règles de durée aléatoire.

Mise en Place de l'Attaquant: L'attaquant peut placer ses personnages sur toute case libre le long du bord est de la carte.

Conditions de Victoire de l'Attaquant: Si l'attaquant bat au moins la moitié des points de l'adversaire et arrive à sortir par son bord de carte, il gagne le scénario (pourvu qu'il n'est pas perdu lui aussi plus de la moitié de ses forces).

Mise en Place du Défenseur: Le défenseur peut placer ses personnages sur toute case libre le long du bord ouest de la carte.

Conditions de Victoire du Défenseur: Si le défenseur bat au moins la moitié des points de l'adversaire et arrive à sortir par son bord de carte, il gagne le scénario (pourvu qu'il n'est pas perdu lui aussi plus de la moitié de ses forces).

Règles Spéciales du Scénario: Réserves.

Embûche (UMRS)

Un attaquant tentant d'isoler un défenseur et de tous les tuer avant qu'ils ne s'échappent.

Durée: La durée d'un scénario d'embûche est variée et dépend des joueurs. Vous pouvez utiliser les règles de durée aléatoire.

Mise en Place de l'Attaquant: L'attaquant peut placer ses personnages sur toute case libre le long du bord nord et sud de la carte.

Conditions de Victoire de l'Attaquant: Si l'attaquant bat tous les personnages du défenseur, il gagne le scénario.

Mise en Place du Défenseur: Le défenseur place ses personnages dans les 6 cases du centre de la carte. Si tous les personnages ne tiennent pas dans cette limite, le reliquat doit être placé dans n'importe quelle case libre à l'est ou à l'ouest de cette zone, en contact avec un autre de ses personnages.

Conditions de Victoire du Défenseur: Si le défenseur bat tous les personnages de l'attaquant, ou sort au moins la moitié de ses points de personnage à l'est ou à l'ouest de la carte, il gagne le scénario.

Règles Spéciales du Scénario: Réserves.

Sauvetage (UMRS)

L'Attaquant tente d'atteindre un personnage et de l'emmener hors de danger avant que les ravisseurs ne l'exécutent.

Durée: La durée d'un scénario de sauvetage est au maximum de 6 à 8 rounds. Vous pouvez cependant utiliser les règles de durée aléatoire.

Mise en Place de l'Attaquant: L'attaquant peut placer ses personnages sur toute case libre le long du bord est ou ouest de la carte. Tous les personnages doivent être installés sur le même bord.

L'attaquant doit au moins inclure un personnage unique. Ce personnage est l'objectif du scénario, et est placé par le défenseur.

Conditions de Victoire de l'Attaquant: Si l'attaquant libère le personnage capturé et le sort du champ de bataille par son aire de départ, il gagne le scénario.

Mise en Place du Défenseur: Le défenseur n'a que 75% des points indiqués sur la taille de l'escouade en fonction de la carte.

Le défenseur place ses personnages dans les 6 cases du centre de la carte. Si tous les personnages ne tiennent pas dans cette limite, le reliquat doit être placé dans n'importe quelle case libre à l'est ou à l'ouest de cette zone, en contact avec un autre de ses personnages.

Le défenseur place également le personnage capturé de l'attaquant. Il le place dans n'importe laquelle de ses cases de mise en place. Ce personnage n'est sous le contrôle de personne tant que l'attaquant ne l'a pas libéré.

Conditions de Victoire du Défenseur: Si le défenseur empêche l'attaquant de sortir le prisonnier de la carte (aussi bien en empêchant la libération de celui-ci, qu'en le tuant après qu'il ait été libéré), il gagne le scénario.

Règles Spéciales du Scénario:

Libération: Le captif n'appartient à personne tant qu'il est prisonnier. Le personnage rejoint l'escouade de l'attaquant à partir du moment où à la fin de n'importe quel tour un personnage allié fini en contact avec lui.

Renforts du Défenseur: Si plus de la moitié des personnages défenseurs sont tués, le défenseur peut commencer à faire entrer des renforts. Si le jet d'initiative est un nombre impair, il peut placer des personnages non uniques totalisant 10 points ou moins sur la carte par le bord opposé à l'attaquant. Ces renforts sont placés sur la carte avant la première activation du round du défenseur.

Confrontation (UMRS)

Deux personnages uniques de forces opposées se font faces dans un combat singulier.

Durée: La durée d'un scénario de confrontation est variée et dépend des joueurs. Vous pouvez utiliser les règles de durée aléatoire.

Mise en Place de l'Attaquant: L'attaquant place ses personnages sur toute case libre le long du bord est ou ouest de la carte. Tous les personnages doivent se placer sur le même côté.

L'attaquant doit inclure au moins un personnage unique. Ce personnage est l'objet des conditions de victoire du défenseur.

Conditions de Victoire de l'Attaquant: Si l'attaquant bat le personnage unique de l'adversaire, ou tous les personnages adverses, il gagne le scénario.

Mise en Place du Défenseur: Le défenseur place ses personnages sur toute case libre le long du bord est ou ouest de la carte. Tous les personnages doivent se placer sur le même côté.

Le défenseur doit inclure au moins un personnage unique. Ce personnage est l'objet des conditions de victoire de l'attaquant.

Conditions de Victoire du Défenseur: Si le défenseur bat le personnage unique de l'adversaire, ou tous les personnages adverses, il gagne le scénario.

Règles Spéciales du Scénario: Réserves.

Evasion (UMRS)

Un groupe d'attaquant tente de percer les lignes de la défense afin de sortir autant de personnages survivants possible.

Durée: La durée d'un scénario d'évasion est variée et dépend des joueurs. Vous pouvez utiliser les règles de durée aléatoire.

Mise en Place de l'Attaquant: L'attaquant peut placer ses personnages sur toute case libre le long du bord nord de la carte.

Conditions de Victoire de l'Attaquant: Si l'attaquant peut sortir au moins la moitié des points de personnage par le bord sud de la carte, alors il gagne le scénario.

Mise en Place du Défenseur: Le défenseur peut placer ses personnages sur toute case libre le long du bord est, sud, et ouest de la carte.

Conditions de Victoire du Défenseur: Si le défenseur arrive à empêcher au moins la moitié des forces adverses à sortir du champ de bataille par le bord sud, il gagne le scénario.

Règles Spéciales du Scénario:

Tenez vos Positions: Les personnages attaquants ne peut pas bouger plus d'une fois par activation si ceux-ci n'ont pas de ligne de vue sur au moins un personnage du défenseur à la fin de leur mouvement initial durant le round.

Purge (UMRS)

Ce scénario est simplement un assaut frontal. L'attaquant et le défenseur tentent d'éliminer tous les personnages avant la fin du scénario.

Durée: La durée d'un scénario de purge est au maximum de 5 à 8 rounds. Vous pouvez cependant utiliser les règles de durée aléatoire.

Mise en Place de l'Attaquant: L'attaquant peut placer ses personnages sur toute case libre le long du bord est de la carte.

Conditions de Victoire de l'Attaquant: Si l'attaquant bat tous les personnages de l'adversaire, il gagne le scénario.

Mise en Place du Défenseur: Le défenseur peut placer ses personnages sur toute case libre le long du bord ouest de la carte.

Conditions de Victoire du Défenseur: Si le défenseur bat tous les personnages de l'adversaire, il gagne le scénario.

Règles Spéciales du Scénario: Réserves.

Capture (UMRS)

L'attaquant doit prendre le contrôle de deux personnages uniques du défenseur et les sortir de la carte, signifiant qu'ils les ont capturés.

Durée: La durée d'un scénario de capture est variée et dépend des joueurs (minimum 6 rounds). Vous pouvez utiliser les règles de durée aléatoire.

Mise en Place de l'Attaquant: L'attaquant peut placer ses personnages sur toute case libre le long du bord est ou ouest de la carte.

Conditions de Victoire de l'Attaquant: Si les personnages attaquant arrivent à capturer deux personnages uniques du défenseur et à les sortir de la carte par sa zone de mise en place avant la fin du scénario, il gagne.

Mise en Place du Défenseur: Le défenseur n'à que 75% des points indiqués sur la taille de l'escouade en fonction de le carte.

Le défenseur place ses personnages dans les 6 cases du centre de la carte. Si tous les personnages ne tiennent pas dans cette limite, le reliquat doit être placé dans n'importe quelle case libre à l'est ou à l'ouest de cette zone, en contact avec un autre de ses personnages.

Le défenseur doit inclure au moins deux personnages uniques. Ces personnages sont l'objet des conditions de victoire de l'attaquant.

Conditions de Victoire du Défenseur: Si le défenseur arrive à empêcher l'attaquant de sortir les deux prisonniers hors de la carte avant la fin du scénario, il gagne.

Règles Spéciales du Scénario:

Capture: Deux personnages attaquants ou plus peuvent capturer un personnage ennemi en réalisant un jet d'attaque, mais choisissent de ne pas faire de dommages à la cible. Si au moins deux personnages attaquants réussissent leurs jets d'attaque et sont à moins de 2 cases de leur cible, le personnage du défenseur est considéré comme capturé, et ne peut plus attaquer. Les personnages qui l'ont capturé sont à ce moment assignés à la garde de la cible; ils ne peuvent plus attaquer aucun personnage autre que la cible. A la prochaine activation des gardes, ils prennent le contrôle du personnage captif, bougeant le personnage en même temps qu'eux. Le captif est retiré du jeu si les deux gardes sortent de la carte de cette façon; seulement un des gardes doit partir avec lui.

Si à n'importe quel moment la cible est gardée par moins de deux personnages (si un des gardes est tué, par exemple), la cible n'est plus considérée comme capturée, et peut de nouveau bouger et attaquer.

Renforts du Défenseur: Si plus de la moitié des personnages défenseurs sont tués, le défenseur peut commencer à faire entrer des renforts. Si le jet d'initiative est un nombre impair, il peut placer des personnages non uniques totalisant 10 points ou moins sur la carte par le bord opposé à l'attaquant. Ces renforts sont placés sur la carte avant la première activation du round du défenseur.

Sabotage (UMRS)

L'attaquant vise une installation ennemie et tente de la détruire.

Durée: La durée d'un scénario de sabotage est généralement de 4 à 6 rounds. Vous pouvez cependant utiliser les règles de durée aléatoire.

Mise en Place de l'Attaquant: L'attaquant peut placer ses personnages sur toute case libre le long du bord nord ou sud de la carte. Tous les personnages doivent se placer sur le même coté.

Conditions de Victoire de l'Attaquant: L'attaquant doit placer quatre charges explosives sur des cases adjacentes au bâtiment (défini par le défenseur). Poser une charge requiert qu'un personnage commence et finisse son tour sur une des cases adjacentes à la cible. Les charges n'explosent pas tant que tous les personnages attaquant ne sont pas sortis de la carte.

Mise en Place du Défenseur: Le défenseur n'à que 75% des points indiqués sur la taille de l'escouade en fonction de le carte.

Le défenseur place ses personnages dans les 6 cases du centre de la carte. Si tous les personnages ne tiennent pas dans cette limite, le reliquat doit être placé dans n'importe quelle case libre à l'est ou à l'ouest de cette zone, en contact avec un

autre de ses personnages.

Durant la mise en place, le défenseur place également une tuile d'une case n'importe où dans sa zone de départ. Cette tuile marque la cible pour la condition de victoire de l'attaquant.

Conditions de Victoire du Défenseur: Si le défenseur bat tous les personnages de l'attaquant, il gagne le scénario.

Règles Spéciales du Scénario:

Renforts du Défenseur: Si plus de la moitié des personnages défenseurs sont tués, le défenseur peut commencer à faire entrer des renforts. Si le jet d'initiative est un nombre impair, il peut placer des personnages non uniques totalisant 10 points ou moins sur la carte par le bord opposé à l'attaquant. Si le jet d'initiative est un nombre pair, il peut placer des personnages non uniques totalisant 10 points ou moins sur la carte dans la zone du défenseur. Ces renforts sont placés sur la carte avant la première activation du round du défenseur.

Cibles Multiples: Si le scénario impose à l'attaquant de saboter et de détruire plus d'une cible, utilisez des tuiles d'objets détruits pour indiquer sur quelles cibles ont été posées des charges. Pour chaque cible ajoutées après la première, augmentez de 3 rounds la durée du scénario.

Assaut de Bunker (UMRS)

L'attaquant monte un assaut sur une position fortifiée gardée par le défenseur.

Durée: La durée d'un scénario d'assaut de bunker est généralement de 6 à 8 rounds. Vous pouvez cependant utiliser les règles de durée aléatoire.

Mise en Place de l'Attaquant: L'attaquant peut placer ses personnages sur toute case libre le long du bord est ou ouest de la carte.

Conditions de Victoire de l'Attaquant: L'attaquant doit faire une brèche dans le bunker et battre tous les personnages défenseur à l'intérieur. Si à la fin de n'importe quel round le bunker est occupé uniquement par des personnages attaquant, il gagne le scénario.

Mise en Place du Défenseur: Le défenseur place au centre de la carte une tuile de terrain au centre de la carte. Il place ensuite ses personnages dans le bunker ou dans les 6 cases autour.

Conditions de Victoire du Défenseur: Si le défenseur défait tous les personnages de l'ennemi, ou empêche l'attaquant d'occuper le bunker avant la fin du scénario, il gagne.

Règles Spéciales du Scénario:

Bunker. Les bords de la tuile de terrain sont considérés comme des murs. Les deux cases au centre de la longueur de la tuile sont considérées comme des portes. La porte peut être ouverte si un personnage avec la capacité Override commence et fini un round adjacent à celle-ci, ou en subissant 200 points de dommages. (Traitez la porte comme ayant une Défense de 5. Placez une tuile d'objet détruit de 2 cases ou plus sur la porte pour indiquer qu'elle a été détruite).

Renforts du Défenseur. Si plus de la moitié des personnages défenseurs sont tués, ou si l'attaquant a réussi à faire une brèche dans le bunker, le défenseur peut commencer à faire entrer des renforts. Si le jet d'initiative est un nombre impair, il peut placer des personnages non uniques totalisant 15 points ou moins dans le bunker. Ces renforts sont placés sur la carte avant la première activation du round du défenseur.

Scénarios Spéciaux (RS/CS/ROTS/ATAT/SW)

Vous pouvez créer des scénarios spéciaux pour ajouter du fun. Ceci consiste à recréer des batailles des films ou des escarmouches de votre propre conception. Votre imagination est la seule limite.

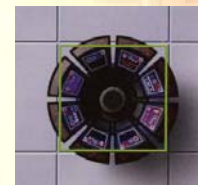
Sauvez la Princesse (RS)

Ce scénario recrée le raid audacieux sur l'Etoile de la Mort. Utilisez la carte de l'Etoile de la Mort.

Escouades: Le joueur Impérial a 65 points d'escouade, et le joueur Rebelle a 125 points d'escouade. Après avoir conçu son escouade, le joueur Impérial peut ajouter quatre Stormtrooper et un Stormtrooper Officer. Le joueur Rebelle ne peut pas inclure Princess Leia, Captive ou Princess Leia, Senator.

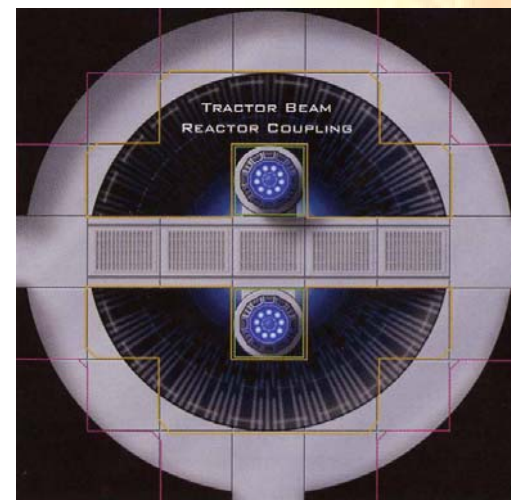
Si vous préférez, vous pouvez utiliser l'escouade préconçue décrite un peu plus loin.

Mise en Place: Princess Leia, Senator commence l'escarmouche dans une cellule au choix du joueur Impérial dans le bloc de détention de la carte. Le joueur Impérial place un Stormtrooper Officer sur la case contenant une des deux stations de travail (dessin ci-contre) de cette section, et les quatre Stormtroopers dans une case contenant une des autres stations de travail de la carte.



Ensuite le joueur Rebelle place tous ses personnages sur le vaisseau. (S'il y a trop de personnage, les autres sont placés dans une case adjacente au vaisseau). Enfin, le joueur Impérial place le reste de ces personnages dans le turbo ascenseur adjacent au secteur Ion Cannon Battery Control.

Princesse Leia: Princess Leia, Senator commence le jeu comme prisonnière jusqu'à ce qu'elle ait été rejointe par l'escouade. Elle rejoint l'escouade à la fin de n'importe quel tour où la porte de sa cellule est ouverte. Seul un personnage Rebelle peut ouvrir la porte. La princesse Leia ne peut pas l'ouvrir.



Renforts Impériaux: Si le jet d'initiative Impérial est impair, placez deux Stormtroopers supplémentaires dans le turbo ascenseur près du Detention Block. Si le jet d'initiative Impérial est pair, placez deux Stormtroopers supplémentaires dans le turbo ascenseur près de la section Ion Cannon Battery Control. Ces renforts sont placés sur la carte immédiatement après la première activation du round du joueur Impérial.

Victoire: Le joueur Rebelle gagne en remplissant trois objectifs (sans ordre précis):

Mettre Hors Service le Tractor Beam: Un personnage Rebelle doit commencer et finir un tour sur une case de Contrôle (les deux cases contenant les formes rondes) dans le Tractor Beam Reactor Coupling.

Trouver Leia: Ouvrir la porte de la cellule et sortir la princesse Leia.

Retourner au vaisseau: Envoyer la princesse Leia dans le vaisseau.

Le joueur Impérial gagne en tuant la princesse Leia ou en empêchant une des victoire Rebelle.

SAUVER LA PRINCESSE - ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Sauver la Princesse.

ESCOUADE IMPERIALE

Darth Vader, Dark Jedi	55
1 Stormtrooper Officer	14
6 Stormtrooper	30
	99

(Ceci inclus le Stormtrooper Officer et les Stormtroopers mis sur les stations de travail comme décrits dans le scénario).

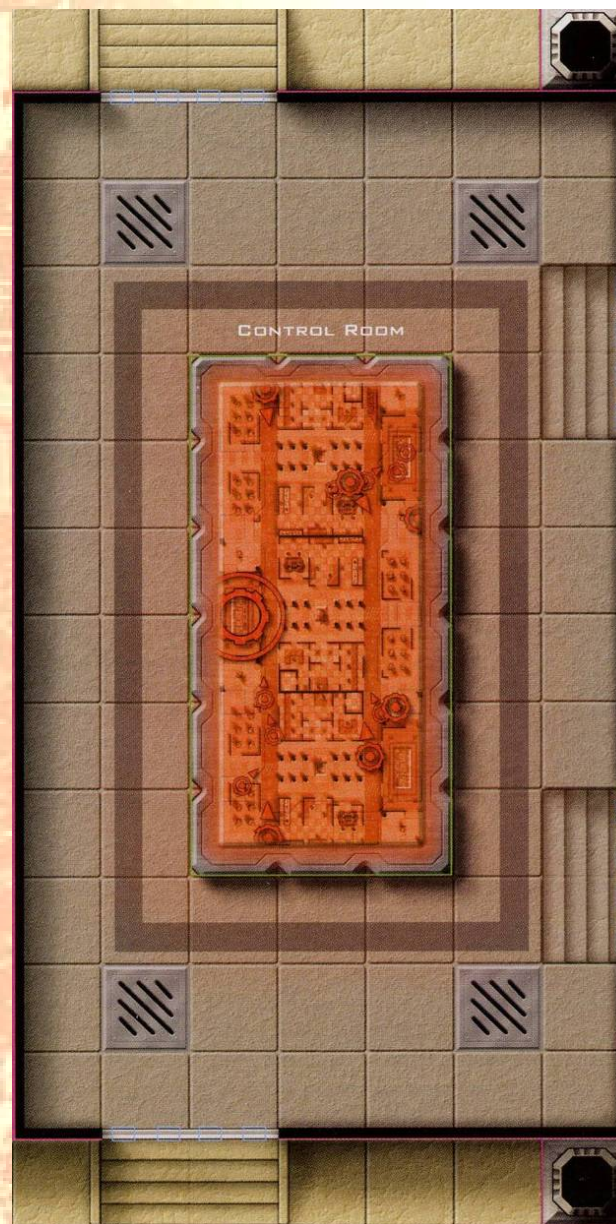
ESCOUADE REBELLE

Luke Skywalker, Rebel	17
Han Solo	28
Chewbacca	24
R2-D2	8
C-3PO	6
Obi-Wan Kenobi	38
	121

Assaut sur Muunilinst (CS)

Ce scénario recrée la bataille climatique sur la planète Muunilinst. Utilisez la carte de Muunilinst.

Escouades: Le joueur Séparatiste se construit trois escouades: une de 50 points, une de 90 points, et une de 40 points. Le joueur Républicain a 180 points d'escouade. Après avoir construit ses escouades, le joueur Séparatiste ajoute les



personnages suivants: six Battle Droids, deux Security Droids, et un Battle Droid Officer.

Si vous préférez vous pouvez utiliser l'escouade préconçue décrite un peu plus loin.

Mise en Place:

Le joueur Séparatiste place le Battle Droid Officer, les deux Security Droids, et les six Battle Droids sur les neuf cases contenant des postes de garde sur la carte (illustration ci-dessus). Un personnage occupant chaque poste. Ensuite le joueur Républicain place tous ses personnages dans les 4 cases du bord avec les monuments.

Renforts Séparatiste: Le joueur Séparatiste fait arriver ses trois escouades en renfort après le début de l'escarmouche. L'escouade de 50 points arrive au tour 2, celle de 90 points arrive au tour 3, et celle de 40 points au tour 5. Si le résultat du jet d'initiative est un nombre impair, placez les renforts dans les 4 cases du coin West Plaza de la carte. Si c'est un nombre pair, placez les dans les 4 cases du coin East Plaza. Ces renforts

sont placés sur la carte immédiatement après la première activation du round du joueur Séparatiste.

Victoire: Le joueur Républicain gagne immédiatement si à n'importe quel moment un personnage Républicain est dans la section Control Room sans personnage Séparatiste à l'intérieur.

Si aucun personnage n'a blessé d'ennemi, utilisez la règle de Tie-Break.

ASSAUT SUR MUUNILINST – ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Assaut sur Muunilinst.

ESCOUADE SEPARATISTE – Forces de Départ

Battle Droid Officer	9
6 Battle Droid	24
2 Security Battle Droid	<u>16</u>
	49

(Ce sont les Battle Droids, Security Battle Droid, et Battle Droid Officer supplémentaires qui sont mis sur les postes de garde comme décrits dans le scénario).

ESCOUADE SEPARATISTE – Renforts Tour 2

Battle Droid Officer	9
6 Battle Droid	24
2 Security Battle Droid	<u>16</u>
	49

ESCOUADE SEPARATISTE – Renforts Tour 3

3 Destroyer Droid	<u>90</u>
	90

ESCOUADE SEPARATISTE – Renforts Tour 5

Durge	<u>39</u>
	39

ESCOUADE REPUBLICAINE

General Kenobi	36
8 ARC Trooper	<u>144</u>
	180

Capturer le Droïd (ROTS)

Dans le scénario Capturer le Droïd, votre escouade gagne si elle prend le contrôle du droïd et s'échappe avec.

Personnage Spécial – Droïd: Placez une figurine supplémentaire de Droïd (comme un Battle Droid ou R2-D2), ou un marqueur pour représenter le droïd, sur une des cases du turbo ascenseur du centre de la carte. Un personnage doit finir son mouvement adjacent au droïd pour le contrôler. A partir de moment, le droïd suit le personnage. Il s'active quand le personnage le fait, et reste toujours adjacent au personnage.

Le personnage peut "passer" le droïd à un allié adjacent, donnant le contrôle du droïd à cet allié. Passer le droïd prend tout le tour du personnage; il ne pourra ni attaquer ni bouger dans le round où il passe le droïd.

L'ennemi doit tuer le personnage qui le contrôle et enfin finir son mouvement adjacent au droïd pour à son tour prendre le contrôle du droïd.

Victoire: Le vainqueur est le joueur dont l'escouade fait sortir le droïd de la carte par son emplacement de départ (Blast Door ou Airlock).

Défendez le Générateur (ATAT)

C'est un scénario spécial qui recrée la vaillante défense de la Base Echo et du générateur de bouclier. Utilisez le côté de la carte avec le Générateur de Champ Défecteur.

Escouades: Le joueur Impérial a l'AT-AT *Imperial Walker*, et le joueur Rebelle construit une escouade de 150 points de personnage. Si vous préférez, vous pouvez utiliser l'escouade préconçue décrite un peu plus loin.

Mise en Place: Les forces Rebelles peuvent se mettre en place n'importe où sur la moitié du champ de bataille du côté du Générateur de Champ Défecteur. Le joueur Impérial place ensuite l'AT-AT n'importe où dans les 12 cases du bord de la carte opposé au générateur.

Renforts Rebelles: Si le joueur Rebelle obtient un chiffre impair à l'initiative, il place 2 Hoth Troopers supplémentaires sur n'importe quelle Entrée de Base (1 personnage par case). Ces renforts sont placés sur le champ de bataille immédiatement avant la première activation du round du joueur Rebelle.

Victoire: Le joueur Impérial gagne en détruisant le générateur. Le joueur Rebelle gagne en détruisant l'AT-AT.

DEFENDEZ LE GENERATEUR – ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Défendez le Générateur.

ESCOUADE IMPERIALE

AT-AT Imperial Walker	200
-----------------------	-----

ESCOUADE REBELLE

Luke Skywalker on Tauntaun	16
Wedge Antilles	22
7 Hoth Troopers	49
3 Elite Hoth Troopers	36
C-3PO	6
R2-D2	8
Rebel Officer	<u>13</u>
	150

Assaut sur le Générateur (ATAT)

C'est un scénario en 2 parties qui recrée la bataille de Hoth à partir du moment où le premier AT-AT a été repéré jusqu'à la percée et l'assaut final sur le générateur de bouclier de la base Echo. Il utilise les deux côtés de la carte. Premièrement, les forces Impériales avancent à travers les positions Rebelles. La mise en place Rebelle a pour but de ralentir l'avancée Impériale. Une fois que l'AT-AT a passé cette légère résistance, les forces Rebelles reviennent en arrière pour défendre le

générateur, laissant le terrain intermédiaire inoccupé. La bataille tourne alors à une épreuve de force formidable entre l'Empire et l'Alliance!

ASSAUT SUR LE GÉNÉRATEUR – ESCOUADE PRÉCONÇUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Défendez le Générateur.

ESCOUADE IMPÉRIALE

AT-AT Imperial Walker	200
AT-ST	54
2 Elite Snowtrooper	24
10 Snowtrooper	<u>70</u>
	348

ESCOUADE REBELLE—Forces de Départ

Luke Skywalker on Tauntaun	16
Wedge Antilles	22
9 Hoth Troopers	63
3 Elite Hoth Troopers	36
Rebel Officer	<u>13</u>
	150

ESCOUADE REBELLE—Forces du Bouclier

7 Hoth Troopers	49
5 Elite Hoth Troopers	60
C-3PO	6
R2-D2	8
2 Rebel Officer	<u>26</u>
	149

1^{ère} partie: AT-AT Repéré

Les Impériaux ont été aperçus, et les Rebelles se bousculent pour défendre la Base Echo.

Mise en Place: Utilisez le côté de la carte sans le générateur. Le joueur Rebelle place une de ses escouades où il veut sur la moitié de carte comprenant les entrées de base. Les forces Impériales sont ensuite placées n'importe où dans les 12 cases du bord opposé.

Renforts Rebelles: Si le joueur Rebelle obtient un chiffre impair à l'initiative, il place 2 Hoth Troopers supplémentaires sur n'importe quelle Entrée de Base (1 personnage par case). Ces renforts sont placés sur le champ de bataille immédiatement avant la première activation du round du joueur Rebelle.

Si les forces Rebelles du champ de bataille sont battues, toutes les forces Rebelle se trouvant dans la base ne sont pas défaites; ces troupes Rebelles supplémentaires sont toujours sur la grille mais ne seront pas révélées avant le début de la seconde partie.

2^{ème} partie: Assaut Final

Si l'AT-AT atteint le bord opposé de la carte où il a commencé, la bataille bouge de l'autre côté de la carte (celui avec le générateur).

Mise en Place: L'autre escouade Rebelle est placée n'importe où sur la moitié de carte comprenant le générateur. Les forces Impériales restantes sont ensuite placées n'importe où dans les 12 cases du bord opposé.

Toute force Rebelle qui est entrée dans la Base Echo avant le début de l'assaut final commence dans la base et peut entrer comme décrit dans le chapitre sur l'Entrée de la Base. Ces Rebelles sont mis de côté. Au premier round, ces personnages bougent dans la base et ne peuvent rien faire d'autre (ils reviennent de l'autre champ de bataille). Aux rounds suivants, ils peuvent entrer en jeu normalement à partir de n'importe quelle entrée de base.

Renforts Rebelles: Si le joueur Rebelle obtient un chiffre impair à l'initiative, il place 2 Hoth Troopers supplémentaires sur n'importe quelle Entrée de Base (1 personnage par case). Ces renforts sont placés sur le champ de bataille immédiatement avant la première activation du round du joueur Rebelle.

Victoire: Le joueur Impérial gagne en détruisant le générateur au maximum 10 rounds après le début de l'assaut final. Le joueur Rebelle gagne en détruisant l'AT-AT ou en empêchant le joueur Impérial d'atteindre son but.

La Folie de Maul ^(SW)

Nous savons tous ce qui s'est passé durant l'apogée du duel de la *Menace Fantôme*, Dark Maul bat Qui-Gon et est lui-même battu par Obi-Wan. Mais que se serait-il passé si les deux Jedi ne l'avaient pas stoppé, et qu'il était toujours apte à continuer sa mission de capturer la Reine Amidala? C'est les prémisses de ce nouveau scénario.

Pour représenter le Hangar et le Palais de Naboo, utilisez la carte de la Cité des Nuages de *Ultimate Missions: Rebel Storm*.

Mise en place de la République: La force Républicaine comprend Queen Amidala, Captain Panaka (utilisez la figurine de Captain Typho), et des Naboo Soldiers.

Les 4 Naboo Soldiers forment une ligne sur le côté droit de la porte du Hangar (plateforme d'atterrissage). La Reine Amidala et le Capitaine Panaka commencent sur le bord du cercle de la plateforme d'atterrissage.

Conditions de Victoire de la République: Le joueur Républicain gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

A la Salle du Trône: Comme vous le savez, la mission de la Reine Amidala est d'atteindre la salle du trône et de capturer Nute Gunray. Dans ce scénario, elle doit atteindre la salle du trône (représenté par la Security Station dans la partie inférieure gauche de la carte) et être adjacent à Nute Gunray, pour gagner.

Mise en place des Séparatistes: La force Séparatiste comprend Darth Maul, Nute Gunray (représenté par un Quarren Raider), et des Battle Droids.

Darth Maul commence 3 cases derrière les escaliers dans la Main Gallery. Le Battle

Droid Officer, un Security Battle Droid, et 2 Battle Droids sont placés dans la Security Station avec Nute Gunray (Quarren Raider). Nute est placé dans une des deux chaises derrière la console.

Conditions de Victoire des Séparatistes: Le joueur Séparatiste gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Éliminez les Tous: Les Séparatistes gagnent s'ils arrivent à tuer Amidala.



LA FOLIE DE MAUL – ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario La Folie de Maul.

ESCOUADE DE LA REPUBLIQUE

Padme Amidala	15
Captain Panaka (Typho)	18
4 Naboo Soldiers	20
	53

ESCOUADE SEPARATISTE

Darth Maul	55
Nute Gunray (Quarren Raider)	13
Security Battle Droid	8
Battle Droid Officer	9
2 Battle Droids	8
	93

Règles Spéciales du Scénario:

Renforts Naboo et Droïds: Le jet d'Initiative détermine combien de renforts chaque camp reçoit. Si les 2 joueurs obtiennent un nombre pair, chaque camp reçoit 1 renfort. Si les 2 joueurs obtiennent un nombre impair, chaque camp reçoit 2 renforts. Si un joueur obtient un nombre pair et l'autre un nombre impair, aucun camp ne reçoit de renfort ce round. Les renforts de la République (Naboo Soldier) sont placés dans les turbos ascenseurs de la galerie principale (Main Gallery, gauche si c'est impair et droit si c'est pair). Les renforts Séparatiste (Battle Droid) sont placés au bout de la galerie principale, sur le bord de la carte.

Le Pouvoir du Coté Obscur: Maul peut être dépassé en nombre, mais comme Dark Sidious lui a dit, "Ils ne sont pas de taille pour un Sith!" Souvenez vous dans *La Menace Fantôme*, lorsque Dark Maul ouvre la porte derrière lui en faisant face aux deux Jedi, il utilise la Force pour prendre une partie de battle droid cassé et le lance que le panneau de contrôle de la porte. Dans ce scénario, il fait la même chose, ainsi les portes s'ouvrent automatiquement pour lui et il n'a pas besoin de finir son mouvement devant la porte pour l'ouvrir. C'est comme s'il pouvait marcher à travers les murs! Les forces républicaines ne sont pas si chanceuses – ils doivent ouvrir et fermer les portes à l'ancienne. Nute Gunray est également stationnaire. Bien qu'il bénéficie des avantages attribués au Quarren Raider, il ne se déplace pas (ceci éliminant la capacité spéciale Charging Foe, mais gardant Deadeye et Stealth).

Stratégie:

La République veut protéger la Reine à tout prix. Leur meilleure stratégie est de la garder hors de portée de Dark Maul et d'utiliser la capacité Bodyguard pour la garder en vie, bougeant tous au plus près d'elle vers la salle du trône pour capturer Nute Gunray. Les Séparatistes ont besoin de protéger le Vice-roi pendant que Maul tue un maximum de gardes possibles et atteigne Amidala.

Deux Jedi Marchent dans un Bar (SW)

Background: Après que Jango ait envoyé Zam s'occuper de la Sénatrice Amidala, il surveilla étroitement la poursuite des Jedi dans le ciel de Coruscant. Voyant son crash sur la plateforme devant la boîte de nuit, il pensa qu'elle aurait besoin d'aide dans sa confrontation avec les Jedi. Utilisant son jetpack, il atterrit sur le rebord d'un magasin d'arme derrière la boîte. Il se fraya ensuite un chemin dans la boîte de nuit jusqu'à la sortie.

Mise en place de la République: La force Républicaine est composée d'Anakin Skywalker et d'Obi-Wan Kenobi. Mais les Jedi ne sont pas sans alliés, même dans un bar minable. Une fois que les intentions des Jedi sont connues (qu'ils attaquent Zam ou Jango), des Aqualish Spy cassent leurs couvertures et viennent en aide aux Jedi.

Mise en place des Mercenaires: L'escouade Mercenaire est composée de Zam Wesell et de Jango Fett.

Mise en place de la Carte: Maintenant, regardons de plus près une des nouvelles carte arrivant avec *Clone Strike* – La boîte de nuit de Coruscant. Anakin Skywalker et Obi-Wan Kenobi commencent sur la plateforme derrière le speeder crashé de

Zam. Zam commence à l'entrée de la boîte de nuit, alors que Jango commence sur le rebord du magasin d'armes. Les Aqualish Spies commencent à l'intérieur du bar: un à la première table à droite de l'entrée, un à la première table à gauche de l'entrée, et un au bar. Les Aqualish ne peuvent pas être activés tant que les Jedi n'ont pas fait d'attaque. De même, tant qu'ils n'ont pas été activés, ils ne peuvent être ciblés ni par Zam et ni par Jango car ce ne sont que de simples clients. Une fois que les Aqualish sont activés, ils peuvent attaquer Zam et Jango et peuvent être de même attaqués par eux en retour.



Conditions de Victoire: Vous souvenez vous de l'intérêt d'Anakin lors de la recherche sur celui qui essaya de tuer Padmé? Et bien, c'est une des fois où le Côté Obscur a commencé à le consumer, et il veut juste massacrer quelques chasseurs de primes. C'est une bataille franche des Jedi contre les chasseurs de primes, et le dernier debout a gagné.

Stratégie: Les chasseurs de primes ont l'avantage des armes de portée et leur capacité de +4 en Attaque contre des personnages uniques. Les chasseurs de primes sont connus pour travailler seuls, et la capacité Loner de Zam (+4 en Attaque si aucuns alliés ne se trouvent dans les 6 cases) combiné avec sa capacité de chasseur de primes garantissent des dommages à chaque tours (a moins qu'elle ne tire un 1). Quant à Jango, il peut voler – assez dit.

Les Jedi sont gênés par leur attaque de mêlée, mais ils ont des pouvoirs de la Force (incluant la capacité de guérison d'Obi-Wan). Les Jedi sont plus forts ensemble, et Anakin fonçant tête baissée dans toutes les confrontations sans réfléchir signifie

qu'Obi-Wan devra le coller de près pour le protéger et le soigner. Utilisant sa capacité Lightsaber Deflection contre nombre de droids par le passé sur Naboo, Obi-Wan aura besoin d'utiliser cette capacité pour l'aider à se maintenir hors de danger.

DEUX JEDI MARCHENT DANS LE BAR – ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Deux Jedi Marchent dans le Bar.

ESCOUADE DE LA REPUBLIQUE

Anakin Skywalker	25
General Obi-Wan Kenobi	36
3 Aqualish Spy	<u>33</u>
	94

ESCOUADE DE MERCENAIRES

Zam Wesell	45
Jango Fett	<u>47</u>
	92

Scénarios Alternatifs: Ces deux scénarios alternatifs permettent aux joueurs de faire des méga batailles. Vous et votre adversaire pouvez décider de combien de points de Mercenaires placer autour de la boîte de nuit.

Attaque Eclair sur le Bar #1: En remplacement des Aqualish Spies, placez aléatoirement des Mercenaires common et uncommon autour de la boîte de nuit. Ces personnages ne bougent pas, mais s'ils sont dans la ligne de feu entre un chasseur de primes et un Jedi, ils deviennent des participants. Ces personnages ripostent (une attaque immédiate) sur le chasseur de primes qui lui a infligé cette attaque (même si le mercenaire était directement visé et prend assez de dommages pour être battu). Parallèlement, si un de ces personnages est adjacent à un Jedi lorsqu'il attaque un chasseur de prime, le mercenaire effectue une attaque immédiate contre le Jedi.

Attaque Eclair sur le Bar #2: Au lieu que les mercenaires ne fournissent des couverts ou ne rendent les attaques, si un Jedi ou un chasseur de primes se retrouve adjacent à un de ces mercenaires, ils peut le recruter à son camps jusqu'à la fin de la partie.

Armes Louées (SW)

Durant plusieurs mois, une dangereuse bande de voleurs et de malfrats connus sous le nom des Voleurs de l'Etoile Noire (NdT: "Black Star") ont pillés des douzaines de systèmes de la bordure extérieure. Connus pour cibler les faibles et les pauvres sans défenses, ces pillards sont très craints. Maintenant ils sont très poursuivis.

Non satisfaits par s'asseoir et attendre l'attaque des pillards, l'avant poste Medara a mis sur pied un petit groupe de mercenaires pour éliminer les voleurs. Les

mercenaires ont lancé une rumeur sur une série d'entrepôts et de dépôts d'armes légèrement défendu à l'avant poste et attendent maintenant une attaque.

Cependant, les pillards ont fait preuve de plus d'adresse que prévu. Plutôt que de risquer un assaut frontal, les voleurs ont introduit une petite force dans la zone d'entrepôts, suivant un espion qui localise la marchandise. Ils tentent de saisir les articles, se précipitent à une plateforme d'atterrissage voisine, et signalent un vaisseau caché pour une collecte rapide.

L'espion des pillards a localisé le bon dépôt. Malheureusement, en faisant cela, il a aussi révélé sa présence à un des gardes mercenaire...

Utilisez la carte de Coruscant d'*Ultimate Mission: Clone Strike*, avec quelques tuiles d'1 case (représentant les marchandises) placées face caché comme indiqué plus loin. Le Nightclub sert de dépôt pour cette mission, les tables et autres fournitures représentant des caisses et autres marchandises. Ces zones sont considérées comme des bas objets.



Mise en place des Pillards: La force Pillard comprend 64 points de Mercenaires. Si le joueur Pillard choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue ci-dessous, il peut la concevoir comme il veut avec 64 points. Cependant, la force Pillard est restreinte à utiliser les Mercenaires de *Clone Strike* avec dans leur nom les mots Raider, Spy, ou Scout.

Un Pillard se situe dans l'aire A.

Conditions de Victoire des Pillards: Le joueur Pillard gagne la partie en accomplissant les objectifs suivants:

Raid réussi: Les Pillards veulent s'échapper avec une variété de marchandise et d'objets de valeur. S'ils réussissent à emmener les 4 tuiles de composant à la plateforme d'atterrissage (aire F), ils gagnent immédiatement.

Battez les Mercenaires: Les Pillards gagnent s'ils battent tous les Mercenaires.

Mise en place des Mercenaires: La force Mercenaire comprend 63 points de Mercenaires. Si le joueur Mercenaire choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue ci-dessous, il peut la concevoir comme il veut avec 63 points. Cependant, la force Pillard est restreinte à utiliser les Mercenaires de *Clone Strike* avec dans leur nom les mots Mercenary, Commando, Soldier, ou Enforcer.

Un Mercenaire se place dans l'aire C.

Conditions de Victoire des Mercenaires: Le joueur Mercenaire gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Battez les Pillards: Le joueur Mercenaire gagne s'il bat tous les Pillards.

ARMES LOUEES - ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Armes Louées.

ESCOUADE PILLARD

Aqualish Spy	11
Quarren Raider	13
3 Gran Raiders	12
2 Ishi Tib Scouts	28
	64

ESCOUADE MERCENAIRE

Klatootinian Enforcer	7
2 Weequay Mercenaries	10
2 Rodian Mercenaries	18
2 Wookie Mercenaries	18
2 Nikto Soldiers	10
	63

Règles Spéciales du Scénario:

Lancez l'Alarme: Au début du jeu, une porte de turbo ascenseur vient de s'ouvrir un Aqualish Spy à un Klatootinian Enforcer.

Le Klatootinian Enforcer peut appeler les Mercenaires en atteignant avec succès l'icône de la chaise de la Security Station (adjacent à la plateforme d'atterrissage) ou en tuant l'Aqualish Spy. Les Mercenaires arrivent ensuite arrivent ensuite au début du round suivant aux aires D et E. La moitié de la force arrive sur chaque aire. Les Pillards arrivent ensuite 1 round après dans les turbo ascenseurs (aires A et B). Ceci donne 1 round d'avances aux Mercenaires qui peuvent prendre leurs positions autours du dépôt (nightclub).

Si l'Aqualish Spy bat le Klatootinian avant qu'il ai put donner l'alarme, les Pillards

arrivent dans les 2 turbo ascenseurs (aires A et B) au début du round suivant. Placez la moitié des forces dans chaque ascenseur. Les Mercenaires n'arrivent qu'un tour après, dans les aires D et E, ceci apportant aux Pillards 1 round pour récupérer des pièces et prendre la tête vers la plateforme d'atterrissage.

Si le nombre de Pillards excède le nombre de cases des turbos ascenseurs (si vous utilisez une escouade différente de celle suggérée), les personnages supplémentaires n'arriveront qu'un round après que l'un des turbos ascenseurs ne soit complètement vide. Ils pourront être placés dans le turbo ascenseur vide. Idem, si le nombre de Mercenaires excède leur aire de départ, ils doivent attendre le round suivant pour être placés sur la carte, après que leur aire soit dégagée.

Les Marchandises et la Plateforme: Chaque tuile placée face cachée représente une arme, un droïd, un ordinateur ou tout autre objet convoité par les Pillards. Les personnages peuvent prendre une marchandise et terminant leur mouvement sur la même case, et peuvent leurs faire suivre ensuite le même chemin. La caisse est lâchée si le personnage qui la portait meurt. Un personnage ne peut porter qu'une tuile à la fois. Si le Pillard arrive à placer les 4 caisses dans des cases séparées de la plateforme d'atterrissage (aire F), ils gagnent le scénario. Seul un Pillard peut prendre une caisse qui n'a pas encore bougée, mais n'importe quel personnage des 2 camps peut en prendre une si elle a été lâchée par un Pillard tué. Les pillards peuvent revenir chercher d'autres caisses s'ils en ont lâchée une sur la plateforme.

Substitutions suggérées et Mises en places alternatives:

La confrontation d'ouverture entre l'Aqualish Spy et le Klatootinien Enforcer moins fort est une mise en place intentionnelle pour encourager une chasse vers la Station de Sécurité. Si vous n'avez pas ces figurines où que vous voulez voir ce qui se passerait avec différentes unités, essayez ces alternatives:

Aqualish Spy vs. Rodian Mercenary: Ignorez la capacité spéciale du Rodian Mercenary jusqu'à ce qu'il ait rejoint la station de sécurité.

Aqualish Spy vs. Wookiee Commando: Difficile pour le Pillard, comme le Wookiee peut survivre à de nombreux coups et il peut soit courir vers la station de sécurité, soit choisir de combattre l'espion.

Klatootinien Enforcer vs. Quarren Raider: Les deux capacités du Raider rendent difficile la fuite de l'Enforcer.

Klatootinien Enforcer vs. Ishi Tib Scout: La double Attaque du Scout lui facilite le travail pour battre l'Enforcer.

Rodian Mercenary vs. Ishi Tib Scout: Un match égal en difficulté à la mise en place originale. Ignorez la capacité spéciale du Rodian Mercenary jusqu'à ce qu'il ait rejoint la station de sécurité.

Wookiee Commando vs. Ishi Tib Scout: Une escarmouche potentiellement difficile si le Wookiee avance sur le Scout.

Qui Tire le Premier (SW)

Vous connaissez le débat: *Un Nouvel Espoir*. Han Solo. Greedo. Qui tire le premier?

Les fans pourront argumenter des heures sur ce point, mais ce scénario cherche à clore le débat une fois pour toute – au moins à la portée du jeu de figurines. Admettons, comme vu dans l'Episode IV, que Greedo tire le premier. Mais Han Solo, à ne jamais sous-estimer, est dehors pour gagner un peu de notoriété.

Utilisez la carte de Mos Eisley, avec les Rebelles et les Impériaux placés chacun à un coin opposé de la carte.



Mise en place des Rebelles: Le joueur Rebelle conçoit son escouade normalement (avec les 100 points standard), tant que l'escouade inclue Han Solo.

Conditions de Victoire des Rebelles: Pas de délivrance de princesse ou de sauvetage de la galaxie cette fois – c'est un duel rancunier, purement et simplement, entre Han Solo et Greedo. Le joueur Rebelle gagne en accomplissant le but suivant.

Abattre Greedo: Han Solo a réussi jusqu'à présent à éviter les hommes de main de Jabba. Lorsque Greedo vient recoller, Han décide de mettre hors course ce chasseur de primes fatigant. Après tout, il n'a pas de monnaie sur lui. Le joueur Rebelle gagne si Han Solo bat Greedo.

Mise en place des Mercenaires: Le joueur Mercenaire construit son escouade normalement (avec les 100 points standard), tant que l'escouade inclue Greedo.

Conditions de Victoire des Mercenaires: Le joueur Mercenaire gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Abattre Solo: Greedo, sous sa propre surveillance, suggère à Solo de recevoir l'argent de Jabba. Lorsque Han refuse, Greedo décide d'ammener le contrebandier

– mort. Le joueur Mercenaire gagne si Greedo bat Han Solo.

Règles Spéciales du Scénario:

Match Rancunier : Chaque fois que Han Solo et Greedo sont activés chaque round, ils bougent et attaquent normalement, cependant, ils ne peuvent que se prendre pour cible tous les deux.

De plus, les personnages opposants peuvent attaquer et blesser Han et Greedo, mais ils ne peuvent pas infliger de dommages fatals (ceci implique que Han et Greedo se meuvent plus défensivement durant leur chasse l'un contre l'autre). Han et Greedo ne peuvent être réduit qu'à 10 points de vies par d'autres personnages; ensuite, les dommages supplémentaires sont ignorés. Seul Han ou Greedo peut battre l'autre.

Stratégie:

Han Solo: Entre ces deux duelistes, Han a un avantage de stats évident: plus de Points de Vie, de Défense, de Dommages – et même des points de Force à dépenser. Lorsqu'il a Greedo en ligne de vue, Lâchez tout.

Greedo: Ce Rodien est définitivement travail très dur devant lui. Même si Greedo à la capacité Bounty Hunter lui donnant +4 en attaque contre Solo (pour un total de +10, il touche donc sur 7 ou plus), il ne veut pas aller face à face dans un duel direct. Greedo a besoin que son escouade blesse Solo d'abord, et viendra finir le travail dans un tir final.

Les Deux Personnages: Autant Han que Greedo ont Cunning Shot. Donc celui qui s'active le premier aura +4 en attaque et +10 en Dommages contre l'autre – ce qui signifie que chacun touche sur 3 ou plus – et si Han tire le premier et touche, il bat sur le coup Greedo. Chacun devra regarder pour sauter sur l'autre, et rester hors de la ligne de vue le plus longtemps possible.

Option:

Laisse gagner le Wookiee: A la place, ce scénario peut être joué en utilisant Chewbacca contre le chasseur de prime Bossk. Au lieu de se tirer dessus l'un contre l'autre, Chewie et Bossk ont tous les deux la capacité Melee Combat, et peuvent se ruer l'un vers l'autre – au moment opportun.

Raid sur la Cantina ^(SW)

Background: Un rapport est arrivé à la garnison locale de Mos Eisley sur une nouvelle bagarre à la Cantina. Quoi d'inhabituel sur ce rapport, à part un témoignage sur un vieil homme portant un sabre laser, une arme qui n'a pas été vue cette dernière décennie. Pour ceci, un groupe de Stormtroopers fut détourné de sa recherche d'un couple de droïds pour enquêter sur cette perturbation. Ne trouvant rien, ils partirent faire des recherches au porte à porte.

Un petit moment après, un appel au Docking Bay 94 envoya rapidement tous les Stormtroopers là-bas – où un combat de tirs mortels avait lieu contre des Rebelles et les 2 droïds perdus. Leur vaisseau se frayait un chemin hors de Mos Eisley, laissant les Stormtroopers fumants et les forçant à expliquer au Seigneur Vador comment les droïds se sont échappés.

Assoiffés de vengeance, le détachement restant de Stormtroopers décida de retourner à la Cantina et bloqua tout le monde à l'intérieur pour interrogatoire. Après tout, ils doivent tous avoir quelque chose d'illégal.

L'officier Stormtrooper ordonna à son escouade de couvrir toutes les sorties. Son porteur d'arme lourde posté au milieu de la rue, pointant son blaster massif sur le garage (empêchant tout audacieux de sortir par là). Le reste fut rassemblé en groupe de 2 par porte, attendant l'ordre d'entrer.

Lorsque l'officier Stormtrooper entra dans la Cantina, il eut à peine le temps de proclamer que tout le monde était en état d'arrestation avant que les uns ne commencent à se disperser et que les autres ne dégainent leurs blasters...



Configuration de la Carte: Ce scénario utilise la carte de Mos Eisley incluse avec *Ultimate Missions: Rebel Storm*. Les deux forces se placeront sur le côté gauche de la carte, avec les Mercenaires dans la Cantina et les Impériaux à l'extérieur. Pour ce scénario, la Cantina comprend toutes les cases de la salle appelée Cantina.

Mise en place des Mercenaires: L'escouade Mercenaire se compose des clients de la Cantina de Mos Eisley. Comme ils ne perçoivent pas de problèmes au début (ou du moins pas plus que d'habitude), ils doivent être placés n'importe où autour des tables et du bar de la Cantina.

Si le joueur Mercenaire choisit de ne pas employer cette escouade, il peut choisir n'importe quel Mercenaire non unique qu'il veut, totalisant 65 points.

Mise en place des Impériaux: La petite escouade de Stormtroopers est envoyée

pour nettoyer la Cantina et donner une leçon sur la non coopération avec l'Empire. Les Stormtroopers sont placés à l'extérieur de la Cantina, et ne peuvent pas être placés dans une case d'intérieur.

Conditions de Victoire:

Les Impériaux veulent faire une rafle sur ceux de la Cantina et les envoyer à l'avant poste locale pour interrogation. Dès que les intentions Impériales sont connues, les clients de la Cantina tentent de s'enfuir et d'éviter de se faire arrêter, chacun étant pour soi.

Le vainqueur du scénario est déterminé par le nombre de personnages Mercenaires qui atteignent une case à l'intérieur du bâtiment à droite de la carte (envert).

4 Mercenaires ou plus s'enfuient	Victoire totale des Mercenaires
3 Mercenaires s'enfuient	Victoire des Mercenaires
2 Mercenaires s'enfuient	Egalité
1 Mercenaire s'enfuit	Victoire des Impériaux
0 Mercenaires ne s'enfuient	Victoire totale des Impériaux

Règles Spéciales du Scénario:

Effet de Surprise : Comme personne ne sait qu'ils vont venir, les Impériaux gagnent automatiquement l'Initiative du premier round.

Ce n'est pas une Inspection de Routine : Le joueur Impérial ne peut entrer dans aucun bâtiment et le joueur Mercenaire ne peut pas sortir de la Cantina tant que le Stormtrooper Officer n'est pas rentré par la porte frontale.

Démarrer un Swoop : Si un personnage Mercenaire fini son mouvement adjacent à un swoop (Ndt: Moto-jet) dans le garage, il peut tenter de déparer le swoop à la place d'attaquer. Pour démarrer le swoop, le personnage lance 1d20; sur un résultat de 11 à 20, le swoop est considéré comme démarré. Lorsqu'un personnage démarre un swoop, ils obtiennent la capacité spéciale *Accelerate*. Il n'y a pas de limite au nombre de Mercenaire qui peut démarrer un swoop.

Stratégie:

Les Mercenaires: La chose la plus importante est de limiter la ligne de vue Impériale. Utilisez les coins, les portes et les Evaporateurs pour empêcher le plus de tirs possibles. Généralement, chaque fois qu'un Stormtrooper touche, vous perdez un personnage. Utiliser l'*Aqualish Spy*, le *Rodian Mercenary*, et le *Devaronian Bounty Hunter* comme bouclier pour que les personnages plus faibles puissent courir. Attention au *Heavy Stormtrooper*, sa grosse arme peut tuer quasiment tout le monde en un seul tir. Si vous pouvez envoyer quelqu'un chercher un swoop, un démarrage réussi vous assure la sortie d'un personnage au prochain tour – mais l'Empire risque sûrement de protéger cette aire étroitement.

Les Impériaux: Vous avez une meilleure défense, mais vous êtes en sous nombre. Il est important de stationner le *Heavy Stormtrooper* quelque part à l'extérieur, où il aura la meilleure ligne de vue, vu que vous devrez le bouger le moins possible. Le placer près du garage à swoop fera certainement réfléchir le joueur Mercenaire

avant d'essayer de voler un swoop. Vu que le *Stormtrooper Officer* le premier à rentrer, il sera attaqué de partout, mais heureusement il pourra sortir quelque Mercenaires avant de tomber. Et attention au tir combiné – 3 *Jawas* peuvent sortir un Stormtrooper.

Saute dans les Ordures, Garçon (SW)

"c'est une fière opération", Leia Réprimande. Et sur ce, c'est dans les ordures que sauta le garçon. Le scénario suivant suppose que les Impériaux ont plongés derrière eux – mais par les nombreuses torsions et virages de l'infrastructure de l'Etoile de la Mort, ils ont fini dans le mauvais compacteur à ordure.

Mise en place des Rebelles: La force Rebelle comprend Han Solo, Luke Skywalker, Chewbacca, et Princess Leia totalisant 82 points. Si le joueur Rebelle choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue ci-dessous, il peut la concevoir comme il veut avec 82 points.

Le joueur Rebelle peut se placer dans l'un des turbos ascenseur de la carte de l'Etoile de la Mort (représentant un compacteur à ordure).

Conditions de Victoire des Rebelles: Le joueur Rebelle gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Compactez les Impériaux: Le joueur Rebelle gagne en battant l'escouade Impériale. En plus, le joueur Rebelle gagne le double des points de n'importe quel personnage qu'il bat tandis qu'il est prisonnier dans le compacteur à ordure.



Mise en place des Impériaux: La force Impériale, une escouade du niveau de détention, comprend un Imperial Officer et ses Stormtroopers. Si le joueur Impériale

choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue ci-dessous, il peut la concevoir comme il veut avec 82 points.

Le joueur Impériale peut se mettre en place dans l'autre turbo ascenseur (représentant un compacteur à ordures).

Conditions de Victoire des Impériaux: Le joueur Impériale gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Compactez les Rebelles: Le joueur Impériale gagne en battant l'escouade Rebelle. En plus, le joueur Impériale gagne le double des points de n'importe quel personnage qu'il bat tandis qu'il est prisonnier dans le compacteur à ordures.

SAUTE DANS LES ORDURES, GARÇON - ESCOUADE PRECONÇUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Saute dans les Ordures, Garçon.

ESCOUADE REBELLE

Han Solo	28
Chewbacca	24
Luke Skywalker, Rebel	17
Princess Leia, Senator	<u>13</u>
	82

ESCOUADE IMPERIALE

2 Imperial Officer	28
2 Heavy Stormtroopers	24
3 Stormtroopers	15
Stormtrooper Officer	<u>14</u>
	81

Règles Spéciales du Scénario:

Dianoga: Dans l'Episode IV, un dianoga habitant dans le compacteur à ordures agrippe Luke et le tire dessous. Dans ce scénario, des dianogas attaquent tout ceux qu'il peut atteindre. Chaque round où un personnage est activé dans un compacteur, il doit faire une sauvegarde de 11 ou être gardé par un tentacule de dianoga. S'il est maintenu, le personnage ne peut pas bouger, bien qu'il puisse toujours attaquer une cible légale.

Lancer le Compacteur: Si un personnage atteint la case du panneau de contrôle qui gère le compacteur à ordures (comme indiqué sur la carte; le panneau de contrôle bleu commande le compacteur bleu et inversement), il peut démarrer le compacteur à ordures en remplaçant son attaque normale, faisant ainsi immédiatement se refermer les murs ensemble.

Chaque round où un personnage est activé dans un compacteur démarré, il doit faire une autre sauvegarde de 11 ou subir 10 points de dommage. Ceci est en plus de la sauvegarde nécessaire pour échapper au dianoga (Même lorsque le compacteur est lancé, le dianoga ne lâche pas prise).

Cependant, un autre personnage peut désactiver le compacteur en utilisant le même panneau de contrôle. Désactiver le compacteur à ordure remplace aussi l'attaque du personnage, et le stoppe immédiatement.



Han solo vs. l'Etoile de la Mort (SW)

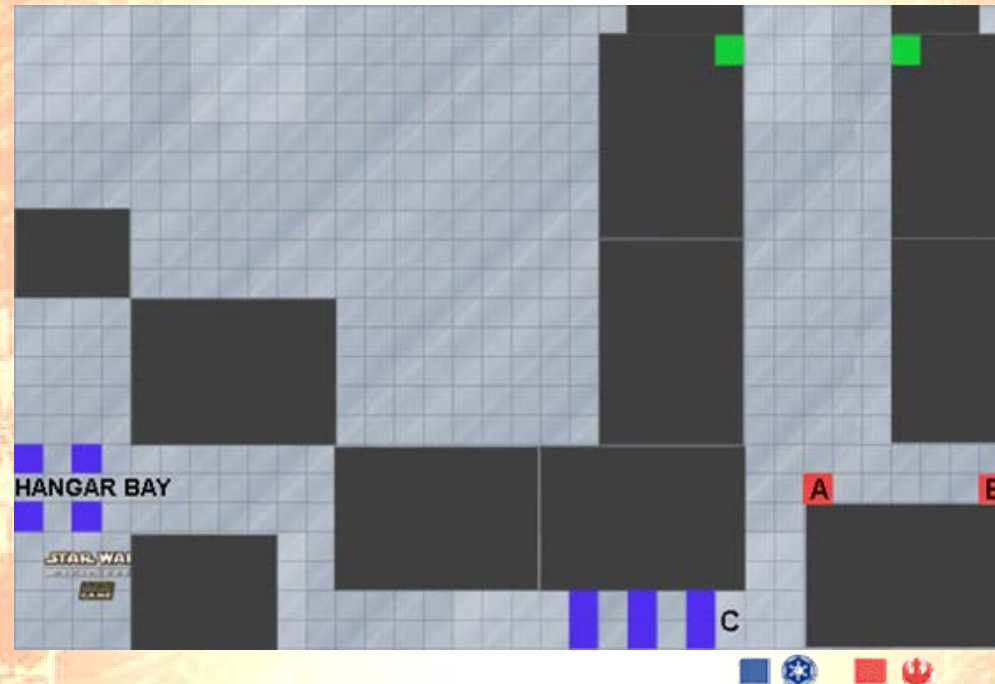
"Retournez au vaisseau!"

Background: C'est ainsi qu'a commencé la courte et courageuse charge imprudente de Han Solo contre un peloton entier de Stormtroopers à bord de l'Etoile de la Mort. Après avoir libéré la princesse Leia du centre de détention et échappé au mortel compacteur de détrit, Han, Luke, Chewbacca et Leia partaient furtivement vers le Faucon de Millénium. Pendant qu'ils se

dirigeaient dans le labyrinthe de couloirs de la station, ils tombèrent inopinément face à face avec une patrouille de Stormtroopers tout aussi étonnée.

Dépassé en nombre et en puissance de feu, Solo et son ami se mirent à charger spontanément avec des hurlements sauvages contre la garde. À son premier tir, les Stormtroopers se sont enfuis alors que l'un d'entre eux était abattu. Solo couru après le peloton, bientôt suivi par son fidèle compagnon Wookiee, Chewbacca.

Ce scénario recrée la charge individuelle de Han Solo dans *Star Wars: Un Nouvel Espoir*.





Mise en place Rebelle: L'escouade Rebelle se compose de Han Solo et de Chewbacca. Han Solo démarre le scénario en A sur la carte. Chewbacca est gardé en renfort (voir plus bas).

Conditions de Victoire du joueur Rebelle: Le joueur Rebelle gagne la partie en accomplissant les objectifs suivants:

L'évasion est leur Plan: Han Solo et Chewbacca doivent sortir de la carte par la porte anti-explosion (entre les cases vertes, indiquées sur la carte ci-dessus).

Battre les Impériaux: Le joueur Rebelle gagne également si tout le Stormtroopers sont battus avant que la porte anti-explosion ne se ferme.

Mise en place Impériale: L'escouade Impériale se compose de 10 Stormtroopers, totalisant 50 points. Si le joueur Impérial choisit de ne pas employer l'escouade préconçue ci-dessous, il peut établir sa propre force de 50 points mais ne comprenant que des Stormtroopers, Elite Stormtroopers et Heavy Stormtroopers. Les Elite et les Heavy Stormtroopers ne peuvent être inclus que dans les renforts du Hangar Bay.

Le joueur Impérial installe six Stormtroopers qui fuient Han Solo dans le couloir (C sur la carte) au moins à sept cases de Han Solo. Le reste des Impériaux sont gardés en renforts dans le Hangar Bay.

Conditions de Victoire du joueur Impérial: Le joueur Impérial gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

C'est Eux! Fermez la Porte!: Han Solo ou Chewbacca doit être battu ou emprisonné par la fermeture de la porte anti-explosion.

Règles Spéciales:

Renforts Rebelles: Chewbacca entre sur la carte à l'endroit B, au début du round qui suit celui où Han Solo s'est éloigné d'au moins 12 cases de son point de départ. A l'arrivée de Chewbacca, son couloir d'entrée est isolé par une porte verrouillée sur le bord de la carte. Chewbacca doit rejoindre Han Solo jusqu'à ce que les deux aient une ligne de vue l'un sur l'autre.

Renforts Impériaux: Les Stormtroopers dans le Hangar Bay ne peuvent pas être activés tant qu'ils n'ont pas de ligne de vue sur Han Solo ou sur Chewbacca.

Aaahhaaeiieaiiah!!!!: Han Solo doit poursuivre les Stormtroopers jusqu'à ce qu'il ait une ligne de vue sur les impériaux du Hangar Bay. Les six Stormtroopers se sauvant devant Han Solo doivent se déplacer d'au moins six cases à chaque tour vers le Hangar Bay jusqu'à ce que les Stormtroopers en réserves s'activent. Les Stormtroopers en fuite n'ouvrent pas le feu sur Han jusqu'à ce qu'ils se retournent au Hangar Bay (et se rendent compte qu'il n'y a qu'un Rebelle qui les poursuit).

Fermez la porte anti-explosion: Un tour après que les impériaux du Hangar Bay soient activés, n'importe quel Impérial avec une ligne de vue sur Han Solo ou Chewbacca et sur la porte anti-explosion peut commander sa fermeture (indiqué sur

la carte entre les cases vertes). La porte anti-explosion prend trois rounds pour se fermer complètement. L'ouverture de la porte devient de plus en plus petite à chaque round, se fermant des côtés:

- Début: les 5 cases sont ouvertes
- Round commande de fermeture : 3 cases ouvertes
- Round suivant: 1 case ouverte
- Round suivant: fermé

Employez des tuiles 1x1 ou des cartes inutilisées de personnage pour représenter la fermeture de la porte.

Etoffer: Si les joueurs le souhaitent, des Stormtroopers additionnels peuvent être placés dans le Hangar Bay pour représenter les douzaines de Stormtroopers montrés dans le film. Cependant, ils ne peuvent être utilisés en tant qu'élément du scénario.



Le Vol du Casque de Vador ^(SW)

Une partie du fun de **Star Wars Miniatures** vient du fait de recréer des scènes de la trilogie originale. Naturellement, il y a également le potentiel à créer de nouvelles scènes, aussi improbable qu'elles peuvent sembler...

L'Amiral Piett a trouvé plus que ce qu'il a négocié dans l'épisode V en faisant son rapport—à savoir, Dark Vador méditant dans sa chambre... sans son casque. Ce n'est seulement qu'une image, puisque le visage marqué de Vador ne sera entièrement vu qu'à l'apogée *du retour du Jedi*. Lorsque Luke l'aide à se démasquer, il déclare que Vador mourrait sans son casque.

Rectifions, mais s'il venait à le perdre, combien de temps Vador pourrait-il survivre? S'il devait continuer sans son casque, combien de temps aurait-il régné? Le scénario suivant se pose cette question.

Background: L'impensable s'est produit. Dark Vador se détend dans la chambre de méditation de son navire amiral, le Super Star Destroyer *Executor*, attendant sa prochaine étape dans la conquête galactique. Pendant ce temps, les Rebelles se sont infiltrés sur son vaisseau, et fait main basse sur son casque.

La manière exacte dont Han Solo, Chewbacca et leurs mercenaires sont montés à bord restes inconnu. Ont-ils obtenus de l'aide à l'intérieure ? C'est tout à fait possible, considérant la maladresse des nombreux officiers nerveux sous les ordres de Vador. Cependant, le vol n'est pas allé bien sans accroc. Les Rebelles ont pu avoir volé son casque, mais faire ceci a causé la fermeture des portes anti-explosion dans cette section *de l'Executor*, les enfermant malheureusement avec un Dark Vador très désappointé.

Utilisez la carte de l'Etoile de la Mort pour cette section de l'*Executor*.

Mise en place Rebelle: L'escouade Rebelle se compose des personnages de Han Solo, de Chewbacca, et de mercenaires, totalisant 100 points. Si le joueur Rebelle

choisit de ne pas employer l'escouade préconçue ci-dessous, il peut établir sa propre force de 100 points.

Le joueur Rebelle peut installer ses personnages dans le Flight Control Center, le Tractor Beam Reactor Coupling Chamber, ou dans la Maintenance Station.

Conditions de Victoire du joueur Rebelle: Le joueur Rebelle gagne la partie en détruisant la force Impériale.

Mise en place Rebelle: L'escouade Impériale se compose de Dark Vador, d'un officier Impérial, et de Stormtroopers, totalisant 100 points. Si le joueur Impérial choisit de ne pas employer l'escouade préconçue ci-dessous, il peut établir sa propre force de 100 points mais elle doit inclure un personnage unique pour remplacer Dark Vador.

Le joueur Impérial installe Dark Vador à l'intérieur de l'un ou l'autre des Turbolifts représentant sa chambre de méditation), et le reste du peloton à l'intérieur du Detention Bloc ou du Ion Canon Battery Control.

Conditions de Victoire du joueur Impérial: Le joueur Impérial gagne la partie en détruisant la force Rebelle.

LE VOL DU CASQUE DE VADOR - ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Le Vol du Casque de Vador.

ESCOUADE IMPERIALE

Darth Vader, Sith Lord	60	
Impérial Officer	14	(Amiral Piett)
Reste de Stormtrooper	<u>26</u>	
	100	

ESCOUADE REBELLE

Han Solo	28
Chewbacca	24
Reste de l'escouade	<u>48</u>
	100

Règles Spéciales:

Le Casque: Au début du jeu, le joueur Rebelle assigne un de ses personnages en possession du casque de Dark Vador, plaçant secrètement un compteur de dommages sous sa carte de stat.

Si Dark Vador bat ce personnage, il reprend automatiquement son casque. Si d'autres impériaux battent ce personnage, il entrera en possession du casque, mais devra se déplacer à côté de Vador afin de le lui rendre (ce qui prend une attaque du personnage). Si un Rebelle bat cet Impérial avant qu'il ne puisse rendre le casque, il en reprend automatiquement possession (cependant, la volonté de Dark Vador connaît maintenant l'endroit où se trouve son casque).

Darth Vader. Damage Reduction 10: À l'intérieur de son armure, Dark Vador ignore

les 10 premiers points de dommages de chaque attaque (soustrayez 10 de chaque source de dommages; même si un personnage a Double Attack, soustrayez 10 à chacune de ses attaques). Seul les personnages qui infligent 20 points de dommages ou plus ont une chance de blesser Vador.

Meditation Chamber. Sans son casque, Vador ne peut fonctionner entièrement que dans ses chambres de méditation. Dans ce scénario, considérez chaque Turbolift comme une chambre de méditation (il a des pièces de rechange); à l'intérieur de l'un ou l'autre, Vador combat sans encourir de pénalités.

Cependant, Vader est handicapé sans son casque. Chaque fois qu'il est activé en dehors d'une chambre de méditation, il souffre d'une pénalité de -1 cumulative à sa Défense et à son Attaque. Ainsi après 3 rounds activé en dehors d'une chambre de méditation, il serait à -3 en Défense (20) et à -3 en Attaque (+13).

Cette pénalité ne peut pas faire descendre Vador en dessous de 0 en Défense ou en Attaque. Si jamais Vador atteint 0, il n'est pas battu, il est simplement inefficace.

Vador ne peut récupérer de cette pénalité qu'en récupérant son casque ou retournant à un de ses chambres de méditation (récupérant ainsi +1 en Défense et en Attaque à chaque round activé à l'intérieur d'une chambre ou avec son casque, jusqu'à ses stats originales).

Stratégie:

Les Rebelles: Contre Damage Reduction de Vador, choisissez des personnages pour votre escouade qui infligent au moins 20 points de dommages par attaque. Plusieurs chasseurs de primes (comme Bossk, 4-LOM ou Dengar) font d'excellents choix, car ils infligent au moins 20 points de dommages et ont +4 au jet d'attaque contre les personnages uniques.

Vador doit nécessairement se déplacer contre vos personnages, puisqu'il combat avec Melee Attack. Trouvez un couvert idéal et concentrez votre feu lorsqu'il vient à vous. Ainsi, frappez et déplacez-vous, en essayant autant que possible de garder Vador hors de ses chambres de méditation aussi longtemps que possible.

Employez seulement la capacité Momentum de Chewbacca contre un Vador déjà blessé. Bien que Momentum des dommages supplémentaires, il amène également Chewie à portée des attaques de Vador (et de sa violente Triple Attack).

Les Impériaux: Vador est un combattant puissant même s'il s'épuise lentement. Tant que possible, essayer de la laisser près de ses chambres de méditation et laissez ses sbires courir après tous les Rebelles qui se cachent dans les coins.

Avec un Rebelle ou deux hors de combat, lancez vous entièrement avec Vador. Même lorsqu'il est épuisé, son nombre massif de points de vie et sa Triple Attack font de lui la puissance dominante, et avec Melee Attack, il devra attraper et abattre ces canailles Rebelles... personnellement.

Les Pillards Tusken (SW)

Depuis des temps reculés, Tatooine a attiré plus que sa part de gens douteux. Des mineurs sans profit, des criminels idiots, des rêveurs et beaucoup d'autre contes d'échecs. Personne ne devint riche sur Tatooine (Excepté Jabba le Hutt, bien sur).

Mais les échecs successifs ne découragent pas tout le monde. Récemment, un groupe de fermiers mal orienté a amené un Reek sur Tatooine, espérant développer un nouveau marché de bêtes de trait. Ce plan fut un désastre dès le début. Le Reek a été très difficile à entraîner, et a blessé beaucoup de fermiers. Après des semaines de travail, les fermiers ont commencé à avoir le dessus sur la bête et commençaient à le contrôler.

Maintenant, les choses prennent un virage très mauvais. Quelques Tusken locaux ont vus la créature massive dans la ferme. Chevauchants toujours d'énormes Banthas, les Hommes des Sables lancèrent un grand rodéo pour capturer le Reek et l'utiliser comme nouvelle monture, plus puissante.

Les choses ne s'améliorèrent pas pour eux.

Ce scénario dépeint une attaque de Pillards Tusken sur une ferme isolée de Tatooine. Espérant récupérer le large Reek, les pillards lancèrent leur attaque en plein jour pendant que les fermiers tentaient d'emmener la bête à son écurie. Le Reek lui a ses propres idées.

Ce scénario utilise des figurines de *Rebel Storm*, *Clone Strike* et *Universe*. Vous avez également besoin d'une carte vierge et des tuiles de terrain du starter *Rebel Storm*, pour arranger la carte. Elles représentent la ferme et ses structures associées.



Mise en Place des Fermiers: La force des Fermiers comprend un nombre de Mercenaires atteignant 51 points. Si le joueur Fermier ne souhaite pas utiliser la force suggérée, il peut créer la sienne pour 51 points. Cette force ne doit contenir

que des Mercenaires mediums et non uniques de n'importe quel set.

Le joueur Fermier place un personnage sur chaque case individuelle autour du Reek, et un à l'intérieur du bloc de détention. Le reste des fermiers est placé dans la Zone A.

Conditions de Victoire du Joueur Fermier: Le joueur Fermier gagne la partie en battant tous les Tusken.

Mise en Place des Pillards Tusken: La force Tusken comprend uniquement des Tusken Raider et un Tusken Raider on Bantha, totalisant 50 points. Il n'y a pas réellement de choix d'autres figurines, seulement deux types de Tusken sont disponibles jusqu'à présent.

Les pillards Tusken se placent sur les Zone B et C. La moitié du nombre total de figurine doit être placée dans chaque Zone. Le Tusken on Bantha commence en Zone B.

Conditions de Victoire du Joueur Tusken: Le joueur Tusken gagne en battant les fermiers ou en s'échappant avec le Reek hors du bord de la carte (en largeur).

RAID SUR L'AVANT-POSTE DESERTIQUE - ESCOUADE PRECONÇUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Raid sur l'Avant-poste désertique.

ESCOUADE DE FERMIER

Ishi Tib Scout	14
Rodian Mercenary	9
Klatooinian Enforcer	7
2 Gran Raiders	8
Quarren Raider	<u>13</u>
	48

ESCOUADE TUSKEN

7 Tusken Raiders	28
Tusken on Bantha	<u>22</u>
	50

ESCOUADE REEK

Reek	<u>51</u>
	51

Mise en Place du Reek: Placez le Reek dans la Zone D. Le Reek commence sous le contrôle du fermier, mais à certains moments il pourra agir seul ou être contrôlé par les Pillards Tusken. Bien qu'il soit une force à part entière, il ne requiert pas de troisième joueur, car ses actions sont légèrement prédéterminées.

Si vous n'avez pas le Reek, une autre créature avec la capacité Savage peut être utilisée à la place. Augmentez ou diminuez le nombre de points totaux correspondant à cette nouvelle créature.

Conditions de Victoire du Reek: Le Reek gagne si tous les Tusken et les fermiers sont battus.

Règles Spéciales:

Reek Saccageur. Contrôler le Reek avec un entraînement minimum n'est déjà pas chose facile. Mais tenter de le contrôler avec une bande de pillards Tusken maniaques et frappant sur tout se qui bouge relève alors du challenge. Le Reek est très enervé.

Au début du jeu, un fermier est désigné comme le dresseur du Reek. Une large chaîne est attachée au Reek ce qui produit un contrôle très limité. Le dresseur et le Reek doivent être activés dans la même phase, dans n'importe quel ordre. Le dresseur doit rester dans les quatre cases où le Reek devient libre (voyez plus bas dans ce cas). Si le dresseur est battu, le Reek est libéré. Le mouvement maximum du dresseur est réduit de moitié (typiquement, un maximum de 6, ou 3 en effectuant une action) mais peut effectuer une attaque avec une pénalité de -4. Les capacités spéciales sont aussi autorisées.

Utiliser le Reek: Chaque fois que le Reek est activé (pas le dresseur), effectuez un jet et ajoutez la moitié du bonus d'attaque du dresseur (arrondi au supérieur, minimum 1). Si le résultat est de 11 ou plus, le dresseur donne un ordre avec succès au Reek. Cependant, l'attaque des pillards Tusken agite le Reek, ainsi, tant qu'il a une ligne de vue sur n'importe qui engagé dans une attaque (même si l'autre personnage ne peut être vu), le jet doit être de 18 ou plus. Même si le jet est un succès, il y a toujours un risque pour que le Reek ne coopère pas. Le joueur doit décrire l'action désirée, puis lancer un autre d20 et consulter la table ci-dessous:

1-5 – Le Reek bouge de 3 cases dans la direction opposée à celle désirée. Si le résultat de ce déplacement envoie le Reek à plus de 4 cases du dresseur, il est tiré par la chaîne dans la même direction que le Reek de façon à ce qu'il reste à moins de 4 cases de distance. Le dresseur ne peut rien lui faire faire à ce moment. Quiconque se trouve sur son passage doit faire une sauvegarde de 11 pour bouger sur la case libre la plus proche du passage du Reek. Si la sauvegarde est ratée, ils sont piétinés et prennent 30 points de dommages. Si le Reek finit son mouvement sur leur case, ils sont tués. Le Reek n'attaque pas.

6-15 – Le Reek bouge comme souhaité, jusqu'à un maximum de 6 cases. Le Reek peut attaquer la cible désignée par le dresseur.

16-20 – Le Reek est obstiné et ne bouge pas ni n'attaque.

Si le jet du dresseur est un échec, le Reek se libère. À partir de ce moment, le Reek n'est plus sous le contrôle du joueur, et le dresseur redevient un personnage normal. Le Reek est indifférent aux ordres et bouge pour attaquer le dresseur. Si le personnage est adjacent au Reek, la bête l'attaque immédiatement. S'il y a plus d'un personnage adjacent, le Reek sélectionne sa cible dans l'ordre suivant: le dresseur, la faction du dresseur (allié), la faction adverse. S'il y a plus d'un personnage du joueur adjacent, sélectionnez aléatoirement. Si le Reek ne peut atteindre sa cible pour quelque raison, il attaque la cible la plus proche comme sa

capacité Savage.

Le Reek effectue toujours des attaques d'opportunités contre les personnages ennemis. Les personnages ennemis sont tous ceux qui ne sont pas dans le camp du dresseur. Lorsqu'il est libre, le Reek peut attaquer les deux camps.

Lorsqu'il est hors de contrôle, le Reek utilise sa capacité Savage pour déterminer sa cible. Si plus d'une cible sont possible, déterminez la aléatoirement. Si aucune ne peut être vu, le Reek ne bouge pas. Le Reek ne lance pas d'initiative et il est le dernier personnage à être activé (après tous les personnages des deux camps).

Pour reprendre ou prendre le contrôle du Reek, un personnage doit se tenir adjacent à lui. Le Reek ne doit pas avoir été activé dans le round. Le personnage doit dépenser une action (remplace l'attaque) pour tenter d'en prendre le contrôle. Lancez un d20 et utilisez la même méthode que lorsque vous tentiez de contrôler le Reek, plus haut. Si c'est un succès, le personnage gagne instantanément le contrôle et peut activer le Reek dans la même phase comme dresseur, en utilisant les règles d'utilisation du Reek plus haut. Si le jet est un échec, Le Reek attaque celui qui voulait le contrôler.

Le dresseur peut volontiers passer le Reek. Dans ce cas, il n'est pas activé avant la fin du round (s'il n'a pas encore été activé). Si le Reek a été activé à la première phase d'activation et que le dresseur le donne à la seconde activation, il est toujours sujet aux pénalités de contrôle du Reek.

Ne Tirez Pas! Ne Tirez Pas!: Les deux camps estiment assez le Reek pour ne pas blesser volontairement le monstre, même s'il est libre. Donc, le Reek n'est pas considéré comme la cible la plus proche pour déterminer la cible légale. Bien sûr, il compte toujours comme un couvert pour les autres personnages. Les dommages causés par des armes à effet de zone (comme les grenades) blesse quand même le Reek. Si d'une quelconque manière il prend assez de dommage pour être tué, les deux camps arrêtent l'escarmouche et déterminent le vainqueur.

Ramenez le à l'Ecurie: Dans un effort pour ne pas prendre les pillards pour cible, les fermiers peuvent tenter de guider le Reek à l'écurie (Detention Block). S'ils ramènent avec succès le Reek dans la chambre de 3x3 du block de détention, la bête est en cage. Cependant, n'importe qui peut venir le récupérer en ouvrant la porte de la cage et en prenant le contrôle de la bête. La porte extérieure fonctionne comme une porte normale. La porte intérieure (la cage) fonctionne comme une porte normale, excepté que le Reek ne peut pas l'ouvrir et le personnage doit déclarer s'il l'ouvre ou pas lorsqu'il s'arrête adjacent. Le Reek ne s'activera pas tant que le personnage n'essaiera pas d'en prendre le contrôle.

S'Echapper avec le Reek: Les pillards Tusken s'échappent avec le Reek s'ils arrivent à le guider hors de la carte (bord court) en étant sous contrôle.

Capture Requise (Règle Optionnelle): Si les deux joueurs acceptent, le scénario ne s'arrête pas que quand un joueur a été battu mais aussi lorsque le joueur restant arrive à reprendre le contrôle du Reek n'importe où sur la carte. Utiliser cette règle augmente la probabilité de voir le Reek gagner.



Raid sur l'Avant-poste Désertique (SW)

Background: Les avant-postes isolés dans le désert sont des endroits dangereux à vivre sur Tatooine. La menace d'une attaque de pillards Tusken n'est jamais loin, et l'aide n'est jamais immédiate. Même l'Empire ne peut pas décourager des attaquants dans ces endroits éloignés.

Les avant-postes sur Tatooine sont distants de tout, reposant entre de vastes dunes de sable et quelques excroissances rocheuses. Ils peuvent être dans n'importe quel coin oublié des déserts sans fin de la planète. Les avant-postes reposent souvent vides et abandonnés, servant de repères provisoires aux voyageurs égarés ou

d'emplacement d'affaires illicites pour les contrebandiers et les brigands qui ne veulent pas être vus.

Actuellement, une petite unité de stormtrooper utilise un avant-poste comme base des opérations pour une patrouille prolongée. Elle espérait attraper quelques criminels, et peut-être quelques Rebelles, dans leur secteur. Ce qu'ils ont découvert est la raison pour laquelle l'avant-poste est abandonné: les pillards Tusken.

Les visiteurs réguliers de l'avant-poste savent qu'il faut maintenir un séjour très court et tranquille. Le peuple des sables garde un oeil sur l'endroit et n'hésite pas à attaquer tout ce qui pourrait être vu ou qui s'attarde trop. Les impériaux ont échoués sur les deux tableaux.

Les stormtroopers ont scellé la plupart des petits bâtiments dilapidés qui composent l'avant-poste. Une des structures a été transformée en arsenal. Un autre bâtiment sert de caserne, quoiqu'il y ait un trou béant sur le côté.

Toute cette activité a énervée les voleurs Tusken. Ils sont dehors pour détruire les intrus et pour prendre tout ce qu'ils peuvent trouver. Les Tusken choisissent d'attaquer au retour d'une patrouille Impériale.

Mise en Place des Mercenaires: L'escouade des mercenaires seulement de Tusken Raiders. La haine féroce envers les autres ne leur permet pas de s'allier avec d'autres races ou droïds. Si le joueur mercenaire ne souhaite pas utiliser la force suggérée, reportez-vous à "incursions alternatives" ci-dessous.

L'installation des Tusken se fait dans le secteur indiqué sur la carte (en rouge).

Conditions de Victoire du joueur mercenaire: Le joueur mercenaire gagne la partie en accomplissant les objectifs suivants:

Pillez l'arsenal: Au moins un Tusken doit entrer dans l'arsenal et récupérer le contenu d'au moins un des casiers d'armes à l'intérieur.

Battez les impériaux: Tout les impériaux doivent être battus.

Mise en Place Impériale: L'escouade Impériale se compose de trois Heavy

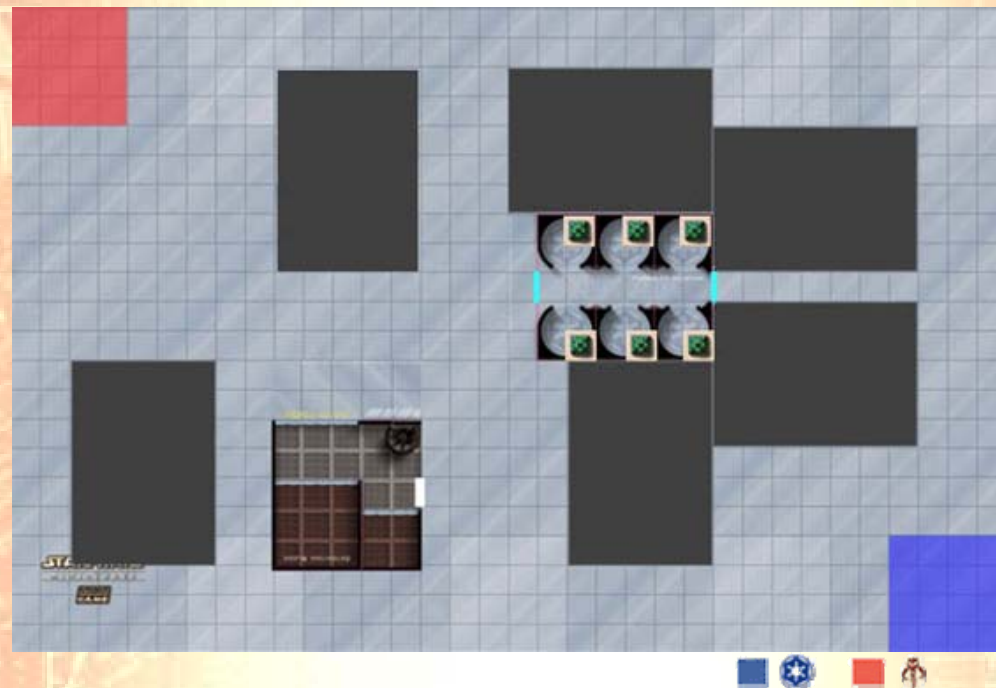
Stormtroopers, d'un Scout Trooper, et d'un Sandtrooper on Dewback, totalisant 50 points.

Si le joueur Impérial choisit de ne pas employer l'escouade préconçue ci-dessous, il peut établir sa propre force de 50 points. Aucun personnage unique ne peut être employé ni aucun Snowtroopers.

Le joueur Impérial est installé dans le secteur indiqué sur la carte (en bleu).

Conditions de Victoire du joueur Impérial: Le joueur Impérial gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Ecrasez les. Tous: Le joueur Impérial doit battre tous les mercenaires.



Règles Spéciales:

L'armurerie: L'armurerie est représenté par la tuile de terrain des Turbolifts et placé comme indiqué sur la carte. Chaque turbolift représente un casier qui contient une tuile de râtelier d'arme. Il y a une porte à chaque extrémité de la salle (indiqué sur la carte en bleu clair).

Le baraquement: Les baraquements sont représentés par la tuile Detention Center. Toutes les portes sont fermées, mais un trou béant crée une ouverture sur le côté du bâtiment (indiqué sur la carte en blanc). Il n'y a rien de valeur dans ce bâtiment pour ce scénario.

Fusil des Tusken: Trois Tusken Raiders ont un fusil à la place de Melee Attack et Mighty Swing. Chacun a 10 rounds de munitions. Ces Tusken obtiennent une Attaque à +5 et des Dommages de 10 pour leurs slugthrowers.

Terrain De Désert: Toutes les cases extérieures sont considérées comme un terrain désertique. Les seules cases intérieures sont celles de l'armurerie et du baraquement. Regardez les règles de terrain désertique (page 22).

Râteliers d'armes: Un râtelier d'armes est situé dans une des cases de chaque casier (six au total). Chaque râtelier ne peut être utilisé qu'une fois et peut être employé par l'un ou l'autre des joueurs. Si un personnage avec un râtelier d'armes est battu, il est lâché à la dernière position du personnage. Il pourra être repris et utilisé par tout personnage qui le récupère en allant sur cette case place.

RAID SUR L'AVANT-POSTE DESERTIQUE - ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Raid sur l'Avant-poste désertique.

ESCOUADE MERCENAIRE

12 Tusken Raiders 48
48

ESCOUADE IMPERIALE

3 Stormtroopers 15
Heavy Stormtrooper 12
Scout Trooper 8
Sandtrooper on Dewback 15
50

Raids Alternatifs (SW)

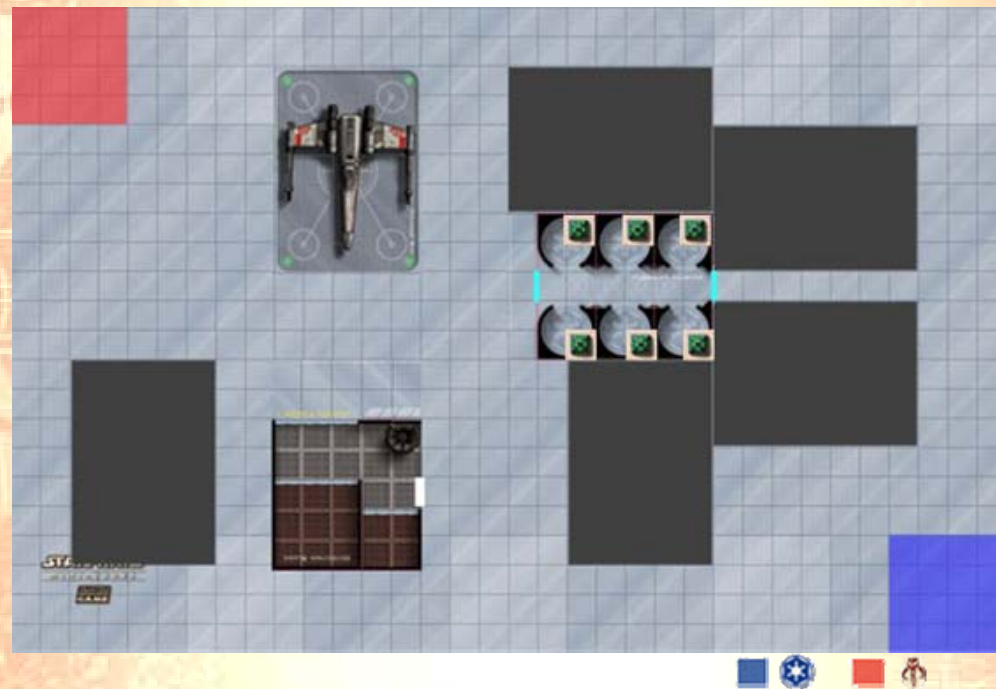
L'avant-poste de Sunfire peut être un champ de bataille pour n'importe quelle combinaison de faction. Des forces alternatives sont présentées ci-dessous pour des escouades de mercenaires non-Tusken, aussi bien que pour des impériaux contre des Rebelles, ou des Rebelles contre des mercenaires. Dans la plupart des cas, les conditions de victoire pour les attaquants et les défenseurs demeurent inchangées.

Personnages Uniques: Des personnages uniques peuvent être utilisés dans ces incursions alternatives si les deux joueurs le permettent.

Plus grands Raids: Si vous souhaitez avoir une plus grande bataille, essayez des raids alternatifs avec des armées de 100 points.

Escouade de mercenaires alternative: Le joueur mercenaire peut composer une escouade de 50 points à sa façon, mais elle ne peut contenir aucun Tusken Raiders ou Wampas. Si vous jouez contre la force Impériale préconçue pour le scénario, le joueur ne peut pas non plus utiliser de personnages uniques. Les conditions de victoire restent inchangées.

Raid Rebelle: Les Rebelles attaquent l'avant-poste de Sunfire, au lieu des Tusken Raiders. Les conditions de victoire sont inchangées. Le joueur Rebelle peut composer une escouade de 50 points à sa façon, mais elle ne peut contenir aucun personnages uniques et tous types de Hoth Trooper.



Raid Impérial: L'avant-poste de Sunfire peut également être attaqué par les impériaux avec des Rebelles ou des mercenaire non Tusken comme défenseurs. Le joueur de Rebelle ou mercenaire peut composer une escouade de 50 points à sa façon comme énumérée ci-dessus. Le joueur Impérial peut composer une escouade de 50 points.

Les aires d'installation pour ce scénario alternatif sont permutés par rapport à l'installation standard (en d'autres termes, les impériaux commencent à la place des mercenaires, et vice versa). La tuile Hangar Bay sera placée face visible à l'endroit indiqué sur la carte. Le hangar est simplement une aire d'atterrissage pour ce scénario, et donc toutes les cases de cette tuile sont considéré comme extérieures.

Les impériaux attaquent simplement l'avant-poste Rebelle ou criminel pour le détruire, les conditions de victoire Impériales demeurant les mêmes. Ils doivent tuer tous les Rebelles ou tous les mercenaires et n'ont pas besoin d'entrer dans l'arsenal à moins qu'ils ne le souhaitent. Les conditions de victoire des Rebelles et des mercenaires sont simplement de tuer tout les impériaux.

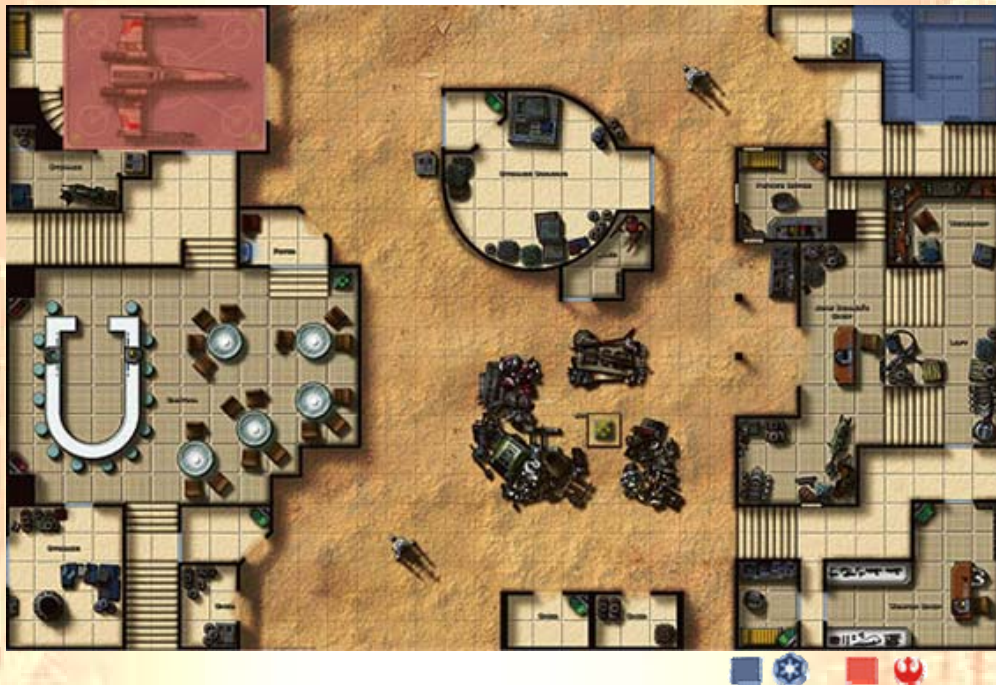
Mimban (SW)

Background: Alors qu'elle était sur le chemin de Circarpous IV pour enrôler en secret des Rebelles dans la bataille contre l'empire, le Y-Wing de la princesse Leia subit des ennuis moteur et fut forcée de débarquer sur une planète marécageuse connue sous le nom de Mimban (Circarpous V). En essayant de trouver



une façon de quitter la planète, Luke et Leia rencontrent une femme excentrique très forte avec la Force appelée Halla, qui accepta de les aider en échange de leur aide. Elle les chargea de trouver le mystérieux cristal de Kaiburr, une gemme rouge qui augmente la Force de la personne qui le tient. Le long du chemin, nos héros doivent surpasser le commandant Impérial local, le Capitaine-Surveillant Grammel, puis, finalement, Dark Vador lui-même.

Heureusement, ils n'auront pas à le faire seuls. Le Coway, une race souterraine d'humanoïdes poilus qui "n'a aucun attrait pour l'Empire" à cause des travaux dans la mine, acceptent d'aider les Rebelles à lutter contre les troupes Impériales.



Le junkyard au centre de la carte représentera le temple de Pomojema, l'endroit où repose le cristal de Kaiburr.

Mise en place Rebelle: L'escouade Rebelle se compose principalement de Luke Skywalker, Rebel (il n'est pas encore formé par Yoda à ce moment), Princess Leia, Senator, R2-D2, C-3PO, et le reste de l'escouade, le tout totalisant 98 points. Bien que vous puissiez employer n'importe quelle figurine pour représenter les Coway, il a été choisi d'utiliser les Ithorian Scouts car ils représentaient le mieux l'esprit des Coway. Voici leurs capacités:

- Cuning Attack
- Melee Attack
- Stealth

L'escouade Rebelle commence sur le X-Wing.

Conditions de Victoire du joueur Rebelle: Le joueur Rebelle gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Retrouver le cristal: Un personnage peut entrer en possession du cristal de Kaiburr en étant sur la case du cristal. La prise du cristal est automatique. Si le porteur du cristal est battu, le cristal est laissé sur la case que le personnage occupait. Les Rebelles gagnent s'ils renvoient le cristal au X-Wing.

Mise en place Impériale: Les forces Impériales sont menées par Darth Vader, Dark Jedi, le Capitaine-Surveillant Grammel (représenté par un Imperial Officer), et un peloton de Stormtroopers. Les impériaux débutent la partie dans le baraquement situé dans le coin supérieur droit de la carte.

Conditions de Victoire du joueur Impériale: Le joueur Impériale gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Battez les Rebelles: Les impériaux gagnent s'ils éliminent tous les membres de l'escouade Rebelle.

MIMBAN - ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Mimban.

ESCOUADE REBELLE

Luke Skywalker, Rebel	17	
Princess Leia, Senator	13	
R2-D2	8	
C3-PO	6	
9 Ithorian Scouts	<u>54</u>	(Coways)
	98	

ESCOUADE IMPERIALE

Darth Vader, Dark Jedi	55	
Imperial Officer	14	(Capitaine-Superviseur Grammel)
6 Stormtroopers	<u>30</u>	
	99	

Règles Spéciales:

La pouvoir du cristal de Kaiburr : Comme mentionné, le cristal de Kaiburr amplifie la Force de celui qui est en sa possession. Si le personnage est sensible à la Force, le cristal de Kaiburr lui accorde deux points de Force supplémentaire. Cependant, si le personnage ne contrôle plus le cristal, les points additionnels disparaissent. Ces points sont éphémères, ainsi celui qui possède le cristal en premier (et qui est sensible à la Force) gagne les points. S'il les dépense, le cristal perd son pouvoir, même si quelqu'un le récupère plus tard. Le cristal peut être transféré par un personnage à un allié adjacent, ce qui remplace l'attaque du personnage.

La Revanche du Perdant Endolori (SW)

Background: En plus de son charme et de sa chance incroyable, Lando Calrissian s'est fait un nom en tant que joueur extraordinaire de sabacc. Un de ses jeux les

plus lucratifs, Lando l'a joué contre l'administrateur de la Cité des Nuages du système de Bespin. Sa chance ne s'envolant pas, l'administrateur a fait une mise désespérée, sa position.

Avec quelques tours de cartes, Lando a gagné et l'administrateur, main-tenant ancien, s'en est allé, dépouillé de son titre et de ses pouvoirs. Convaincu que la ca-naille a triché durant le jeu, il s'est juré de récupérer son argent. En utilisant ses contacts malhonnêtes (et l'argent qu'il avait mit de coté), l'ancien administrateur a loué les services du redouté chasseur de prime, Bossk, pour abattre Lando et assouvir sa vengeance.

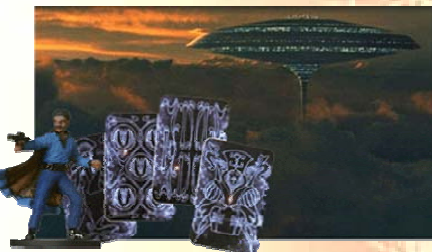
Calrissian se dirigea donc vers Bespin et rejoignit sa plus grosse prise, la Cité des Nuages. Sachant que sa cible serait bien protégée, Bossk fit quelque chose de peu commun chez les chasseurs de primes: il recruta une bande de désagréables mercenaires et de coupe-gorges, pour l'aider à traiter tous les problèmes qui pourraient surgir. Bossk et ses équipiers sont parvenus à se glisser par une faille de la sécurité de la Cité des Nuages et prévoient d'attirer Lando dans un guet-apens.

Installant le guet-apens sur une des plate-forme d'entretien, Bossk a saboté de l'équipement essentiel, puis a pénétré dans l'ordinateur de la ville et envoyé un message urgent à Lando sous l'apparence de l'ingénieur en chef de la ville. Le message indiquait qu'un des répulseur primaire était sur le point de lâcher, risquant un accident majeur qui pourrait faire plonger la ville entière sur la géante planète de gaz.

Lando a répondu immédiatement, mais après avoir accru sa prudence en prenant le manteau d'administrateur, il amena avec lui plusieurs gardes et un garde du corps. Lorsque le groupe entra dans le niveau d'entretien, la porte anti-explosion se ferma, les empêchant de partir. Les tirs de blaster éclatèrent tout autour de Lando et de son entourage, les forçant à se mettre à couvert. Les interférences générées par les repulseur empêchaient Lando d'utiliser son communicateur, et il découvrit bientôt que la station de communication de la plate-forme d'entretien était inutilisable, merci au sabotage de Bossk. Sachant qu'un autre port d'accès était de l'autre côté de la salle, Lando a réalisé qu'il n'avait pas d'autre choix que de combattre et d'essayer de s'évader.

Mise en place des Chasseur de Primes: L'escouade des chasseurs de primes se compose de Bossk, de deux Twi'lek Scoundrels, d'un Quarren Assassin, et d'un Duros Mercenary. Si le joueur Chasseur de Prime choisit de ne pas employer l'escouade préconçue ci-dessous, il peut établir sa propre force de 50 points, mais il doit inclure un personnage unique (de préférence un chasseur de prime comme Dengar).

Les chasseurs de primes ont installé un guet-apens, mais ils ne savent pas de quel Turbolift Lando arrivera. Le joueur chasseur de prime doit installer au moins un personnage dans chacun des secteurs suivants: Security Sector, Tractor Beam Reactor Coupling, Storage, Maintenance Station, et Medical Station. Bossk doit être



installé dans une case où il n'aura pas de ligne de vue directe sur Lando Calrissian au premier tour.

Conditions de Victoire du joueur Chasseur de Primes: Le joueur chasseur de prime gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Neutraliser Lando Calrissian: Bossk a été engagé pour capturer ou tuer Lando Calrissian et il ne s'arrêtera qu'en ayant accompli cela. Si le joueur chasseur de prime bat le Twi'lek Bodyguard et les quatre Bespin Guards, et qu'il arrive à établir une ligne de vue sur Lando Calrissian avant qu'il n'arrive à s'enfuir par l'autre coté, le joueur chasseur de prime gagne le scénario.



Mise en place des Mercenaires: L'escouade des mercenaires se compose de Lando Calrissian, d'un Twi'lek Bodyguard, et de quatre Bespin Guard qui se chargé de garder Lando en vie. Si le joueur mercenaire choisit de ne pas employer l'escouade préconçue ci-dessous, il peut établir sa propre force de 50 points, mais il doit inclure un personnage unique (comme Lando Calrissian).

Le mercenaire place ses personnages dans n'importe quelle case des turbolifts, mais doit scinder ses forces dans les deux ascenseurs.

Conditions de Victoire du joueur Mercenaire: Le joueur mercenaire gagne la partie en accomplissant les objectifs suivants:

S'échapper: Le joueur mercenaire gagne si Lando Calrissian atteint une quelconque case à côté du bord blanc du Hangar Bay. Ceci signifiera que Lando a trouvé une échappatoire qui l'a mis en sûreté.

Appel à l'aide: Lando sait que s'il peut trouver un centre de transmission opérationnel, il pourra envoyer un message informant de l'attaque et pourra faire venir plus de troupes à son aide. Si le joueur de mercenaire fait entrer n'importe quel personnage dans le Flight Command Center et dépense un round entier sur un quelconque panneaux de commande, y compris la case qui contient l'ordinateur (comptes comme un objet encombrant) un appel de détresse sera envoyé QG sécurité. Mis en alerte par Lando et avertis par les bruits de coups de feu, la nouvelle garde était déjà dans le Turbolift, attendant juste de savoir de quelle plate-

forme il s'agissait. Quatre Bepin Guard supplémentaires arrivent dans un des Turbolifts (au choix du joueur mercenaire) un round après que l'appel de détresse est été envoyé.

LA REVANCHE DU PERDANT ENDOLORI - ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario La Revanche du Perdant Endolori.

ESCOUADE CHASSEUR DE PRIME

Bossk	17
2 Twi'lek Scoundrels	14
Quarren Assassin	12
Duros Mercenary	6
	49

ESCOUADE MERCENAIRE

Lando Calrissian	16
4 Bepin Guards	20
Twi'lek Bodyguard	10
	46

Règles Spéciales:

Mouvement caché: Bossk et le Quarren Assassin peuvent utiliser les règles de mouvement caché.

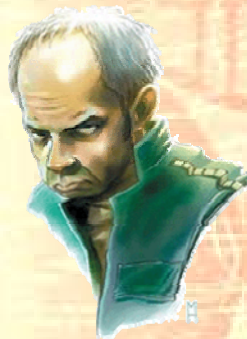
Sombre et Enfumé: La plate-forme d'entretien est faiblement éclairée et pleine de dégagement de fumée, ce qui obscurcit la vision. En conséquence, les personnages ne peuvent voir clairement qu'à 6 cases de distance. Les personnages souffrent d'une pénalité -4 aux attaques qui sont portée à plus de 6 cases. Les personnages ne peuvent rien voir au delà de 12 cases de distance.

Talnar et le Traître de Tatooine (SW)

Dans sa lutte désespérée contre l'Empire, l'Alliance Rebelle a toujours besoin d'armes, d'équipement, et d'approvisionnement. Pour trouver, des spécialistes en fournitures expérimentés doivent souvent voyager aux quatre coins de la galaxie et traiter avec des personnages de bas étages pour acquérir du matériel de toute sorte. De telles affaires sont toujours risquées pour tous ceux qui sont impliqués.

Le Lieutenant Talnar est un de ses agent d'approvisionnement rebelle. Il avait l'habitude de travailler seul; cependant, un incident récent exigeant de le sauver le força à changer sa stratégie. Une équipe de soldats et d'agents l'accompagnent maintenant sur les missions d'acquisition.

Le dernier voyage de Talnar est de rencontrer Orex et son gang de technologie de course illégale à leur planque dans une arrière rue de Mos Eisley. Talnar est ici pour



négocier une dernière affaire avec Orex tandis que son équipe examine l'échantillon de matériel du gang.

Orex a rassemblé un petit groupe de mercenaires, de techniciens, et autres pour accomplir cette opération. Ils sont d'ailleurs plus spécialisés dans la vente et l'acquisition que dans la modification ou la fabrication. Talnar a développé des relations de travail décentes avec Orex et espère même l'amener dans l'Alliance Rebelle un jour.

Mais le gang d'Orex est une autre histoire. Talnar et son équipe sont devenus de plus en plus soupçonneux d'eux. Quelqu'un les a informés qu'il pourrait y avoir un traître ou un informateur Impériale parmi le gang, prêt à appeler l'Empire à tout moment. L'équipe est concernée, mais de telles rumeurs et de tels risques sont monnaie courante sur ce territoire.

Au début du scénario, Talnar négocie avec Orex dans son bureau avec son garde du corps de confiance. Talnar a ordonné à son équipe de garder un œil attentif sur le reste du gang pendant qu'ils vérifient les marchandises. Certains regardent les armes du groupe, d'autres discutent des points techniques dans le magasin, et le reste inspectent un esquif endommagé qu'un du gang comptait réparer et améliorer afin de se vanter ses compétences de pilote.

Durant les négociations, Orex se rend compte que quelqu'un a eu accès aux données personnelles du magasins et a copié toutes celles qui concernaient les rebelles. Il sait que s'est forcément l'un de ses associé et transmet l'information à un Talnar très dérangé. Mais avant qu'ils ne puissent agir, le raid Impériale a commencé. Le traître les a vendus.

Ce scénario utilise le coté est de la carte de Mos Eisley fournit avec Ultimate Missions: Rebel Storm. Placez des tuiles de terrain comme indiqué sur la carte ci-contre.

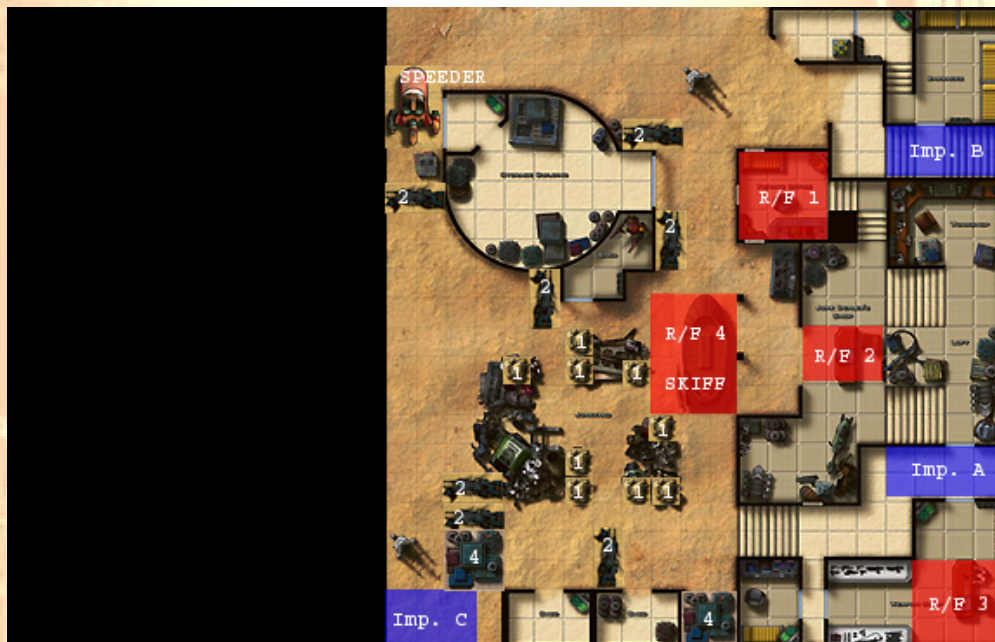
Mise en place des Rebelles et des Mercenaires: La force Rebelle comprend Talnar et son équipe Rebelle. La force Mercenaire incluse Orex et son gang. Chaque force peut être contrôlée par un seul joueur ou par deux joueurs séparés. Les Rebelles et les Mercenaires sont considérés comme une seule force lorsqu'ils sont contrôlés par un seul joueur (en d'autres termes, aussi bien des Rebelles que des Mercenaires peuvent être activés dans la même phase).

La force Rebelle comprend Talnar (utilisez un Rebel Officer), un Rebel Commando, trois Rebel Troopers, un Elite Rebel Trooper, et un Botha Spy, totalisant 56 points. Si le joueur Rebelle choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue ci-dessous, il peut la concevoir comme il veut avec 56 points, n'utilisant que des Rebelles (pas de Mercenaires). De plus, un minimum de sept Rebelles doivent être utilisés, et les personnages uniques ne sont pas autorisés.

La force Mercenaire comprend Orex (utilisez Dengar), un Twi'lek Bodyguard, un Ithorian Scout, un Duros Mercenary, et un Mon Calamari Mercenary, totalisant 56 points. Si le joueur Mercenaire choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue ci-dessous, il peut la concevoir comme il veut avec 56 points, n'utilisant que des

Mercenaires (pas de Rebelles). De plus, un minimum de six Mercenaires doit être utilisé, et aucun personnage unique n'est autorisé, à part Dengar, qui est requis.

Les Rebelles et les Mercenaires se placent les premiers dans les quatres zones indiquées sur la carte:



- Zone 1, Bureau Privé: Talnar (Rebel Officer), Orex (Dengar), Twi'lek Bodyguard.
- Zone 2, Magasin d'Ordures du Dealer: 2 Mercenaires, 2 Rebelles.
- Zone 3, Magasin d'Armes: 1 Mercenaire, 2 Rebelles.
- Zone 4, Esquif: 1 Mercenaire, 2 Rebelles.

Conditions de Victoire des Rebelles et des Mercenaires: Les joueurs Rebelle et Mercenaire gagnent la partie en accomplissant les objectifs suivants:

Retrouvez les données volées: Le joueur Rebelle gagne si le traître est battu et un personnage Rebelle s'échappe via un landspeeder avec les données.

Battez les Impériaux: Le joueur Rebelle gagne également si tous les Impériaux et le traître sont battus.

Mise en place des Impériaux: La force Impériale comprend deux escouades:

- L'escouade 1 inclue un Imperial Officer, un Heavy Stormtrooper, deux Elite Stormtroopers, et trois Stormtroopers, totalisant 63 points.
- L'escouade 2 inclue un Stormtrooper Officer et trois Scout Troopers, totalisant 38 points.

Si le joueur Impériale choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue ci-dessous, il peut la concevoir comme il veut avec 101 points d'Officier Impériaux et de

Stormtroopers de tous types. Aucun personnage unique n'est autorisé. La force Impériale doit être scindée en deux escouades. Si le scénario est joué par quatre joueurs, chaque joueur Impériale contrôle une escouade, Et le traître est contrôlé par le joueur de l'escouade 2.

Le joueur Impériale se place en second. L'escouade 1 peut être placée au choix dans la zone A ou B (mais pas les deux). L'escouade 2 est placée dans la zone C. Regardez la carte pour les localisations de zones.

TALNAR ET LE TRAITRE DE TATOOINE - ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Talnar et le Traître de Tatooine.

ESCOUADE REBELLE

Rebel Officer (Talnar)	13
Rebel Commando	14
Elite Rebel Trooper	7
Bothan Spy	7
3 Rebel Troopers	<u>15</u>
	56

ESCOUADE MERCENAIRE

Dengar (Orex)	15
Twi'lek Bodyguard	10
Ithorian Scout	6
Gamorran Guard	9
Duros Mercenary	6
Mon Calamari Mercenary	<u>10</u>
	56

ESCOUADE IMPERIALE 1

Imperial Officer	14
Heavy Stormtrooper	12
2 Elite Stormtroopers	22
3 Stormtroopers	<u>15</u>
	63

ESCOUADE IMPERIALE 2

Stormtrooper Officer	14
3 Scout Troopers	<u>24</u>
	38

Conditions de Victoire des Impériaux: Le joueur Impériale gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Exterminez les Tous: Le joueur Impériale doit battre tous les Rebelles et les Mercenaires. Pour se faire, ils doivent empêcher tout Rebelle de s'échapper avec les données.

Règles Spéciales du Scénario:

Blaster Lourd: Talnar (Rebel Officer) inflige des Dommages de 20 au lieu de 10.

Le Traître: Un des Mercenaires est un traître à son gang et aux Rebelles. Après que les deux camps aient fait leur mise en place sur la carte mais avant de commencer le jeu, le joueur Impériale choisi un des Mercenaires comme traître. Il doit noter le nom du traître sur un bout de papier, indiquant sa position de départ s'il y en a plus d'un identique. Orex et tous les Mercenaires de la Zone 1 ne peuvent pas être des traîtres.

Le joueur Impériale garde le nom du traître secret jusqu'à ce qu'il doive être révélé. Une fois révélé, le traître appartient à la force Impériale. Donner la carte du personnage au joueur Impériale pour le reste de la partie.

Le traître est révélé d'une de ces deux façons. Si le joueur Impériale le choisit, il peut l'activer dans l'une de ses activations normale.

Cependant, le joueur Impériale peut attendre jusqu'à ce que le joueur Rebelle ou Mercenaire active ce personnage. Lorsque le joueur Rebelle ou Mercenaire active le traître, le joueur Impériale révèle le papier avec le nom du traître. Placez une tuile de medpack sous celui-ci pour représenter le pack de données. Le joueur Impériale prend immédiatement le contrôle du traître pour cette phase et peut bouger et attaquer normalement. Cette activation compte toujours dans une des deux activation du joueur Rebelle ou Mercenaire (ils perdent une action dans cette phase dûe à la trahison). Après le tour du traître, le joueur Rebelle ou Mercenaire peut finir sa phase s'il lui restait une activation (en d'autres mots, si activation du traître était la première).

Lors de la phase Impériale suivant l'activation du traître, le joueur Impériale ne peut activer qu'un personnage au lieu de deux. Pour tous les autres rounds, le traître fait parti à part entière de la force Impériale et son activation se fera normalement par la suite.

Lorsque le traître est battu, la tuile représentant les données volées reste sur la case. N'importe quel personnage peut prendre le pack en finissant son mouvement dessus.

Vérouillage: Toutes les portes de la carte sont fermées et verrouillées. Les personnages Rebelles et Mercenaires (incluant le traître) peuvent passer à travers la porte en suivant les règles normales. Les personnages Impériaux doivent faire sauter la serrure pour ouvrir la porte. Un Impériale adjacent à une porte peut faire sauter automatiquement la serrure, mais ils doivent effectuer aucune autre action s'ils n'en ont pas la capacité. Un Impériale à plus d'une case de distance (et avec une ligne de vue) peut tirer dessus, mais ils doivent faire un jet d'attaque contre une Défense de 10 pour réussir. Toute porte avec un verrouillage cassé s'ouvre à la fin du tour du personnage et reste ouverte pour le reste de la partie.

Regardez Toute ces Ordures: Pour ce scénario, les piles d'ordures imprimées sur la carte dans le dépotoire sont considérées comme assez hautes pour bloquer les lignes de vue (ce ne sont pas des bas objets). Les tuiles de terrains ajoutées pour ce scénario sont considérées comme des bas objets. Regardez la carte pour les

emplacements de ces tuiles.

Pas Entièrement Stable: Les piles d'ordures sont instables. Placer une tuile de terrain d'une case sur la pile d'ordure comme indiqué sur la carte. Toute grenade qui explose dans une case adjacente à cette tuile peut la faire effondrer. Lancez 1d20 pour chaque tuile.

- Sur un résultat de 1 à 10, les ordures (la tuile) tombent dans la case où la grenade a explosée.
- Sur un résultat de 11 à 20, les ordures sont poussées dans la direction opposée à la déflagration de la grenade.

Si les ordures chutants entre dans une case avec un personnage, ce personnage doit faire une sauvegarde de 11 ou prendre 10 points de dommages des débris qui tombent. Le personnage reste dans la case. Les cases avec des débris tombés sont considérées comme des bas objets. Les cases avec deux tuiles d'ordures tombées bloquent les lignes de vue et sont infranchissables. Tout personnage se trouvant dans une case contenant deux tuiles d'ordures doit utiliser tout leur mouvement pour escalader et se retrouver dans une case adjacente. Les tuiles d'ordures peuvent être bougées autant de fois qu'il y a d'explosion de grenades.

Esquif Endommagé: L'esquif est considéré comme un objet bas pour le couvert et le mouvement. L'esquif est au ras du sol, ainsi, tout personnage se trouvant sur une case de l'esquif est considéré comme étant à bord. L'esquif peut être activé par tout personnage Rebelle ou Mercenaire à bord ou adjacent à celui-ci. Cependant, vue les dégâts, l'esquif bouge immédiatement de sept cases vers l'avant (où il se crash sur un évaporateur) ou de six cases vers l'arrière (où il se crash sur les tuiles d'équipements indiquées sur la carte). Le personnage l'activant choisit si l'esquif va vers l'avant ou l'arrière, mais autrement il n'a pas de contrôle sur la vitesse ou la direction. L'esquif ne peut être activé qu'une fois durant le scénario; le crash l'ayant totalement désactivé. Tout personnage heurté par l'esquif doit faire une sauvegarde de 11 ou prendre 10 points de Dommages. Tout personnage à bord de l'esquif lorsqu'il est activé doit réussir une sauvegarde de 11 ou prendre aussi 10 points de Dommages.

Echappatoire: Le landspeeder adjacent à l'entrepôt fournit aux Rebelles un échappatoire rapide. S'ils récupèrent le pack de données du traître, le Rebelle (pas Mercenaire) peut finir le scénario en montant dans le landspeeder. Entrer dans le landspeeder requière deux points de mouvement, et le speeder est considéré comme un bas objet. Si un Impériale entre dans le speeder, il doit être battu avant que le Rebelle ne puisse s'échapper.

Vol de Navette ^(SW)

Background: Lorsque l'existence de la seconde Etoile Noire fut connue, les Rebelles ont su qu'ils devaient agir rapidement avant la fin de sa construction. Des espions ont découvert que la station spatiale inachevée était protégée par un puissant champ de force qui repousserait même le bombardement le plus intense.



Les vaisseaux ne pourraient pas traverser en masse, excluant donc la tactique qui s'est avérée une réussite lors de la destruction de la première Etoile de la Mort.

Les généraux se sont réunis pour discuter des quelques options qu'il leur restait. Les rapports des services secrets indiquaient que le champ de force avait pour origine un site sur la lune forestière d'Endor, pile sous la nouvelle Etoile de la Mort. Les simulations de combat ont indiqué qu'un assaut direct sur le site était voué à l'échec, car la station spatiale au-dessus fournirait immédiatement des renforts en masse. La seule option retenue et qui avait une chance de tenir ses promesses était une infiltration dans la station du générateur de bouclier et la saboter. Cependant, le plus gros problème était comment envoyer l'équipe sur Endor sans être repéré.

La solution est venue de nouvelles informations sur une station spatiale Impériale "relativement" sans surveillance à la périphérie de leur territoire. Un général de la rébellion nouvellement commissionné, Crix Madine, a proposé un plan intéressant. Il mènerait personnellement une équipe de commandos d'élite avec un pilote habile, dans la base pour voler une navette Impériale. Les espions ont indiqués que la base été inefficacement administrée et qu'ils étaient lents à mettre à jour leurs mesures de sécurité. Il y avait là une grande chance pour que les navettes contiennent toujours les codes essentiels pour permettre à un pilote de se glisser à travers les défenses d'Endor. C'était un risque dangereux mais calculé, et Crix Madine s'est senti sûr qu'il pourrait mener ses commandos à la victoire.

Une fois que le plan eu reçut l'approbation du commandement Rebelle, l'équipe embarqua à bord d'un transport Corellien YT-1300, avec l'assistance d'un contrebandier qui fournit son aide à l'alliance. Le vaisseau s'est avec succès amarré à la station spatiale et l'équipe s'est glissée dans le compartiment, recherchant leur cible. Leur transport a échappé de justesse à la destruction suite à l'attaque d'un nombre étonnant de TIE Fighters. Les commandos ont trouvés la cible parfaite, un ancien modèle de navette classe lambda. Bien que des Stormtroopers patrouillent dans le compartiment de la navette, les commandos savent qu'ils ont peu de temps et ont furtivement approchés leur cible, ne rechignant pas à se sacrifier pour le bien de la rébellion.



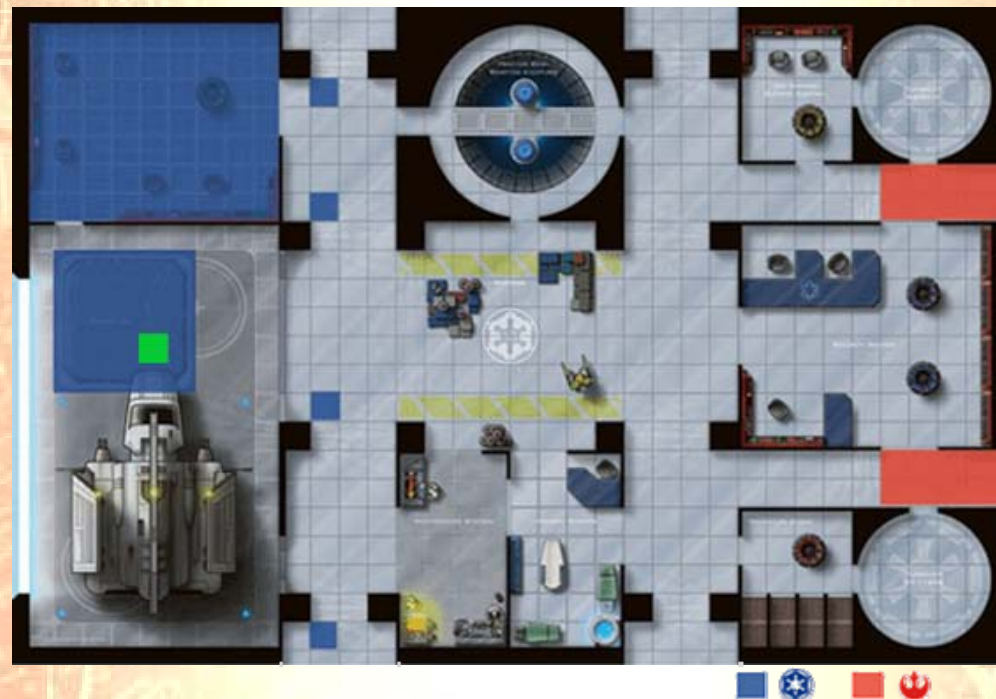
Mise en place Rebelle: L'escouade Rebelle se compose d'un Rebel Officer (Crix Madine), de quatre Rebel Commandos, et de deux Rebel Pilots. Si le joueur Rebelle choisit de ne pas employer l'escouade préconçue ci-dessous, il peut établir sa propre force de 89 ou 90 points, mais il doit inclure un officier.

Le joueur Rebelle peut installer ses personnages dans l'un ou l'autre des étroits couloirs sur le bord est de la carte, mais ne peut pas commencer plus loin que le bord des portes du Security Sector.

Conditions de Victoire du joueur Rebelle: Le joueur Rebelle gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Volez la navette Tydirium: Capturer une navette Impériale est crucial pour que les

Rebelles réussissent leur infiltration du générateur sur Endor. Les commandos combattent jusqu'à la mort pour réaliser leur mission. Le joueur Rebelle gagne le scénario si un ou les deux pilotes Rebelles passent au moins deux rounds à l'intérieur de la navette Impériale. Le sas de la navette est la case immédiatement devant la navette (marquée sur la carte ci-dessous avec une case verte), et la porte s'ouvre au début du scénario. Si un personnage Impérial veut attaquer un personnage Rebelle à l'intérieur de la navette, il doit se déplacer face à la porte et ne peut pas aller à l'intérieur, pouvant attaquer ainsi à une distance maximum de deux cases.



Mise en place Impériale: L'escouade Impériale se compose d'un Stormtrooper Officer, de deux Heavy Stormtroopers, de deux Elite Stormtroopers, et de six Stormtroopers. Si le joueur Impérial choisit de ne pas employer l'escouade préconçue ci-dessous, il peut établir sa propre force de 90 points, mais il doit inclure un officier Stormtrooper.

Le joueur Impérial doit installer l'escouade du hangar n'importe où sur la plateforme élévatrice du Hangar Bay. L'escouade de salle de commande doit être installée n'importe où au Flight Control Center. L'escouade de patrouille doit être installée dans le couloir nord-sud qui circule le long du Flight Control Center et du Hangar Bay, dans les cases indiquées sur la carte ci-dessus.

Conditions de Victoire du joueur Impérial : Le joueur Impérial gagne la partie en accomplissant les objectifs suivants:

Capturer Crix Madine: En dépit de leur arrogance et du puissant réseau de services

secrets, l'Empire manque toujours d'informations cruciales. La capture d'un officier Rebelle serait un avantage énorme à leurs efforts pour éliminer l'Alliance Rebelle une bonne fois pour toutes. Ça na sera qu'une question de temps avant qu'ils n'obtiennent la position de la base Rebelle du général captif, compromettant de ce fait la mission entière. Si le joueur Impérial bat les commandos Rebelles et les pilotes Rebelles, mais ne bat pas l'officier Rebelle (Crix Madine), le joueur Impérial gagne quand même le scénario.

Neutralisez les pilotes Rebelles: La mission des Rebelles est de capturer une navette de classe lambda et de s'envoler sans risque loin de la station. Si les pilotes sont tués, les Rebelles restants ne posséderont pas les qualifications nécessaires pour voler la navette et passer l'armada de TIE Fighters qui patrouillent dehors. Si le joueur Impérial parvient à tuer les deux pilotes Rebelles, il gagne le scénario.

VOL DE NAVETTE – ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Vol de Navette.

ESCOUADE IMPERIALE – Forces Hangar Bay

Elite Stormtrooper	11
Heavy Stormtrooper	12
2 Stormtroopers	<u>10</u>
	33

ESCOUADE IMPERIALE – Forces Control Center

Stormtrooper Officer	14
2 Stormtroopers	<u>10</u>
	24

ESCOUADE IMPERIALE – Forces Patrol

Elite Stormtrooper	11
Heavy Stormtrooper	12
2 Stormtroopers	<u>10</u>
	33

ESCOUADE REBELLE

Rebel Officer	13	(Crix Madine)
4 Rebel Commandos	56	
2 Rebel Pilots	<u>20</u>	
	89	

Règles Spéciales:

Navette Impériale: La navette dans le hangar fournit un couvert. Les personnages ne peuvent pas se déplacer sur les cases complètement remplis par la navette (ils peuvent se déplacer sur les cases seulement partiellement remplis par la navette). L'exception est la case qui fait face à la navette (marqué en vert), par où les Rebelles peuvent monter afin de la piloter hors de la station. Les personnages impériaux ne peuvent pas monter dans la navette.

Tenez Vos Positions: Les personnages impériaux doivent rester sur leurs positions de départ jusqu'à ce que l'alarme soit donnée (cependant ils sont libres de se déplacer à l'intérieur de leurs secteurs d'attribution).

Halte! Si un personnage Rebelle finit son mouvement dans la ligne de vue d'un personnage Impérial à moins de 6 cases de distances, le personnage Impérial peut donner l'alarme. (voir ci-dessous).

Mouvement Caché: Le joueur Rebelle peut utiliser le mouvement caché pour tous ses personnages.

Nous Sommes Attaqués! Si un personnage Rebelle attaque un personnage Impérial, et que celui-ci survit jusqu'à sa prochaine activation, il peut donner l'alarme. (voir ci-dessous).

Renforts Impériaux: Une fois que l'alarme est donnée, le joueur Impérial peut commencer à amener des renforts. Si le jet d'initiative du joueur Impérial est de 1-8, placez 1 Stormtrooper additionnel à l'extrémité sud du couloir principal (par la Maintenance Station). Si le jet d'initiative du joueur Impérial est de 9-16, placez 1 Stormtrooper additionnel sur le symbole Impérial au centre du bord est de la carte. Si le jet d'initiative du joueur Impérial est de 17-20, aucun renfort n'arrive ce tour. Les renforts sont placés sur la carte juste avant la première activation du joueur Impérial.

Embuscade Ewok ^(SW)

Les Rebelles ont des ennuis. Capturés par l'Empire, leur mission pour détruire le générateur de bouclier de l'Etoile de la Mort est bien terminée. Soudainement, une corne primitive se fait écho dans la forêt. Eclatant à la vue, des centaines d'Ewoks apparaissent des arbres, des broussailles et des sous-bois – *partout*.

Ils connaissent leur ennemi. Mais lorsque l'Empire réalisera comment sont préparés les Ewoks pour cette bataille? Longtemps spécialistes dans les pièges et les leurres, les petites créatures se préparent à lâcher leur talents à grands effets contre les troupes Impériales, les marcheurs, et les speeders.

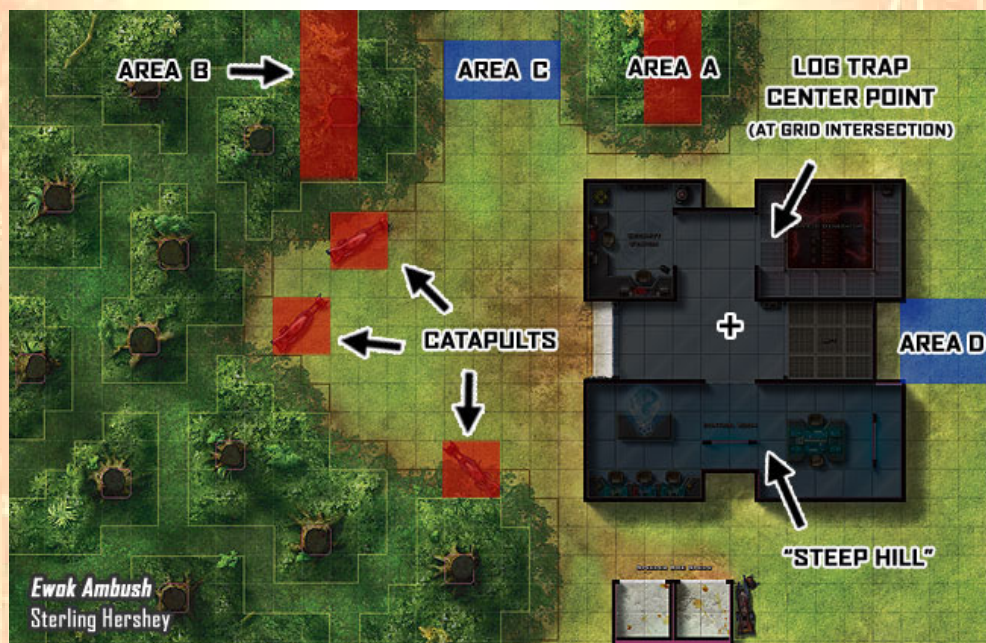
Ce nouveau scénario pour le jeu *Star Wars Miniatures* repeint le début de l'embuscade des Ewoks dans le *Retour du Jedi*, suivant une escouade impériale dans un lieu vulnérable non loin de la porte arrière du bunker. L'Empire pourra-t-il contenir le nombre furieux de créatures, leurs tours, et leurs pièges?

"Embuscade Ewok" requiert le scénario pack *Attack on Endor* et des figurines du set *Rebel Storm*. Il utilise également la carte d'Endor.

Mise en Place Rebelle: La force Rebelle comprend des Ewoks et des Rebel Commandos, totalisant 127 points. S'il le désire, le joueur Rebelle peut créer une force de son choix avec 127 points. Cette force ne doit être constituée que de personnages de taille Medium Rebelles ou Mercenaires, la majorité devant être des Ewoks. Au moins 30 points doivent être des pièges Ewoks (voir plus bas).

Placez huit Ewoks dans les zones A et B (les diviser dans les deux zones). Placez un Ewok dans chacun des trois speeders bikes, dans ce scénario les speeders

représentent des catapultes, comme indiqués sur la carte. Les Rebel Commandos et le reste des Ewoks entrent par les Règles Spéciales du Scénario (voir plus bas).



Conditions de Victoire Rebelle: Le joueur Rebelle gagne en battant tous les Impériaux.

EMBUSCADE EWOK – ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Embuscade Ewok.

ESCOUADE REBELLE

3 Rebel Commandos	42
15 Ewoks	45
Ewoks Traps: 3 Catapults	30
Ewoks Traps: 1 Rolling Log Trap	<u>10</u>
	127

ESCOUADE IMPERIALE

AT-ST	54
Stormtrooper Officer	14
7 Stormtroopers	35
3 Scout Troopers	<u>24</u>
	127

Mise en Place Imperiale: La force Impériale comprend un AT-ST et divers Stormtroopers, totalisant 127 points. S'il le désire, le joueur Impériale peut créer une force de son choix avec 127 points. La force ne peut pas inclure de personnages

Mercenaires ou Impériaux Unique. Elle peut inclure n'importe quel type de Stormtrooper (autre que Snow Trooper), de Scout Troopers, et d'Imperial Officers. Autre que l'AT-ST, tous les personnages doivent être de taille Medium.

Sept Stormtroopers et un Stormtrooper Officer est place dans la zone C. L'AT-ST et les Scout Troopers entrent par les Règles Spéciales du Scénario (voir plus bas).

Conditions de Victoire Impériale: Le joueur Impériale doit battre tous les Rebelles et les Ewoks pour gagner le scénario.

Règles Speciales du Scénario:

Dissimulation: Les règles de Dissimulation sont utilisées pour ce scénario (voir page 17).

Ce n'est pas un Bunker: Cette bataille se passe en forêt, loin de la porte du bunker. Par conséquent, considérez le bunker comme une colline abrupte qui bloque les lignes de vue et ne peut pas être pénétrée par une unité.

Embuscade Ewok: Jaillissant des sous-bois, les Ewoks tire une volée de flèches sur les Impériaux Inconscient. Durant le premier round, le joueur Rebelle gagne automatiquement l'initiative et doit attaquer en premier. Tous les Ewoks dans la zone A et B tirent leurs flèches en même temps, et sont tous activés au même moment (utilisant plus que les deux activations pour ce tour). Ils ne peuvent pas bouger de leur position de départ au premier round. Chaque Ewok attaque avec une de +9 pour ce round seulement. Dissimulation et Couvert s'appliquent. Après que les unités tuées soient enlevées, le jeu continue normalement avec le joueur Impériale. Cette règle ne peut pas être ré-utilisée après le premier round.

Renforts Rebelles and Impériaux: Avant le début du 2ème round, placez les renforts Impériaux et Rebelles sur la carte avec l'ordre suivant:

1. Un petit groupe de Rebel Commandos entre dans la zone, ayant échappés à leurs ravisseurs Impériaux. Le joueur rebelle place chaque Rebel Commandos dans une case de terrain vide le long du bord de la carte mais en dehors de la ligne d'arbres (la ligne marron)et sauf la zone D Ils peuvent être placés adjacents à un ennemi.
2. En réponse à la bataille, d'autres Impériaux arrive à l'aide. Le joueur Impériale place l'AT-ST dans la zone D. Les Scout Troopers peuvent être placés dans n'importe quelle case de n'importe quel bord de la carte en dehors des zones d'arbres. Ils peuvent être placés adjacents à un ennemi.
3. Sautant des arbres du dessus, des Ewoks apparaissent soudainement autour de la forêt. Le joueur Rebelle place tous les Ewoks restants sur n'importe quelle case adjacente à un arbre. Ils peuvent être placés adjacents à un ennemi.

Pièges Ewok et Capacités Spéciales

Notez que certains pièges décrits ci-dessous ont un coût. Si le joueur Rebelle créé sa propre force, les pièges peuvent être pris plusieurs fois.

Bolas Ewok et Flèches: Coût: Pas pour ce scénario.

Tout Ewoks commençant dans la zone A ou B est automatiquement armé d'arc à la place de la capacité Melee Attack. Il peut tirer une fois chaque round. Les Ewoks qui commencent sur les catapultes ou qui sont en renfort ont des bolas en plus de Melee Attack. Chaque Ewok peut utiliser un bola uniquement une fois et récupère tout de suite après sa capacité Melee Attack. Les arcs et les bolas ont une portée de 6 et utilisent le bonus d'attaque habituel des Ewoks. De plus, si un Ewok utilisant un bola obtient un 1, il enroule le bola autour de sa tête et doit faire une sauvegarde de 11 ou être tué.

Catapulte Ewok: Coût: 10, Points de Vie: 60, Défense: 12, Attaque: +4, Dommage: 30.

Requiert un Ewok ou un personnage Rebelle sur la catapulte pour la recharger et tirer. Charger et tirer prend chacun l'activation d'un membre d'équipage (Remplace l'Attaque). La catapulte commence le jeu vide. Si l'équipage est battu avant d'avoir tiré la catapulte, elle reste chargée. Chaque catapulte remplace un speeder bike noté sur la carte (un maximum de trois peut être acquis). Les catapultes sont des objets encombrants. Elles peuvent être ciblées n'ont pas besoin d'être l'ennemi le plus proche lors de la sélection de la cible. Une catapulte et son équipage sont ciblés séparément. Une catapulte ne peut tirer qu'une fois par tour. Un personnage Impériale ne peut pas faire tirer la catapulte, et une catapulte ne peut pas tirer sur un personnage Impériale se trouvant dessus.

Piège de Rondins Roulants Ewok: Coût 10, Points de Vie: N/A, Défense: N/A, Attaque: +8, Dommage:

- L'AT-ST doit faire une sauvegarde de 16 ou être mis hors de combat et éliminé. Si la sauvegarde est réussie, l'AT-ST prend 60 points de dommage.
- Les personnages Medium prennent 60 points de dommage (sans sauvegarde).
- Un speeder bike doit réussir une sauvegarde de 5 ou être éliminé. Si la sauvegarde est réussie, le speeder bike passe au dessus des rondins et ne prend pas de dommages.

Les rondins sont montés au sommet de la colline représentée par le bunker. Commençant au 3^{ème} round, le piège est déclenché lorsque le joueur Rebelle gagne l'initiative alors que l'AT-ST est dans les 6 cases de la colline (dans n'importe quelle direction). Le piège compte comme la première activation du round. Les rondins ciblent l'AT-ST, mais attaquent aussi tous les personnages qui se trouvent entre la colline et l'AT-ST. Tracer une ligne du point central (comme indiqué sur la carte du scénario) à chaque coin de l'AT-ST. Toute case touchée par ou entre les lignes est affectée par le piège (s'il y a une quelconque hésitation sur le fait qu'une case est ou non affectée, considérez qu'elle est affectée). Une fois qu'il est déclenché, le piège ne peut plus être réutilisé. Acheter le piège plusieurs fois permet de le re-déclencher à d'autres rounds.

Unités et Pièges Optionelles

Scout Trooper on Speeder Bike: Si vous êtes d'accord avant le jeu, la force Impériale peut inclure une figurine de Scout Trooper on Speeder Bike ou plus. Si le joueur Impériale prend au moins un Scout Trooper on Speeder Bike, le joueur Rebelle est autorisé à utiliser les pièges décrits plus bas, et au moins un doit être

acheté. Le joueur Rebelle doit dépenser le reste de ses points en Ewoks. Les Scout Troopers arrivent avec les renforts Impériaux, sur n'importe quel bord de la carte en dehors des lignes d'arbres. Les Ewoks supplémentaires sont placés avec les renforts Rebelle.

Lasso Ewok: Coût: 10, Points de Vie: N/A, Défense: N/A, Attaque: +6, Dommage: Détruit un Speeder Bike.

Un Ewok peut tenter d'attraper au lasso un Speeder Bike. S'il y arrive, il détruit le speeder en l'enroulant autour d'un arbre. Au début du jeu, le joueur Rebelle doit secrètement choisir autour de quel arbre la corde est attachée, révélant l'arbre une fois que l'attaque est tentée. Une fois par round, tout Ewok dans les 2 cases peut tenter d'utiliser le lasso (Remplace l'Attaque) contre un Speeder Bike dans les 3 cases de l'Ewok. Si c'est un succès, le lasso n'est plus disponible. Le lasso ne peut pas être ciblé.

Corde à Linge Ewok: Coût: 10, Points de Vie: 30, Défense: 10, Attaque: N/A, Dommage: Détruit un Speeder Bike.

Avant le début du jeu, le joueur Rebelle choisit secrètement deux arbres. Si un Speeder Bike passe entre ces arbres, il doit faire une sauvegarde de 11 ou être détruit. Ce piège peut être utilisé plus d'une fois, mais il n'a aucun effet contre les personnages Medium ou sur l'AT-ST. Si l'AT-ST passe entre les arbres, il détruit le piège. Le piège peut être ciblé.

L'héritier du Père (SW)

L'univers de *Star Wars* est rempli de scénarios "qu'est-ce qui se passerait?". Que se passerait-il si les Rebelles avaient échoués face à la destruction de la première Etoile Noire? Que se serait-il passé si Luke n'avait pas réussi à sauver son ami, Han Solo, des griffes de Jabba le Hutt? Et, plus important, que se serait-il passé si Luke avait succombé à la tentation du Côté Obscur lorsque l'Empereur Palpatine lui a offert? Dans ce scénario "alternatif", nous regardons la possibilité que Luke ait pu basculer du Côté Lumineux de la Force, devenant un pion de l'Empereur et possédant le pouvoir du Côté Obscur.

À l'apogée de la scène finale de *Retour du Jedi*, l'Empereur offre à Luke une dernière chance de se joindre à son père et d'embrasser le pouvoir du Côté Obscur. Dans ce scénario, Luke – déchiré par son sens du devoir pour la Rébellion (et ses amis) et la puissante influence des mots de l'Empereur – succombe et commence sa conversion au Côté Obscur de la Force. Avec l'Empereur et Dark Vador toujours en vie, tout comme la seconde Etoile Noire ayant survécu, la Rébellion est rapidement annihilée. Luke ayant succombé au Côté Obscur, Leia ne sentit plus la présence de son frère et admis qu'il était mort face à l'Empereur et Dark Vador.

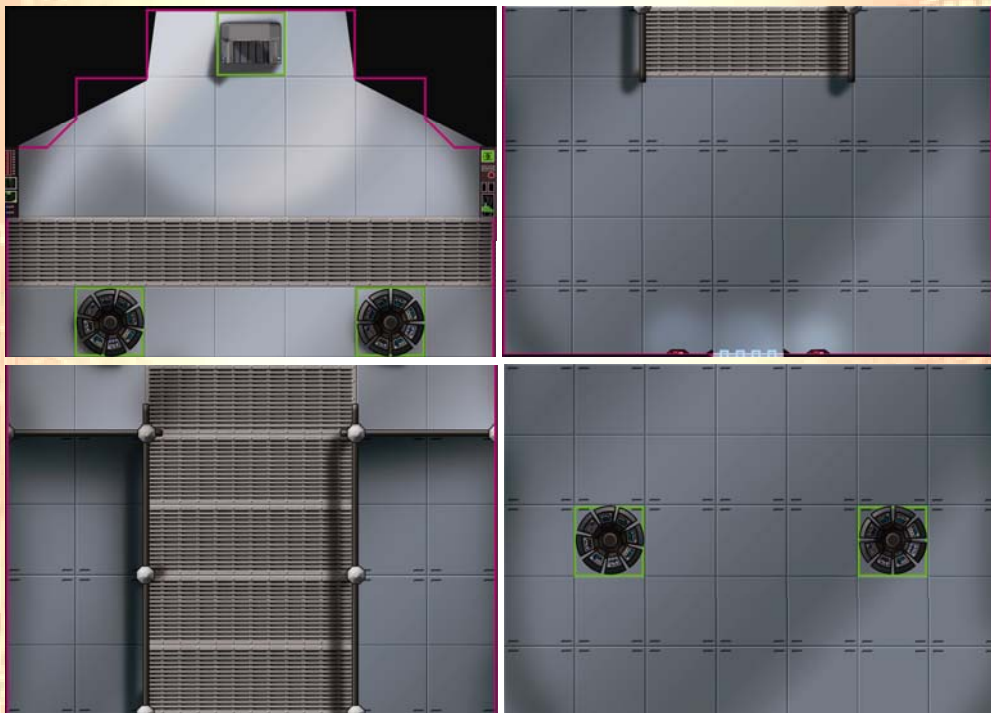
Leia, Chewbacca, Lando, C3-PO, et R2-D2 réussirent leur évasion d'Endor, et, n'ayant nulle part où aller, ils retournent à Bespin pour chercher leur prochain mouvement. Anticipant cette course, l'Empereur envoya un énorme contingent de Stormtroopers à la Cité des Nuages et les recaptura. Leia et les autres furent envoyés sur Coruscant, où ils attendent d'être mis à mort.

Après une semaine de torture et d'interrogatoire sur les restes de la Rébellion, Leia,

Han, et les autres furent emmenés à la salle du trône. Cependant, l'Empereur eut une surprise. Bien que Luke ait chuté dans les griffes du Coté Obscur, sa loyauté restait toujours à prouver. L'Empereur s'est arrangé pour cacher des armes dans la pièce et laisser une chance aux prisonniers de partir – ou de tuer Luke. L'Empereur se laisse également une chance de faire basculer Leia vers le Coté Obscur et guider son jeune apprenti pour la ramener vers lui.

Chaque coté se regarde les uns les autres un moment, jusqu'à ce que les blasters soient sortis et que le sabre laser de Luke ne brise le silence.

Configuration de la Carte: Ce scénario utilise les tuiles de la salle du trône (NdT: téléchargeable ici: <http://www.wizards.com/default.asp?x=swminis/article/fathersheir>):



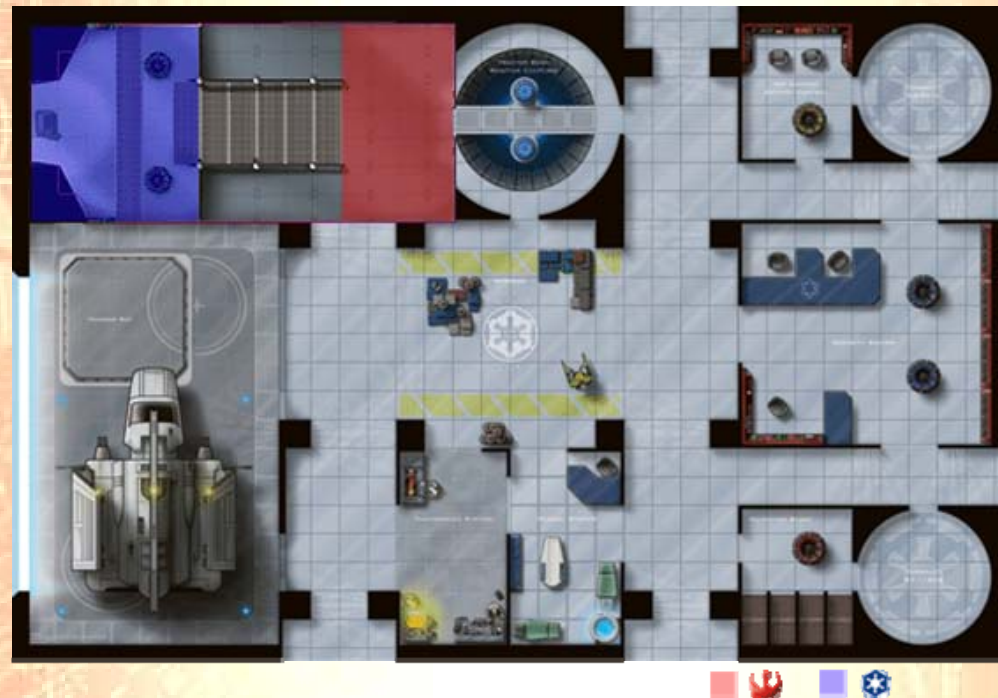
Mise en place des Impériaux: La force Impériale comprend *Luke Skywalker*, *Jedi Knight* (Dark Jedi), *Emperor Palpatine*, et 3 *Royal Guards*. Si le joueur Impériale choisi de ne pas utiliser l'escouade préconçue, il peut Luke avec un autre personnage avec la capacité spéciale *Lightsaber Sweep*, tant que le coût du personnage ne dépasse pas 35 points.

Conditions de Victoire des Impériaux: Le joueur Impérial gagne la partie en accomplissant les objectifs suivants:

Battez Han, Leia, et Lando: Si Han Solo, la Princesse Leia et Lando Calrissian sont battus, le joueur Impériale gagne le scénario.

Tourne vers le Coté Obscur: Si Leia bascule vers le Coté Obscur (voir plus loin), le joueur Impériale gagne le scénario.

Mise en place des Rebelles: La force Rebelle comprend *Princess Leia*, *Senator*, *Han Solo*, *Chewbacca*, *Lando Calrissian*, *C3-PO*, *R2-D2*, et 1 *Rebel Trooper*. Si le joueur Rebelle choisi de ne pas utiliser l'escouade préconçu, il peut la concevoir la sienne avec 100 points de personnage, mais il doit inclure au moins *Princess Leia* ou *Han Solo*.



Conditions de Victoire des Rebelles: Le joueur Rebelle gagne la partie en accomplissant les objectifs suivants:

Battez l'Empereur Palpatine et les Gardes Royaux: Si les Rebelles réussissent à battre l'Empereur Palpatine et les Gardes Royaux, mais que Luke Skywalker est toujours en vie, le joueur Rebelle gagne le scénario.

Tournez Luke Skywalker: Si Luke revient vers la Lumière (voir plus loin), le joueur Rebelle gagne le scénario.

Règles Spéciales du Scénario:

Gardez vos Positions: Les 3 Royal Guards ne peuvent pas bouger de la Salle du Trône tant que l'Empereur n'est pas battu.

Mon Jeune Apprenti: Luke peut dépenser les points de Force de l'Empereur tant qu'il est dans l'escouade Impériale.

Defendez Luke Skywalker: Luke Skywalker bénéficie du Bodyguard des Royal Guards comme si c'était l'Empereur Palpatine.

Force Jump et Force Push: Ce scénario autorise Luke à utiliser ces pouvoirs de la

Force. Voir les règles p.14.

Joint Toi à Moi, Ma Soeur. Chaque round, à la place de faire une attaque, Luke Skywalker peut dépenser un de ses points de Force pour réduire les points de vie de Leia de 15. Si avec une combinaison de cette capacité et de dommages normaux, Luke bat Leia, elle est considérée comme ayant basculé du côté Obscur, et elle regagne immédiatement les points de vie perdu avec cette capacité. (Elle rejoint également les forces Impériales).

Reviens avec Nous, Luke. Chaque round, à la place de faire une attaque, Han Solo ou la Princesse Leia peuvent dépenser un de leurs points de Force pour réduire les points de vie de Luke de 15. Si avec une combinaison de cette capacité et de dommages normaux, Leia ou Han bat Luke, il est considéré comme étant revenu vers la Lumière, et il regagne immédiatement les points de vie perdu avec cette capacité. (Il rejoint également les forces Rebelles).

L'HERITIER DU PERE - ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario L'Héritier du Père.

ESCOUADE IMPERIALE

Luke Skywalker, Jedi Knight (Dark Jedi)	27
Emperor Palpatine	40
3 Royal Guards	<u>33</u>
	100

ESCOUADE REBELLE

Princess Leia, Senator	13
Han Solo	28
Chawbacca	24
Lando Calrissian	16
C3-P0	6
R2-D2	8
Rebel Trooper	<u>5</u>
	100

La Fureur du Seigneur de Guerre (SW)

Des années après la bataille d'Endor, l'Empire est au bord de l'anéantissement. Alors que la Nouvelle République lutte pour reprendre le contrôle de la galaxie, des ex-officiers Impériaux de haut rang et d'anciens Moff's se découpent des sections de l'espace comme royaume. Ils sont les seigneurs de guerre Impériaux. Certains se réclament comme le véritable héritier de l'Empereur, tandis que d'autres ne cherchent simplement qu'à conquérir le plus de d'espace possible. Leurs rôles est souvent de courte durée.

Peu de temps après la défaite finale de l'Empereur résuscité (voir la série de Comics chez Dark Horses *Dark Empire I* et *Dark Empire II*), un de ces seigneurs de guerre a découvert qu'une organisation criminelle gênante s'était procurée un puissant et dévastateur X-1 Viper Droid. Voyant cette nouvelle comme une menace

dans son propre territoire, le seigneur de guerre décida de faire un exemple de ce syndicat.

Après le bombardement de la base fortifiée du syndicat, le seigneur de guerre mena ses propres troupes au sein de l'entrepôt endommagé. Il prévoyait de voir le dangereux droid et son maître criminel détruits. S'il pouvait le faire personnellement, se serait tellement mieux. Un vaste assortiment de chasseur de primes, d'assassins, et de criminels endurcis défendent le QG du syndicat – sans mentionner, bien sur, le puissant X-1.

"La fureur du seigneur de guerre" requiert le scénario pack *Attack on Endor* et plusieurs figurines des sets *Rebel Storm*, *Clone Strike*, *Revenge of the Sith*, et *Universe*. Si certaines de ces figurines ne sont pas disponibles, vous pouvez jouer le scénario en créant votre propre escouade de 200 points. Le scénario utilise la carte de la base ravagée d'*Attack on Endor*.



Mise en place des Mercenaires: La force Mercenaire est constituée d'un X-1 Viper Droid et d'autres mercenaires, totalisant 197 points. Si le joueur Mercenaire le désire, il peut créer une force de 200 points de son choix. La force doit inclure au moins un personnage Hype, et au moins (plusieurs de préférence) un personnage Unique. Un personnage Unique doit être désigné comme le seigneur criminel.

Le chef criminel et tous les chasseurs de primes doivent être placés dans la zone A. Le X-1 Viper Droid est placé dans l'aire B. S'il y a d'autre personnages Hype, ils doivent être placés adjacents à la zone B, ou le plus près possible. Le reste de la force Mercenaire peut être placé au choix entre les cases restantes de la zone A ou dans la zone C.

Conditions de Victoire des Mercenaires: Le joueur Mercenaire gagne en battant tous les Impériaux. Regardez les "Règles Spéciales" plus bas, pour des conditions de victoires alternatives.

LA FUREUR DU SEIGNEUR DE GUERRE - ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario La Fureur du Seigneur de Guerre.

ESCOUADE MERCENAIRE

ASP-7	10	
Jabba the Hutt	50	(Crimelord)
Dengar	15	
Devorian Soldier	9	
3 Gran Raider	12	
Iktochi Tech Specialist	14	
Ishi Tib Scout	14	
Nikto Soldier	5	
Quarren Assassin	12	
Twi'lek Bodyguard	10	
X-1 Viper Droid	46	
	197	

ESCOUADE MERCENAIRE - Fringe Reinforcements 30 de Jabba

Bossk	17	
Devaronian Bounty Hunter	12	
	29	

ESCOUADE IMPERIALE

AT-ST	54	
2 Elite Stormtrooper	22	
General Veers	21	
2 Heavy Stormtrooper	24	
Imperial Officer	14	
4 Stormtrooper	20	
Stormtrooper Officer	14	
Grand Moff Tarkin	11	(Warlord)
	196	

Mise en place Impériale: La force Impériale est constituée d'un AT-ST, de stormtroopers variés, et quelques officiers, totalisant 196 points. Si le joueur Impériale le désire, il peut créer une force de 200 points de son choix, mais il doit utiliser au moins un AT-ST et au moins un personnage Unique (de préférence deux ou trois). Un personnage unique doit être désigné comme le seigneur criminel. Les personnages ne peuvent provenir que de la faction Impériale.

Le joueur Impériale peut placer ses forces comme il le souhaite dans les zones D et E. Jusqu'à deux Scout Troopers peuvent être placés dans les zones F et G (un dans chaque zone ou les deux dans une).

Conditions de Victoire Impériale: Les Impériaux doivent détruire tous les personnages Mercenaires pour gagner le scénario. Regardez les "Règles Spéciales" plus bas, pour des conditions de victoires alternatives.

Règles Spéciales du Scénario:

Râteliers d'Armes: Voir les règles page 19.

Vérouillage de Sécurité: Toutes les portes de la carte sont verrouillées, empêchant leurs utilisations par tout personnage avant que le joueur ne contrôle la Security Station. Lorsqu'un joueur a un personnage dans la Security Station, tous les personnages alliés peuvent utiliser les portes normalement. Le joueur Mercenaire commence avec le contrôle de la Security Station. Elle reste sous contrôle jusqu'à ce que le joueur Impériale batte tous les personnages Mercenaires dans la pièce et qu'un personnage Impériale termine son tour dedans. Le joueur Impériale peut ensuite utiliser les portes normalement, et les personnages Mercenaires ne peuvent plus. Le contrôle de la pièce peut changer de camps plusieurs fois durant la partie.

A la fin de la phase Durant laquelle le personnage a prit le contrôle de la Security Station, toutes les portes répondent aux alliés du personnage. Les portes adjacentes à tous les alliés s'ouvrent immédiatement. Les portes adjacentes à tous les personnages adverses se ferment automatiquement (sauf si un allié est aussi adjacent). Si un personnage Large ou Huge est en travers de la porte, elle reste ouverte jusqu'à ce que ce personnage bouge pour libérer l'accès. Il est possible de garder une porte ouverte de cette façon. Vous pourrez trouver utile d'utiliser des compteurs sur chaque porte pour indiquer quand elle est ouverte (face vierge) ou fermée (face marquée).

Les portes répondent normalement aux personnages avec la capacité spéciale Override. Elles ne sont pas affectées par celui qui a le contrôle de la Security Station.

Si la Security Station est abandonnée, le dernier joueur à avoir contrôlé la pièce garde le contrôle jusqu'à ce qu'un adversaire termine son tour dans la salle alors que la Security Station était vide.

Piégé: Si des personnages se retrouvent bloqués dans une pièce ou un corridor à cause de la perte de contrôle des portes, et qu'il n'y a aucune manière de s'échapper de la pièce, d'engager l'ennemi, ou de reprendre la Security Station, ils sont battus. Ceci peut se présenter en fin de partie lorsque peu de personnages sont restants.

Aucune Issue Dedans comme Dehors: S'il ne reste que des personnages Huge à un joueur, et qu'il est dans l'incapacité d'attaquer l'ennemi à cause d'une porte verrouillée, le personnage Huge est incapable de poursuivre la bataille et est battu. Si les deux camps ont des personnages Huge, ils doivent continuer la bataille.

Règles Optionnelles:

Unités Opérationnelles: Les joueurs peuvent utiliser d'autres factions dans ce scénario en concevant leur escouade avec 200 points. Chaque escouade doit

inclure au moins un personnage Hype et un personnage Unique. Utilisez les mêmes zones de mise en place que celles utilisées par les forces que vous remplacez.

Conditions de Victoire Optionelles: A la place de simplement détruire le camp oppose pour gagner le scénario, utilisez la table suivante pour donner des points de victoire pour la défaite de personnages spécifique. Ceci encourage la bataille principale en attribuant des points additionnels et peut influencer sur le nombre de personnage unique que vous souhaitez utiliser. Chaque escouade doit avoir au moins deux personnages Uniques, avec un désigné comme le seigneur. Cependant, les deux escouades n'ont pas besoin d'avoir le même nombre de personnages Unique.

Battre tous les personnages adverses:	1 point
Le seigneur du crime bat le seigneur de guerre (ou vice et versa):	3 points
Un personnage non-unique bat un personnage Unique:	1 point
Un personnage Unique bat un autre personnage Unique:	2 points
Battre le personnage Hype:	2 points
Coincer un personnage dans une pièce ou un corridor (voir plus haut):	1 point par personnage
Personnage Hype battu par "Aucune Issue Dedans comme Dehors (voir plus haut):	1 point

CAMPAGNES (SW)

Assaut de la Fabrique de Droids (SW)



Après l'apparition surprise de l'armée clone de la République à la bataille de Géonosis, il devient apparent que les Séparatiste ont besoin d'augmenter la capacité de production de droids. Ils convertissent rapidement les usines existantes pour produire tous les modèle de droids de bataille nécessaires. Ces usines produisant des droids rapidement, elles sont souvent connues et facile à détecter

par les sondes et les espions de la République.

L'usine de TransTech relativement peu connue a des capacités de production modeste (en standard galactique) mais a été néanmoins pressée par la fédération du commerce qui en est devenue acquireur. Au moment de l'attaque de la République, l'usine a été complètement convertie et prête à produire des droids. Cependant, les défenses ne sont que partiellement complètes. L'attaque de la République est toute désignée pour prendre le contrôle de l'usine.

1^{ère} Partie: Pas Selon le Prévisions

Le plan d'attaque de la République a deux grandes phases: détruire la station électrique à l'écart pour priver l'usine d'énergie et entraver la production de droids, et ensuite attaquer le centre de contrôle de l'usine. L'escouade d'ARC Troopers a infiltrée certaines défenses prioritaires pour l'attaque visant à déconnecter les défenses Séparatistes.

Malheureusement pour les forces de la République, les ARC Troopers sont moins nombreux qu'espérés, et le vecteur d'approche se révèle beaucoup mieux défendu qu'il ne l'avaient crus. Les batteries anti-aériennes Séparatistes ont abattus plusieurs transports et canonnières, dispersant les attaquants aux quatre coins de l'usine de production.

Dans cette mission, les choses ne sont pas comme prévues aussi bien pour la République que pour les Séparatistes. Les survivants de quelques transports se sont regroupés et tentent de mener une attaque jointe sur la station électrique TD-32. Pendant ce temps, l'attaque des ARC Troopers a détruit nombre de Battle Droid Officer, forçant les Séparatistes à une course à la réserve d'unité de commandement pour coordonner les défenses de la station TD-32.

Les deux groupes convergent sur une zone d'attente près de TD-32. A une structure brisé, les ARC Troopers attendent de l'arrivée de l'arrière garde pour les mener vers TD-32. Près de là, les Séparatistes ont déployés un Destroyer Droid et un Super Battle Droid pour escorter une unité de réserve à travers un passage menant vers TD-32

Les deux forces ont une décision tactique à prendre: Se concentrer à rejoindre la bataille à TD-32, ou engager l'ennemi présent, ou encore tenter une combinaison des deux. Ces choix auront un impact sur le scénario suivant.

Utilisez la carte vierge du starter de *Clone Strike*, assortie de quelques tuiles de terrain placées comme indiqué ci-dessous.

Mise en place de la République: La force Républicaine est constituée de Jedi et de Clone Troopers pour 113 points. Si le joueur de la République choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue, il peut concevoir la sienne avec 113 points. Cependant, l'escouade ne doit inclure qu'un Jedi unique pour 36 points ou moins. Si le Jedi sélectionné fait 25 points ou moins, vous pouvez également inclure un Jedi Guardian. Les types de Clone Troopers sont restreint à un Commander, un Sergeant, un Grenadier et/ou deux ARC Troopers. Le Aerial Clone Trooper Captain n'est pas autorisé. N'importe quel nombre de Clone Troopers de base est autorisé

(jusqu'au maximum de points). Seul les Jedi et les variantes de Clone Troopers sont autorisés (autrement dit, pas de Mercenaires ou d'autres unités de la République).

La force Républicaine se place dans deux zones:

- Zone A: Deux ARC Troopers.
- Zone B: Tout le reste de la force.

Conditions de Victoire de la République: Le joueur Républicain obtient des points de Victoire en accomplissant les objectifs suivants:

Rejoignez l'attaque du générateur TD-32: Un point est donné pour chaque personnage Républicain qui sort de la carte par l'aire A. Ces personnages seront utilisés lors de la mission 2. Une fois qu'un personnage est sorti, il ne peut plus revenir.

Détruisez les Battle Droid Officers: Deux points sont donnés pour chaque Battle Droid Officer détruit.

PAS SELON LES PREVISIONS - ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Pas Selon les Prévisions.

ESCOUADE DE LA REPUBLIQUE

General Kenobi	27
Clone Trooper Commander	13
Clone Trooper Sergeant	10
Clone Trooper Grenadier	9
Clone Trooper	9
2 ARC Troopers	36
	113

ESCOUADE SEPARATISTE

Destroyer Droid	30
3 Super Battle Droids	30
4 Battle Droid Officers	36
4 Battle Droids	16
	112

Mise en place des Séparatistes: La force Séparatiste contient un Destroyer Droid et une variété de Battle Droids, totalisant 112 points. Si le joueur Séparatiste choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue, il peut concevoir la sienne avec 112 points. Cependant, l'escouade doit inclure au moins un Destroyer Droid et deux Battle Droid Officers. Le reste peut inclure des Super Battle Droids et des Battle Droids de tous types (excepté les Battle Droid on STAP). Les Mercenaires ou autres unités Séparatiste ne sont pas autorisées.

Le Séparatiste se place dans deux zones:

- Zone C: Un Destroyer Droid, un Super Battle Droid.
- Zone D: Tout le reste de la force.

Conditions de Victoire des Séparatistes: Le joueur Séparatiste obtient des points de Victoire en accomplissant les objectifs suivants:

Renforcez TD-32: Un point est donné pour chaque droid qui sort de la carte par l'aire C (sauf pour les Battle Droid Officers, voir plus bas). Ces personnages seront utilisés lors de la mission 2. Une fois qu'un personnage est sorti, il ne peut plus revenir.

Protégez les Battle Droid Officers: TD-32 a désespérément besoin de ces officiers. Deux points sont donnés pour chaque Battle Droid Officer qui sort.



Règles Spéciales du Scénario:

Escorte ARC Troopers: Les ARC Troopers ne peuvent sortir de la carte que lorsque tous les personnages de la République sont sortis ou tués.

Escorte des Officiers: Les droids qui sont mis en place dans la zone C ne peuvent sortir de la carte que lorsque tous les Battle Droid Officers sont sortis ou tués.

Ne pas Entrer: Les passages vers TD-32 sont très bien gardés par les forces qui les contrôlent. Ainsi, toute unité Séparatiste qui tente de sortir par le bord de la Zone A est automatiquement battu, tout comme toute unité de la République qui tente de sortir par la zone C.

Fin de Mission: La mission se termine lorsqu'un camp n'a plus d'unité restante sur la carte, le plus souvent une combinaison entre sorties et tuées. Toute unité restante sur la carte est considérée comme étant sortie par son passage vers TD-32 et seront utilisés lors de la Mission 2.

Stratégie:

Pour les Séparatistes, il est intéressant pour la suite de tuer le plus d'unité de la République, mais le plus important est encore de sauver au moins un Battle Droid Officer pour la mission 2.

Pour donner davantage de protection aux officiers, essayer d'utiliser les couverts et les règles de sélection des cibles à votre avantage. Utilisez d'autres unités pour se rapprocher de la République et ainsi attirer les tirs afin que les officiers bénéficient de couvert derrière eux ou une zone de couvert de la carte. Cette tactique est à utiliser aussi par la République pour garder leurs meilleurs unités derrière leurs unités plus faible.

Essayer d'utiliser les unités rapides pour prendre rapidement position et provoquer des attaques d'opportunités, spécialement lorsque l'ennemi tente de s'échapper de la carte.

Si le joueur de la République a pris le Jedi conseillé, notez que le General Kenobi fournit deux cases de mouvement supplémentaire à ses suivants, ce qui a pour impact que la République devrait traverser la carte plus rapidement (ou engager les droids).

N'oubliez pas que lorsque les Battle Droid Officers sont sortis de la carte ou sont battus, leurs bonus sont aussi éliminés. Toutes les unités droid seront moins efficaces lorsque les officiers seront partis.

Plan sur l'avenir. Engager l'ennemi ici (ou non) aura un impacte sur la prochaine mission aussi bien que ca produira des points de victoire pour la campagne.

2^{ème} Partie: Combat pour TD-32

L'assaut de la République continue à la station électrique TD-32. Eliminer cette station préviendra un achèvement de certains droids, coupant les renforts des défenses du Centre de Contrôle. Le résultat de cette escarmouche influera directement sur la prochaine bataille.

Après un broyage par les unités aériennes de la République, les Séparatistes ont entasser une variété de droids en défense autours de TD-32. Malheureusement, les ARC Troopers ont entravé le déploiement des droids de commandement. Sans un Battle Droid Officer, leur efficacité est sensiblement diminuée. Pendant ce temps, les clones de la République doivent commencer leur attaque et espérer que les retardataires les rattrapes. Deux ARC Troopers tiennent le point de rendez-vous des retardataires.

Utilisez la carte vierge du starter de *Clone Strike*, assortie de quelques tuiles de terrain placées comme indiqué ci-dessous.

Mise en place de la République: La force Républicaine est constituée de Jedi et de Clone Troopers pour 147 points. Si le joueur de la République choisit de ne pas

utiliser l'escouade préconçue, il peut concevoir la sienne avec 147 points. Cette escouade ne doit pas inclure de personnage Jedi unique et est restreinte à une seule unité des types suivants: Aerial Clone Trooper Captain, Clone Trooper Commander, Clone Trooper Sergeant. Seul les Jedi Guardians et les divers Clone Troopers peuvent être utilisés (Les Mercenaires ou autres unités de la République ne sont pas autorisées).

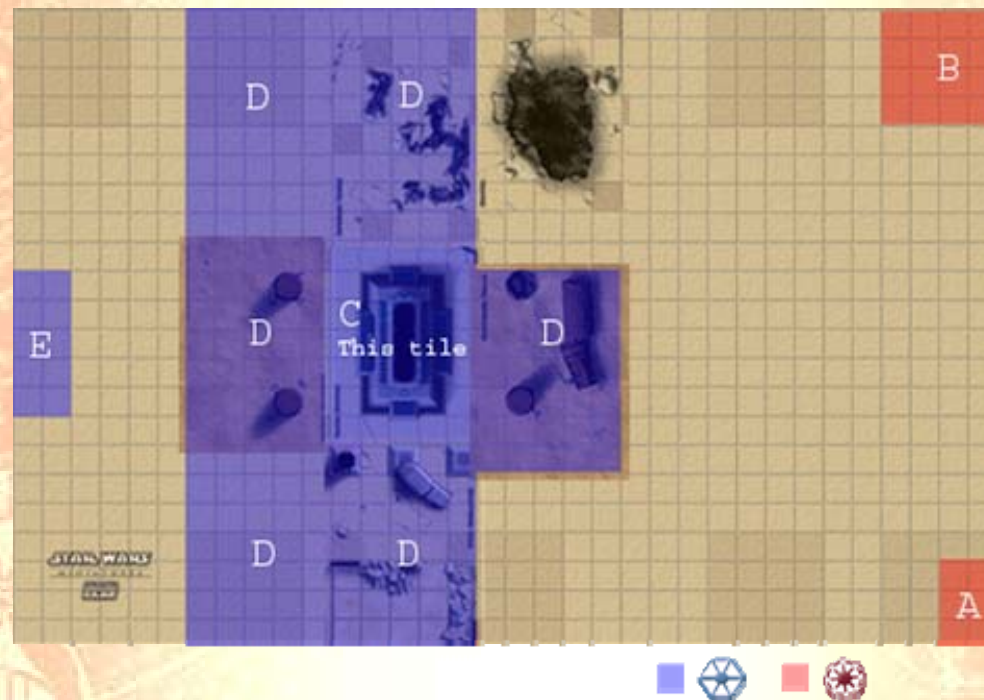
La force Républicaine se place dans deux zones:

- Zone A: Deux ARC Troopers.
- Zone B: Tout le reste de la force.

Conditions de Victoire de la République: Le joueur Républicain obtient des points de Victoire en accomplissant les objectifs suivants:

Détruisez le Générateur: Le joueur Républicain obtient quatre points de victoire pour la réussite de la destruction du générateur. Voir les règles spéciales plus bas pour plus de précisions.

Battez les Séparatistes: La destruction totale de toutes les unités Séparatiste donne deux points de victoire.



Mise en place des Séparatistes: La force Séparatiste contient une variété de droids, totalisant 149 points. Si le joueur Séparatiste choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue, il peut concevoir la sienne avec 149 points. Uniquement les droids sont acceptés. L'escouade ne peut pas inclure de Battle Droid Officers, le General Grievous, de Mercenaires, ou d'autres Séparatistes.

Remplacement suggéré: Vu la rareté de certaines unités droid, il est probable que vous ayez des remplacements à faire pour l'un ou l'autre. Pour le Destroyer Droid, utilisez trois Super Battle Droids. Pour le Dwarf Spider Droid, utilisez un Super Battle Droid et un Battle Droid. Pour le Battle Droid on STAP, utilisez deux Security Battle Droids.

Le Séparatiste se place dans deux zones:

- Zone C: Tous les Security Battle Droids.
- Zone D: Tout le reste de la force.

COMBAT POUR TD-32 - ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Combat pour TD-32.

ESCOUADE DE LA REPUBLIQUE

Aerial Clone Trooper Captain	23
Clone Trooper Commander	13
Clone Trooper Sergeant	10
Clone Trooper Grenadier	9
5 Clone Troopers	45
2 ARC Troopers	36
Jedi Guardian	<u>11</u>
	147

ESCOUADE SEPARATISTE

Destroyer Droid	30
Dwarf Spider Droid	15
Battle Droid on STAP	16
4 Super Battle Droids	40
4 Security Battle Droids	32
4 Battle Droids	<u>16</u>
	149

Conditions de Victoire des Séparatistes: Le joueur Séparatiste obtient des points de Victoire en accomplissant les objectifs suivants:

Défendez le Générateur: Le joueur Séparatiste obtient quatre points de victoire pour la réussite de la défense du générateur. Voir les règles spéciales plus bas pour plus de précisions.

Détruisez l'Envahisseur: La destruction totale de toutes les unités Républicaine donne deux points de victoire.

Règles Spéciales du Scénario:

Retardataires Républicains: Les retardataires de la mission 1 arrivent entre le round 1 et 2. Avant le début du round 2, placez les survivants de la mission 1 sur la zone A, le plus près du bord de la carte possible. Toutes les unités gardent les dommages subis et les points de Force utilisés lors de la mission 1. Tout effet de commandement venant d'une unité arrivante est applicable normalement à toute

unité Républicaine (pas uniquement aux retardataires). Les deux ARC Troopers qui commencent dans la zone A peuvent partir à tout moment.



Renforts Séparatistes: Les droids survivants à la mission 1 arrivent entre le round 1 et 2. Avant le round 2, placez toute unité survivante de la mission 1 sur la zone E, le plus près du bord de la carte possible. Toutes les unités gardent les dommages subis lors de la mission 1. Tout effet de commandement venant d'une unité arrivante est applicable normalement à toute unité Républicaine (pas uniquement aux retardataires).

Le Générateur: Détruire le générateur requiert la mise en place et l'explosion de deux charges explosives. Chaque unité Républicaine porte une charge. Pour poser une charge, une unité Républicaine doit finir son tour n'importe où dans la zone C. Généralement, ceci requiert deux unités séparées pour placer les charges.

Cependant, si nécessaire, après avoir placé sa première charge, une unité peut prendre une seconde charge sur une unité Républicaine tuée en finissant son mouvement sur la dernière case qu'il occupait. Il peut ensuite retourner à la zone C et placer la charge normalement. Le joueur Républicain devra noter chaque case où est mort une de ses unités. Une unité Séparatiste ne peut pas prendre de charge.

Les charges n'exploseront pas tant que les deux ne seront pas placées et que les unités les ayant posé ne sont pas sorties de la zone C. S'ils sortent de la Zone C à différents moments, la détonation aura lieu à la sortie de la dernière unité. Une fois qu'une charge est mise, elle ne peut plus être enlevée. Si les deux unités sont tuées avant qu'elles n'aient pu sortir de la zone C, les charges explosent immédiatement. Lorsque les charges explosent, la station netière est détruite. Toute unité dans la zone C prend 10 points de dommages. Après l'explosion, toutes les cases de la zone C sont considérées comme innaccessibles et bloquent les lignes de vue, ceci due à la combinaison des débris brûlants et de la fumée.

Le joueur Séparatiste gagne un point de victoire par unité de la République morte dans l'explosion, peu importe qui l'a déclenché. Si la détonation est le résultat de la

mort des deux unités qui ont placés les charges, le joueur Séparatiste obtient un point de victoire. Le joueur Républicain n'obtient pas de point de victoire pour les droids détruits dans l'explosion, car le Séparatiste considère ses droids comme du consommable.

Stratégie:

Pour les Séparatistes: Prenez avantage du Cunning Attack des Security Battle Droids aussi souvent que possible. Comme pour la mission 1, utilisez les couverts et les règles de sélection des cibles à votre avantage. Mettez vos Battle Droids les plus faible devant, forçant la République à les cibler au début. Ceci permettra à vos meilleures unités de survivre plus longtemps pour prendre l'avantage de certaines de leurs capacités spéciales. Gardez vos unités dans ou derrière les couverts, spécialement ce qui bloque les lignes de vue, tant que la République avance de leur position de départ. Placez votre Destroyer Droid de façon à garder pleinement l'avantage de sa Double Attack.

Pour la République: Vous serez normalement en sous effectif, donc réduisez le nombre de droids d'où vous pouvez. Si General Kenobi arrive avec les retardataires, utilisez son effet de commandement pour avancer vos forces rapidement. Si les Battle Droid Officers arrivent avec les renforts Séparatiste, les éliminer réduira radicalement leurs bonus d'attaque.

3^{ème} Partie: Le Centre de Contrôle

Avec la même rage de combat autour de l'usine de fabrication de droids, les escouades de la République commencent leur assaut sur le centre de contrôle. Comme beaucoup de droids ont été envoyés vers les défenses externes, les Séparatistes ont imposé un support Géonosien dans leur service. Les Géonosiens sont là pour les aider à convertir l'usine, mais depuis que l'attaque a commencé, ils essayent désespérément de garder la puissance de l'usine en marche. Maintenant, ils se jettent tout pour stopper les clones.

Le point critique du succès de l'assaut Républicain est de mettre hors service le Droid de Contrôle de l'Usine. Une défaite de ce droid mettrait effectivement à plat la totalité des défenses restantes. Le Droid est l'objectif prioritaire de la République.

Utilisez la carte de la cité du starter de *Clone Strike*, assortie de quelques tuiles de terrain placées comme indiqué ci-dessous.

Mise en place de la République: La force Républicaine est constituée de deux escouades de Jedi et de Clone Troopers pour 203 points. Si le joueur de la République choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue, il peut concevoir la sienne avec 203 points. Cependant, l'escouade ne doit inclure qu'un Jedi unique de 25 points ou moins et seulement un Jedi Guardian. Les types de Clone Troopers sont restreint à un Commander et un Sergeant. Le Aerial Clone Trooper Captain n'est pas autorisé. N'importe quel nombre de Clone Troopers de base, de Grenadiers, et de ARC est autorisé (jusqu'au maximum de points). Seul les Jedi et les variantes de Clone Troopers sont autorisés (autrement dit, pas de Mercenaires ou d'autres unités de la République).

La force Républicaine se place dans deux zones:

- Zone A: Escouade 1.
- Zone B: Escouade 2.

Conditions de Victoire de la République: Le joueur Républicain obtient des points de Victoire en accomplissant l'objectif suivant:

Détruisez le Droid de Contrôle: Le joueur Républicain obtient 5 points de victoire pour la défaite du Droid de Contrôle de l'Usine. Voir les règles spéciales plus bas pour plus de précisions.



Mise en place des Séparatistes: La force Séparatiste contient deux escouades de droids variés et de Géonosiens, totalisant 193 points. Si le joueur Séparatiste choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue, il peut concevoir la sienne avec 193 points. Cette force doit inclure au moins un Destroyer Droid et un Battle Droid Officer. Le reste peut inclure tout Géonosien, des Super Battle Droids et des Battle Droids de tous types, excepté les Battle Droid on STAP. Les Mercenaires ou autres unités Séparatiste ne sont pas autorisées.

Le Séparatiste se place dans plusieurs zones:

- Zone C: Tous les Geonosian Soldiers et deux Security Battle Droids.
- Zone D: Geonosian Overseer, tous les Geonosian Drones, et un Super Battle Droid.
- Zone E: Tous les Battle Droids
- Point de Départ Individuel: Security Battle Droids (SBD), Destroyer Droid et le Battle Droid Officer (Droid de Contrôle de l'Usine).

LE CENTRE DE CONTROLE - ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Le Centre de Contrôle.

ESCOUADE DE LA REPUBLIQUE 1

Jedi Guardian	11
Clone Trooper Commander	13
Clone Trooper Sergeant	10
Clone Trooper Grenadier	9
5 Clone Troopers	45
2 ARC Troopers	36
	102

ESCOUADE DE LA REPUBLIQUE 2

Anakin Skywalker	25
Clone Trooper Commander	13
2 Clone Trooper Grenadier	18
5 Clone Troopers	45
	101

ESCOUADE SEPARATISTE GEONOSIANS

Geonosian Overseer	16
4 Geonosian Drones	12
4 Geonosian Soldiers	36
3 Super Battle Droids	30
	94

ESCOUADE SEPARATISTE BATTLE DROIDS

Destroyer Droid	30
Battle Droid Officers (Control Droid)	9
5 Security Battle Droids	40
5 Battle Droids	20
	112

Conditions de Victoire des Séparatistes: Le joueur Séparatiste obtient des points de Victoire en accomplissant les objectifs suivants:

Défendez le Droid de Contrôle: Le joueur Séparatiste obtient 5 points de victoire pour la défaite de toute la force Républicaine, ce qui signifie qu'il a défendu avec succès le Droid de Contrôle. Voir les règles spéciales plus bas pour plus de précisions.

Règles Spéciales du Scénario:

Renforts de Battle Droids: L'usine fabrique toujours des droids, bien que la production ait radicalement baissée. Le taux exact dépend de la mission 2. Entre le round 1 et 2 (et entre tous les rounds ensuite), le joueur Séparatiste lance un dé pour déterminer si un Battle Droid est produit et prêt à défendre l'usine. Si le Générateur a été détruit dans la mission 2, le joueur Séparatiste doit obtenir 17 ou plus. Si le générateur est toujours en route ce n'est plus que 11 ou plus. Placez le

nouveau Battle Droid sur l'emplacement de départ du Destroyer Droid.

Tuile de l'Usine de Battle Droid: La tuile de terrain de l'Usine de Battle Droid est accessible via la porte du Control Room et par une porte adjacente à la route de 3 cases. Tous les autres cotés sont des murs. Regardez la carte.

Le Droid de Contrôle de l'Usine: Le Droid de Contrôle de l'Usine est la clé de l'usine entière et de ses défenses. Tuer le droid met immédiatement fin au scénario. Le Droid peut quitter le Control Room, mais sa faculté à tirer ne peut s'effectuer que s'il est dedans.

Option à quatre joueurs: Ce scénario peut aussi être joué par deux équipes de deux, chacun prenant une escouade.

Stratégie:

République: C'est un scénario difficile. Ne vous embourbez pas en essayant de tuer toutes les unités, car le seul problème qui peut mettre fin à tout est le Control Droid. Essayez de vous frayer un chemin à travers la carte rapidement. Vous êtes en sous effectifs, ainsi essayer de profiter le plus possible des couverts et rester hors de vue. Faites attention à la capacité spéciale du Geonosian Overseer Droid Master, et bien sur, le Destroyer Droid qui peut éliminer deux unités par tour ce qui peut rapidement baisser dramatiquement vos chances de succès.

Pour les Séparatistes: Utilisez votre grand nombre à votre avantage. Combinez les tirs, spécialement avec les unités faibles. Utilisez vos unités pour bloquer physiquement le passage ou le forcer à prendre des attaques d'opportunités. Prenez bien soin de l'avantage que vous avez avec la capacité du Geonosian Overseer Droid Master et qui vous donne Double Attack. Même chose avec le Destroyer Droid.

Repoussez les Assaillants (SW)

1^{ère} Partie

Comme la guerre des clones commençait à trainer, partout où les Séparatistes attaquaient ils gagnaient un avantage. Les politiciens et les diplomates de la République n'appréciaient pas cette immunité dans leurs rangs. Beaucoup étaient des cibles très désirées.

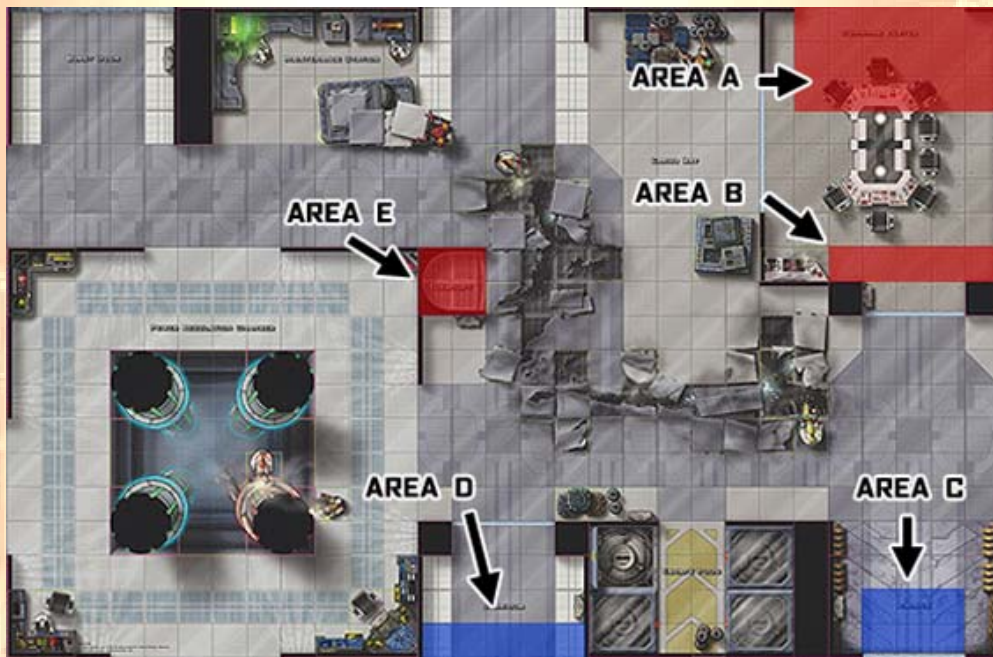
Lors d'une attaque surprise, le destroyer Séparatiste *Starshot* engagea le vaisseau diplomatique Alderaanien *Skywind III*. Il ne fallut pas longtemps aux Séparatistes pour le mettre hors service. Espérant capturer un haut diplomate, ils abordèrent le vaisseau avec des droids et des commandos. Les Séparatistes avaient bien choisis leur cible, car à bord du *Skywind* se trouvait l'Ambassadeur Lerron, un diplomate accompli d'Alderaan.

"Repoussez les Assaillants" est un scénario en deux parties retraçant l'abordage du *Skywind* et la bataille qui s'en suivit pour le contrôle du vaisseau et de son passager le plus important. Prenant l'avantage du chaos, les assaillants Séparatistes utilisèrent un nombre limité et envoyèrent leurs droids les plus rapides pour tenter de saisir l'Ambassadeur avant que les renforts de clones ne puissent arriver. Pendant ce temps, une escouade de commandos se déplace pour couper la retraite

de l'Ambassadeur en prenant le contrôle de la section de régulation d'alimentation vitale du vaisseau.

Dans la première partie, les forces dépassées en nombre de la République doivent choisir quoi défendre et que se replier. Les rôles seront probablement inversés dans la seconde partie, lorsque la République contre-attaquera contre le reste des forces Séparatistes (dépendant de combien survivront dans la première partie).

Ce scénario utilise la carte du starter *Revenge of The Sith*. Pour cette mission, vous aurez besoin de figurines provenant du starter et des boosters *Revenge of The Sith*.



Mise en place de la République: La force Républicaine est constituée de Bail Organa comme Ambassadeur Lerron avec une rangée de gardes et de soldats pour 124 points. Si le joueur de la République choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue, il peut concevoir la sienne avec 124 points. Aucun Jedi n'est autorisé ni de AT-RT. Seul un personnage unique est permis, et qui représentera l'Ambassadeur. La force doit être divisée en deux escouades.

Le joueur Républicain se place dans les deux zones indiquées sur le plan:

- Zone A: Bail Organa, 2 Senate Guards, et 2 Alderaan Troopers.
- Zone B: 2 Clone Troopers.

Conditions de Victoire de la République: Le joueur Républicain gagne en obtenant plus de points de victoire que le joueur Séparatiste. Regardez les règles spéciales ci-dessous pour le scoring.

REPOUSSEZ LES ASSAILLANTS 1 - ESCOUADE PRECONÇUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Repoussez les Assaillants 1^{ère} Partie.

ESCOUADE DE LA REPUBLIQUE ESCOUADE 1

Bail Organa (Ambassadeur Lerron)	29
2 Alderaan Troopers	12
2 Senate Guards	26
2 Clone Troopers	18

ESCOUADE 2

Clone Trooper Commander	13
Clone Trooper Gunner	8
2 Clone Troopers	18
	124

ESCOUADE SEPARATISTE ESCOUADE 1

6 Super Battle Droids	60
-----------------------	----

ESCOUADE 2

3 Separatist Commandos	30
------------------------	----

ESCOUADE 3

Destroyer Droid	30
-----------------	----

Battle Droids	16
---------------	----

ESCOUADE 4

2 Neimodian Soldiers	20
----------------------	----

Ikototchi Tech Specialist	14
---------------------------	----

ESCOUADE 5

3 Battle Droids	12
-----------------	----

170

Mise en place des Séparatistes: La force Séparatiste contient une escouade de droids et une escouade de soldats totalisant 170 points. Si le joueur Séparatiste choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue, il peut concevoir la sienne avec 170 points. La force doit être divisée en deux escouades, avec un maximum de six personnages dans l'escouade 2. Aucun personnage unique n'est autorisé. Un personnage dans l'escouade 2 doit être désigné comme un technicien.

Le joueur Séparatiste se place dans les zones indiquées ci-dessous. Regardez les règles spéciales pour plus d'information sur des mises en place additionnelles:

- Zone C: 6 Super Battle Droids.
- Zone D: 3 Separatist Commandos.

Conditions de Victoire des Séparatistes: Le joueur Séparatiste gagne en obtenant plus de points de victoire que le joueur Républicain. Regardez les règles spéciales ci-dessous pour le scoring.

Règles Spéciales du Scénario:

Alerte Intrusion: Escouade 2 de la République arrive à la zone E (le turbo-ascenseur) au début du 2^{ème} round.

Ils sont Trop Nombreux: Les escouades Séparatistes arrivent au début de chaque round après le premier dans l'ordre citer ci-dessous. Placez les sur le bord de la carte dans leurs zones d'arrivée respectives. Ils doivent être placés dans un case vide, ainsi si un quelconque personnage de l'escouade précédente bloque des cases, les personnages arrivant doivent attendre le round suivant que la case soit libre.

Round 2: Escouade 3 Zone C, Escouade 4 Zone D.

Round 3: Escouade 5 Zone C

Pour Combattre un Autre Jour: Le joueur Républicain doit décider quant il se replit par la porte anti explosion. Tout personnage de la République qui s'échappe sera disponible dans la 2^{nde} partie. De plus, les personnages Séparatistes restant à bord à la fin de la partie pourront également être utilisés lors de la partie suivante. Les deux camps ont une force limite à la prochaine partie, ainsi tout personnage qui survit à cette mission sera d'une grande aide. Notez combien de points de vie chacun a à la fin de la partie.

Points de Victoire: Chaque camp marque 1 point en accomplissant les objectifs suivants.

Capturez l'Ambassadeur / Evadez l'Ambassadeur: Le joueur Séparatiste marque 1 point pour la défaite de l'Ambassadeur. Inversement, le joueur Républicain marque 1 point si l'Ambassadeur s'enfuit par la porte anti-explosion.

Capturez le Centre de Commande / Mettez le Centre de Commande Hors Service: Le joueur Séparatiste marque 1 point pour la capture du Centre de Commande si elle intervient avant que la République n'est put mettre hors service l'ordinateur de bord du vaisseau. Le joueur Républicain gagne 1 point pour la mise hors service du système. Afin de mettre hors service l'ordinateur, au moins un Alderaan Trooper ou l'Ambassadeur doit rester adjacent a un panneau de contrôle durant 3 rounds. Plus d'un Trooper et de l'Ambassadeur peuvent rester à coté en même temps, mais ceci n'accélère pas le processus (bien que ce ne soit pas une mauvaise tactique au cas ou l'un d'entre se ferait descendre). Si un personnage bouge de la console avant que les trois rounds ne se soient écoulés, il devra retourner au même pour finir le travail. Les personnages peuvent toujours attaquer depuis le panneau, mais ils souffrent d'une pénalité de -4 à l'Attaque.

De plus, la force qui contrôle le Centre de Commande obtient un bonus à ses jets d'attaque. Ceci s'applique à tous les personnages de ce camp. Le bonus ne s'applique que lorsqu'il n'y a qu'une force dans le Centre de Commande. Si les deux joueurs ont un personnage dans la pièce, le bonus est annulé.

- Le joueur Républicain obtient un bonus de +2 (+4 si l'Ambassadeur est dans la pièce).
- Le joueur Séparatiste obtient un bonus de +2 (+4 si l'Ambassadeur, et donc son cylindre de codes, a été capturé; voir plus en dessous).

Désactivez le Système de Puissance / Arrêtez le Technicien: Le joueur Séparatiste marque 1 point pour la désactivation du système électrique avant que les forces de

la République n'aient pu s'échapper par la porte anti-explosion. Désactiver le système requière la chose suivante: Le Iktotchi Tech Specialist doit être au panneau de contrôle dans le coin en bas à gauche de la carte (dans la Chambre de Régulation de Puissance) pendant un round complet après que les trois droids de maintenance imprimés sur la carte le long de la colonne rouge aient été détruits.

Chaque droid a une Défense de 10 et 20 Points de Vie. Pour faire feu sur le plus bas des droid (celui près du centre du puit), l'attaquant doit être au bord du puit et avoir une ligne de vue. Lorsqu'un droid est battu, recouvrez le avec un marqueur de dégât ou de la Force.

Désactiver l'électricité a deux effets: La porte anti-explosion se ferme automatiquement, et tout personnage de la République restant doit se battre jusqu'à ce qu'il soit battu. De plus, les turbo-ascenseurs sont inutilisables par la République pour la zone de mise en place scénario 2.

La république marque 1 point si elle tue le Tech avant que le système de puissance ne soit désactivé.

2^{ème} Partie

La bataille pour le *SkyWind III* continue! Les Séparatistes ont réussi à prendre le contrôle de la plus grande partie du vaisseau, mais leurs forces déclinent. Avec nulle part où courir, le reste des forces de la République se sont ralliées pour monter un contre-attaque désespérée. Ils peuvent récupérer le contrôle de leur vaisseau, mais vont-ils aussi réussir à protéger l'Ambassadeur?

La 2^{ème} partie de "Repoussez les Assaillants" se passe peu de temps après la 1^{ère} partie. Les Séparatistes se sont regroupés mais ne se sont pas pleinement préparés à une contre-attaque. Leur statut dépend grandement du résultat de la 1^{ère} mission. La mise en place et la création de la force des deux camps est très fluide et peut changer facilement d'une partie à l'autre.

Ce scénario utilise la carte du starter *Revenge of The Sith*. Pour cette mission, vous aurez besoin de figurines provenant du starter et des boosters *Revenge of The Sith*.

Mise en place de la République: La force Républicaine est constituée principalement d'un Jedi Knight et de soldats pour 95 points. Si le joueur de la République choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue, il peut concevoir la sienne avec 95 points. Aucuns personnages uniques autorisés (autre que l'Ambassadeur de la 1^{ère} partie). La force doit se composer seulement de Clone Troopers de tout type (excepté l'AT-RT), d'Alderaan Troopers, de medics ou de medical droid, et pas plus de deux Jedi Knights ou Jedi Guardians. La force doit être divisée en deux escouades avec seulement 4 personnages dans l'escouade 1.

De plus, le joueur Républicain peut utiliser tous les personnages qui se sont échappés pas la porte anti-explosion dans la 1^{ère} partie. Ils gardent les dommages subits durant la mission précédente.

Le joueur Républicain se place dans les zones indiquées sur le plan:

Zone A (turbo-ascenseur): A la discrétion du joueur, l'Escouade 1 peut commencer

dans la Zone A ou B. Cependant, si le joueur Séparatiste a réussi à désactiver la station électrique dans la 1^{ère} partie, la Zone A ne peut plus être utilisée du tout dans cette partie. Dans ce cas, l'Escouade 1 peut se placer dans la Zone B avec l'escouade 2.

Zone B: 2 L'escouade 2 et tous les autres personnages de la République. Si cette zone n'est pas assez large pour le nombre de personnages, étendez la zone d'une ou deux rangées selon la nécessité.

Conditions de Victoire de la République: Le joueur Républicain gagne en obtenant plus de points de victoire que le joueur Séparatiste. Regardez les règles spéciales ci-dessous pour le scorage.



Mise en place des Séparatistes: La force Séparatiste contient uniquement les personnages survivants de la 1^{ère} partie. Si les Séparatistes ont réussi à capturer l'Ambassadeur dans la 1^{ère} partie, un Bodyguard Droid est envoyé pour l'escorter vers le *Starshot*. Regardez la règle spéciale ci-dessous. Si l'Ambassadeur s'était échappé, le Bodyguard Droid n'est pas disponible.

Les Séparatistes se placent dans les zones indiquées ci-dessous.

Zone C: Tous les Battle Droids doivent commencer à une des stations de contrôle central. Le Destroyer Droid commence dans l'encoche à gauche des stations de contrôle. S'il ne reste pas de Battle Droids ou de Destroyer Droid survivants, au moins une autre unité (jusqu'à un maximum de quatre) doit commencer à une des stations de contrôle central.

Zone D: Si l'Ambassadeur a été capture dans la 1^{ère} partie, il commence ici.

Zone E: Tout survivant Separatist Commandos, Neimodian Soldiers, et Iktotchi Tech Specialists est placé ici.

Zone F: Les Super Battle Droids survivant sont placés dans cette zone.

Zone G: Si le Bodyguard Droid est disponible, il commence ici.

Conditions de Victoire des Séparatistes: Le joueur Séparatiste gagne en obtenant plus de points de victoire que le joueur Républicain. Regardez les règles spéciales ci-dessous pour le scorage.

REPOUSSEZ LES ASSAILLANTS 2 - ESCOUADE PRECONÇUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Repoussez les Assaillants 2^{ème} Partie.

ESCOUADE DE LA REPUBLIQUE ESCOUADE 1

2 Jedi Knights	26
2 Clone Troopers	18

ESCOUADE 2

Alderaan Trooper	6
Polis Massa Medic	9
4 Clone Troopers	<u>36</u>
	95

ESCOUADE SEPARATISTE

Bodyguard Droid	<u>20</u>
	20

Règles Spéciales du Scénario:

Turbo-ascenseur: Si le Turbo-ascenseur est disponible, la porte reste ouverte à tout moment. S'il est désactivé, la porte est close. Il est indisponible si les Séparatistes ont réussi à désactiver le système électrique dans la 1^{ère} partie.

Centre de Commandement: Les Séparatistes commencent avec le contrôle du Centre de Commandement. Tous les personnages de la force Séparatiste obtiennent un bonus de +2 à l'attaque tant qu'aucune unité ennemie n'est dans la pièce, ou que le joueur Séparatiste ait complètement abandonné ou perdu les unités à l'intérieur. Si l'Ambassadeur a été capturé durant la 1^{ère} partie, les Séparatistes obtiennent un bonus additionnel de +2 à l'attaque (soit un total de +4). Le bonus additionnel n'est pas dépendant du fait que l'Ambassadeur reste dans la pièce (contrairement au joueur Républicain).

Si le joueur de la République fait sortir toutes les unités Séparatistes du Centre de Commande, tous les personnages de la République obtiennent le bonus de +2 à l'attaque s'il y a au moins un de ses personnages dans la pièce. Si l'Ambassadeur est libre et se trouve dans la pièce, le joueur Républicain obtient le bonus additionnel de +2 (soit un total de +4).

L'Ambassadeur est Prisonnier: Si l'Ambassadeur Lerron est entre les mains des Séparatistes, il commence dans le Centre de Commande. Il ne peut pas bouger tant que le Bodyguard Droid n'est pas arrivé sur une case adjacente. Le droid l'escortera

alors jusqu'au sas (Zone G). C'est la seule tâche du droid. Le droid ne fera que bouger vers l'Ambassadeur et rester sur une case adjacente jusqu'à ce que les deux sortent par le sas. Le droid attaquera uniquement les ennemis qui se mettront sur sa route.

Lors de l'escorte, le Droid et l'Ambassadeur doivent être activés dans la même phase et sont limité à six cases par tour. Ils toujours finir la phase adjacent l'un à l'autre. Si le droid est battu pendant l'escorte, l'Ambassadeur est libre et peut immédiatement retourner sous le contrôle du joueur Républicain. Il peut être activé dans la même phase ou round seulement s'il n'a pas déjà été activé. Cependant, il n'a que la moitié de ses points de vie (arrondi au supérieur).

L'Ambassadeur peut aussi être libéré en nettoyant le Centre de Commande des unités Séparatiste.

Droids de Maintenance: Tout droid de maintenance qui a été détruit durant la 1^{ère} partie est considéré comme une case libre dans cette partie.

Points de Victoire: Chaque camp marque 1 point en accomplissant les objectifs suivants.

Battez l'Ambassadeur / Eviter la Défaite: Si les Séparatistes battent l'Ambassadeur, le joueur marque 1 point. Inversement, le joueur Républicain marque 1 point si l'Ambassadeur survit à la 2^{ème} partie.

Sortez avec l'Ambassadeur / Sauvez l'Ambassadeur: Si l'Ambassadeur a été capturé dans la 1^{ère} partie, le joueur Séparatiste marque 2 point en sortant avec lui (voir plus haut). Le joueur Républicain marque 1 point en le sauvant. Il est possible que l'Ambassadeur s'échappe puis se fasse tuer. Dans ce cas, il y a 1 point pour chaque camp (un pour le sauvetage et un pour la mort).

Battez les Séparatistes / Battez la République: Si la force entière du joueur Républicain est battue, le joueur Séparatiste marque 2 points. Si la force entière du joueur Séparatiste est battue, le joueur Républicain marque 2 points. Ceci n'incluse pas le Bodyguard Droid s'il s'est déjà échappé avec l'Ambassadeur.

Victoire?: Avec tant de variables dans la conception des escouades et les points de victoires, il est possible qu'à la fin, les deux camps ait le même nombre de points. Peut être qu'un camp a marqué une victoire tactique (destruction de la force adverse) mais il souffre d'une perte en stratégie (comme avoir perdu l'Ambassadeur).

Exécutez l'Ordre 66 (SW)

"Exécuter l'ordre 66". Avec ce simple commandement, les troupes de clone à travers la galaxie assassinèrent froidement leurs leaders Jedi.

Tandis que la mort de nombreux Jedi puissant apparaît dans *La Revanche des Sith*, d'autres scènes comme celle-ci restent quand même hors scène. Ce scénario donne les paramètres pour mettre en place votre propre face à face entre un Jedi et ses clones. Comme avec la scène du film Exécuter l'Ordre 66, ces embuscades

sont rapides et durent peu de rounds.

Pensez vous pouvoir faire mieux que les Jedi dans le film?

Il y a deux façons de jouer. Vous pouvez utiliser ce scénario comme il est écrit ci-dessous, ou vous pouvez choisir vos propres cartes, Jedi, et clones de des sets *Revenge of the Sith* ou *Clone Wars* (ou mixer les deux). Regardez les règles alternatives à la fin du scénario pour créer vos propres embuscades. Les pouvoirs de la Force différents peuvent créer des batailles vraiment différentes.

Ce scénario ne récrée pas de scènes directement tirées du film. Ces missions apparaissent dans le livre *Ultimate Missions: Revenge of the Sith*. Puisqu'il y a un nombre vraiment limité de figurines de Jedi, vous pouvez en utiliser certains pour représenter d'autre Jedi. Créer votre propre nom de Jedi si vous le souhaitez.

Utiliser la carte du Starter de *Revenge of the Sith*, comme indiqué ci-dessous. Au début de la mission, un simple Jedi mène ses clones à travers un vaisseau Séparatiste endommagé, inconscient du danger imminent derrière lui...



Mise en place Jedi: La force Jedi comprend Mace Windu, Jedi Master, pour 65 points. Si le joueur Jedi choisi de ne pas utiliser ce personnage, voyez les règles de Mise en place Alternatives plus loin.

Le Jedi est placé sur l'aire A.

Conditions de Victoire du Jedi: Le joueur Jedi gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Battez les Clones: Avec battle droids dispersés à travers le vaisseau, la seule échappatoire est la défaite de tous les clones.

Mise en place des Clones: La force Clone comprend des Clones Troopers et un Clone Trooper Commander, totalisant 67 points. Si le joueur des Clone choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue ci-dessous, il peut la concevoir comme il veut avec 67 points. Cependant, cette force est restreinte uniquement à l'utilisation de Clone Troopers de n'importe quel type, et seulement l'un d'entre eux peut avoir un effet de commandement.

Les clones sont placés dans l'aire B, avec le Clone Trooper commander devant.

Conditions de Victoire des Clones: Le joueur Clone gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Éliminez le Jedi: Les Clones gagnent en tuant le Jedi.

Règles Spéciales du Scénario:

Exécuter l'Ordre 66: L'embuscade des Clone Troopers leur donne automatiquement l'initiative pour le premier round.

Mise en Place Alternative:

Vous n'avez pas Mace Windu, Jedi Master, ou vous voulez juste essayer une autre combinaison de Jedi et de Clones? Voici les règles:

1- Le Joueur 1 prend un Jedi. Le mieux étant avec les Masters, mais vous pouvez essayer avec des Jedi ou des Guardians, si vous le souhaitez.

2- Le Joueur 2 prend une Clone Trooper Commander, puis utilise des Clone Troopers de n'importe quel type pour atteindre ou légèrement dépasser le nombre de points du Jedi sélectionné. Si le joueur 2 n'arrive pas exactement au nombre de points du Joueur 1, le Joueur 2 peut utiliser un Clone Trooper supplémentaire pour faire la différence. Utilisez le scénario ci-dessus comme exemple: Mace Windu, Jedi Master fait 65 points. Le Clone Trooper Commander et les 5 Clone Troopers atteignent 58 points. Le Clone Trooper supplémentaire amène le total à 67 points, ce qui excède légèrement le total du Jedi.

3- Le Joueur 1 menant ses troupes au prochain champ de bataille, choisit une carte et un maximum de 4 tuiles de terrains. Arrangez le tout comme vous voulez.

4- Le Joueur 2 choisit les emplacements de départ pour les Clones et le Jedi. Après tout, c'est votre embuscade, vous pouvez choisir où ça va se passer. Tous les clones doivent commencer adjacent les uns les autres, avec le Clone Trooper Commander entre les Troopers et le Jedi. Aucun Trooper ne doit être plus près du Jedi que le Commander. Le Jedi doit être dans les 7 cases et avoir une ligne de vue sur le Commander.

5- Commencez le jeu. Les Conditions de Victoire et les Règles Spéciales restent en vigueur à une exception: Si le Joueur 1 utilise une version de Yoda, il gagne automatiquement l'initiative.

Pour plus de facilité, voici une combinaison de Jedi et de Clones utilisant le set *Revenge of the Sith*. Utiliser le set *Clone Strike* produit encore plus de variations.

- Agen Kolar, Jedi Master vs 1 Clone Trooper Commander et 3 Clone Troopers.
- Obi-Wan Kenobi, Jedi Master vs 1 Clone Trooper Commander et 4 Clone Troopers.
- Shaak Ti vs 1 Clone Trooper Commander et 1 Clone Trooper.
- Stass Allie vs 1 Clone Trooper Commander et 1 Clone Trooper.
- Yoda, Jedi Master vs 1 Clone Trooper Commander et 6 Clone Troopers.

Maitre et Apprenti: Utilisez les règles ci-dessus, excepté que le Joueur 1 choisit un Jedi Master et un Jedi Knight ou un Jedi Guardian. La force des clones sera égale ou légèrement supérieure au nombre de points des 2 jedis, comme avant.

Scénarios Suivants:

Votre Jedi a survécu? Excellent. Le Seigneur Vador viendra se charger de vous dans le prochain scénario, "La Traque de Vador".

La Poursuite de Vador ^(SW)

"Un jeune Jedi du nom de Dark Vador, qui fut jadis mon élève se tourna vers le Côté Obscur, aidant l'Empire à chasser et tuer tous les chevaliers Jedi."

L'ordre 66 devasta les Jedi, mais tous ne furent pas tués par l'impact initial. Le peu qui survécurent se sont sauvés et cachés, conscient que même dans les moindres recoins de la galaxie, leur existence serait notée puis rapportée. L'isolement ne garantissait pas la survie.

Tant que tous les Jedi ne seront pas détruits, la tâche de Vador ne sera pas complète. Il a poursuivi tous les Jedi qui lui ont été indiqués, et un par un, les Jedi sont tombés.

Dans ce scénario, Vador et ses Clone Troopers ont immobilisés et abordés un vaisseau traversant un monde du noyau. Avec de nombreux vaisseaux Impériaux dans le secteur, essayer de s'échapper à bord d'une capsule de sauvetage équivalait à se rendre. De ce fait, la seule chance du Jedi était de battre ses poursuivants et de repartir aussitôt.

Ce scénario décrit l'affrontement entre Dark Vador et un de ces Jedi survivant. Le Jedi représenté par la figurine de Shaak Ti peut rester inconnu, ou vous pouvez lui donner un nom. Vous pouvez également utiliser votre propre Vader dans cette escarmouche. Utilisez vos propres escouades et choisissez vos cartes, comme indiqué dans la Mise en Place Alternative, plus loin.

Ce scénario utilise la carte du Starter de *Revenge of the Sith*. Pour cette mission, vous avez besoin des figurines de *Revenge of the Sith*.

Mise en place de la République: La force Républicaine comprend Shaak Ti avec une bande de soldats amis et un assortiment de mercenaires pour 100 points. Si le joueur de la République choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue, regardez la Mise en Place Alternative pour les règles de construction d'escouade.

Le joueur de la République se place dans les zones indiquées sur la carte:

Zone A: Shaak Ti.

Zone B: le reste des troupes.

Conditions de Victoire du Jedi: Le joueur Jedi gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Battez les Impériaux: Si tous les Impériaux sont battus, la République gagne.

Mise en place des Impériaux: La force Impériale comprend Darth Vader, des Clones Troopers et un Clone Trooper Commander, totalisant 96 points. Si le joueur Impériale choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue, regardez la Mise en Place Alternative pour les règles de construction d'escouade.

L'escouade 1 des Impériaux se place dans la zone C.

Conditions de Victoire des Impériaux: Le joueur Impériale gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Éliminez le Jedi: Les Impériaux gagnent en tuant le Jedi.



Règles Spéciales du Scénario:

Ordre 66: Le joueur Impériale peut utiliser des personnages avec Order 66 sur leurs cartes de stats.

Dommages de Bataille: Le vaisseau est très endommagé et d'épaisses fumées obscurcissent l'intérieur. Les lignes de vue sont limitées à 6 cases.

Protégez le Jedi: Au début du 3^{ème} round, l'escouade 2 de la République arrive pour protéger le Jedi. Le joueur Républicain peut choisir de placer l'escouade 2 à une

des trois entrées au nord de la carte (dans le Command Center, la Blast Door, ou le Corridor Entrance entre eux). L'escouade doit être placée le plus près possible du bord de la carte.

Cible Repérée: Avant que Vador ne puisse monter à bord, les Clones doivent confirmer la présence du Jedi. Vador entre au début du round suivant le repérage du Jedi. Le Jedi est repéré s'il s'arrête ou passe dans les 6 cases de n'importe quel personnage Impériale. Vador entre par la Zone C, au bord de la carte.

Je T'Attendais: Le Jedi est préparé à une confrontation avec Vador. Par conséquent, le joueur de la République peut choisir une de ses capacités spéciales de la Force listé sur sa carte par le pouvoir de la Force *Lightsaber Riposte*. Le choix doit être déclaré au début de la partie. Si le joueur de la République oublie de faire ce choix, il garde les capacités de la Force listées sur la carte de stats.

Mise en Place Alternative:

Ce scénario fonctionne avec une variété de cartes et d'escouades. Essayer plusieurs escouades et lieux de votre choix. Voici les règles:

1- Créez votre escouade.

Joueur de la République:

- Choisissez un Jedi des sets Revenge of the Sith ou Clone Strike, sauf des versions de Yoda (qui n'a jamais affronté Vador) ou des versions d'Obi-Wan (voir *Ultimate Missions: Rebel Storm*).
- Sélectionnez le reste de l'escouade des factions de la République ou des Fringe de n'importe quel set (vous pouvez mixer les ères). Les personnages uniques et les Clone Troopers ne sont pas autorisés. La force entière, Jedi compris, ne doit pas excéder 100 points.

Joueur Impériale:

- Choisissez une version de Dark Vader de n'importe quel set. Vous pouvez également utiliser Anakin Skywalker, Sith Apprentice à la place.
- Sélectionnez le reste de l'escouade entre Clone et Stormtroopers. Vous ne pouvez pas mixer les troopers de différentes ères, mais vous pouvez utiliser une version de Vader avec des troupes d'une autre ère (par exemple, Darth Vader, Sith Lord avec des Clone Troopers). N'importe quel type de Clone Trooper de Revenge of the Sith ou de Clone Strike peut être utilisé. Si vous utilisez l'ère de la Rébellion, tout type de Stormtroopers ou de Snowtroopers peut être utilisé. Uniquement un personnage avec "Commander" dans le titre peut être incluse. Anakin Skywalker, Sith Apprentice, ne peut être pris qu'avec des Clone Troopers (pas de Stormtroopers). La force entière Impériale ne doit pas excéder 100 points.

2- Choisir une Carte.

Le Joueur Républicain choisit n'importe quelle carte, avec au maximum 4 grandes tuiles de terrain et autant de petites qu'il veut.

3- Choisir le point de départ.

Les joueurs choisissent leurs points de départ.

Le point de départ du Joueur Républicain doit être une chambre ou toute aire de ce genre d'au moins 4 cases x 4. L'escouade 1 de la République commence là.

Le point de départ de l'Impérial doit être un corridor, une porte, ou toute zone d'entrée de ce typesur l'un des bords. Ils ne peuvent pas commencer avec une ligne directe sur les personnages Républicain.

4- Utilisez les mêmes conditions de victoires que ci-dessus.

5- Utilisez les mêmes règles spéciales que ci-dessus.

Cependant, si les deux joueurs sont d'accords, Dommages de Bataille peut être ignoré. En outre, l'escouade 2 de la République entre en jeu par une entrée appropriée de la carte et opposée au bord des Impériaux. S'il n'y a pas de lieu d'entrée appropriée sur ce bord, utilisez un lieu proche (au jugement de chacun).

Traque Interne, l'Histoire de Valance (SW)

Cette mission recrée la quête du chasseur de prime Valance qui cherchait à découvrir l'identité du Rebelle qui détruisit l'Etoile de la Mort. Valance poursuit Luke Skywalker en n'ayant rien à faire de la politique galactique. De plus, il déteste l'amitié entre Luke et ses deux droïds, les fidèles C-3PO et R2-D2 – considéré comme un péché par Valance et punissable de mort.

Derrière l'obsession de Valance se cache un secret. Il a été horriblement blessé lorsqu'il était jeune officier Stormtrooper, et la moitié de son corps a été remplacé par des pièces cybernétiques. Lorsqu'il en apprit plus sur Luke Skywalker, il affronta son propre passé et se chercha lui-même, reconsidérant sa place dans la galaxie.

1^{ère} partie: Raid sur Picutorion

Longtemps après l'affrontement entre Luke Skywalker et Valance, des enregistrements ont été découverts aux archives de Boudolayz sur le service Impérial de Valance. Le plus détaillé de ceux-ci concerne la bataille de son escouade pour prendre une place forte Rebelle durant l'évacuation effrénée de l'Alliance de la planète Picutorion sur la Bordure extérieure. Ceci a lieu lors de la suppression de Kwymar, marquée par les impitoyables assauts Impériaux de Picutorion et des secteurs voisins de Kwymar: Protazk, Doniphon, les mines de Kestos et Telos.

"Raid sur Picutorion" l'une des dernières batailles de Valance en tant qu'officier Stormtrooper. Utilisez la carte Tatooïne de *Ultimate Mission: Rebel Storm* pour représenter l'astroport de Picutorion.

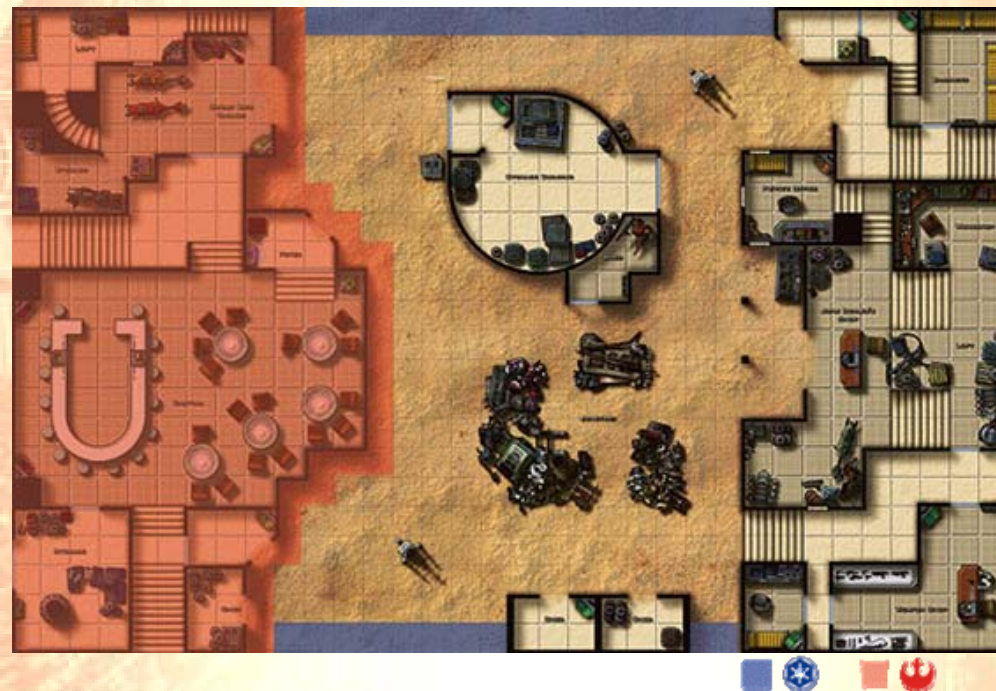
Mise en place Impériale: L'escouade Impériale se compose des Stormtroopers de Valance, totalisant 112 points. Si le joueur Impérial choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue ci-dessous, il peut la concevoir comme il veut avec 112 points, mais il doit inclure un Stormtrooper Officer (Valance).

Le joueur Impérial peut placer la force Valance sur le bord nord ou sud de la carte, dans n'importe quel espace non bâti.

Conditions de Victoire du joueur Impériale: Le joueur Impériale gagne la partie

en accomplissant l'objectif suivant:

Eliminez les Traîtres: Si le joueur Impériale détruit toutes les unités Rebelles, il gagne le scénario.



RAID SUR PICUTORION - ESCOUADE PRECONÇUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Raid sur Picutorion.

ESCOUADE IMPERIALE

Stormtrooper Officer	14	(Valance)
2 Elite Stormtroopers	22	
12 Stormtroopers	60	
2 Scout Troopers	16	
	112	

ESCOUADE REBELLE

Rebel Officer	13	
5 Elite Rebel Troopers	35	
5 Rebel Troopers	25	
Bothan Spy	7	
C3-PO	6	(Protocol Droid)
R2-D2	8	(Astromech Droid)
	94	

Mise en place Rebelle: L'escouade Rebelle se compose de soldats, totalisant 94 points, retranchés à l'intérieur et résistant à l'assaut Impérial, essayant d'envoyer un signal de détresse à travers le brouillage Impérial. Si le joueur Rebelle choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue ci-dessous, il peut la concevoir comme il veut avec 94 points, mais il doit inclure un personnage avec un Effet de Commandement et ne peut inclure plus d'un droïd Astromech (R2-D2 ou R5).

Le joueur Rebelle peut placer ses personnages dans le bâtiment à l'ouest de la carte ou adjacent à celui-ci. Ces cases sont considérées comme des Tranchées (Voir la règle spéciale plus haut).

Conditions de Victoire du joueur Rebelle: Le joueur Rebelle gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Avertissez les Autres: Si le joueur Rebelle peut envoyer le droïd de protocole et le droïd Astromech de le Circular Docking Bay et garder les 2 pendant 3 rounds consécutifs, le droïd Astromech sera capable de booster le signal et le droïd de Protocole pourra avertir les autres Rebelles.

Règles Spéciales:

Tranchées Rebelles : Les Rebelles ont creusés des tranchées sur toutes les cases adjacentes au bâtiment à l'ouest de la carte. Pour plus de précisions, regardez les règles spéciales sur les Tranchées.

2^{ème} partie: Détruire le Passé

La suppression de Kwymar devait être la dernière mission de Valance pour l'Empire. Le raid de Picutorion fut suivi par l'assaut de Doniphon, où des chasseurs Rebelles mitraillèrent les troupes Impériales au sol. Une mauvaise blessure conduisit Valance mourant à la station Anglebay sur Telos 4. Les médecins lui sauvèrent la vie, mais seulement en remplaçant la moitié de son corps par des pièces cybernétiques.



Sa carrière Impériale ruinée, Valance devint chasseur de prime. Ceux, quels qu'ils soient, connaissant son passé ne pouvaient s'empêcher de noter sa haine irrationnelle pour les machines. Quelques semaines après *Un Nouvel Espoir*, Valance indiqua à ses suivants qu'il avait une nouvelle mission pour eux – une qu'il payerait en personne. Son objectif: détruire complètement la station Anglebay. Pas de récupération... et pas de survivants.

Cette mission ébranla même les cas les plus durs qui composaient l'équipage du *Kill Switch*. La station d'Anglebay était neutre dans la Guerre Civile Galactique, s'occupant de tous les patients qui passaient par là, même les chasseurs de primes. Mais la peur de leur impitoyable patron et tous les crédits empochés firent garder le silence aux chasseurs, et le *Kill Switch* fit route sur le système de Telos par la route Hydian.

"Détruire le Passé" recréer le cruel raid de Valance sur le service où sa vie fut sauvée. Utilisez la carte de l'Etoile de la Mort du *Starter Rebel Storm* pour

représenter la station d'Anglebay. La carte est considérée comme "close" – les unités ne peuvent pas sortir par les bords sauf via le Turbolift en haut à gauche (voir les règles spéciales du scénario).

Mise en place des Mercenaires: L'escouade Mercenaire se compose de Valance et de ses Chasseurs, totalisant 47 points. Si le joueur Mercenaire choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue ci-dessous, il peut la concevoir comme il veut avec 47 points, mais il doit inclure Dengar (Valance).

Le joueur Mercenaire place l'escouade de Valance au nord de la navette Impériale. Chaque personnage Mercenaire doit être adjacent à au moins un autre personnage Mercenaire.



Conditions de Victoire du joueur Mercenaire: Le joueur Mercenaire gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Faire Table Rase: Le joueur Mercenaire doit détruire 40 points d'unités médicales, et au moins 14 d'entre eux doivent être des droïds.

Mise en place des Médecins: L'escouade Medic se compose de docteurs, d'une poignée de droïds et de patients, totalisant 54 points. Aucuns ne sont armés (ils ne peuvent pas faire d'attaque). Si le joueur Medic de ne pas utiliser l'escouade préconçue ci-dessous, il peut la concevoir comme il veut avec 54 points (mais il ne peut pas utiliser de personnages uniques hormis des droïds).

Les 4 patients doivent être placés dans les 4 cellules du Detention Block (ouvertes), représentant ici des chambres de soin. 2 médecins doivent être placés dans le

Flight Control Center, et 1 médecin doit être placé dans le Security Sector. Les 2 autres médecins et les divers droïds peuvent être placés n'importe où sur la carte sur les zones bleues du plan ci-dessus.

Conditions de Victoire du joueur Medic: Le joueur Medic gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Echappez aux Chasseurs: Si plus de 16 points d'unités médicales arrivent à échapper au raid (voir les règles spéciales ci-dessous), le Medic gagne le scénario.

DETRUIRE LE PASSE - ESCOUADE PRECONÇUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Détruire le Passé.

ESCOUADE MERCENAIRE

Dengar	15	(Valance)
Greedo	12	(Slisk the Hutlarian)
2 Mon Calamari Mercenaries	16	(Fud & Dafi)
	47	

ESCOUADE MEDIC

5 Bespin Guard	25	(Medics)
4 Ewoks	12	(Patients)
2 C3-PO	14	(Protocol Droid)
R2- D2	8	(Astromech Droid)
	54	

Règles Spéciales:

Droid Hater +4: Valance a +4 en Attaque contre les Droïds ennemis.

Résidents permanent: Les patients sont limités à la moitié de leur mouvement normal.

Courrez pour vos Vies: Une unité Medic peut s'échapper du champ de bataille en entrant dans le Turbolift en haut à droite de la carte et en y restant 2 rounds consécutifs (Le 2nd round ils activent le turbolift et ils s'échappent).

Medpacs: le joueur Medic peut avoir 2 medpacs, chacun porté par un personnage (voir les règles spéciales du Medpac plus haut).

Règles Spéciales Optionnelles:

Râtelier d'Arme: Le joueur Medic peut placer une tuile de Râtelier d'Armes sous le Turbolift (voir les règles spéciales du Râtelier d'Armes plus haut).

3^{ème} partie: Erreur sur le Garçon

Durant le raid de Telos, les partisans de Valance surprisent les balbutiements d'un patient concernant une aventure avec Han Solo, le contrebandier Jaxxon Lepi, et un garçon avec un droïd – une avancée apparente pour sa quête de l'identité du destructeur de l'Etoile de la Mort. Valance monta une embuscade à Jaxxon sur Nar-Shaddaa, qui les mena à Aduba-3 et vers une confrontation avec Jaxxon, Amaiza Foxtrain et les villageois d'Onacra. Ensuite, Valance découvrit qu'il avait trouvé

Jimm Doshun, pas Luke Skywalker – une erreur presque fatale.

"Erreur sur le Garçon" recréer la bataille entre les Onacrans et la bande de Valance. Utilisez une moitié de carte vierge d'un des *Starter* pour représenter les plaines d'Aduba-3. Les 13 cases à l'est de la carte sont considérées comme des hautes herbes.

Mise en place des Mercenaires: L'escouade Mercenaire se compose de Valance et de ses Chasseurs, totalisant 57 points. Si le joueur Mercenaire choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue ci-dessous, il peut la concevoir comme il veut avec 57 points, mais il doit inclure Dengar (Valance).

Le joueur Mercenaire doit placer les chasseurs sur le bord ouest de la carte. Chaque personnage Mercenaire doit être adjacent à au moins un autre personnage Mercenaire.



Conditions de Victoire du joueur Mercenaire: Le joueur Mercenaire gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Plus de Secrets: Le joueur Mercenaire gagne si les unités Adubans sont battues et au moins 21 points de l'unité mercenaire a survécu pour écouter les secrets de Jimm.

Mise en place Aduban: L'escouade Aduban se compose de Jaxxon, d'Amaiza et de Jimm, pour un total de 34 points. Si le joueur Aduban choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue ci-dessous, il peut la concevoir comme il veut avec 34 points.

Le joueur Aduban peut se placer où il veut sur la carte.

Conditions de Victoire du joueur Aduban: Le joueur Aduban gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

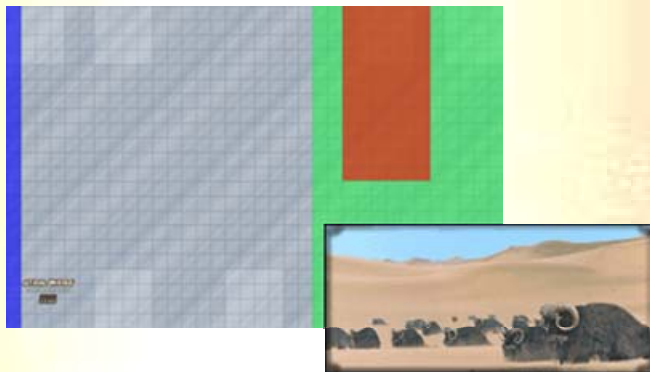
Chasser les Chasseur: Les Adubans doivent tuer plus de 36 points de Mercenaires.

Règles Spéciales:

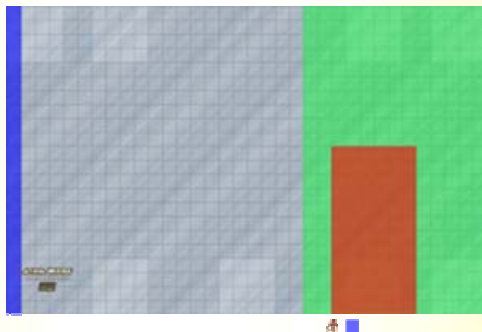
Herbes Hautes: Marcher à travers les herbes hautes des plaines d'Aduban est difficile. Il coûte 3 fois plus de mouvement pour se déplacer d'une case. En plus, l'herbe protège les personnages des attaques de plus de 8 cases de distance, et produit un couvert aux personnages. Si un personnage bouge de plus de 4 cases durant son activation et qu'un ennemi se trouve dans les 6 cases de sa position finale, il perd ces avantages.

Mouvement caché: Toute unité dans l'herbe peut utiliser le mouvement caché.

Banthas!: A tout moment durant le scénario, Jimm peut tirer une fusée de détresse à la place d'attaquer. Le round suivant, une horde de Banthas se rue à travers les herbes hautes. Au premier round, les Banthas couvre une aire de 6 cases de large su 12 cases de long, commençant à la 3^{ème} case du bord ouest de la zone d'herbes hautes et du haut de la carte.



Au second et dernier round de la ruée, les Banthas occupent la zone de 6x12 en dessous.



Toute unité de chaque camp dans cette zone (ou entrant dedans) prend 20 points de dommages.

ERREUR SUR LE GARÇON - ESCOUADE PRECONÇUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Erreur sur le Garçon.

ESCOUADE MERCENAIRE

Valance	15	(Dengar)
Greedo	12	(Sissk the Hutlarian)
5 Duros Mercenaries	30	(Hunters)
	57	

ESCOUADE MEDIC

Quarren Assassin	12	(Jaxxon)
Quarren Assassin	12	(Amaiza Foxtrain)
Mon Calamrie Mercenary	10	(Jimm Doshun)
	34	

4^{ème} partie: La Ruine d'Ultra

Valance perdit son équipage sur Aduba-3, mais il réussit à s'échapper et revint rapidement sur les traces du destructeur de l'Etoile de la mort. Ses investigations le conduisirent à une nouvelle cible: une équipe de recherche Rebelle secrètement basé dans la jungle d'Ultra.

"La Ruine d'Ultra" recréer l'assaut de Valance sur l'équipe Rebelle. Utilisez une moitié de carte vierge d'un des *Starter* pour représenter la jungle d'Ultra. Placez le Cargo Bay (représentant la cabane contenant le processeur utilisé par l'équipe de renseignement) dans le coin supérieur droit de la carte.

Mise en place des Mercenaires: L'escouade Mercenaire se compose uniquement de Valance.

Le joueur Mercenaire place Valance dans le coin inférieur gauche de la carte.

Conditions de Victoire du joueur Mercenaire: Le joueur Mercenaire gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Lire le Message: Le joueur Mercenaire gagne si Valance passe 3 tounds consécutifs dans la cabane pour examiner le processeur Rebelle.

Mise en place Rebelle: L'escouade Rebelle se compose d'1 Rebel Officer et de 3 Rebel Troopers, pour un total de 28 points. Si le joueur Rebelle choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue ci-dessous, il peut la concevoir comme il veut avec 28 points, composée uniquement de personnages Rebelles non uniques.

Le Rebel Officer commence dans la cabane. Le joueur Rebelle peut placer le reste de son équipe où il veut sur la moitié haute de la carte.

Conditions de Victoire du joueur Rebelle: Le joueur Rebelle gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Résistez à l'Assaut: Le joueur Rebelle gagne s'il tue Valance.

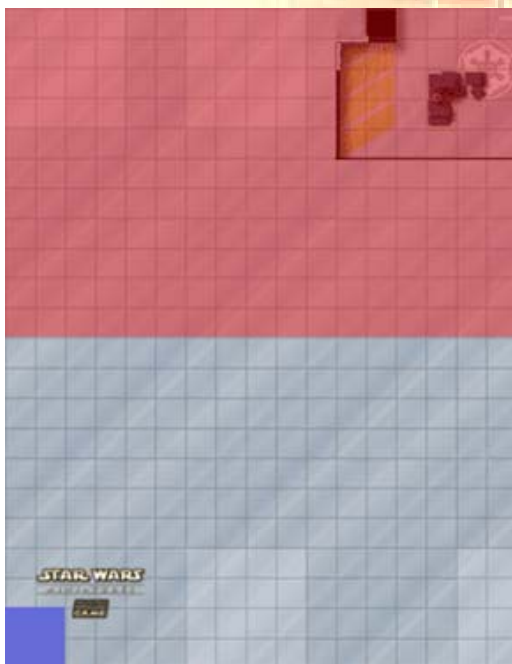
Règles Spéciales:

Jungle Dense: La jungle Ultaarian protège les personnages des attaques de plus de 8 cases de distances, et fournit un couvert à tous les personnages, sur n'importe quelle case. Cependant, si un personnage bouge de plus de 4 cases durant son activation et qu'un ennemi se trouve dans les 6 cases de sa position finale, il perd ces avantages.

Cabane Rebelle: Considérez les bords de la tuile Cargo Bay comme des murs pour ce scénario, et les 2 cases centrales du mur de droite comme des portes de sécurité. Les portes peuvent être ouvertes normalement par le Rebel Officer, où si 40 points de dommages lui sont infligés. (La porte a une Défense de 5.)

Medpacs: Valance commence le scénario avec 3 medpacs (voir les règles spéciales du Medpac plus haut).

Arme Secrète: L'arme cybernétique de Valance équivaut à un Blaster lourd. S'il choisit de tirer avec, à la place de son attaque normale il choisit une aire de 2 cases par 2 cases et lance son attaque contre une défense de 10. S'il touche, chaque personnage sur une de ces 4 cases doit faire une sauvegarde de 15 ou subir 20 points de dommages. Valance ne peut tirer avec son blaster caché que 3 fois dans le scénario.



LA RUINE D'ULTAAR – ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario La Ruine d'Ultaar.

ESCOUADE MERCENAIRE

Valance	<u>15</u>	(Dengar)
	15	

ESCOUADE REBELLE

Rebel Officer	13
3 Rebel Troopers	<u>15</u>
	28

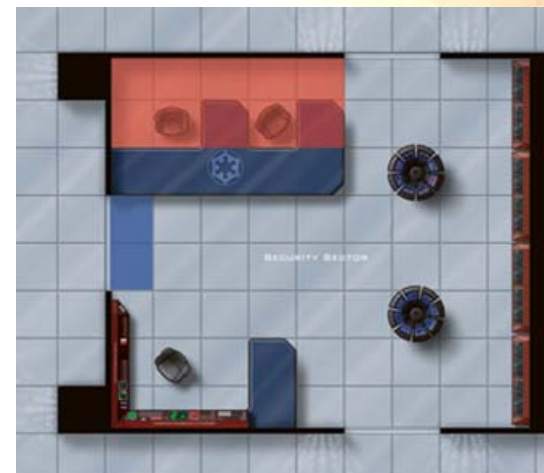
5^{ème} partie: Epreuve de Force sur la Jonction

Le raid sur Ultaar ne fournit à Valance aucune nouvelle information mais un nouvel ennemi. Dark Vador découvrit l'avant poste Rebelle quelques jours après le raid de

Valance, et appris l'existence du chasseur de prime Cyborg d'un soldat Rebelle mourrant.

Frustré par ses recherches, Valance plaça un réseau d'informateur sur les lignes de ravitaillement Rebelle et finit par apprendre le blocus Impérial de Yavin. Il mit au point une opération sur le Shadowport de la jonction et attendit là.

Après 5 semaines, la patience de Valance finit par payer. Luke Skywalker et C3-PO arrivèrent à la jonction cherchant des pièces pour réparer R2-D2. Lorsque Valance arriva à la casse, Luke plongea dans le bureau, poussant C3-PO devant lui qui se retrouva hors de la pièce. Une fois que Valance se fit son chemin, la préparation pour la confrontation finale avec Luke était faite. Mais la rencontre ne se passerait pas comme il l'avait imaginé.



"Epreuve de Force sur la Jonction" recrée la rencontre entre Valance et Luke et C3-PO. Utilisez la portion Security Sector de la carte de l'Etoile de la Mort pour représenter le bureau de la casse.

Mise en place des Mercenaires: L'escouade Mercenaire se compose uniquement de Valance.

Le joueur Mercenaire place Valance sur une des 2 cases de la porte ouest du bureau.

Conditions de Victoire du joueur Mercenaire: Le joueur Mercenaire gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Meurt, Hypocrite aimeur de Droïd! Le joueur Mercenaire gagne si Luke et C3-PO sont battus.

Mise en place Rebelle: L'escouade Rebelle se compose de Luke Skywalker, Rebel (initialement) pour un total de 17 points (ou 23 lorsque C3-PO est ajouté).

Luke commence le scénario au nord est de la salle, derrière les bureaux.

Conditions de Victoire du joueur Rebelle: Le joueur Rebelle gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Pas de Prime Aujourd'hui: Le joueur Rebelle doit battre Valance. Si Valance est désarmé, il est considéré comme battu.

Règles Spéciales:

Droid Hater +4: Valance a +4 en Attaque contre les Droïds ennemis.

Un Combat Loyal: Les explosifs de Valances ont endommagé le blaster de Luke, l'obligeant à se servir de ses compétences débutante en sabre laser. Les stats de Dommages et d'Attaque de Luke restent les mêmes, mais il ne peut qu'attaquer les cibles adjacentes.

Lightsaber Shield: Luke n'est pas le Jedi entraîné qu'il deviendra plus tard, mais il n'est pas totalement sans défense. A la place d'attaquer dans un round, il peut dépenser un point de Force pour renvoyer une seule attaque au blaster. Si cette attaque touche, elle est renversée: L'attaquant fait une nouvelle attaque contre une défense de 10 et prend la moitié des dommages si l'attaque touche. Luke doit déclarer quand il utilise cette capacité spéciale (et dépenser son point de Force) avant que le résultat du jet d'attaque soit connu. (Si cette capacité spéciale est utilisée contre la capacité Hidden Blaster de Valance, seul Valance est affecté par le Black Blast.)

Lightsaber Disarm: A la place d'attaquer dans le round, Luke peut dépenser un point de Force pour tenter de désarmer un adversaire adjacent, qui doit faire une sauvegarde de 15 ou voir une de ses armes (au choix de Luke) rendue inutilisable. (Le Hidden Blaster de Valance ne peut pas être ciblé par cette capacité spéciale.)

Hidden Blaster: L'arme cybernétique de Valance équivaut à un Blaster lourd. S'il choisit de tirer avec, à la place de son attaque normale il choisit une aire de 2 cases par 2 cases et lance son attaque contre une défense de 10. S'il touche, chaque personnage sur une de ces 4 cases doit faire une sauvegarde de 15 ou subir 20 points de dommages. Valance ne peut tirer avec son blaster caché que 3 fois dans le scénario.

Renfort: Au début de chaque round après le premier, le joueur Rebelle peut décider ou non de faire rentrer C3-PO. C3-PO apparaît dans la case gauche de la porte sud.

Offensive de Charme: Si C3-PO utilise sa capacité Draw Fire pour forcer Valance à le cibler à la place de Luke, le chasseur de prime est interloqué par le sacrifice du droïd et doit faire une sauvegarde additionnelle de 12 ou automatiquement prendre les dommages de l'attaque qu'il a causé. S'il est réduit à 0 points de vie de cette façon, le chasseur n'est pas tué, mais il est tout de même battu.

EPREUVE DE FORCE SUR LA JONCTION - ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Epreuve de Force sur la Jonction.

ESCOUADE MERCENAIRE

Valance 15 (Dengar)
15

ESCOUADE REBELLE

Luke Skywalker, Rebel 17 **Renfort C3-PO 6**
17

6^{ème} partie: Fin de Partie à Centares

La bonne volonté de C3-PO à se sacrifier pour son maître éveilla quelque chose chez Valance le chasseur qu'il avait cru depuis longtemps parti: l'espoir. A savoir, l'espoir que la galaxie pourrait être un monde meilleur où les cyborgs ne seraient pas exclus.

La nouvelle quête de Valance le conduit à Tyler Lucian, un déserteur connaissant le nom de celui qui détruisit l'Etoile de la Mort et qui se sauva de la base Rebelle de Yavin 4 lorsqu'elle approcha et qui se cache maintenant dans une tour au dessus des

mortelles eaux acides des lacs de Centares Rubyflame. Mais Vador arrive quelques minutes après Valance, distrayant le chasseur assez longtemps pour permettre à Lucian de s'enfermer dans la tour. D'ici, le déserteur regarde un combat épique entre le chasseur de prime et le Seigneur des Siths.

"Fin de Partie à Centares" recréer la bataille décisive entre Valance et Vador. Utiliser la carte de l'Etoile de la Mort pour représenter la Tour de Lucian. Pour ce scénario, ignorez toute la carte sauf le Turbolift du coin en bas à droite, qui représente la tour de Lucian. De la porte ouest de la tour, étendez un passage d'une case de large jusqu'au bord gauche de la carte. Toutes les autres parties de la carte sont les eaux acides du lac.



Mise en place des Mercenaires: L'escouade Mercenaire se compose uniquement de Valance.

Le joueur Mercenaire place Valance à l'est du passage.

Conditions de Victoire du joueur Mercenaire: Le joueur Mercenaire gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Battez le Seigneur Noir. Si Vador est battu, le joueur Mercenaire gagne.

Un Courage de Couard : Si Lucian saute dans le lac Rubyflam (regardez les règles spéciales du scénario plus bas), le joueur Mercenaire gagne..

Mise en place Impériale: L'escouade Impériale se compose uniquement de Darth Vader, Darth Jedi.

Le joueur Impériale place Dark Vador à l'ouest du passage.

Conditions de Victoire du joueur Impériale: Le joueur Rebelle gagne la partie en accomplissant l'objectif suivant:

Rival Éliminé: Vador doit battre Valance pour gagner le scénario. Cependant, si Lucian saute, le joueur Impériale perd le scénario..

Règles Spéciales:

Hidden Blaster. L'arme cybernétique de Valance équivaut à un Blaster lourd. S'il choisit de tirer avec, à la place de son attaque normale il choisit une aire de 2 cases par 2 cases et lance son attaque contre une défense de 10. S'il touche, chaque personnage sur une de ces 4 cases doit faire une sauvegarde de 15 ou subir 20 points de dommages. Valance ne peut tirer avec son blaster caché que 3 fois dans le scénario.

Hidden Blaster. Pendant le duel de Valance et Vador, le Seigneur Sith menace le chasseur de prime et cherche à le ralié alternativement, intrigué par ce défi. Valance réplique en parlant de l'importance de Luke pour la galaxie – un discours mobile surprenant pour Lucian qui est terrifié et captivé. Lorsque chaque combattant prend des dommages, Lucian doit faire une sauvegarde de 10 ou prendre le double de ces dommages. Si Lucian prend 90 points de Dommage, il trouve le courage de servir la cause Rebelle de la seule façon qu'il croit pouvoir, bondir vers sa mort et forcer Vador à chercher ailleurs le nom du destructeur de l'Etoile de la Mort. Notez que Lucian peut sauter après que Valance est été battu, donnant au joueur Mercenaire une victoire à titre posthume, mais une de la plus grande importance pour la galaxie.

FIN DE PARTIE A CENTARES – ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Fin de Partie à Centares.

ESCOUADE MERCENAIRE

Valance	<u>15</u>	(Dengar)
	<u>15</u>	

ESCOUADE IMPERIALE

Darth Vader, Dark Jedi	<u>55</u>
	<u>55</u>

Le Rancor de Jabba ^(SW)

Comme on pouvait s'y attendre, l'Arrivée du Rancor de Jabba à Tatooine fut une affaire violente marquée par des entremêlements inattendus du destin, d'affaires conclues, et de retours de coups. Ce scénario est le premier des trois qui repeignent les événements autour de l'arrivée du rancor et de son ultime défaite. Bien que les trois histoires soient liées, le résultat du scénario précédent n'a pas d'impact sur les suivants, ils peuvent ainsi être joués séparément ou en trilogie.



1^{ère} partie: Le Dernier Combat de Grizzid

"Le Dernier Combat de Grizzid" s'ouvre avec un marchand nommé Capitaine Grizzid livrant le Rancor à un client inconnu. Quelque part sur Tatooine, le monstre brisa les liens et s'échappa de sa cage, attaquant le vaisseau comme l'équipage. La créature doit être battue avant d'entraîner la perte du vaisseau et de causer un crash d'où ils ne survivraient pas.

Ce scénario utilise des figurines des sets *Universe*, *Rebel Storm* et *Clone Strike*. La carte provient du Starter *Revenge of the Sith*.



Mise en Place de l'Equipage de Grizzid: La force du Capitaine Grizzid comprend des Mercenaires totalisant 58 points. Si le joueur choisit de ne pas utiliser la force

suggérée, il peut créer la sienne avec 58 points. La force ne doit être constituée que de personnages Medium et Mercenaires, avec un personnage Unique Mercenaire qui sera le Capitaine Grizzid.

Le jeu commence avec deux personnages sur la carte, chacun dans la zone A et B. Ce sont les deux seuls membres d'équipages dans la zone lorsque le Rancor s'échappe de sa cage. Le reste des personnages arrivent avec la Règle Spéciale du Scénario: "l'Equipage de Grizzid".

Conditions de Victoire de l'Equipage: L'Equipage de Grizzid gagne en battant le Rancor avant qu'il ne cause 100 points de dommages au vaisseau.

Mise en Place du Rancor: Le Rancor est le seul personnage disponible au joueur. Cependant, vous pourrez trouver intéressant d'essayer le scénario avec une autre créature Hugu à la place.

Le Rancor est placé dans la zone C.

Conditions de Victoire du Rancor: Le joueur Rancor gagne en battant la force entière de Grizzid ou en causant 100 points de dommages au vaisseau, avec "Saccage du Rancor", plus bas.

LE DERNIER COMBAT DE GRIZZID - ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Le Dernier Combat de Grizzid.

EQUIPAGE

Ithorian Scout	6
Twi'lek Scoundrel	7
	12

CAPTAIN GRIZZID ET SON EQUIPAGE

Dengar	15	(Captain Grizzid)
Mon Calamari Mercenary	10	
Rodian Mercenary	9	
Aqualish Spy	11	
	45	

RANCOR	33
--------	----

Règles Spéciales du Scénario:

Situation Normale: Le vaisseau de Grizzid commence intact, de ce fait, toutes les cases accidentées du corridor sont considérées comme intactes. Le droid indiqué sur la carte reste présent.

Porte Ouverte: La porte de la zone C, la cage du Rancor, est considérée comme ouverte pour tout le scénario.

Dévore: Lorsque le Rancor fait un touché critique sur un adversaire, celui-ci est dévoré (et immédiatement battu) sauf si une sauvegarde de 11 est réussie.

Equipage de Grizzid: Avant le début du 2nd round, Grizzid et le reste de son

équipage arrivent à la rescousse. Placez la moitié des figurines dans la zone D et l'autre moitié dans la zone E.

Saccage du Rancor: En raison d'une combinaison entre les mouvements enrages du Rancor et le faible volume, le Rancor endommage les systèmes et les contrôles du vaisseau lorsqu'il marche et combat à proximité. Le Rancor n'attaque pas le vaisseau directement (il ne s'attaque pas à une case comme à un adversaire), mais il peut choisir de prendre un chemin qui causera beaucoup de dégâts lorsqu'il foncera sur un adversaire comme dicté par sa capacité Savage. Il doit toujours finir son mouvement adjacent à un ennemi s'il le peut.

Après que le Rancor est fini son tour, faites une sauvegarde de 11 pour chaque case ou objet s'étant retrouvé adjacent à son passage ou à un combat durant le tour (Melee Reach 2 ne s'applique pas pour ce cas):

- Tout panneau de contrôle, droid, caisse, ou autre objet indiqué comme objet encombrant sur la carte, excepté les chaises.
- Les quatre larges colonnes dans la Regulation Chamber.
- Tous les panneaux de contrôle graphique, même si ce n'est pas un objet encombrant, excepté celui de la zone de départ du Rancor.

Chaque case ne reçoit qu'un jet de dommage par activation (ainsi, si le rancor passe sur une case et combat à côté d'elle, la case de recevra qu'un jet). Cependant, si le Rancor fait une attaque d'opportunité, il déclenche un jet additionnel pour chaque objet autour de lui.

Les objets qui ratent leur sauvegarde prennent 10 points de dommages et sont détruits. Utilisez les marqueurs de Dommage ou de Force pour indiquer quels objets sont détruits. Les objets détruits gardent les indications sur le type de terrain de la carte (clair, objet encombrant, mur, etc....).

Une fois que le Rancor a fait 100 points de dommages (10 cases) au vaisseau, il provoque le crash du vaisseau sur Tatooine, le reste de la force de Grizzid étant immédiatement battus, n'ayant pas survécu au crash.

2^{ème} partie: Le Cadeau d'Anniversaire

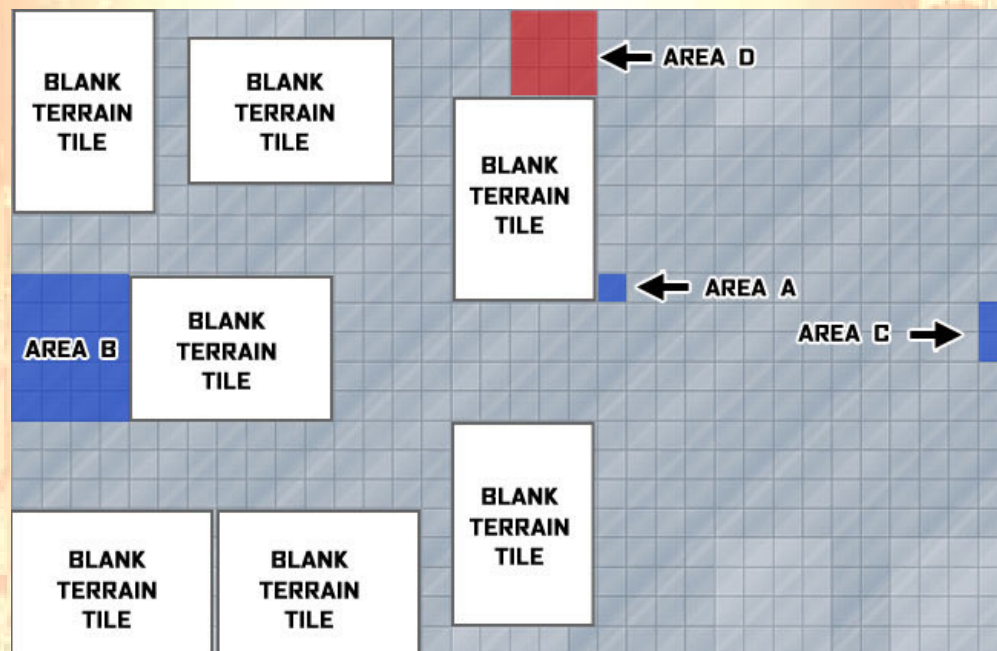
Après que le rancor ait déchiré le vaisseau de Grizzid, l'engin amoché plonge dans l'atmosphère de Tatooine et se cracha près d'un Sandcrawler Jawa. Avides de récupération, les Jawas investiguèrent, mais furent effrayés loin de la carcasse par la terrifiante créature. N'abandonnant cependant pas face au potentiel argent facile se trouvant devant eux, les Jawas convinquirent Bidlo Kwerve, l'un des partisans de Jabba, de leur acheter les droits de récupération.

Bidlo fut intrigué par l'histoire du monstre des Jawas. L'anniversaire de Jabba approchait, et ramener un monstre pouvait être le cadeau idéal pour sécuriser sa position au sein de l'organisation criminelle Huth. Prenant quelques subordonnés avec lui, Bidlo se dirigea vers l'épave, espérant trouver et capturer cette créature. Il parvint à soumettre le rancor grâce à une combinaison de grenades étourdissantes et beaucoup de chance. Malheureusement pour Bidlo, sa couverture de chasse au rat womp n'avait pas empêché Bib Fortuna de le suivre à l'épave.

A la fin, les deux furent obligés de se partager les crédits lorsqu'ils présentèrent le rancor à Jabba. Le Hutt fut enchanté. Il promu Bib Fortuna comme majordome, et donna l'honneur à Bidlo d'être la première victime du rancor.

Ce scénario retrace la tentative de soumission du rancor par Bidlo. Au début, un Gamorrean fut laissé à la garde du vaisseau pendant que Bidlo et les autres étudiaient l'épave. Peu le savaient, mais la menace rancor était tout près...

"Le cadeau d'Anniversaire" utilise des figurines des sets Universe, Revenge of the Sith, et Rebel Storm. La carte vierge et des tuiles de terrain du starter Rebel Storm ou Clone Strike seront utilisées. Placez les tuiles de terrain face caché comme indiqué sur la carte. Elles représentent des portions du vaisseau infranchissables à cause du tas de débris et sont traitées comme des murs.



Mise en place des Subordonnés de Jabba's: La force des Subordonnés de Jabba est constituée de mercenaires totalisant 67 points. Si le joueur choisi de ne pas utiliser la force suggérée, il peut créer la sienne avec 67 points. Cette escouade ne peut être composée que de personnages mercenaires de taille moyenne, avec aucun personnage Unique. Un personnage doit être désigné comme Bidlo Kwerve et gagne les capacités indiquées plus bas. Un second personnage doit être désigné comme Bib Fortuna.

Un Gamorrean Guard est placé dans la zone A. Bidlo Kwerve (Human Mercenary), deux Gamorrean Guards, et le Quarren Assassin sont placés dans la zone B. Bib Fortuna (Twi'lek Scoundrel) et son home de main (Weequay Mercenary) sont placés dans la zone C comme indiqué dans les Règles Spéciales du Scénario "Arrivée de Fortuna".

Conditions de Victoire des Subordonnés de Jabba's: Les subordonnés de Jabba gagnent en battant le Rancor. Comme ils essayent de capturer le Rancor, il doit prendre au minimum 50 points de dégâts étourdissant (voir les Règles Spéciales du Scénario "Grenades Etourdissantes"). De plus, au moins Bidlo Kwerve ou Bib Fortuna doit survivre au scénario.

LE CADEAU D'ANNIVERSAIRE - ESCOUADE PRECONÇUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Le Cadeau d'Anniversaire.

ESCOUADE DE BIDLO

Human Mercenary	11	(Bidlo Kwerve)
3 Gamorrean Guards	27	
Quarren Assassin	12	
	50	

ESCOUADE DE BIB FORTUNA

Twi'lek Scoundrel	7	(Bib Fortuna)
Weequay Mercenary	10	
	17	

RANCOR

33

Mise en place du Rancor: Le Rancor est le seul personnage jouable par le joueur. Cependant, vous pourrez trouver intéressant d'essayer le scénario avec une autre créature Hugu à la place.

Le Rancor est placé dans la zone D.

Conditions de Victoire du Rancor: Le joueur Rancor gagne en battant la force entière des Subordonnés de Jabba ou en tuant Bidlo Kwerve et Bib Fortuna.

Règles Spéciales du Scénario:

Surprise! Le joueur Rancor gagne automatiquement l'initiative au premier round.

Pas Totalement Stable: Le sol du vaisseau a pris un battement dans l'épave. Si le rancor lance un 1 durant toute attaque à l'intérieur du vaisseau, il rate complètement sa cible et frappe le sol. Le plancher sous la bête s'effondre, créant un trou (3x3 cases). Marquez les cases du trou avec des marqueurs non utilisés de la Force. Une fois qu'une section de sol s'est effondrée, elle ne peut plus s'effondrer de nouveau. Si une aire adjacente s'effondre, elle agrandit le trou.

Le trou reste jusqu'à la fin de la partie. Melee Attacks (incluant Melee Reach 2) ne sont plus permis entre des personnages dans et en dehors du trou. Si le rancor s'arrête sur la ligne du trou, il peut attaquer les personnages ennemis à l'intérieur ou à l'extérieur. Traverser la ligne entre un trou et le sol normal coûte 3 points de mouvement. Les cases à l'intérieur du trou sont des terrains clairs.

La partie droite de la carte (la zone de 14x22) est l'extérieur, le reste de la carte représente l'intérieur du vaisseau.

Grenades Etourdissantes: Parmi les débris, Bidlo trouve une caisse de

grenades étourdissantes. Il obtient la capacité Stun Grenade Case (portée 3, Sauvegarde 8, dommages étourdissants 30) pour une seule utilisation (il fait exploser la caisse). Tous les personnages, incluant Bidlo, commençant dans la zone B obtiennent la capacité Stun Grenade (portée 6, sauvegarde 18, dommages étourdissants 10) pour tout le scénario (même une fois que la caisse a explosée).

Pour ce scénario, le Rancor ne peut pas utiliser sa capacité Regenerate sur les dommages de grenade étourdissante. Séparez les dommages étourdissants et normaux. Si le Rancor prend plus de 50 points de dommages normaux à n'importe quel moment, les subordonnés de Jabba perdent le scénario (ils le veulent vivant et relativement intacte). Il est acceptable que le Rancor prenne 50 points de dommages normaux, en régénère une partie, et prenne ensuite d'autres dommages supplémentaires, tant qu'il ne prend jamais plus de 50 points de dommages à un moment donné.

Si Bidlo est battu avant d'avoir pu utiliser la caisse de grenade étourdissante, notez sa dernière case avec un marqueur de la Force. Tout autre subordonné peut prendre la caisse en finissant son tour dessus.

Les personnages commençant en dehors de la zone B peuvent gagner la capacité Grenade Etourdissante en terminant leur tour adjacent à n'importe quel autre personnage ayant commencé en zone B. Ceci inclus Bib Fortuna et ses subordonnés.

Passages Etroits: Le rancor ne peut pas entrer dans certaines parties de la carte, et les autres personnages peuvent prendre refuge dans ces zones. Cependant, si les derniers personnages de la carte sont dans ces zones que le rancor ne peut pas atteindre, ils ne peuvent y rester qu'un maximum de 4 rounds avant de déclarer forfait. Après 2 rounds, le rancor abandonnera l'entrée du passage pour se retirer à la zone B. Une fois que le personnage quitte le passage, il revient à la normale. (Conseil: n'oubliez pas la capacité Regenerate du Rancor durant ces rounds).

Bidlo Kwerve: En plus des capacités obtenues plus haut, Bidlo ignore la capacité "Mercenary" pour ce scénario.

Arrivée de Fortuna: Bib Fortuna et ses subordonnés arrivent au début du round 6 à la zone C.

Scénario Bonus: Le Premier Repas du Rancor

Lié à la deuxième partie du Rancor de Jabba, Bidlo Kwerve s'est retrouvé hors jeu par Bib Fortuna et a servi de nourriture au Rancor. Cependant, Bidlo réserve un de ses tours. Il est parvenu à cacher un blaster dans la sale du trône de Jabba. Il ne l'a pas maintenu jusqu'à la fin dans la nouvelle fosse du Rancor, mais il a amélioré sa réputation de suivant de Jabba en l'employant dans une futile tentative pour se sauver du monstre vorace.

Ce scénario bonus retrace le premier repas du Rancor pour Jabba – Bidlo Kwerve. Ce scénario bonus peut aussi être utilisé contre d'autres personnages. Après tout, la créature a bien mangé. Durant ses années de service chez Jabba.

Cette mise en place basique peut être utilisée pour tout personnage de taille

moyenne contre le Rancor. Bien que ce scénario ait ses propres règles spéciales, vous pouvez substituer toutes les règles que vous voulez.

Utilisez la même carte que pour le troisième scénario. Bidlo commence dans la zone A. Le Rancor commence dans la zone C.

Le joueur Bidlo gagne le scénario en tenant 3 rounds complets avec le Rancor ou en infligeant 50 points de dommages à la créature. Après ces événements, Jabba envoie ses gardes, et ils enlèvent le blaster de Bidlo pour éviter de trop blesser le cadeau de Jabba le premier jour de boulot. Bidlo ne peut pas s'échapper.

Si vous utilisez d'autres personnages que Bidlo, vous pouvez modifier le nombre de rounds requis ou le nombre de dommages requis. Si vous utilisez plusieurs personnages contre le Rancor, vous pouvez exiger que la créature perde tous ses points de vie pour être battu.

LE PREMIER REPAS – ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Le Premier Repas.

ESCOUADE DE BIDLO

Human Mercenary	<u>11</u>	(Bidlo Kwerve)
	11	

RANCOR	33
---------------	-----------

Règles Spéciales du Scénario:

Bidlo Kwerve: Bidlo ignore la Capacité Spéciale "Mercenary" pour ce scénario. Il gagne également la Capacité Spéciale Cunning Attack.

Très Attentif: Bidlo gagne automatiquement l'initiative au premier round.

Le Rebord: Toutes les cases le long du bord gauche de la carte sont considérées comme étant sous un large rebord rocheux. Le Rancor ne peut pas entrer dans ces cases. Elles coûtent 3 cases de mouvement pour tout les autres personnages qui rampent dedans, ou qui entrent et sortent.

Les personnages sous ce rebord obtiennent +8 à la Défense. Le Rancor met du temps à atteindre le dessous du rebord, et une attaque réussit n'inflige que 10 points de dommage. Certaines capacités spéciales, comme Force Leap, ne peuvent pas être utilisées sous le rebord. Les personnages peuvent attaquer normalement sous le rebord et infliger des dégâts normaux au Rancor. Le rebord ne fournit pas de couvert au Rancor pour ces attaques.

Dévoré: Lorsque le Rancor fait un critique à son adversaire, il est dévoré (et immédiatement battu) à moins qu'il ne réussisse une sauvegarde de 11.

3^{ème} partie: Vous vous tenez dessus...

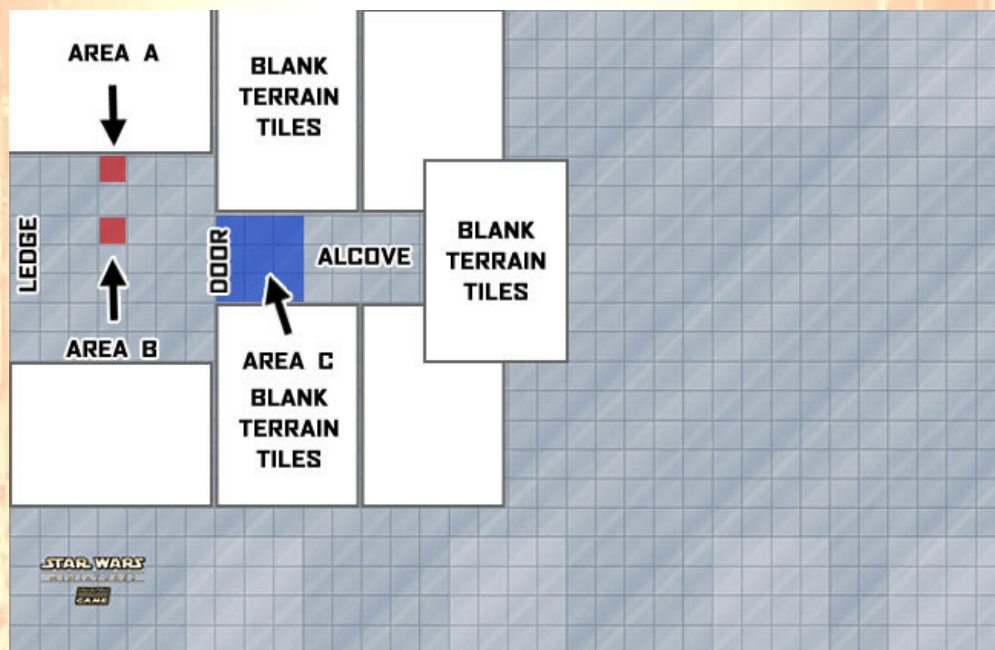
Après avoir pris sa résidence permanente sous la sale du trône de Jabba, le rancor sert à la fois de divertissement et de bourreau pour son maître criminel. Jabba prend un immense plaisir en jetant tout ceux qui lui déplaisent à la bête. Bidlo

Kwerve fut sa première victime.

Le destin du rancor fut finalement scellé lorsque Luke Skywalker apparut au palais de Jabba pour retrouver Han Solo. De façon prévisible, les négociations ne furent pas très fructueuses. Jabba le jeta dans la fosse lorsque le Jedi tenta d'attaquer le Hutt avec l'arme d'un de ses gardes. Pour finir, le Jedi fut trop adroit pour le monstre simplét. Skywalker écrasa la créature sous la porte de sa propre cage.

Ce scénario recrée la rapide bataille entre Luke Skywalker et le Rancor. La bataille est peu commune puisque le Jedi est désarmé, et le Rancor est plus intéressé par manger son adversaire plutôt que juste le battre.

Ce scénario utilise des figurines des sets Universe, Revenge of the Sith, et Rebel Storm. La carte vierge et des tuiles de terrain du starter Rebel Storm ou Clone Strike seront utilisées. Placez les tuiles de terrain face caché comme indiqué sur la carte. Elles représentent les murs de la fosse du Rancor.



Mise en Place Rebelle: La force rebelle se compose de Luke Skywalker, Jedi Knight et d'un malchanceux Gamorrean Guard, pour un total de 36 points. D'autres versions de Luke peuvent être utilisées à la place (plus bas).

Le Gamorrean Guard est placé dans la zone A. Luke Skywalker est placé dans la zone B.

Conditions de Victoire Rebelle: Le joueur Rebelle gagne en battant le Rancor.

Mise en Place du Rancor: Le Rancor est le seul personnage jouable par le joueur. Cependant, vous pourrez trouver intéressant d'essayer le scénario avec une autre

créature Huga à la place.

Le Rancor est placé dans la zone C.

Conditions de Victoire du Rancor: Le joueur Rancor gagne en dévorant Luke Skywalker et le Gamorrean Guard.

VOUS VOUS TENEZ DESSUS... - ESCOUADE PRECONÇUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Vous Vous Tenez Dessus.

ESCOUADE REBELLE

Gamorrean Guard	9
Luke Skywalker, Jedi Knight	<u>27</u>
	36

RANCOR 33

Règles Spéciales du Scénario

Désarmé: Le Gamorrean Guard et Luke Skywalker sont désarmés et ont alors 0 en Dommages pour ce scénario. Luke Skywalker, Jedi Knight perd toutes ses Capacités Spéciales excepté Force 3 et Force Leap. Le Gamorrean Guard perd toutes ses Capacités Spéciales.

Terreur du Gamorrean: Le malchanceux Gamorrean Guard est complètement terrifié. Il ne peut que bouger de 6 cases et ne peut pas utiliser les règles de "La Porte" plus bas.

Nourriture Rancor: Le Rancor est plus intéressé par manger ses ennemis que par simplement les battre. Les attaques de la créature n'infligent pas ses dégâts normaux. A la place, chaque fois que le Rancor fait une attaque réussie, il inflige 10 points de dommages et se saisit de son adversaire. Le Rancor peut utiliser sa Triple Attack de cette façon. Cependant, une fois qu'il a réussi à se saisir de quelqu'un, il perd toutes les attaques qu'il lui restait pour ce tour.

Si son adversaire est le Gamorrean Guard, il le dévore immédiatement. Si son adversaire est Luke Skywalker, regardez "Un Os à Prendre," plus bas. La faim du Rancor le poussera à cibler le plus gros avec le plus de viande en premier (le Gamorrean Guard), ignorant Luke avant qu'il n'ait fini.

Un Os à Prendre: Toujours inventif, Luke a trouvé comment bloquer la mâchoire du Rancor ouverte avec un long os. Ceci est répété chaque fois que le Rancor se saisit de Luke (avec autant de victimes, il y a beaucoup d'os dispersés autour du puit). Chaque fois que le Rancor réussit à attraper Luke; le Jedi lance une attaque contre la bête (incluant son bonus d'attaque). Si c'est réussi, Luke bloque l'os à l'intérieur, et le Rancor le lâche. Le Rancor perd son prochain tour pendant qu'il enlève les restes offensants.

Luke tombe dans la même case où il a été soulevé, à moins qu'il ait été soulevé de sous le rebord. Dans ce cas, Luke est lâché dans la case la plus proche de son emplacement original.

Si le jet d'attaque de Luke est un échec, le Rancor dévore le Chevalier Jedi et gagne le scénario.

Le Rebord: Toutes les cases le long du bord gauche de la carte sont considérées comme étant sous un large rebord rocheux. Le Rancor ne peut pas entrer dans ces cases. Elles coûtent 3 cases de mouvement pour tout les autres personnages qui rampant dedans, ou qui entrent et sortent. Les personnages sous ce rebord obtiennent +8 à la Défense. Luke Skywalker ne peut pas utiliser sa capacité Force Leap sous le Rebord.

L'Alcôve: Luke voit par la suite que l'extrémité lointaine de l'alcôve fournit la seule sortie. Cependant, il est distrait par le Rancor le premier round et ne la voie pas immédiatement. Luke ne peut pas entrer dans l'alcôve avant le second round ou plus tard.

La Porte: La massive porte de la cage est la seule chose dans la fosse qui peut tuer le Rancor. La commande de la porte est à l'intérieur de l'alcôve, le long du mur. Une fois que Luke a passé la porte de la fosse à l'alcôve, il peut tenter de la faire tomber sur la créature. Lorsque le Rancor tente de suivre Luke dans l'alcôve (et il sera forcé de le faire, à cause de sa capacité Savage), Luke peut faire une attaque contre le mécanisme de la porte (Défense 18). Ceci arrivera durant le tour du Rancor, après qu'il ait passé une case dans l'alcôve. Si c'est une réussite, la porte écrasera la créature et le joueur Rebelle gagnera. Si c'est un échec, le Rancor continuera son mouvement normalement.

Luke peut essayer à nouveau lorsqu'une nouvelle partie de la créature est sous la porte et que Luke est dans l'alcôve (dans n'importe quelle case). Luke peut avoir à sortir de l'alcôve, attirant la créature derrière lui, puis ré-entrer pour que la créature re-traverse la porte à nouveau.

Luke Skywalker. Si d'autres versions de Luke Skywalker sont utilisées, elles gagnent la capacité Force Leap. Elles perdent toutes Capacités Spéciales liées à l'attaque et ont 0 en Dommage.

Récit de Kyle Katarn ^(SW)

Ces missions recréées les incidents de voyage de Kyle Katarn de sa période de cadet Impériale au dur à cuire Rebelle jusqu'à sa période de chevalier Jedi porté entre le Coté Obscur et Luminieux de la Force, un drame personnel poignant qui se joue en toile de fond de la guerre civile galactique et de ses suites.

1^{ère} Partie: Assaut sur AX-456

Avec tous les foyer de rebellion qui parcouraient la galaxie, pas toutes les opérations Impériale n'étaient menées par des officiers stormtrooper – et tous les stormtroopers n'étaient pas des clones. Dans le but d'obtenir sa commission pour l'académie militaire Impériale de Carida, le jeune cadet Kyle Katarn fut assigné au commandement de trois escouades de stormtroopers durant le raid éclair de l'astéroïde AX-456, un centre de communication Rebelle établi afin de relier des centres de com similaires dans les secteurs adjacents de Haldeen et de Kliap.

"Assaut sur AX-456" recréé la mission Impériale qui permit à Kyle Katarn d'obtenir

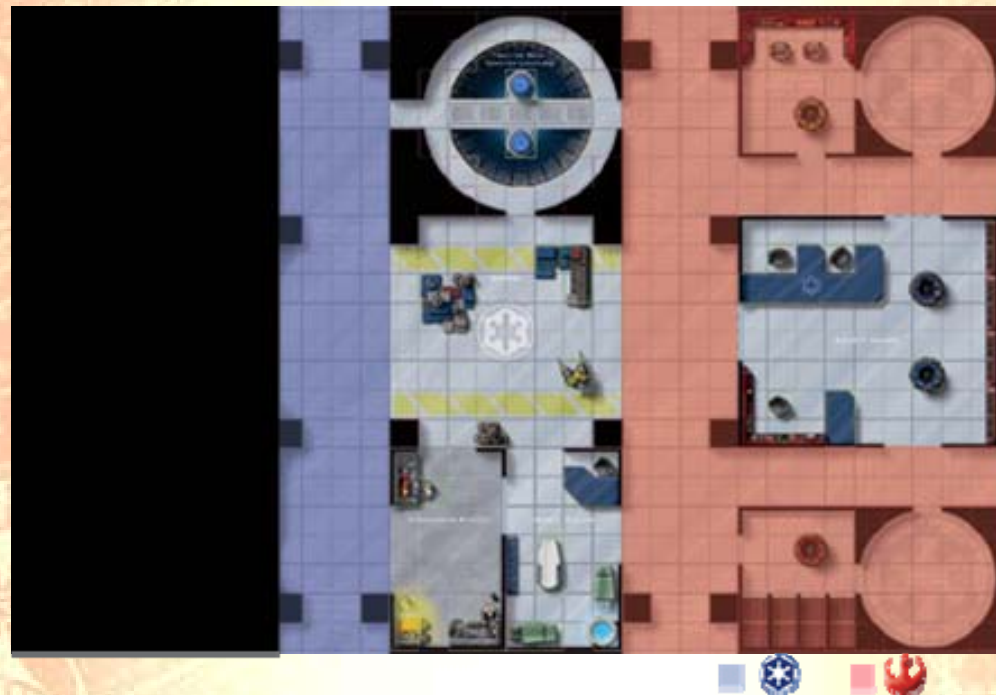
sa commission et la convoitée Médaille de l'Honneur – et de rencontrer Jan Ors, l'opérateur Rebelle qui changera sa vie. Utilisez la carte de l'Etoile de la Mort de *Rebel Storm* pour représenter la base rebelle. Le Hangar Bay et les Turbo-ascenseurs ne sont pas opérationnels pour ce scénario.

Mise en place Impériale: La force Impériale est constituée du cadet Katarn dirigeant des Stormtroopers, totalisant 88 points. Si le joueur Impériale choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue, il peut concevoir la sienne avec 88 points, mais il doit inclure un Stormtrooper Officer (Kyle Katarn).

Le joueur Impériale peut placer la force de Kyle n'importe où du nord au sud dans le couloir à l'ouest du Tractor Beam Reactor Coupling.

Conditions de Victoire Impériale: Le joueur Impériale gagne en accomplissant l'objectif suivant:

Désactivez le Centre de Communication: Une seule unité Impériale doit dépenser 2 rounds entiers en occupant une des deux cases avec des fauteuils derrière le bureau nord du Security Sector. Cette unité ne peut ni bouger ni attaquer durant ces 2 rounds.



Mise en place Rebelle: La force Rebelle contient des soldats, totalisant 73 points. Si le joueur Rebelle choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue, il peut concevoir la sienne avec 73 points, mais il doit inclure un personnage avec un effet de commandement.

Le joueur Rebelle peut placer ses personnages n'importe où à l'est du Tractor Beam

Reactor Coupling, mais pas dans le Security Sector.

Comme dernière défense désespérée, les Rebelles ont construit des barricades contre l'escouade de stormtroopers. Le joueur Rebelle peut placer quatre tuiles détruites où il veut dans sa zone de mise en place. Ces tuiles (ce qui représente du matériel minier et des ordinateurs cassés) sont des objets encombrants qui produisent un couvert.

Conditions de Victoire Rebelle: Le joueur Rebelle gagne en accomplissant l'objectif suivant:

Repoussez les Envahisseurs: Si le joueur Rebelle bat toutes les unités Impériales, il gagne le scénario.

ASSAUT SUR AX-456 - ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Assaut sur AX-456.

ESCOUADE IMPERIALE

Kyle Katarn (Stormtrooper Officer)	14
Sgt. Maj. Hong (Stormtrooper Officer)	14
12 Stormtroopers	60
	88

ESCOUADE REBELLE

Rebel Officer	13
Bothan Spy	7
2 Rebel Commandos	28
5 Rebel Troopers	25
	73

Règles Spéciales du Scénario:

C'est un Piège!: Le Tractor Beam Reactor Coupling est piégé par des blasters cachés. Lorsque toute unité atteint la case la plus à l'est du passage circulaire autour du puit, les blasters inonde de feu la zone du coupleur d'énergie en entier, provoquant des attaques sur toute unité dans la zone avec un bonus de +4. Si les tirs de blasters touchent n'importe quelle unité dans la zone, ils infligent 10 de dommages. Kyle Katarn a des compétences de la Force inexploitées mais qui l'autorisent à sentir le piège et à prévenir ses troupes. Si Kyle est dans les 6 cases d'une unité touchée par un tir de blaster, l'attaque contre cette unité est relancée. Si ce jet est raté, l'unité ne prend pas de dommages.

2^{ème} Partie: Destin sur Danuta

Après qu'il ait découvert que l'Empire ait tué son père et accusé la rébellion, Kyle Katarn passé du côté des Rebelles et fut directement jetté dans le chaudron de la guerre civile galactique. Sa première mission; infiltrer une station de recherche Impériale sur Danuta et voler les schémas techniques de la nouvelle station de bataille de l'Empire, l'Etoile de la Mort.

Il y avait au moins une complication: Meck Odom, un membre des forces spéciales

Impériale qui était un des meilleurs amis de Kyle sur Carida, et qui fut affecté sur Danuta. Lors d'une rencontre clandestine sur Danuta, Kyle convainc Odom d'aider l'Alliance. Ceci enlevait un problème moral pour le Rebelle, mais qui ne changea pas les faits qui étaient que de nombreux soldats l'attendaient.

"Destin sur Danuta" recrée la chasse aux plans de l'Etoile de la Mort sur Danuta – Un scénario dont les vétérans du jeu vidéo se souviendront puisque c'est le premier niveau du jeu Dark Forces, et ils pourront y retrouver les mêmes sensations. Utilisez la carte de la Cité des Nuages de *Ultimate Missions: Rebel Storm* pour représenter les installations de Danuta. La carte est considérée comme "fixe", les unités ne peuvent pas sortir par les bords, et les turbo-ascenseurs ne sont que pour les arrivées (voir les règles spéciales).



Mise en place Rebelle: La force Rebelle ne comprend que Kyle Katarn. Il commence dans le tunnel de maintenance au milieu à gauche, comme indiqué sur la carte.

Conditions de Victoire Rebelle: Le joueur Rebelle gagne en accomplissant l'objectif suivant:

Récupérez les Plans: Le joueur Rebelle doit s'enfuir sur le *Moldy Crow* avec les plans de l'Etoile de la Mort.

Mise en place Impériale: La force Impériale comprend quatre escouades de Stormtroopers et d'Imperial Officers, totalisant 79 points, avec en plus 39 points de personnages en renforts, pour un total de 118 points. Si le joueur Impériale choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue, il peut concevoir la sienne avec 118 points.

Le joueur Impérial place ses quatre escouades dans les pièces indiquées.

Conditions de Victoire Impériale: Le joueur Rebelle gagne en accomplissant l'objectif suivant:

Tout est sous Contrôle, Situation Normale: Si Kyle est battu, le joueur Impériale gagne le scénario.

Règles Spéciales du Scénario:

Medpacs: Kyle commence le scénario avec quatre medpacs. Six autres sont dispersés à différents points de la carte. Seul Kyle peut utiliser ces medpacs: ils ne sont pas disponibles pour les personnages Impériaux.

DESTIN SUR DANUTA - ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Destin sur Danuta.

ESCOUADE REBELLE

Kyle Katarn (Han Solo)	<u>28</u>
	28

ESCOUADE IMPERIALE ESCOUADE CONTROL ROOM

3 Junior Officers (Bespin Guard)	15
----------------------------------	----

ESCOUADE OFFICE SUITE

Imperial Officer	14
------------------	----

4 Stormtroopers	20
-----------------	----

ESCOUADE SECURITY STATION

4 Stormtroopers	20
-----------------	----

ESCOUADE VISITOR CENTER

2 Junior Officers (Bespin Guard)	10
----------------------------------	----

ESCOUADE RENFORT 1

2 Stormtroopers	10
-----------------	----

ESCOUADE RENFORT 2

2 Stormtroopers	10
-----------------	----

ESCOUADE RENFORT 3

Stormtroopers	5
---------------	---

Stormtroopers Officer	<u>14</u>
	118

Râteliers d'Armes: Trois râteliers d'armes sont placés à divers points de la carte. Seul Kyle peut utiliser ces râteliers; ils ne sont pas disponibles pour les personnages Impériaux. Si Kyle commence et commence et fini un round adjacent à un râtelier, il peut faire un jet sur la table du râtelier.

Mouvements Cachés: Kyle peut utiliser le Mouvement Caché.

Gardez vos Positions: Les personnages Impériaux doivent garder leurs positions de départ tant que l'alarme n'est pas donnée (ils sont cependant libres de bouger à l'intérieur de leurs zones de mise en place). Tant que l'alarme n'est pas donnée, les portes restent fermées si un Impériale finit son mouvement adjacent à une d'elle. L'Escouade du Visitor Center doit garder ses positions même une fois que l'alarme est déclenchée.

Exception: L'escouade dans l'Office Suite peut quitter sa zone de départ, bouger et ouvrir les portes normalement, si elle a une ligne de vue sur Kyle à travers les fenêtres.

Trouver la Clé Rouge: Le joueur Impérial doit désigner une de ses unités dans n'importe quelle escouade excepté celle du Visitor Center comme détenteur de la clé rouge. Requête pour ouvrir la porte du Visitor Center. Si l'unité possédant la clé rouge est battue, cette unité est retirée et remplacée par la tuile de R5 endommagée pour indiquer la position de la clé rouge. Après ça, Kyle ou un personnage Impériale peut ramasser la clé simplement en bougeant sur la case (ramasser la clé ne remplace pas l'attaque). Si Kyle a une ligne de vue sur un personnage Impériale qui ramasse la clé rouge, le joueur Impériale doit continuer à montrer la tuile du R5 par la suite. Si Kyle n'a pas de ligne de vue lorsqu'un personnage Impériale ramasse la clé, le joueur Impériale peut désigner n'importe quel personnage adjacent comme nouveau porteur (sans être obligé de la faire passer). Si ceci arrive, Kyle doit battre le possesseur pour révéler de nouveau sa position comme avant. La clé rouge ne peut en aucun cas être lâchée ou donner.

Alerte Rouge!: Dès que Kyle sort d'une pièce avec la clé rouge, l'alarme est automatiquement lancée. (Noter que Kyle peut partir en laissant la clé rouge où elle a été lâchée et ainsi ne pas déclencher l'alarme.) Une fois que l'alarme retentit, toutes les unités Impériales (à part celle du Visitor Center) peuvent ouvrir les portes normalement, et les renforts commencent à arriver.

Renforts Impériaux: Les renforts commencent à arriver après l'alarme. Au round suivant, si le jet d'initiative Impériale est impair, placez la première vague de renforts dans le turbo-ascenseur du sud-ouest. Les autres renforts arrivent aux rounds suivants de la même façon jusqu'à ce qu'ils soient tous arrivés.

Fermé!: Kyle peut ouvrir la porte du Visitor Center uniquement s'il porte la clé rouge. Notez les règles de coups critiques et des puits!

Trouver les Plans de l'Etoile de la Mort: Le joueur Impériale doit désigner une de ses unités de départ du Visitor Center comme porteur du datacard contenant les plans de l'Etoile de la Mort. Si le porteur de la datacard est tué, cette unité est écartée et remplacée par une tuile de R5 endommagée sur sa case pour indiquer la position du datacard. Après ça, Kyle ou un personnage Impériale peut ramasser la datacard simplement en bougeant sur la case. Si Kyle a une ligne de vue sur un personnage Impériale qui ramasse la datacard, le joueur Impériale doit continuer à montrer la tuile du R5 par la suite. Si Kyle n'a pas de ligne de vue lorsqu'un personnage Impériale ramasse la datacard, le joueur Impériale peut désigner n'importe quel personnage adjacent comme nouveau porteur (sans être obligé de la faire passer). Si ceci arrive, Kyle doit battre le possesseur pour révéler de nouveau sa position comme avant. La datacard ne peut en aucun cas être lâchée ou donner.

Appeler le Moldy Crow: Dès qu'il a les plans de l'Etoile de la mort, Kyle peut appeler Jan Ors pour venir le chercher de n'importe quel endroit. Le *Moldy Crow* arrive 2 rounds après que Kyle l'ait appelé et occupe les cases représentant la navette Impériale, tuant instantanément tout personnage Impériale toujours sur l'une de ces

cases. (Jusqu'à ce qu'elle arrive, ces cases sont considérées comme vides, autorisant les personnages à bouger à travers.)

Le Départ du Crow: Le canon laser du *Moldy Crow* est contrôlé par Jan depuis le poste de pilotage. Jusqu'à ce que le *Crow* atterrisse, considérez la case de devant comme un E-Web blaster; Jan a une Attaque de +7 avec l'arme du *Crow*. Le blaster lourd peut être détruit par les tirs Impériaux.

3^{ème} Partie: La Lune Sanglante

Le vol des plans de l'Etoile de la Mort n'était que la première mission dangereuse de Kyle Katarn pour l'Alliance Rebelle. Peu de temps après la destruction de la station de combat sur Yavin, Mon Mothma contacta Kyle pour qu'il enquête sur la dévastation d'une base rebelle sur Talay par la main d'une puissance Impériale jusque là inconnue. Kyle suivit la piste du projet Impériale Dark Trooper d'Anoat jusqu'au secteur Atrivis, où il découvrit un échantillon de phrik, un élément utilisé dans la construction d'armure légère et extrêmement résistante.

De là, la piste mena Kyle et Jan Ors à Gromas, un système tranquille de la bordure extérieure dans le secteur Perrell. La mission de Kyle était assez dur: faire sauter le réacteur d'une usine minière Impériale. Si peu pensait-il sans savoir que la Lune Sanglante marquerait sa première rencontre avec un des soldats droid, le Général Rom Mohc. La rumeur est maintenant fondée; les Dark Troopers sont très réels.



"La Lune Sanglante" recrée la mission de Kyle visant à la destruction de l'usine minière de Gromas. Utilisez la carte de l'Etoile de la Mort de *Rebel Storm* pour

représenter l'usine de Gromas. La carte est considérée comme "fixe", les unités ne peuvent pas sortir par les bords, et les turbo-ascenseurs ne sont que pour les arrivées (voir les règles spéciales).

Mise en place Rebelle: La force Rebelle ne comprend que Kyle Katarn.

Kyle commence n'importe où dans le Hangar Bay. Ignorez la navette au début du scénario; le *Moldy Crow* a largué Kyle ici et reviendra le chercher plus tard.

Conditions de Victoire Rebelle: Le joueur Rebelle gagne en accomplissant l'objectif suivant:

Réaction en Chaîne: Le joueur Rebelle doit détruire le coupleur du réacteur et battre le Phase I Dark Trooper pour gagner le scénario. Si le joueur Rebelle détruit le coupleur et s'enfuit sans battre de Dark Trooper, le scénario est une égalité.

LA LUNE SANGLANTE - ESCOUADE PRECONÇUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario La Lune Sanglante.

ESCOUADE REBELLE

Kyle Katarn (Han Solo)	<u>28</u>
	28

ESCOUADE IMPERIALE

Imperial Officer	14
2 Stormtroopers	10

ESCOUADE ION CANON BATTERY CONTROL ROOM

	14
	10

ESCOUADE 2

2 Stormtroopers	10
-----------------	----

RENFORT 1

2 Probe Droids	16
----------------	----

RENFORT 1

Phase I Dark Trooper (Destroyer Droid)	<u>30</u>
	80

Mise en place Impériale: La force Impériale comprend des Stormtroopers et un Imperial Officer, totalisant 34 points, avec en plus 46 points de personnages en renforts, pour un total de 80 points. Si le joueur Impériale choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue, il peut concevoir la sienne avec 80 points, mais il doit inclure le Phase I Dark Trooper (Destroyer Droid).

L'Imperial Officer et deux Stormtroopers doivent être placés le Ion Cannon Battery Control Room et ne peuvent pas bouger de cette pièce tant que la porte n'est pas ouverte avec la clé bleue. Les deux autres Stormtroopers peuvent être placés n'importe où sur la moitié est de la carte et hors du Ion Cannon Battery Control Room.

Conditions de Victoire Impériale: Le joueur Rebelle gagne en accomplissant l'objectif suivant:

Neutralisez l'Envahisseur: Si Kyle est battu, le joueur Impériale gagne le scénario. Si Kyle s'échappe mais que le Dark Trooper est toujours vivant, le scénario est une égalité.

Règles Spéciales du Scénario:

Cutter à Fusion: Un technicien Impériale a laissé trainé un outil minier puissant dans la case nord ouest du Hangar Bay. Le personnage le ramassant (en bougeant dessus) obtient +10 en dommages pour les attaques à portée pour la durée du scénario.

Obtenez la Clé Bleu: Placez la tuile de R5 endommagée sur le symbole Impériale dans le Security Sector. Ceci représente la clé bleue requise pour ouvrir la porte du Ion Canon Battery Control Room. Kyle peut ramasser la clé bleue simplement en passant dessus.

Fermé! La porte du Ion Canon Battery Control Room ne peut être ouverte que par un personnage avec la clé bleu.

Obtenez les Charges: Une fois que la clé bleue est obtenue, placez la tuile du R5 endommagé sur la console du Ion Canon Battery Control Room. Ceci représente les charges explosives requises pour détruire le coupleur du réacteur. Kyle peut prendre les explosifs simplement en bougeant sur la tuile du R5.

Medpacs: Placez deux tuiles de medpac aux coins nord-est et nord-ouest du Ion Canon Battery Control Room.

Initier la Fusion: Dès que Kyle a les charges, il doit commencer et finir un tour sur une des cases de contrôle dans le Tractor Beam Reactor Coupling. Ceci détruit le coupleur du réacteur, lançant une réaction en chaîne qui détruira l'usine en moins d'une heure, et appelant automatiquement le *Moldy Crow*. Le vaisseau arrive 2 rounds après l'appel de Kyle et occupe les cases représentant la navette Impériale, tuant instantanément tout personnage Impériale toujours sur l'une de ces cases. (Jusqu'à ce qu'il arrive, ces cases sont considérées comme vides, autorisant les personnages à bouger à travers.) Le *Moldy Crow* ne peut pas utiliser ces canons dans ce scénario.

Renforts Impériaux: Les renforts arrivent en deux vagues pour le joueur Impériale. Lorsque les charges explosives sont prises, deux Probe Droids apparaissent au bord est de la carte dans le passage sud. Lorsque les charges sont posées, un Phase I Dark Trooper apparaît au bord sud dans le passage ouest.

Un Nouveau Mal: Le Phase I Dark Trooper utilise les stats du Destroyer Droid, sauf qu'il a la capacité spéciale Melee Attack, signifiant qu'il ne peut qu'attaquer des personnages adjacents, et il ne possède pas Wheel Form.

4^{ème} Partie: Epreuve de Force sur le *Sulon Star*

Après le sabotage du projet Dark Trooper de l'Empire, Kyle Katarn tourna son attention pour trouver la Vallée des Jedi, dont la localisation fut gardée secret par son père et le Jedi Qu Rahn. Mais il a de la concurrence sur sa course pour la Vallée des Jedi – le Jedi sombre Jerrec, qui tua le père de Kyle, et le droid assassin

8t88, engagé pour découvrir une carte indiquant la position de la Vallée.

Kyle poursuivit 8t88 de Nar Shaddaa à Sulon, son monde natal, où le droid assassin pris résidence dans la maison du gouverneur de la cité du Baron Rouge. Ensuite, 8t88 s'échappa une fois de plus, volant en navette jusqu'à un rendez-vous avec le Sulon Star au sud du spatioport de Sulon. Une fois à bord du vaisseau, 8t88 livra la position de la vallée à deux apprentis de Jerrec – uniquement pour se faire décapiter en récompense.

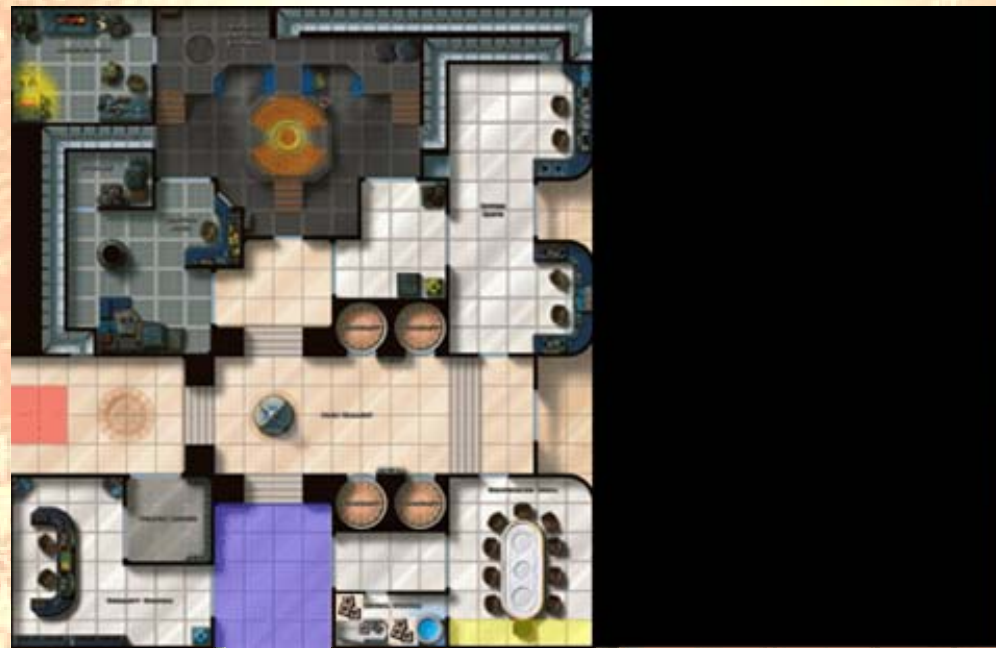
"Epreuve de Force sur le *Sulon Star*" recrée l'épreuve de force entre Kyle, 8t88, et les abominations Sith Gorc et Pic, également connus comme les "jumeaux". Utilisez la moitié ouest de la carte de la Cité des Nuages de *Ultimate Missions: Rebel Storm* pour ce scénario.

Mise en place Rebelle: La force Rebelle ne comprend que Kyle Katarn.

Kyle commence dans un des quatre cases à l'ouest du hall dal Main Gallery.

Conditions de Victoire Rebelle: Le joueur Rebelle gagne en accomplissant l'objectif suivant:

Une Tête de Jeu: Si Kyle s'enfuit par les escaliers nord avec la tête de 8t88, qui contient les informations nécessaires pour localiser la Vallée des Jedi, le joueur Rebelle gagne le scénario.



Mise en place Impériale: La force Impériale comprend Gorc, Pic, des Stormtroopers et un Imperial Officer, totalisant 61 points. Si le joueur Impériale

choisit de ne pas utiliser l'escouade préconçue, il peut concevoir la sienne avec 61 points, mais il doit inclure Gorc et Pic (Dark Side Acolytes).

L'Imperial Officer et trois Stormtroopers doivent être placés dans la pièce à l'est de la Security Station. Gorc et Pic doivent être placés sur la ligne la plus au nord de la Conference Room.

Conditions de Victoire Impériale: Le joueur Rebelle gagne en accomplissant l'objectif suivant:

Notre Maître sera Content: Si 8t88 et Kyle sont battus, le joueur Impériale gagne le scénario.

Mise en place des Mercenaires: La force Mercenaire se compose de 8t88 et de Grendel, son monstre de compagnie.

8t88 et Grendel commencent n'importe où sur la rangée la plus au sud de la Conference Room.

Conditions de Victoire des Mercenaires: Le joueur Mercenaire gagne en accomplissant l'objectif suivant:

Meurt un Autre Jour: 8t88 doit s'échapper par l'escalier nord pour que le joueur Mercenaire gagne le scénario.

EPREUVE DE FORCE SUR LE SULON STAR - ESCOUADE PRECONCUE

Au lieu de construire votre propre escouade, vous pouvez utiliser cette escouade préconçue pour le scénario Epreuve de Force sur le *Sulon Star*.

ESCOUADE REBELLE

Kyle Katarn (Asajj Ventress)	<u>34</u>
	34

ESCOUADE IMPERIALE ESCOUADE 1

Imperial Officer	14
3 Stormtroopers	15

LES JUMEAUX

Gorc (Dark Side Acolyte)	16
Pic (Dark Side Acolyte)	<u>16</u>
	80

ESCOUADE DE MERCENAIRES

8t88 (Security Battle Droid)	8
Grendel (Wampa)	<u>13</u>
	21

Règles Spéciales du Scénario:

Medpacs: Placez deux medpac adans le Medical Station.

Sorties Limitées: Seul les unités Rebelles et Mercenaires peuvent sortir du scénario par l'escalier nord.

Puissance Bryar: Kyle porte son pistolet Bryar, qui l'autorise à infliger 10 Dommages avec les attaques à portée.

Assistance de Rahn: L'esprit du Jedi Qu Rahn aide Kyle dans sa mission, lui donnant 5 points de Force au lieu de 2.

Lightsaber Deflect: Kyle possède cette capacité spéciale. Il ne peut pas utiliser ce pouvoir et attaquer avec son pistolet Bryar dans le même tour.

Les Jumeaux: Gorc et Pic partagent un lien dans l'au-delà de part leurs nature Sith. Tant qu'ils se trouvent l'un l'autre dans les 6 cases, ils bénéficient tous les deux d'un bonus de +4 en Attaque et ont un total de 4 points de Force, au lieu des 2 usuels, jusqu'à la fin du scénario. Cependant, si un des Jumeaux prend des dégâts venant d'une attaque, l'autre doit réussir une sauvegarde de 11 ou prendre la moitié des dommages subits par son Jumeau. Si un des Jumeaux est tué, l'autre perd immédiatement les 2 points de Force supplémentaires et 1 de ses propres points de Force.

Force Grip: Gorc possède cette capacité spéciale.

Surptise Move: Pic possède cette capacité spéciale.

Melee Attack: 8t88 possède cette capacité spéciale.

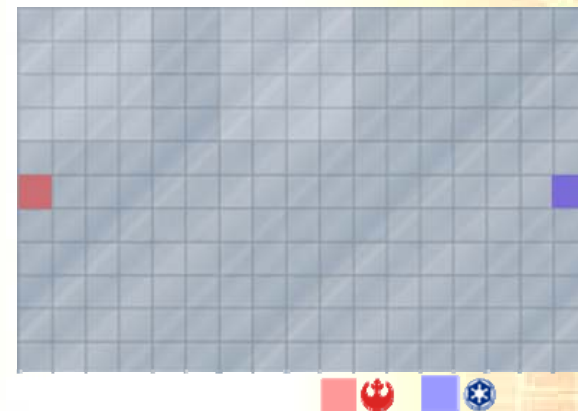
Un Précieux Cerveau: Si 8t88 est battu, placez une tuile de R5 endommagé ou le droid à été tué. Cette tuile représente la tête du droid. Tout personnage (incluant Grendel) peut prendre la tête en bougeant dessus.

5^{ème} Partie: Fin de Jeu sur Ruusan

Ayant trouvés la position de la Vallée des Jedi, Kyle Katarn et Jan Ors se rendirent sur Ruusan, où Jerec et ses adeptes du Coté Obscur étaient déjà arrivés et commençaient à exploiter la vaste puissance emprisonnée sur la planète.

Un millier d'années avant, la Vallée des Jedi fut le site final de la cataclysmique bataille entre les armées de la Lumière, menée par Seigneur Jedi Hoth, et la Fraternité des Ténèbres, mené par le Seigneur Sith Kaan. Emprisonné dans les cavernes de Ruusan, Kaan et ses suivants créèrent une bombe de pensée, une diabolique construction mentale qui attira les esprits des deux armées en elle et qui les emprisonna ici.

Jerec croyais qu'en prenant le contrôle de ces esprits, il pourrait créer un empire qui pourrait faire passer celui de Palpatine pour jouteux. Kyle chercha à l'arrêter par tous les moyens, et accompli par ce fait une ancienne prophétie: "Et un chevalier viendra, une bataille sera menée,





SEQUENCE DE JEU

1 Round: Chaque joueur lance 1d20 pour l'initiative. 1 round se termine lorsque tous les personnages ont été actifs. Lorsque le round est fini on en recommence un nouveau.

2 Phase: Chaque joueur doit jouer une phase chacun son tour. Durant chaque phase le joueur doit activer 2 personnages.

3 Tour: Le Tour correspond à l'activation d'un personnage. Un tour doit être terminé avant d'en entamer un autre.



MOUVEMENT

- Bouger jusqu'à 6 cases puis **Attaquer** ou **Attaquer** puis bouger jusqu'à 6 cases; ou
- Bouger jusqu'à 12 cases sans attaquer.



Chaque **diagonale** compte 2 cases. Les coins ne sont pas franchissables en diagonale. Certains terrains compte le double de cases de mouvement (voir au verso).

- Escalader:** Monter une échelle de pieds ou moins coûte une case de mouvement, 5 pieds ou plus coûte 2 cases.
- Tomber:** Si un personnage adjacents à un trou reçoit un coup critique il doit réussir une sauvegarde de 13+ (résultat de 13 ou plus sur 1d20 pour réussir) ou tomber et subir 5 points de dommage par 10 pieds de chute.
- Sauter:** Un saut coûte le double de mouvement. Pour un saut supérieur à 3 cases le personnage doit avoir fait avant une course d'élan de 4 cases. Il ne peut pas tourner durant le saut.

Un gros personnage peut se faufiler s'il finit son mouvement sur un emplacement valide. Il ne peut pas se faufiler entre des ennemis.



ATTAQUE

Jet d'Attaque: 1d20 + caractéristique d'Attaque.
Total ≥ Défense = Réussite et inflige les Dommages.
1 est toujours un échec, et 20 une **Réussite Critique**.

Réussite Critique: un 20 au dé touche automatiquement et inflige le double de Dommages.



Une attaque n'est possible que si le personnage possède une **ligne de vue** sur sa cible.



Si l'attaquant ne peut pas voir tous les coins de sa cible à partir d'un de ses coins, le défenseur est considéré comme étant à **couvert**. Il obtient alors un bonus de +4 en Défense. Les couverts ne se cumulent pas. Les cases de couvert adjacentes sont ignorées. On ne peut attaquer un personnage à couvert que si c'est l'ennemi le plus proche.

- Personnage Adjacent:** Si des ennemis sont adjacents à un personnage, il ne peut cibler que l'un d'entre eux.
- Attaque d'Opportunité:** Si personnage bouge d'une case adjacente à un ennemi, cet ennemi bénéficie d'une simple attaque gratuite (et une seule) contre ce personnage.
- Tir Combiné:** Des personnages qui n'ont pas été activés durant le round et qui ont une ligne de vue sur la cible peuvent aider un allié qui attaque en s'activant et en lui fournissant un bonus de +4 à l'Attaque. Les personnages avec Mélee Attack ne peuvent pas participer.



FORCE

Une fois par tour: Un personnage ne peut utiliser qu'un pouvoir par tour. Il peut cependant, si le pouvoir le permet, en utiliser durant le tour de l'adversaire.

Les **Points de Force dépensés** le sont pour toute la partie.

Relance: 1 point de Force permet de relancer un jet d'Attaque ou de Sauvegarde rate.

Ces pouvoirs ne peuvent être utilisés que par des Jedi/Sith.

Bouger plus vite: 1 point de Force permet d'augmenter le mouvement de 2 cases par 6 cases bougées.

Saut: 1 point de Force permet de bouger de 6 cases en ligne droite (ou en hauteur) comme si le personnage avait Flight.

Chute: 1 point de Force permet d'effectuer une sauvegarde de 11+ pour réduire les dommages d'une chute de moitié.

Jeter: 1 pt de Force permet de lancer un débris (sup-posez qu'ils sont illimités). Remplace l'Attaque. Nécessite une ligne de vue. Inflige 10 points de Dommages.

Transe: 1 point de Force permet de regagner 10 pts de Vie par round resté en Transe. Le personnage ne peut ni attaquer ni bouger et sa Défense tombe à 0.

Poussée: 1 point de Force permet de pousser de 1 à 4 adversaires adjacents de 1d6 cases dans la direction opposée. Nécessite une ligne de vue. Inflige 10 points de Dommages ou le double si la cible rencontre un mur. Un jet de sauvegarde de 11+ ou 1 pt de Force permet de ne pas être repoussé.



CAPACITES SPECIALES

La plupart des Capacités Spéciales sont automatiques et fonctionnent toujours ou sous certaines conditions précisées dans la description.

Lorsque vous ciblez un ennemi avec une Capacité Spéciale, utilisez les mêmes règles que pour une attaque normale (ligne de vue, couvert, ou ennemis adjacents).

Remplace l'Attaque: Ces Pouvoirs de la Force ou ces Capacités Spéciales ne peuvent être utilisées que durant la phase d'activation du personnage et remplace leur attaque normale.



EFFETS DE COM

Les Effets de Commandement sont automatiques et fonctionnent toujours.

2 Effets de Commandement identiques ne se cumulent pas, mais 2 effets différents, eux, se cumulent. Les droids et les personnages sauvages ne sont pas affectés par les Effets de Commandement.

**MURS**

Mouvements: Impossible à traverser. Les personnages ne peuvent pas bouger en diagonale en traversant un coin de mur sauf s'il est biseauté.

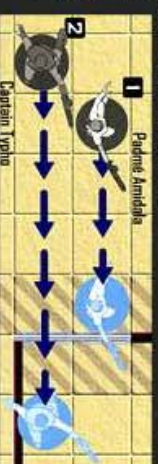
Ligne de vue: Ils bloquent les lignes de vue. Les personnages de l'autre côté du mur ne sont pas adjacents.

Couvert: Les murs fournissent un couvert (quand ils ne bloquent pas totalement la ligne de vue).

**PORTES**

Les portes peuvent être ouvertes ou fermées. Une porte fermée est considérée comme un mur jusqu'à ce quelle soit ouverte.

Ouvrir une porte: Une porte s'ouvre à la fin de n'importe quel tour quand un personnage est adjacent à la porte. Une porte ouverte n'a aucun effet. On considère qu'il n'y a rien.

**TROUS**

Mouvements: On ne peut pas bouger sur une case contenant un puit sauf avec *Flight* ou en tentant un saut. On ne peut pas s'arrêter sur une de ces cases.

Ligne de vue et couvert: Ils ne bloquent pas les lignes de vue et ne fournissent pas de couvert.

**OBJETS ENCOMBRANTS**

Mouvements: Bouger dans une case contenant des objets encombrants coûte le double de déplacement.

Ligne de vue: Ils ne bloquent pas les lignes de vue.



Couvert: Les objets encombrants fournissent un couvert. Un personnage attaquant ignore les objets encombrants de la case qu'il occupe ainsi que tous ceux dans les cases adjacentes.

TRANCHÉES ET IMPACTS

Mouvements: Rentrer ou sortir de la tranchée coûte le double de mouvement. Se déplacer à l'intérieur est un mouvement normal.

Ligne de vue: Ils ne bloquent pas les lignes de vue.

Couvert: Elle fournit un couvert amélioré. Si l'attaque traverse la ligne rouge le couvert est de +6. Sinon c'est un couvert normal. Deux personnages séparés par une ligne rouge de tranchée sont quand même adjacents.

**DISSIMULATION**

Lors d'une attaque à distance dans, hors, ou à travers cette zone, lancez 2d20 et prenez le résultat le plus bas. Ceci ne s'applique pas aux personnages adjacents ni aux capacités qui requièrent une sauvegarde.

Mouvements: Ces zones sont considérées comme du terrain difficile.

Couvert: Elle ne fournit pas de couvert.

**BALCONS**

Mouvements: Bouger du sol au balcon et inversement est impossible sauf pour les Jedi et les personnages avec *Flight*, avec 4 cases de mouvement. Les autres personnages peuvent chuter en étant poussés ou en se déplaçant du balcon au sol. Ils doivent encaisser 20 points de dommages.

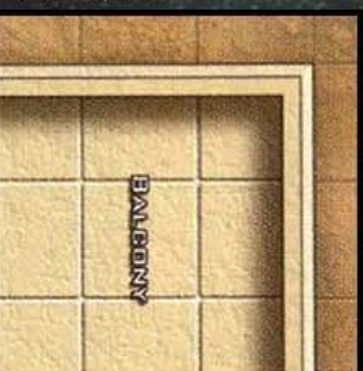
Ligne de vue: N'ont une ligne de vue en contrebas que les personnages à 2 cases du bord, et inversement. Deux personnages ne sont pas adjacents en étant en haut et en bas.

Couvert: Un personnage sur le balcon bénéficie d'un couvert pour toutes les attaques venant du bas.

**ESCALIERS TERRAINS DIFFICILES**

Mouvements: Bouger dans une zone de terrain difficile ou d'escaliers coûte le double de mouvement.

Ligne de vue et couvert: Ils ne bloquent pas les lignes de vue et ne fournissent pas de couvert.

**ENDOMMAGER**

Il est possible d'endommager des éléments de décors pour se frayer un passage ou éliminer un couvert.

Effectuez une attaque contre une Défense de 2. Pour chaque 30 points de dommages que prend un objet, son niveau de couverture est diminué étape par étape:

Objet	Effet pour 30 points de dommages
Mur	Il devient un Objet Encombrant
Objet Encombrant	Objet détruit
Porte	Objet détruit
Sol	L'objet devient un Cratère

HIGH LEDGE**HAUTS REBORDS**

Mouvements: Bouger du sol au rebord et inversement est impossible sauf pour les Jedi et les personnages avec *Flight*, avec 4 cases de mouvement. Les autres personnages peuvent chuter en étant poussés ou en se déplaçant du rebord au sol. Ils doivent encaisser 20 points de dommages.

Ligne de vue: Ils ne bloquent pas les lignes de vue.

Couvert: Un personnage sur le rebord bénéficie d'un couvert pour toutes les attaques venant du bas.

STAR WARS MINIATURES

REBEL STORM™ SET CHECKLIST

REBEL		IMPERIAL		FRINGE	
<input type="checkbox"/> 01/60 Bothan Spy	◆	<input type="checkbox"/> 21/60 Darth Vader, Dark Jedi	★	<input type="checkbox"/> 41/60 Bespin Guard	●
<input type="checkbox"/> 02/60 C-3PO	★	<input type="checkbox"/> 22/60 Darth Vader, Sith Lord	✧	<input type="checkbox"/> 42/60 Boba Fett	✧
<input type="checkbox"/> 03/60 Chewbacca	★	<input type="checkbox"/> 23/60 Elite Snowtrooper	◆	<input type="checkbox"/> 43/60 Dengar	★
<input type="checkbox"/> 04/60 Commando on Speeder Bike	✧	<input type="checkbox"/> 24/60 Elite Stormtrooper	◆	<input type="checkbox"/> 44/60 Duros Mercenary	◆
<input type="checkbox"/> 05/60 Elite Hoth Trooper	◆	<input type="checkbox"/> 25/60 Emperor Palpatine	✧	<input type="checkbox"/> 45/60 Ewok	●
<input type="checkbox"/> 06/60 Elite Rebel Trooper	●	<input type="checkbox"/> 26/60 General Veers	★	<input type="checkbox"/> 46/60 4-LOM	★
<input type="checkbox"/> 07/60 Han Solo	★	<input type="checkbox"/> 27/60 Grand Moff Tarkin	★	<input type="checkbox"/> 47/60 Gamorrean Guard	◆
<input type="checkbox"/> 08/60 Hoth Trooper	●	<input type="checkbox"/> 28/60 Heavy Stormtrooper	◆	<input type="checkbox"/> 48/60 IG-88	★
<input type="checkbox"/> 09/60 Luke Skywalker, Jedi Knight	✧	<input type="checkbox"/> 29/60 Imperial Officer	◆	<input type="checkbox"/> 49/60 Ithorian Scout	◆
<input type="checkbox"/> 10/60 Luke Skywalker, Rebel	★	<input type="checkbox"/> 30/60 Mara Jade, Emperor's Hand	★	<input type="checkbox"/> 50/60 Jabba the Hutt	✧
<input type="checkbox"/> 11/60 Obi-Wan Kenobi	✧	<input type="checkbox"/> 31/60 Probe Droid	✧	<input type="checkbox"/> 51/60 Jawa	●
<input type="checkbox"/> 12/60 Princess Leia, Captive	✧	<input type="checkbox"/> 32/60 Royal Guard	◆	<input type="checkbox"/> 52/60 Lando Calrissian	★
<input type="checkbox"/> 13/60 Princess Leia, Senator	★	<input type="checkbox"/> 33/60 Scout Trooper	◆	<input type="checkbox"/> 53/60 Mon Calamari Mercenary	●
<input type="checkbox"/> 14/60 R2-D2	★	<input type="checkbox"/> 34/60 Scout Trooper on Speeder Bike	✧	<input type="checkbox"/> 54/60 Quarren Assassin	◆
<input type="checkbox"/> 15/60 Rebel Commando	◆	<input type="checkbox"/> 35/60 Snowtrooper	●	<input type="checkbox"/> 55/60 Greedo	★
<input type="checkbox"/> 16/60 Rebel Officer	◆	<input type="checkbox"/> 36/60 Stormtrooper	●	<input type="checkbox"/> 56/60 Bosk	★
<input type="checkbox"/> 17/60 Rebel Pilot	●	<input type="checkbox"/> 37/60 Stormtrooper	●	<input type="checkbox"/> 57/60 Tusken Raider	●
<input type="checkbox"/> 18/60 Rebel Trooper	●	<input type="checkbox"/> 38/60 Stormtrooper	●	<input type="checkbox"/> 58/60 Twi'lek Bodyguard	◆
<input type="checkbox"/> 19/60 Rebel Trooper	●	<input type="checkbox"/> 39/60 Stormtrooper Officer	◆	<input type="checkbox"/> 59/60 Twi'lek Scoundrel	●
<input type="checkbox"/> 20/60 Wookiee Soldier	●	<input type="checkbox"/> 40/60 Sandtrooper on Dewback	✧	<input type="checkbox"/> 60/60 Wampa	✧

© 2004 Lucasfilm Ltd. & TM. Game Designer: Wizards. Printed in China.
40096673000001EN

There are four levels of collectability: ● Common; ◆ Uncommon; ★ Rare; ✧ Very Rare.

STAR WARS MINIATURES

CLONE STRIKE™ SET CHECKLIST

REPUBLIC		SEPARATIST		FRINGE	
<input type="checkbox"/> 01/60 Aayla Secura	✧	<input type="checkbox"/> 22/60 Plo Koon	★	<input type="checkbox"/> 42/60 Geonosian Overseer	◆
<input type="checkbox"/> 02/60 Aerial Clone Trooper Captain	★	<input type="checkbox"/> 23/60 Qui-Gon Jinn	✧	<input type="checkbox"/> 43/60 Geonosian Picador on Orray	★
<input type="checkbox"/> 03/60 Anakin Skywalker	✧	<input type="checkbox"/> 24/60 Quinlan Vos	✧	<input type="checkbox"/> 44/60 Geonosian Soldier	◆
<input type="checkbox"/> 04/60 ARC Trooper	◆	<input type="checkbox"/> 25/60 Saesee Tiin	★	<input type="checkbox"/> 45/60 Jango Fett	★
<input type="checkbox"/> 05/60 Captain Typho	★	<input type="checkbox"/> 26/60 Yoda	✧	<input type="checkbox"/> 46/60 Security Battle Droid	●
<input type="checkbox"/> 06/60 Clone Trooper	●	SEPARATIST		<input type="checkbox"/> 47/60 Super Battle Droid	◆
<input type="checkbox"/> 07/60 Clone Trooper	●	<input type="checkbox"/> 27/60 Asajj Ventress	★	<input type="checkbox"/> 48/60 Super Battle Droid	◆
<input type="checkbox"/> 08/60 Clone Trooper Commander	◆	<input type="checkbox"/> 28/60 Battle Droid	●	FRINGE	
<input type="checkbox"/> 09/60 Clone Trooper Grenadier	●	<input type="checkbox"/> 29/60 Battle Droid	●	<input type="checkbox"/> 49/60 Aqualish Spy	●
<input type="checkbox"/> 10/60 Clone Trooper Sergeant	●	<input type="checkbox"/> 30/60 Battle Droid	◆	<input type="checkbox"/> 50/60 Aurra Sing	✧
<input type="checkbox"/> 11/60 Agen Kolar	★	<input type="checkbox"/> 31/60 Battle Droid Officer	◆	<input type="checkbox"/> 51/60 Devatronian Bounty Hunter	●
<input type="checkbox"/> 12/60 General Kenobi	★	<input type="checkbox"/> 32/60 Battle Droid on STAP	★	<input type="checkbox"/> 52/60 Gran Raider	●
<input type="checkbox"/> 13/60 Gungan Cavalry on Kaadu	★	<input type="checkbox"/> 33/60 Count Dooku	✧	<input type="checkbox"/> 53/60 Ishi Tib Scout	◆
<input type="checkbox"/> 14/60 Gungan Infantry	●	<input type="checkbox"/> 34/60 Dark Side Acolyte	◆	<input type="checkbox"/> 54/60 Klatootinian Enforcer	●
<input type="checkbox"/> 15/60 Jedi Guardian	◆	<input type="checkbox"/> 35/60 Darth Maul	✧	<input type="checkbox"/> 55/60 Nikto Soldier	●
<input type="checkbox"/> 16/60 Ki-Adi-Mundi	★	<input type="checkbox"/> 36/60 Darth Sidious	✧	<input type="checkbox"/> 56/60 Quarren Raider	◆
<input type="checkbox"/> 17/60 Kit Fisto	★	<input type="checkbox"/> 37/60 Destroyer Droid	★	<input type="checkbox"/> 57/60 Rodian Mercenary	◆
<input type="checkbox"/> 18/60 Luminara Unduli	★	<input type="checkbox"/> 38/60 Durge	★	<input type="checkbox"/> 58/60 Weequay Mercenary	●
<input type="checkbox"/> 19/60 Mace Windu	✧	<input type="checkbox"/> 39/60 Dwarf Spider Droid	★	<input type="checkbox"/> 59/60 Wookiee Commando	◆
<input type="checkbox"/> 20/60 Naboo Soldier	✧	<input type="checkbox"/> 40/60 General Grievous	✧	<input type="checkbox"/> 60/60 Zam Wesell	★
<input type="checkbox"/> 21/60 Padmé Amidala	✧	<input type="checkbox"/> 41/60 Geonosian Drone	●		

© 2004 Lucasfilm Ltd. & TM. Game Designer: Wizards. Printed in China.
40096673000001EN

There are four levels of collectability: ● Common; ◆ Uncommon; ★ Rare; ✧ Very Rare.

STAR WARS

MINIATURES

REVENGE OF THE SITH SET CHECKLIST

REPUBLIC			
<input type="checkbox"/> 1/60 Agen Kolar, Jedi Master	★	<input type="checkbox"/> 22/60 Wookiee Berserker	●
<input type="checkbox"/> 2/60 Alderaan Trooper	◆	<input type="checkbox"/> 23/60 Wookiee Scout	★
<input type="checkbox"/> 3/60 Anakin Skywalker, Jedi Knight	◆	<input type="checkbox"/> 24/60 Yoda, Jedi Master	★
<input type="checkbox"/> 4/60 AT-RT	★	SEPARATIST	
<input type="checkbox"/> 5/60 Bail Organa	✧	<input type="checkbox"/> 25/60 Battle Droid	●
<input type="checkbox"/> 6/60 Captain Antilles	★	<input type="checkbox"/> 26/60 Battle Droid	●
<input type="checkbox"/> 7/60 Chewbacca of Kashyyk	✧	<input type="checkbox"/> 27/60 Bodyguard Droid	◆
<input type="checkbox"/> 8/60 Clone Trooper	●	<input type="checkbox"/> 28/60 Bodyguard Droid	◆
<input type="checkbox"/> 8/60 Clone Trooper	●	<input type="checkbox"/> 29/60 Darth Tyranus	★
<input type="checkbox"/> 8/60 Clone Trooper	●	<input type="checkbox"/> 30/60 Destroyer Droid	★
<input type="checkbox"/> 10/60 Clone Trooper Commander	◆	<input type="checkbox"/> 31/60 General Grievous, Jedi Hunter	✧
<input type="checkbox"/> 11/60 Clone Trooper Gunner	●	<input type="checkbox"/> 32/60 General Grievous, Supreme Commander	★
<input type="checkbox"/> 12/60 Jedi Knight	◆	<input type="checkbox"/> 33/60 Grievous's Wheel Bike	★
<input type="checkbox"/> 13/60 Mace Windu, Jedi Master	✧	<input type="checkbox"/> 34/60 Muun Guard	✧
<input type="checkbox"/> 14/60 Mon Mothma	✧	<input type="checkbox"/> 35/60 Neimoidian Soldier	◆
<input type="checkbox"/> 15/60 Obi-Wan Kenobi, Jedi Master	★	<input type="checkbox"/> 36/60 Neimoidian Soldier	★
<input type="checkbox"/> 16/60 Polis Massa Medic	●	<input type="checkbox"/> 37/60 San Hill	●
<input type="checkbox"/> 17/60 R2-D2, Astromech Droid	✧	<input type="checkbox"/> 38/60 Separatist Commando	●
<input type="checkbox"/> 18/60 Senate Guard	◆	<input type="checkbox"/> 39/60 Super Battle Droid	●
<input type="checkbox"/> 18/60 Shaak Ti	★	<input type="checkbox"/> 40/60 Super Battle Droid	●
<input type="checkbox"/> 20/60 Stass Allie	★	<input type="checkbox"/> 41/60 Stormtrooper	●
<input type="checkbox"/> 21/60 Tarful	★	<input type="checkbox"/> 42/60 Stormtrooper Commander	◆

© 2005 Lucasfilm & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards. Printed in China. 40096784D00002_EN

There are four levels of collectability: ● Common; ◆ Uncommon; ★ Rare; ✧ Very Rare.

STAR WARS

MINIATURES

UNIVERSE SET CHECKLIST

REPUBLIC			
<input type="checkbox"/> 1/60 Clone Trooper	●	<input type="checkbox"/> 21/60 Lando Calrissian, Hero of Taanab	★
<input type="checkbox"/> 2/60 Clone Trooper on BARRC Speeder	★	<input type="checkbox"/> 22/60 Lobot	★
<input type="checkbox"/> 3/60 Elite Clone Trooper	◆	<input type="checkbox"/> 23/60 Neku	◆
<input type="checkbox"/> 4/60 Flash Speeder	◆	<input type="checkbox"/> 24/60 Ponda Baba	◆
<input type="checkbox"/> 5/60 Obi-Wan on Boga	✧	<input type="checkbox"/> 25/60 Prince Kizor	✧
SEPARATIST		<input type="checkbox"/> 26/60 Rancor	✧
<input type="checkbox"/> 6/60 Battle Droid	◆	<input type="checkbox"/> 27/60 Reek	◆
<input type="checkbox"/> 7/60 Darth Maul on Speeder	✧	<input type="checkbox"/> 28/60 Radian Black Sun Vigo	◆
<input type="checkbox"/> 8/60 Hailfire Droid	◆	<input type="checkbox"/> 29/60 Shistavanen Pilot	◆
<input type="checkbox"/> 9/60 Nute Gunray	★	<input type="checkbox"/> 30/60 Tusken Raider on Bantha	★
<input type="checkbox"/> 10/60 Super Battle Droid	●	<input type="checkbox"/> 31/60 Vornskr	●
<input type="checkbox"/> 11/60 Super Battle Droid Commander	◆	<input type="checkbox"/> 32/60 W-1 Viper Droid	◆
FRINGE		IMPERIAL	
<input type="checkbox"/> 12/60 Abyssin Black Sun Thug	●	<input type="checkbox"/> 33/60 AT-ST	●
<input type="checkbox"/> 13/60 Acklay	◆	<input type="checkbox"/> 34/60 Baron Fel	◆
<input type="checkbox"/> 14/60 ASP-7	◆	<input type="checkbox"/> 35/60 Dark Side Marauder	◆
<input type="checkbox"/> 15/60 Bomarr Monk	★	<input type="checkbox"/> 36/60 Dark Trooper Phase III	◆
<input type="checkbox"/> 16/60 Dash Rendar	★	<input type="checkbox"/> 37/60 Darth Vader, Jedi Hunter	★
<input type="checkbox"/> 17/60 Dr. Evazan	✧	<input type="checkbox"/> 38/60 Grand Admiral Thrawn	◆
<input type="checkbox"/> 18/60 Gonk Power Droid	★	<input type="checkbox"/> 39/60 Nightsister Sith Witch	◆
<input type="checkbox"/> 19/60 Guri	★	<input type="checkbox"/> 40/60 Noghri	◆
<input type="checkbox"/> 20/60 Hammon Ascetic	●	<input type="checkbox"/> 41/60 Stormtrooper	●
		<input type="checkbox"/> 42/60 Stormtrooper Commander	◆
REBEL		NEW REPUBLIC	
<input type="checkbox"/> 43/60 Admiral Ackbar	★	<input type="checkbox"/> 52/60 Hyle Hatarn	✧
<input type="checkbox"/> 44/60 Bith Rebel	★	<input type="checkbox"/> 53/60 Luke Skywalker, Jedi Master	✧
<input type="checkbox"/> 45/60 Chewbacca, Rebel Hero	◆	<input type="checkbox"/> 54/60 New Republic Commander	◆
<input type="checkbox"/> 46/60 Dressellian Commando	★	<input type="checkbox"/> 55/60 New Republic Trooper	◆
<input type="checkbox"/> 47/60 Han Solo, Rebel Hero	★	<input type="checkbox"/> 56/60 Young Jedi Knight	●
<input type="checkbox"/> 48/60 Luke Skywalker on Tauntaun	★	YUUZHAN VONG	
<input type="checkbox"/> 49/60 Nien Nunb	★	<input type="checkbox"/> 57/60 Nom Flor	★
<input type="checkbox"/> 50/60 Princess Leia, Rebel Hero	★	<input type="checkbox"/> 58/60 Warmaster Tseivong Lah	◆
<input type="checkbox"/> 51/60 Wedge Antilles	★	<input type="checkbox"/> 59/60 Yuuzhan Vong Subaltern	◆
NEW REPUBLIC		<input type="checkbox"/> 60/60 Yuuzhan Vong Warrior	●

There are four levels of collectability: ● Common; ◆ Uncommon; ★ Rare; ✧ Very Rare. © 2005 Lucasfilm & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards. Printed in China. 40095137D00001_EN

STAR WARS

MINIATURES

CHAMPIONS OF THE FORCE SET CHECKLIST

OLD REPUBLIC

- ☐ 1/60 Bastila Shan
- ☐ 2/60 Jedi Consular
- ☐ 3/60 Jedi Guardian
- ☐ 4/60 Jedi Sentinel
- ☐ 5/60 Old Republic Commander
- ☐ 6/60 Old Republic Soldier

SITH

- ☐ 7/60 Dark Jedi
- ☐ 8/60 Dark Jedi Master
- ☐ 9/60 Dark Side Enforcer
- ☐ 10/60 Darth Bane
- ☐ 11/60 Darth Malak
- ☐ 12/60 Darth Nihilus
- ☐ 13/60 Ezer Hui
- ☐ 14/60 Massassi Sith Mutant
- ☐ 15/60 Sith Assault Droid
- ☐ 16/60 Sith Trooper
- ☐ 17/60 Sith Trooper
- ☐ 18/60 Sith Trooper Commander
- ☐ 19/60 Ulic Qel-Droma

REPUBLIC

- ☐ 20/60 Barriss Office
- ☐ 21/60 Clone Commander Baccara

REBEL

- ☐ 43/60 Hoth Trooper with Rifle Cannon
- ☐ 44/60 Luke Skywalker, Young Jedi
- ☐ 45/60 Yoda of Dagobah

IMPERIAL

- ☐ 46/60 Caruscent Guard
- ☐ 47/60 Dark Trooper Phase I
- ☐ 48/60 Dark Trooper Phase II
- ☐ 49/60 Darth Vader, Champion of the Sith
- ☐ 50/60 Sandtrooper
- ☐ 51/60 Snowtrooper with E-Web Blaster

NEW REPUBLIC

- ☐ 52/60 Corran Horn
- ☐ 53/60 Jacen Solo
- ☐ 54/60 Jaina Solo

FRINGE

- ☐ 55/60 Arcana Smuggler
- ☐ 56/60 Gundark
- ☐ 57/60 HK-47
- ☐ 58/60 AS Astromech Droid
- ☐ 59/60 Ugnaght Demolitionist
- ☐ 60/60 Varactyl Wrangler

There are four levels of collectibility:

Common; ♦: Uncommon; ★: Rare; ○: Very Rare.

STAR WARS

MINIATURES

BOUNTY HUNTERS SET CHECKLIST

REPUBLIC

- ☐ 1/60 ISP Speeder

SEPARATIST

- ☐ 2/60 Commerce Guild Homing Spider Droid
- ☐ 3/60 Corporate Alliance Tank Droid
- ☐ 4/60 Droid Starfighter in Walking Mode
- ☐ 5/60 Huge Crab Droid

REBEL

- ☐ 6/60 Chewbacca with C-3PO
- ☐ 7/60 Han Solo, Scoundrel
- ☐ 8/60 Luke Skywalker of Dagobah
- ☐ 9/60 Princess Leia, Hoth Commander
- ☐ 10/60 Rebel Captain
- ☐ 11/60 Rebel Heavy Trooper
- ☐ 12/60 Rebel Snowspeeder

IMPERIAL

- ☐ 13/60 Lord Vader

NEW REPUBLIC

- ☐ 14/60 Talon Harrier

FRINGE

- ☐ 15/60 Aquilish Assassin
- ☐ 16/60 Ayy Vida
- ☐ 17/60 Bib Fortuna
- ☐ 18/60 Bith Black Sun Vigo

- ☐ 19/60 Boba Fett, Bounty Hunter

- ☐ 20/60 BoShek

- ☐ 21/60 Bossk, Bounty Hunter

- ☐ 22/60 Boush

- ☐ 23/60 Calo Nord

- ☐ 24/60 Corellian Pirate

- ☐ 25/60 Darnik Jericho

- ☐ 26/60 Dark Helion Marauder on Swoop Bike

- ☐ 27/60 Dark Helion Swoop Gang Member

- ☐ 28/60 Defel Spy

- ☐ 29/60 Dengar, Bounty Hunter

- ☐ 30/60 Dias Pahr

- ☐ 31/60 E522 Assassin Droid

- ☐ 32/60 4-L0M, Bounty Hunter

- ☐ 33/60 Gamorrean Thug

- ☐ 34/60 Garnden

- ☐ 35/60 Human Blaster-for-Hire

- ☐ 36/60 IG-88, Bounty Hunter

- ☐ 37/60 Jango Fett, Bounty Hunter

- ☐ 38/60 Klatooinian Hunter

- ☐ 39/60 Homari Vosa

- ☐ 40/60 Mystyl Shadow Guard

- ☐ 41/60 Mustafarian Flea Rider

- ☐ 42/60 Mustafarian Soldier

- ☐ 43/60 Nikto Gunner on Desert Skiff

- ☐ 44/60 Nym

- ☐ 45/60 Quarren Bounty Hunter

- ☐ 46/60 Rodian Hunt Master

- ☐ 47/60 Tantei Skreej (Lando Calrissian)

- ☐ 48/60 Tusken Raider Sniper

- ☐ 49/60 Utepaun on Dactillion

- ☐ 50/60 Weequay Leader

- ☐ 51/60 Weequay Thug

- ☐ 52/60 Young Hragt Dragon

- ☐ 53/60 Zuckuss

MANDALORIAN

- ☐ 54/60 Basilisk War Droid
- ☐ 55/60 Mandalore the Indomitable
- ☐ 56/60 Mandalorian Blademaster
- ☐ 57/60 Mandalorian Commander
- ☐ 58/60 Mandalorian Soldier
- ☐ 59/60 Mandalorian Supercommando
- ☐ 60/60 Mandalorian Warrior

There are four levels of collectibility:

Common; ♦: Uncommon; ★: Rare; ○: Very Rare.