

# STAR WARS

## MINIATURES



REBEL STORM



CLONE STRIKE



REVENGE OF THE SITH



UNIVERSE



CHAMPIONS OF THE FORCE



BOUNTY HUNTERS



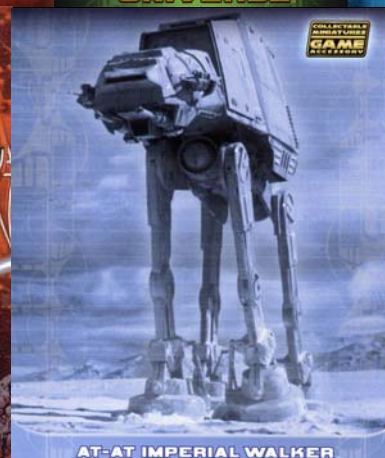
ULTIMATE MISSION: REBEL STORM



ULTIMATE MISSION: CLONE STRIKE



ULTIMATE MISSION: REVENGE OF THE SITH



AT-AT IMPERIAL WALKER



ATTACK ON ENDOR

## 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 Light

## SOMMAIRE

<b>Règles d'escarmouche</b>		
<b>Personnages</b> .....	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	
<b>Construire une Escouade</b> .....	4	
Eres .....	4	
<b>Choisir une Faction</b> .....	5	
Factions .....	5	
Construction de l'Escouade.....	5	
Etiquette de Construction d'Escouade .....	6	
<b>Installation</b> .....	6	
Allocation du côté.....	6	
Assemblez votre escouade .....	6	
<b>Bases de l'Escarmouche</b> .....	6	
Comment gagner.....	6	
Jet d'Initiative .....	6	
Rounds, Phases et Tours.....	6	
Activer des personnages.....	6	
<b>Mouvement</b> .....	7	
Escalader, Sauter et Tomber .....	7	
Gros Personnages et Mouvements.....	8	
Mouvement Caché .....	8	
Mise en Place Caché .....	8	
<b>Attaque et Dommages</b> .....	8	
Choisir votre Cible .....	8	
Ligne de Vue .....	9	
Couvert.....	9	
<b>Réaliser une Attaque</b> .....	12	
Jet d'Attaque .....	12	
Dommages et Points de Vie.....	12	
Tir Combiné.....	12	
Attaque d'Opportunité .....	12	
Capacités Spéciales et Attaques .....	13	
<b>Capacités spéciales, Pouvoirs de la Force et effets de commandement</b> .....	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	
<b>Terrains</b> .....	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	
<b>Tuiles</b>		
<b>Options de la Carte</b> .....	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	
<b>Pièges</b> .....	20	
Piques .....	21	
Explosifs .....	21	
Pièges .....	21	
Carbonite .....	21	
<b>Éléments de Décors Fixes</b> .....	21	
Entrées de Base.....	21	
Tours .....	21	
Tourelles.....	22	
Générateur de Bouclier Déflecteur.....	22	
<b>Règles Spéciales</b>		
<b>AT-AT Impérial Walker</b> .....	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	
<b>Glossaire</b>		
<b>Définitions</b> .....	25	
Caractéristiques .....	25	
Termes de jeu .....	25	
Capacités Spéciales.....	28	
Effets de Commandement.....	39	
<b>Scénarii</b>		
<b>Escouades de Mercenaires</b> .....	43	
<b>Ere contre Ere</b> .....	43	
<b>Libres pour Tous</b> .....	43	
<b>Escarmouches à Trois</b> .....	43	
Escouades.....	43	
Mise en Place.....	43	
Victoire .....	43	
<b>Jeu en Equipe</b> .....	43	
Escouades.....	43	
Mise en Place.....	43	
Victoire .....	43	
<b>Scénario Sorti de la Boîte</b> .....	43	
Conditions .....	43	
Escouades.....	43	
Victoire .....	43	
<b>Campagne</b> .....	44	
Changer de Faction.....	44	
Augmenter un Personnage .....	44	
Evolution de Personnage .....	44	
Réserves de Bacta.....	44	
<b>Rééquilibrer les Forces</b> .....	44	
<b>Générateur de Scénario</b> .....	44	
Déterminer le Type de Mission.....	44	



Déterminer le Rôle du Joueur .....	45	Réserves .....	46	Capture.....	48
Déterminer la carte.....	45	Escarmouche .....	46	Sabotage .....	48
Déterminer la Section et la Taille des Forces .....	46	Embûche .....	46	Assaut de Bunker .....	49
Placement des Tuiles .....	46	Sauvetage .....	47	<b>Fiche de Référence</b> .....	50
Déterminer la Mission.....	46	Confrontation.....	47	<b>Liste des Figurines</b> .....	52
Durée Aléatoire du Scénario .....	46	Evasion.....	47		
Renforts.....	46	Purge.....	48		



© 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). 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 fournit pas mal de scans (vu que je n'ai pas encore reçu mes boosters (rupture ☺) et que je bosses 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](mailto:delkivir@hotmail.com) Mail: [delkivir@neuf.fr](mailto: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:	Rulebook Rebel Storm	- CS:	Rulebook Clone Strike	- ROTS:	Rulebook 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	- UMROTS:	Ultimate Missions Revenge of the Sith		
- UMRS:	Ultimate Missions Rebel Storm	- UMCS:	Ultimate Missions Clone Strike	- MA:	Règles Maison		
- T&Tx:	Tips & Tactics n°x	- SW:	Scénario WOTC				



# 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)

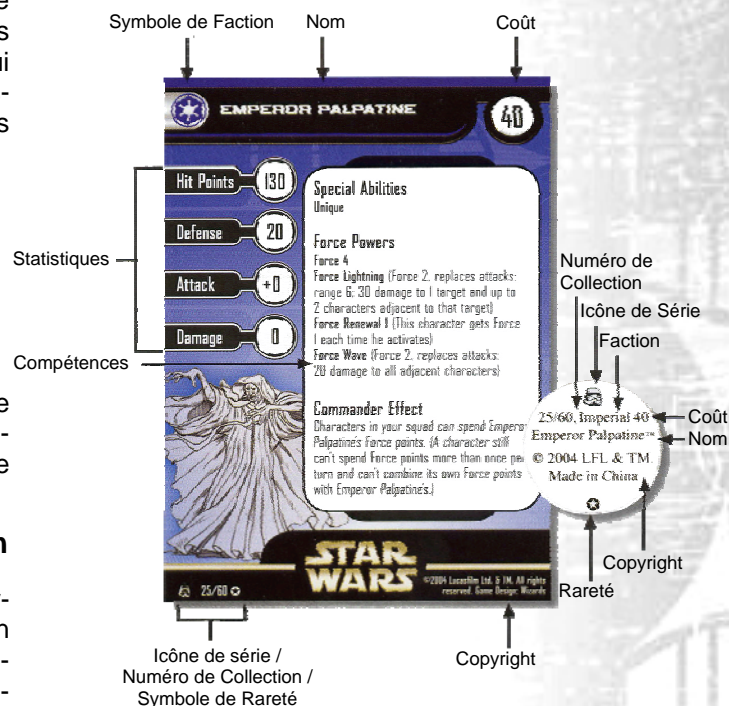
Regardez la carte de stats ci-contre.

### 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 Côté Lumineux et celle du Côté 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 Côté Obscur des Sith.



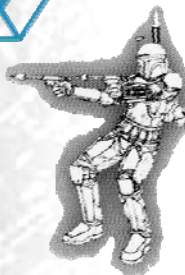
### LES MANDALORIENS

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 Côté 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 )

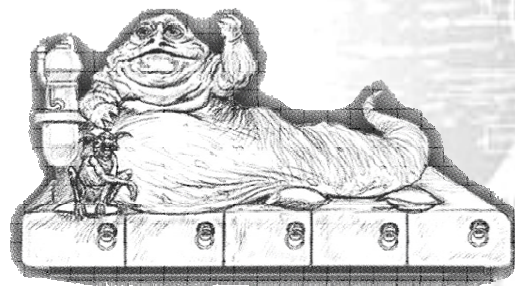
Cette ère commence à la fin du *Retour du Jedi* et dépeint une galaxie qui tente de se reconstruire après une longue Guerre Civile. L'Alliance Rebelle devient la Nouvelle République, relevant les défis du reste de l'Empire qui refuse de se rendre malgré la mort de l'Empereur et de Dark Vador.

### 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.

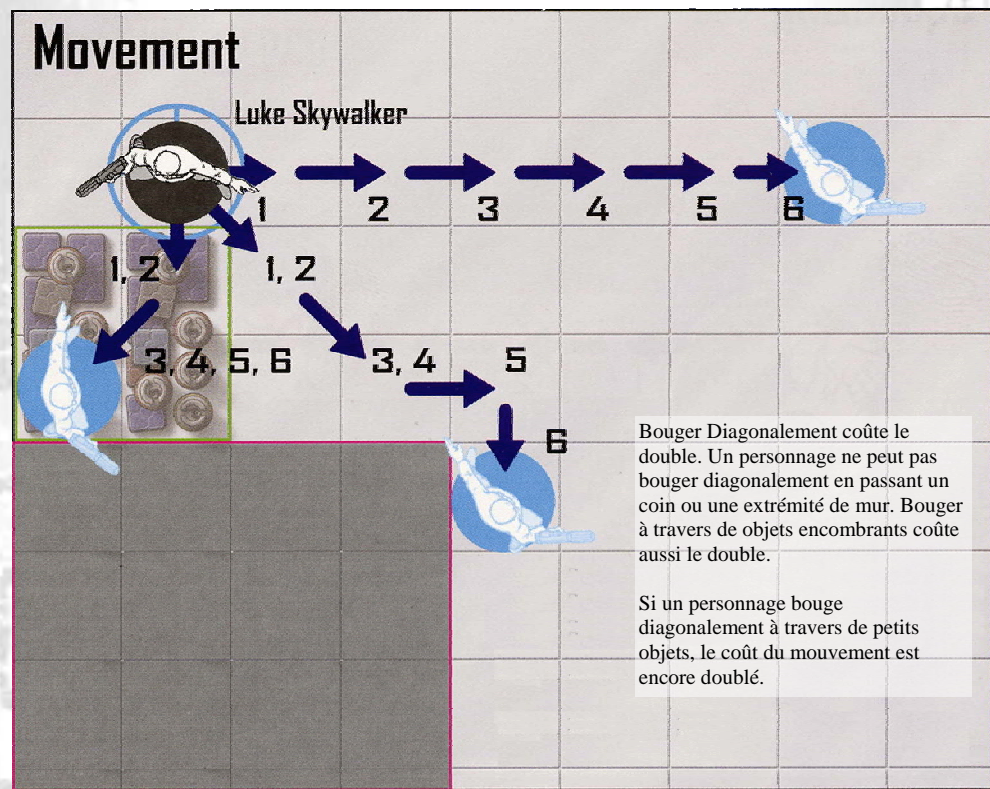


- Bouger jusqu'à 6 cases et attaquer; **ou**
- Attaquer puis bouger de 6 cases; **ou**
- Bouger jusqu'à 12 cases (et ne pas attaquer).

**"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

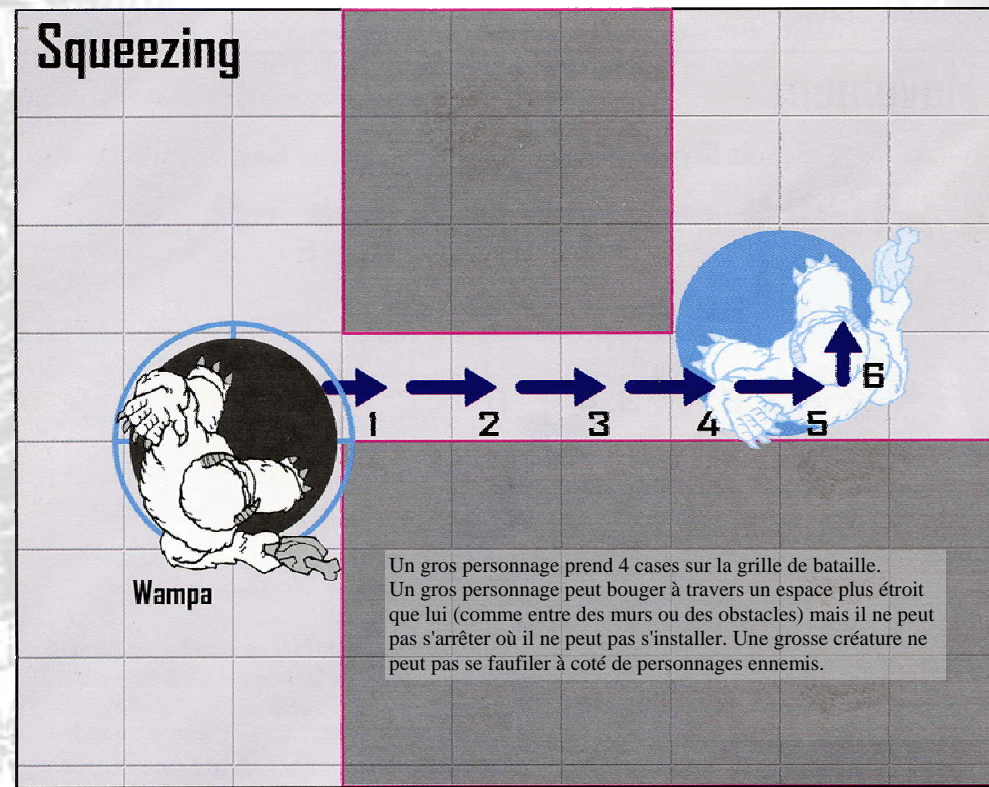
personnage ne peut pas passer à travers une case occupée par l'ennemi. Même bouger sur les cases le long d'un ennemi est dangereux. Voir Attaque d'Opportunité, plus loin.

**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

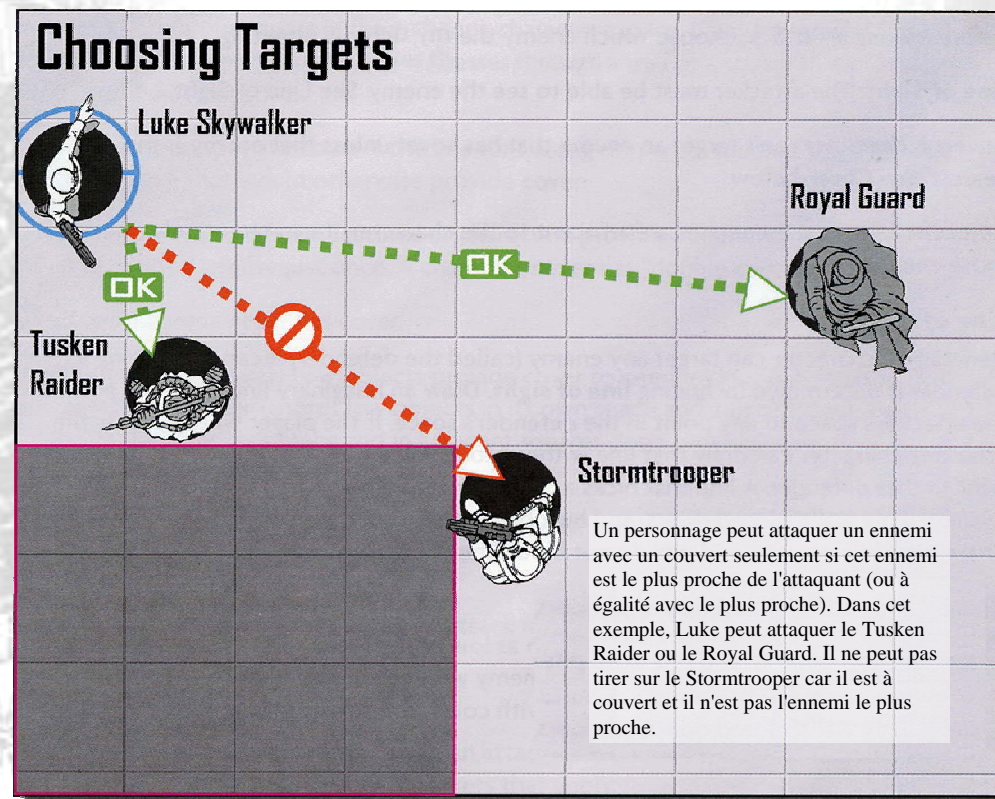
cachées de l'adversaire. Comme pour le mouvement caché, le personnage est représenté par deux compteurs faces cachées. Cependant, ces deux compteurs sont placés dans des zones de départ différentes en suivant les règles de mise en place du scénario, à la place de commencer sur le même point comme pour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

**Clone Trooper 1**, **Clone Trooper 2**, **General Grievous, Supreme Commander**, **Super Battle Droid**

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

**Padmé Amidala**, **Dark Side Acolyte**, **Battle Droid**

Deux Personnes ont une ligne de vue (peuvent voir) l'un sur l'autre si au moins une ligne imaginaire peut être tracé 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."

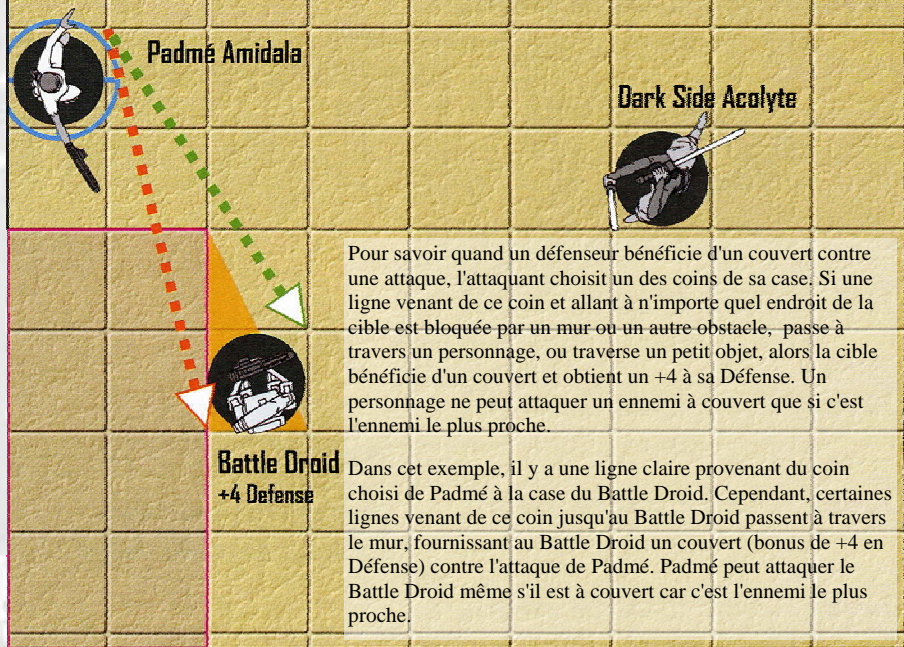
Un ennemi adjacent n'est jamais à couvert.

**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."

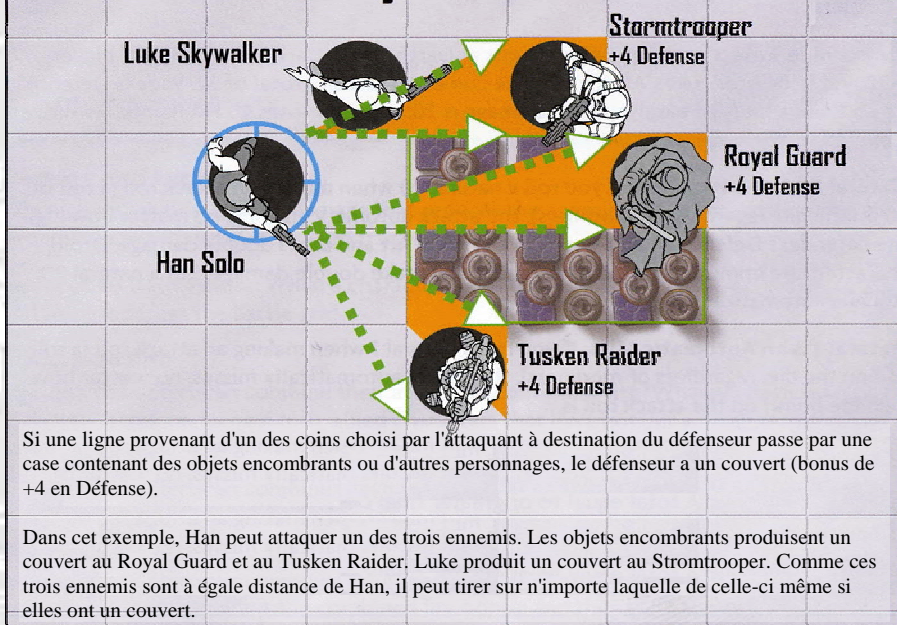
**Personnages et Couvert:** Les personnages produisent un couvert, aussi bien pour les alliés que pour les ennemis.



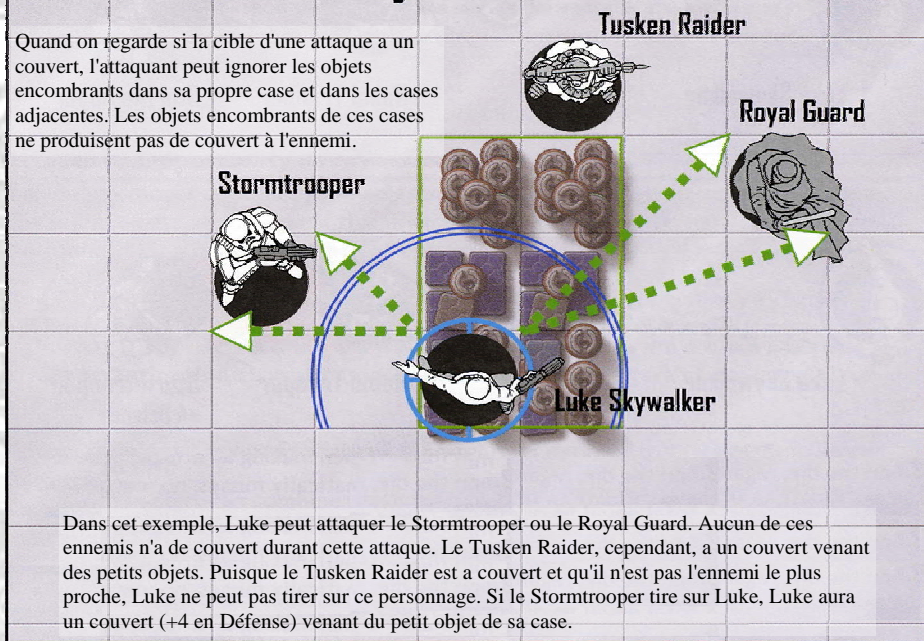
## Cover



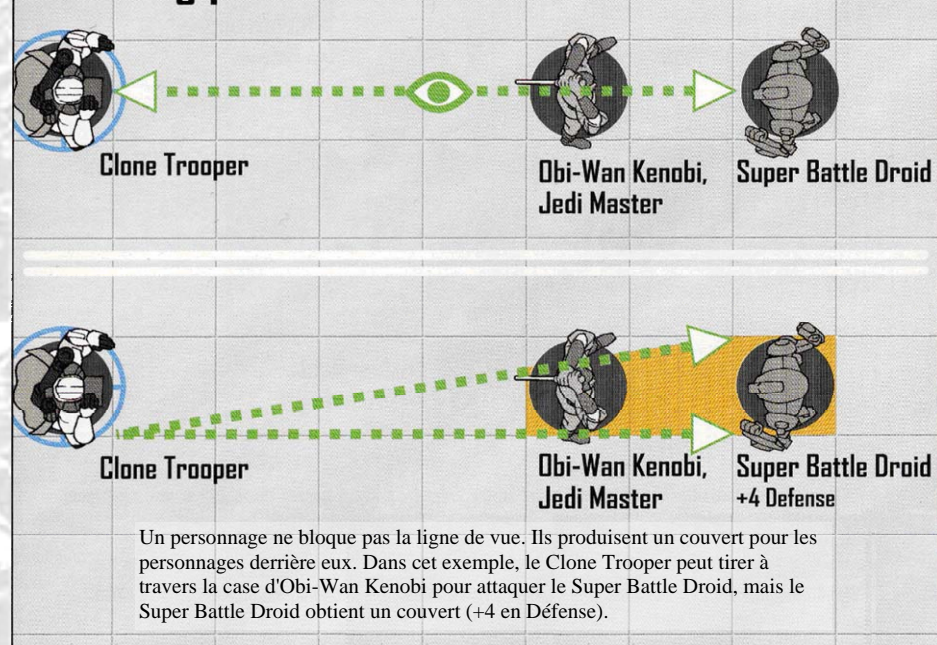
## Cover from Low Objects 1



## Cover from Low Objects 2

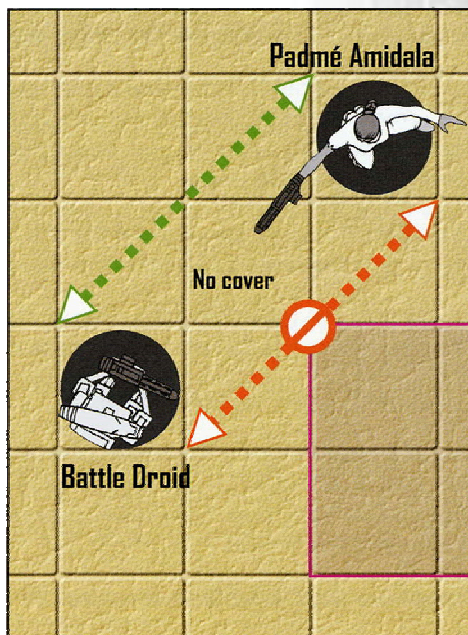
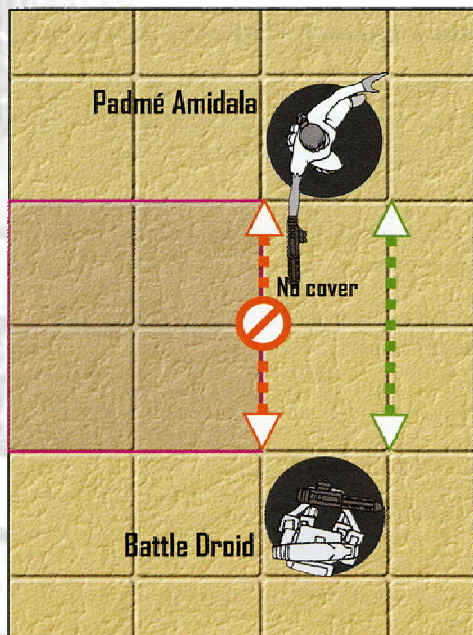
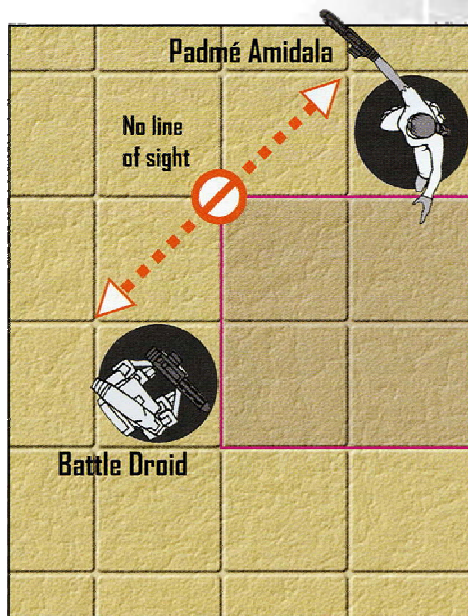
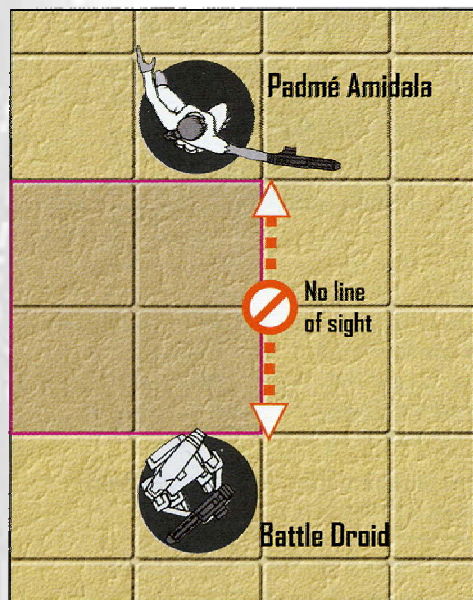


## Shooting past Characters





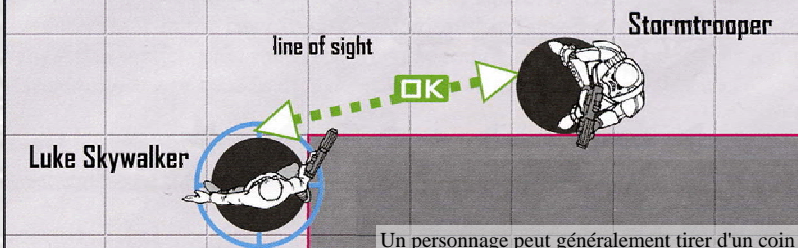
## Cover and Line of Sight



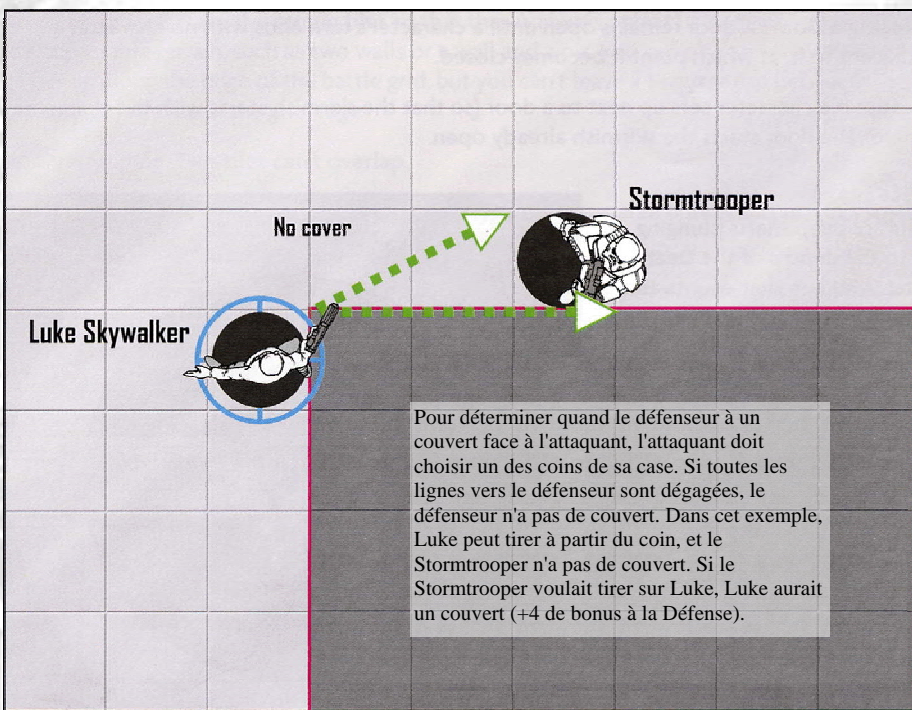
Une ligne de vue qui court le long d'un mur ou qui passe par un coin ne fournit pas de ligne de vue. Mais si d'autres lignes produisent une ligne de vue, une ligne qui court le long d'un mur ou qui passe par un coin ne fournit pas non plus de couvert.

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 à 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, peu 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



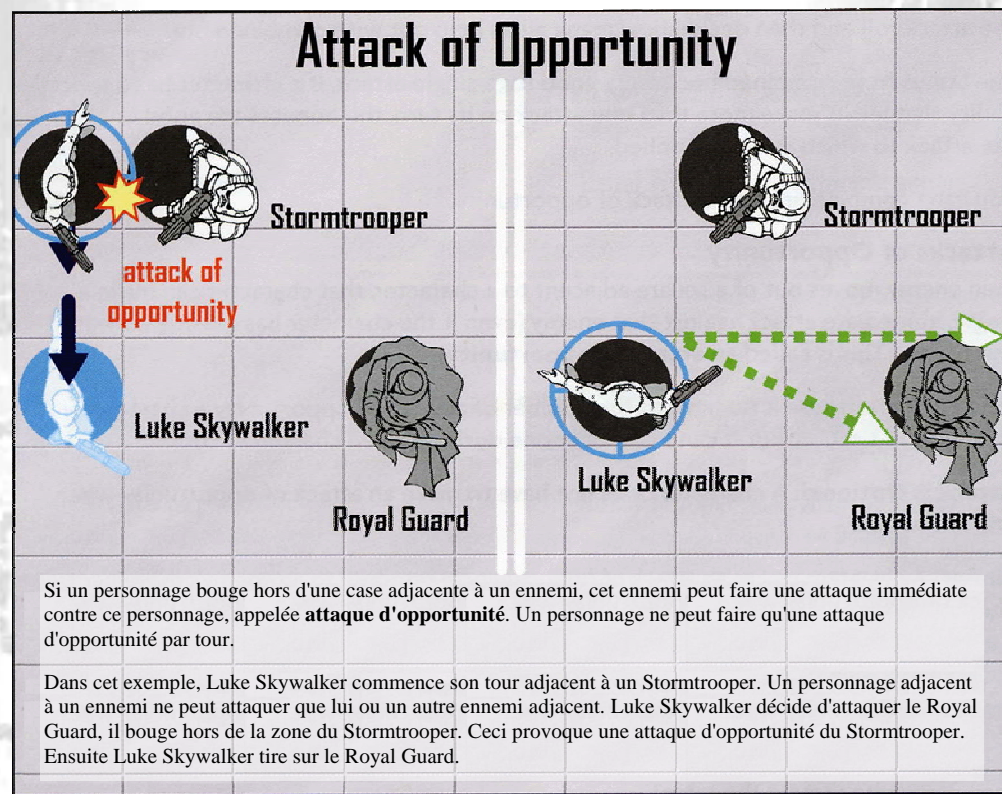
personnage a déjà été activé durant le round). C'est appelé une **attaque d'opportunité**.

**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.



**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.

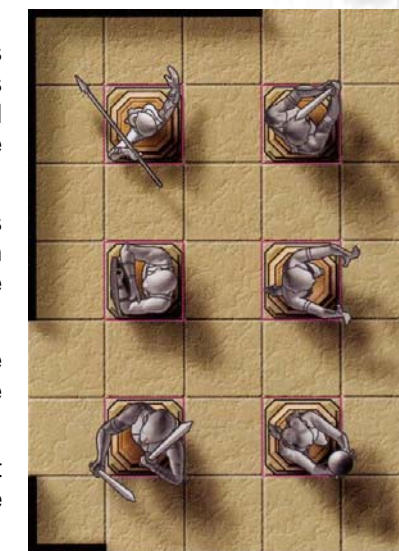
**Mouvement:** Les personnages ne peuvent pas les traverser. Ils ne peuvent pas bouger en diagonale en traversant le coin d'un mur si le code de couleur dépasse le coin.

**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



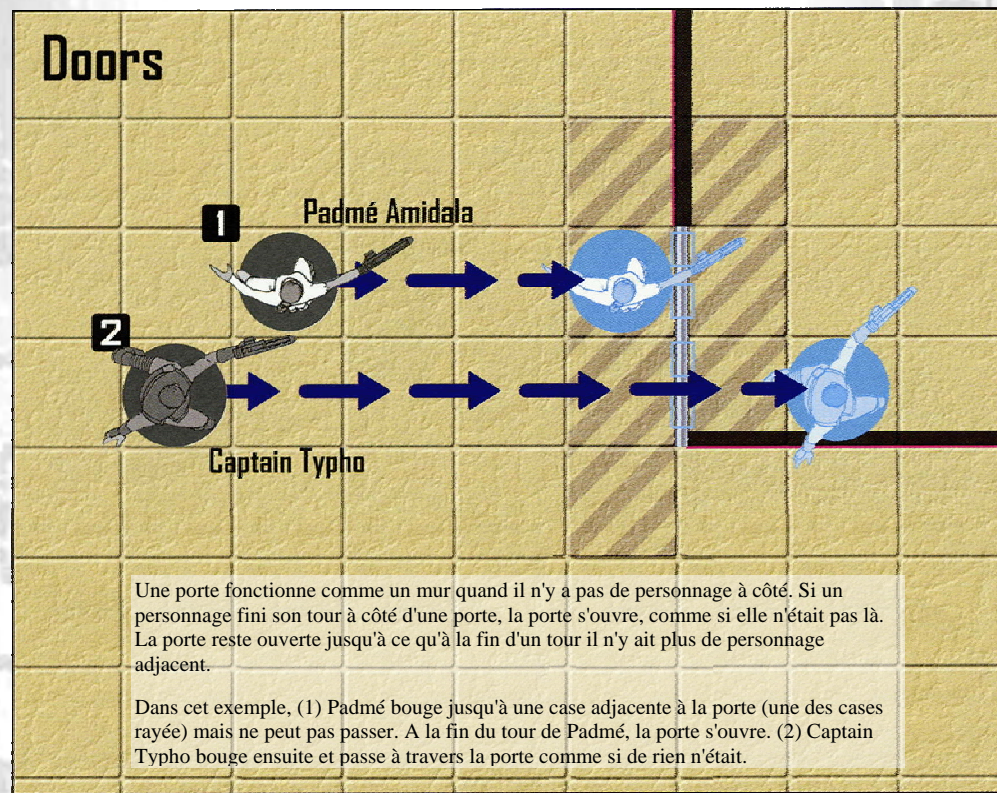


bord d'une porte est constitué de carrés bleus entrecoupés. Les portes fermées sont considérées comme des murs jusqu'à ce qu'elles soient ouvertes.

**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.

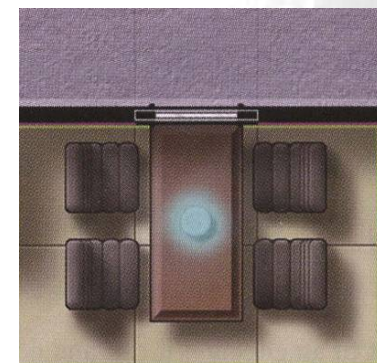
**Ligne de Vue et Couvert:** Les puits ne bloquent pas la ligne de vue, et ne fournit pas de couvert.



### 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.

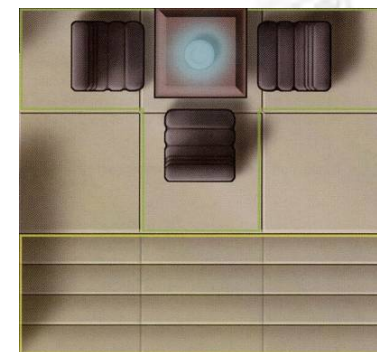
**Couvert:** Une fenêtre intacte se comporte comme un mur (bloque les attaques ainsi que les capacités spéciales qui remplacent les attaques). Une fenêtre cassée produit un couvert (+4 en Défense).

### 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.

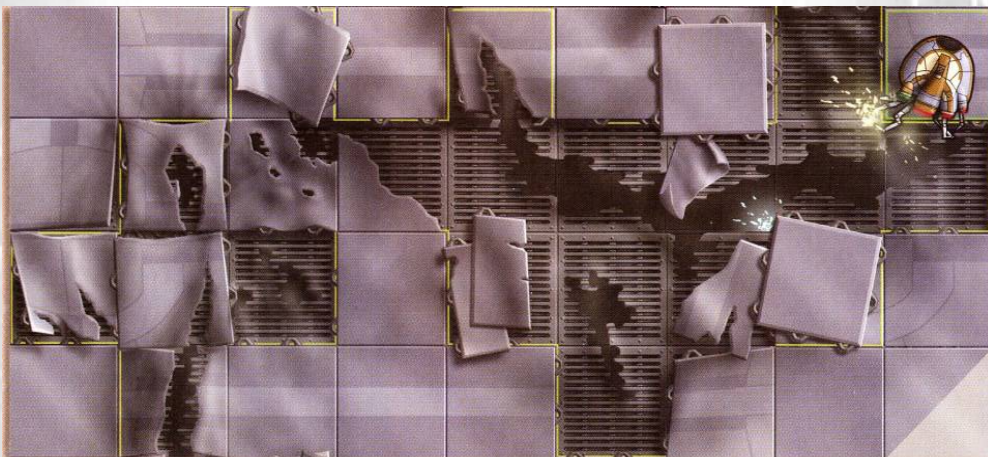
**Mouvement:** Bouger dans une case contenant des escaliers coûte le double du mouvement. Cela signifie que ça coûte 2 cases ou 4 cases en diagonale.

**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".

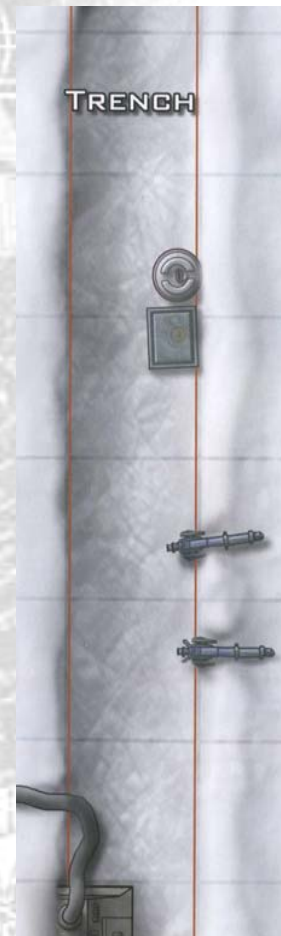
**Mouvement:** Un personnage avec la capacité Flight peut bouger d'un haut rebord à un autre



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 lines is overlaid on the image, dividing it into a 10x10 grid of squares. Each square represents 10m x 10m. A purple octagon is drawn around a single tree in the upper right quadrant of the plot.

Les véhicules et créatures Large détruits deviennent des bas objets, tandis que les véhicules et créatures Huge bloquent les Lignes de Vue. Bouger à travers une zone d'épave coûte le double (2 cases, ou 4 si vous bougez en diagonale).

Un personnage peut endommager le terrain pour éliminer des couverts, créant de nouveaux passages, ou simplement faire de la place pour que de gros personnages puissent passer. Le joueur peut utiliser ce système simple pour déterminer les effets des dommages sur les objets.

Effectuez un jet d'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	Nouvelle couleur
Mur	Il devient un Objet Encombrant	Vert
Objet Encombrant	Objet détruit	Aucune
Porte	Objet détruit	Aucune
Sol	L'objet devient un Cratère	Orange

## 18



## 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.

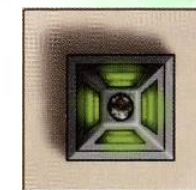


Une fois qu'une tuile de medpac est utilisée, elle est retirée du jeu.

#### 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)

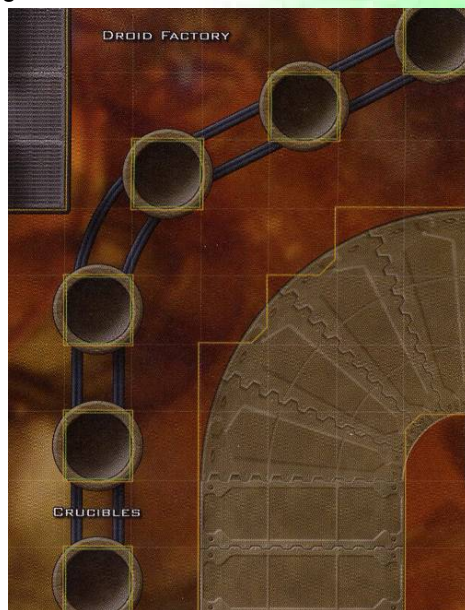
Le E-Web blaster est un blaster à répétition, monté sur tripode, et qui peut tirer sur de multiples adversaires en une attaque. Le personnage tirant avec l'E-Web sélectionne une zone de 2 cases sur 2 cases, et lance son jet d'attaque contre une Défense de 10. Si le personnage touche, tous les personnages 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

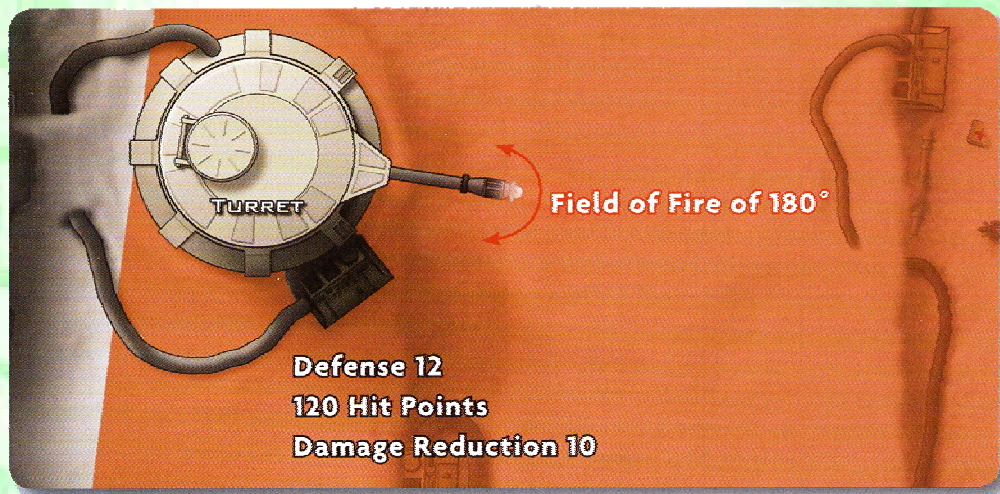
2 personnages: 30 Dommages

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)



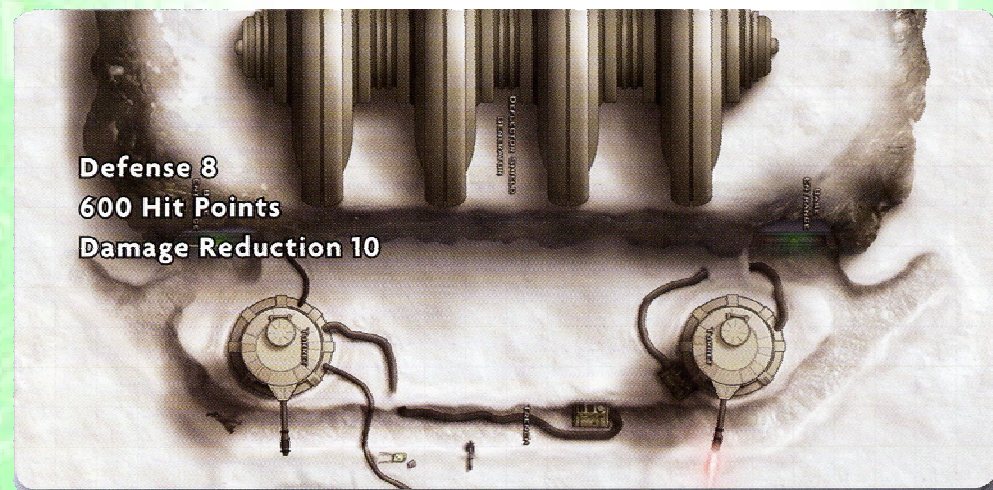
Le Golan Arms CG.12 Anti-Vehicle Battery est un canon blaster à emplacement fixe. Il a un équipage interne, qui contrôle la rotation de la tourelle monté sur une salle de contrôle cylindrique. Elles sont indiqués sur la carte par le mot "Turret" est

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 avancé 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. Résolez 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. Résolez 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.

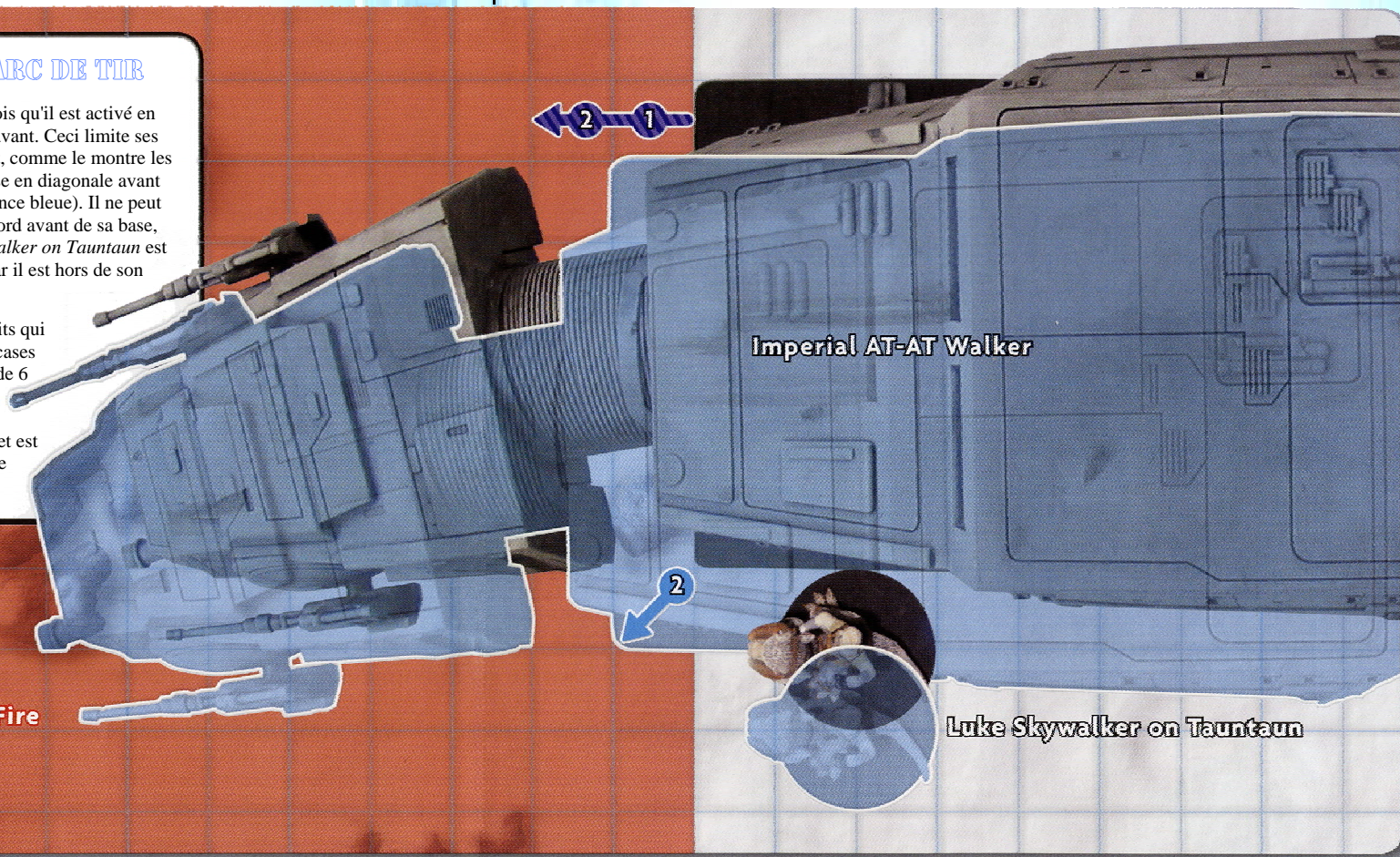
### Arc de Tir (ATAT)

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, adjacente 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:** (*Eviter 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 importe 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 personnage 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 peut 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 Lourde*) 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, résolvez 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 Coté 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)



### 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 joueur, 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 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 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'explorent 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 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.

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.

## Notes

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins or other markings on the paper.



# STAR WARS MINIATURES FICHE DE RÉFÉRENCE

RÉVISÉ PAR DENNIS



## 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/Siths.

**Saut:** 1 point de Force permet de bouger de 6 cases en ligne droite (ou en hauteur) comme si le personnage avait Flight.

**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.

**Bouger plus vite:** 1 point de Force permet d'augmenter le mouvement de 2 cases par 6 cases bougées.

**Chute:** 1 point de Force permet d'effectuer une sauvegarde de 11+ pour réduire les dommages d'une chute de moitié.

**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.

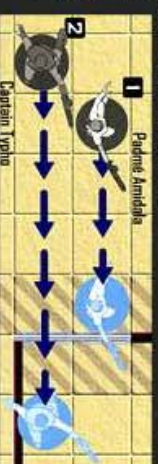
**Ligne de vue:** Ils bloquent les lignes de vue. Les personnages de l'autre côté du mur ne sont pas adjacents.

**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 du 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 requiert 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.

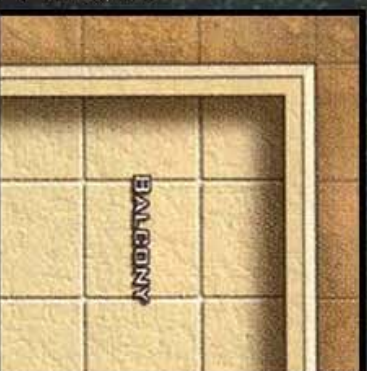
**Ligne de vue:** N'ont une ligne de vue en contrebas que les personnages à 2 cases du bord, et inversement. Deux personnages ne sont pas adjacents en étant en haut et en bas.

**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	●	<b>SEPARATIST</b>		<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	●	<b>FRINGE</b>	
<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 Taaanab	★
<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 Noghr	◆
<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 Anor	★
<input type="checkbox"/> 50/60 Princess Leia, Rebel Hero	★	<input type="checkbox"/> 58/60 Warmaster Tseu Vong 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. 40096784D00002\_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 C-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 Karrde

#### 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 Klatooonian Hunter

- ♦ ☐ 39/60 Homar Vosa

- ♦ ☐ 40/60 Mistyrl 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.