ÂGE 12+

STAR WARS™

MINIATURES

RÈGLES

Jeu de figurines *Star Wars*™

Contenu du Kit de Démarrage

Livret de règles

6 figurines en plastique prépeintes (Général Obi-Wan Kenobi, Trooper ARC, Trooper clone ; Comte Dooku de Serenno, Commandant super droïde de combat, Droïde de combat de sécurité)
6 fiches de caractéristiques (une par figurine)
Carte de combat en couleurs
Compteurs de dégâts et de Force
Dé à 20 faces (d20)

Crédits US

Conception et développement du jeu : Rob Watkins, Bill Slavicsek
Assistants spéciaux : Jason Tanner, Christopher Perkins; Chris Gollaher (LucasFilm Ltd.)
Relecture : Jennifer Clarke Wilkes
Direction artistique : Paul Hebron
Recherches graphiques : Jason Palmer, Vinod Rams, Greg Staples, Stephen Tappin, Francis Tsai
Peintres : Eve Forward-Rollins, Dylan S.
Conception graphique : Breanne Miller
Cartographie : Christopher West
Production : Godot Gutierre

Crédits France

Traduction : Jérôme Vessiere pour KANEDA
Relecture/corrections : Michaël Croitoriu et Kazutoyo Yasukawa pour KANEDA

Basé sur le jeu de rôle *Star Wars*® créé par Bill Slavicsek, Andy Collins et JD Wiker, et le nouveau jeu Dungeons & Dragons conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison, mais aussi sur le **Jeu de figurines *Star Wars*** créé par Bill Slavicsek, Jonathan Tweet, Jeff Grubb et Rob Watkins.

Ce jeu Wizards of the Coast® ne contient aucun élément Open Game. Aucune partie de ce jeu ne peut être reproduite sous aucune forme que ce soit sans une autorisation écrite. Pour en savoir plus sur la licence du d20 System, rendez-vous sur www.wizards.com/d20.

U.S.A., CANADA
ASIE, PACIFIQUE & AMÉRIQUE LATINE
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
(Des questions ?) 1-800-324-6496

www.wizards.com

300-21548000-001-EN 9 8 7 6 5 4 3 2 1
1re impression : octobre 2008

© 2008 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés.

BUREAUX EUROPÉENS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport NP9 0YH
GRANDE BRETAGNE

Veuillez conserver nos coordonnées pour tout contact ultérieur.

Dungeons & Dragons, D&D, **d20 System, D&D Miniatures, Wizards of the Coast,** et leurs logos respectifs sont des marques de Wizards of the Coast, Inc., aux États-Unis et dans les autres pays. ©2008 Wizards of the Coast, Inc.

Visitez notre site Internet **www.wizards.com/miniatures**

www.starwars.com

Introduction

Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...

L'univers de *Star Wars* est la toile de fond de ce jeu de figurines à collectionner au rythme effréné. Et c'est en faisant votre choix parmi tous les héros, félons, droïdes et extraterrestres de la galaxie que vous allez prendre la tête de forces capables de faire basculer le cours de l'histoire, du moins de la prochaine bataille !

Vous allez maintenant choisir votre faction, sélectionner vos troupes, donner les ordres et faire vos preuves dans un face à face qui se déroule dans l'univers de *Star Wars*.

Trois manières différentes de jouer !

Le ***Jeu de figurines Star Wars*** *offre trois manières bien distinctes de jouer et de profiter de votre collection de figurines.*

Collection

Collectionnez l'ensemble des protagonistes de l'univers de *Star Wars*, des Jedi aux Sith, des droïdes aux extraterrestres. Les boosters (recharges) de **figurines *Star Wars***, vendus séparément, vous fournissent d'autres figurines issues de vos ères préférées de *Star Wars*. Vous pouvez ainsi vous procurer des boosters de l'ère de la Rébellion (la première trilogie à être sorties au cinéma), des produits *The Clone Wars* correspondant à l'Avènement de l'Empire, et d'autres époques encore de l'univers de *Star Wars*.

Combat

Mettez vos amis au défi de vous affronter sous une ère de votre choix, pour voir qui du côté obscur ou du côté lumineux triomphera. Le **Jeu de figurines *Star Wars*** a la particularité d'être très rythmé et convient aux novices comme aux vétérans.

Reportez-vous aux règles de démarrage rapide en utilisant les figurines fournies dans ce Kit de Démarrage. Procurez-vous ensuite des boosters pour ajouter de nouveaux personnages à votre escouade et reportez-vous aux règles avancées de ce livret pour mettre en scène des combats encore plus spectaculaires.

Reconstitution

Profitez des figurines pour revivre vos moments préférés de la saga *Star Wars* et créez de nouvelles scènes de démonstration ou de combat. N'oubliez pas que vos figurines peuvent également vous servir dans le cadre du jeu de rôle *Star Wars*.

Règles de démarrage rapide

La première partie de ce livret vous offre un rapide aperçu des règles et vous propose un exemple de combat s'appuyant sur les figurines de ce Kit de Démarrage. Lorsque les règles de démarrage rapide n'auront plus de secrets pour vous, vous serez fin prêt à vous jeter sur les règles avancées, page 13.

Le général Obi-Wan Kenobi prend la tête d'une escouade de troopers clones pour affronter le comte Dooku et ses droïdes de combat parfaitement insensibles. Le destin de la galaxie est entre vos mains…

Que la Force soit avec vous !

Choix de votre camp

Vous êtes sur le point de décider du sort de la galaxie en compagnie d'un ami, ou du moins de l'issue d'une bataille importante ! Chacun de vous contrôle un groupe de personnages (une **escouade**) : l'escouade de la République pour l'un, l'escouade séparatiste pour l'autre.

Escouade de la République : Général Obi-Wan Kenobi, Commandant trooper clone et Trooper clone.
Escouade séparatiste : Comte Dooku de Serenno, Commandant super droïde de combat et Droïde de combat de sécurité.

Chacun de vous choisit un camp. Si vous souhaitez jouer le même, lancez le dé à 20 faces (le **d20**), celui qui obtient le résultat le plus élevé prend l'escouade de son choix.

Conditions de victoire

Pour gagner, il vous suffit de vaincre tous les personnages de l'escouade ennemie.

Mise en place

Dépliez la **carte de combat** (sur laquelle vous menez vos batailles) et posez-la sur une surface plane, entre votre adversaire et vous. Pour votre premier combat, utilisez la carte Christophsis.

Constitution de votre escouade

Prenez les figurines qui constituent votre escouade et les **fiches de caractéristiques** correspondant à vos personnages (le dessin qui figure sur chaque fiche va vous aider à trouver les bons personnages). Posez ensuite le **d20** ainsi que les **compteurs de dégâts** et de **Force** à portée de main des deux joueurs.

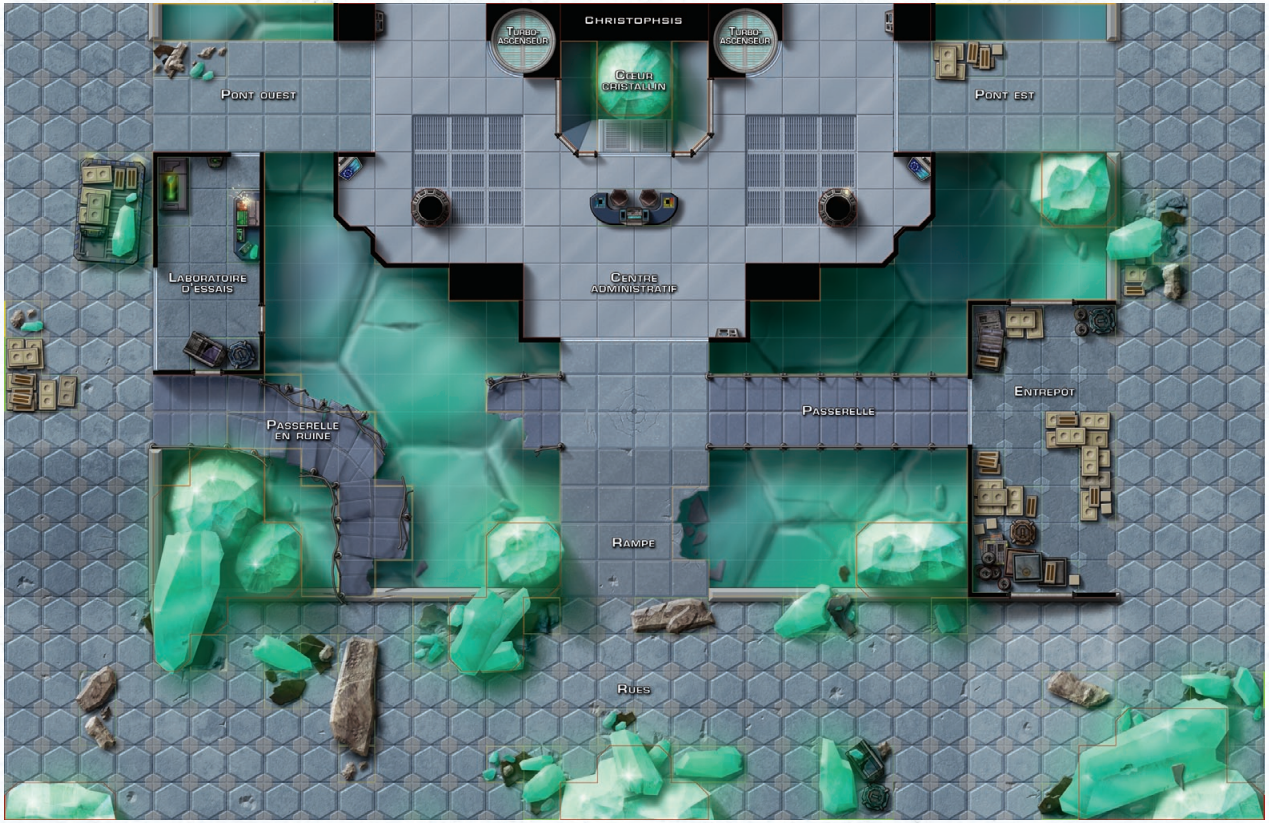
Positions de départ

Le joueur qui contrôle l'escouade de la République pose ses personnages dans les cases libres situées jusqu'à 4 cases du petit côté de la carte de combat, sachant qu'une case ne peut abriter qu'un seul personnage. Ensuite, c'est au joueur qui contrôle l'escouade séparatiste de placer ses personnages jusqu'à 4 cases du bord opposé (en étant lui aussi limité à un personnage par case).

Qui commence ?

Au début de chaque round, les deux joueurs lancent le **d20** pour savoir qui commence. C'est ce qu'on appelle le **test d'initiative**. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé décide qui engage les hostilités pour le round. En cas d'égalité, on relance tout simplement le dé.

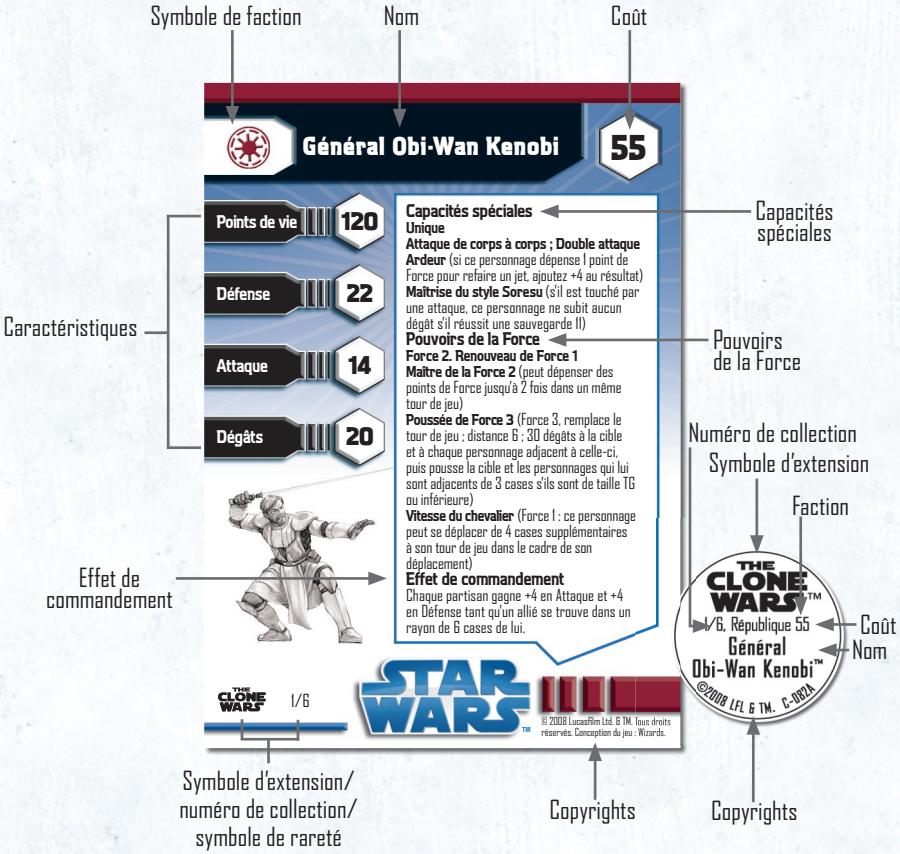
Bien souvent, vous voudrez être le premier à agir, mais il est parfois plus intéressant de voir ce que prépare votre adversaire avant d'impliquer vos forces.


Christophsis
Turbo-ascenseur
Turbo-ascenseur
Cœur cristallin
Pont ouest
Pont est
Laboratoire d'essais
Centre administratif
Passerelle en ruine
Passerelle
Entrepot
Rampe
Rues

Comment lire une fiche de caractéristiques

Chaque figurine correspond à un personnage de l'univers de *Star Wars* (ces règles qualifient les figurines de « personnages »), et chaque personnage dispose d'une **fiche de caractéristiques** qui reprend l'ensemble de son profil.

Jetez un œil à la fiche ci-dessous.



Entrées

Nom : comparez le nom indiqué sur chaque fiche de caractéristiques à celui du socle de la figurine.

Faction: votre escouade appartient à une **faction** spécifique, qui correspond à l'un des camps participant aux combats qui font rage selon les différentes époques. Chaque faction entretient un lien avec le côté obscur ou le côté lumineux de la Force, toutes étant décrites à la page 15.

Chaque fiche de caractéristiques s'accompagne d'un symbole identifiant la faction pour laquelle le personnage combat. Les personnages accompagnés du symbole indépendant peuvent combattre pour n'importe quelle faction et peuvent donc intégrer n'importe quelle escouade.

Coût : le coût représente le nombre de points que vous devez acquitter pour ajouter le personnage à votre escouade.

Caractéristiques : cette section fournit toutes les informations dont vous avez besoin pour jouer.

Les **Points de vie** représentent les dégâts qu'un personnage est en mesure d'encaisser avant de tomber. Quand le total de Points de vie d'un personnage descend à 0, il est **vaincu** et retiré de la carte de combat.

La **Défense** simule la difficulté qu'il faut surmonter pour **toucher** le personnage au combat. L'attaquant doit donc atteindre ce nombre pour toucher le personnage et lui infliger des **dégâts**.

L'**Attaque** est en quelque sorte l'efficacité du personnage au combat. Quand un personnage effectue une attaque, lancez le d20 et ajoutez-y ce nombre. Si le résultat est supérieur ou égal à la Défense de l'ennemi, l'attaque touche.

Enfin, les **Dégâts** représentent la gravité des blessures infligées quand une attaque touche.

Capacités spéciales : parmi elles, on trouve les attaques spéciales, particularités et faiblesses du personnage. Notez que lorsqu'une capacité spéciale contredit une règle générale, c'est la capacité qui l'emporte.

Pouvoirs de la Force : certains personnages ont une valeur de Force, un nombre de points qu'ils peuvent dépenser pour utiliser des pouvoirs de la Force (la valeur de chacun est précisée dans sa description). Les personnages dotés de points de Force peuvent aussi s'en servir pour relancer les mauvais jets de dé ou se déplacer plus rapidement. Enfin, certains personnages pourvus d'une valeur de Force n'ont aucun pouvoir de la Force, ce qui ne les empêche pas d'utiliser leurs points de Force pour refaire des jets de dé ou se déplacer plus vite.

Effet de commandement : certains personnages sont en mesure d'aider leurs compagnons d'escouade en les dirigeant, en les encourageant ou en coordonnant leurs attaques. C'est à cet endroit que sont décrits ces effets.

Symbole d'extension/numéro de collection/symbole de rareté : le symbole vous indique à quelle extension la figurine appartient, comme par exemple *The Clone Wars*™ (les figurines de ce Kit de Démarrage n'ont pas de symbole particulier). Le numéro de collection indique la position de la figurine, ainsi que le nombre total de figurines que propose l'extension.

Le symbole de rareté indique la fréquence d'apparition de la figurine. La collection propose quatre niveaux de rareté : commune ●, inhabituelle ◆, rare ★, ou très rare ✪.

Texte d'ambiance

Certaines fiches de caractéristiques proposent une rapide description de l'histoire et de la personnalité du personnage, ces renseignements apparaissant à la suite de ses caractéristiques de jeu.

Rounds et phases

À chaque **round**, vous **déplacez** (ou **activez**) les personnages de votre escouade en vous conformant aux **phases** ci-dessous.

Phase 1, *premier joueur :* déplacez 1 personnage, puis un autre.

Phase 1, *second joueur :* déplacez 1 personnage, puis un autre.

Phase 2, *premier joueur :* déplacez 1 personnage restant, puis un autre.

Phase 2, *second joueur :* déplacez 1 personnage restant, puis un autre.

Les deux joueurs continuent à déplacer ainsi leurs personnages par deux jusqu'à ce que tous se soient déplacés.

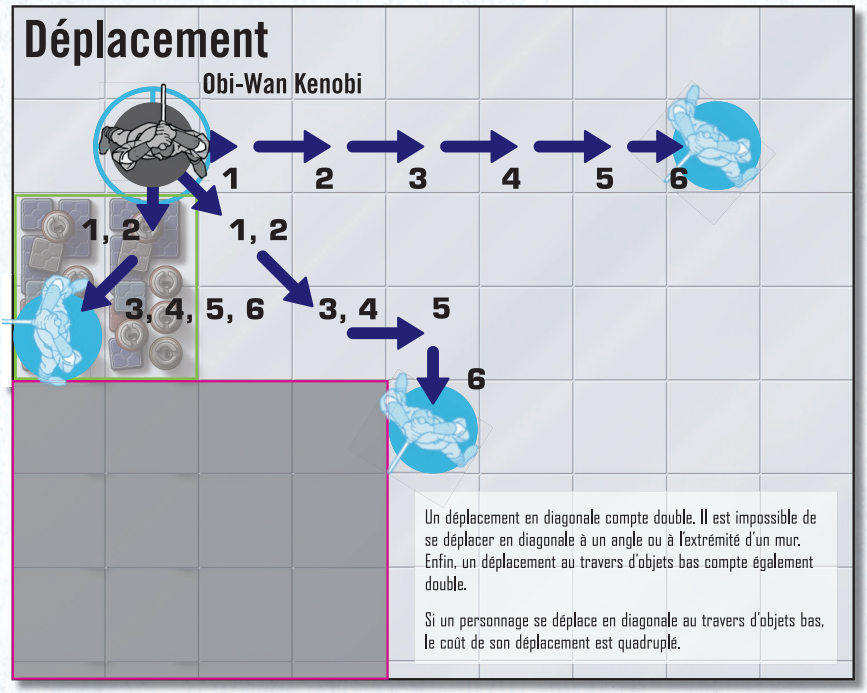
Chaque personnage ne peut être déplacé qu'une seule fois par round. Lorsque les deux joueurs ont enfin déplacé tous leurs personnages, le round prend fin. Il ne vous reste alors qu'à effectuer un test d'initiative pour le round suivant.

S'il ne vous reste plus que 1 ou 2 personnages, vous ne les déplacez qu'au cours de la première phase du round. Rappelez-vous qu'on ne déplace un personnage qu'une seule fois par round. Pour indiquer qu'un personnage a déjà été activé au cours du round, il suffit de tourner sa fiche de 45° ou de changer la direction à laquelle sa figurine fait face.

Déplacer un personnage

Lorsque vous déplacez un personnage, il débute son **tour de jeu** et peut entreprendre l'une des actions suivantes :

- Se déplacer jusqu'à 6 cases et attaquer.
- Attaquer et se déplacer jusqu'à 6 cases.
- Se déplacer jusqu'à 12 cases (sans attaquer).



Déplacement

Un personnage peut se déplacer jusqu'à 6 cases et attaquer. S'il n'attaque pas, il peut même se déplacer jusqu'à 12 cases.

Mouvement en diagonale : un déplacement en diagonale compte double (chaque case parcourue coûte donc 2 cases de déplacement).

Alliés : un personnage peut traverser une case occupée par un **allié** (un autre personnage de votre escouade).

Ennemis : un personnage ne peut pas traverser de cases occupées par des **ennemis** (des personnages de l'escouade adverse). Si un personnage sort d'une case **adjacente** à un ennemi, ce dernier a le droit de lui porte une attaque immédiate (cf. *Attaques d'opportunité*, page 23).

Caractéristiques de la carte de combat : les murs (surlignés en magenta) et les fosses (surlignées en orange) empêchent tout déplacement. Une porte (rectangles bleu clair) s'ouvre quand un personnage achève son tour de jeu adjacent à celle-ci et se referme si nul ne lui est adjacent. Enfin, entrer dans une case de terrain difficile (surlignée en jaune) ou renfermant des objets bas (surlignés en vert) compte double. Pour plus de détails, reportez-vous à *Terrain*, page 27.

Attaque

Quand un personnage attaque, choisissez une cible parmi ses ennemis et suivez les étapes ci-dessous.

Étape 1 : lancez le d20 et ajoutez-y l'Attaque du personnage.

Étape 2 : si le total est supérieur ou égal à la Défense de la cible, l'attaque touche.

Étape 3 : si l'attaque touche, déduisez les Dégâts qu'inflige l'assaillant des Points de vie de la cible. Pour garder trace des dégâts subis, servez-vous des compteurs fournis dans ce Kit de Démarrage.

Jet d'attaque : d20 + Attaque

Un résultat total supérieur ou égal à la Défense est une réussite.

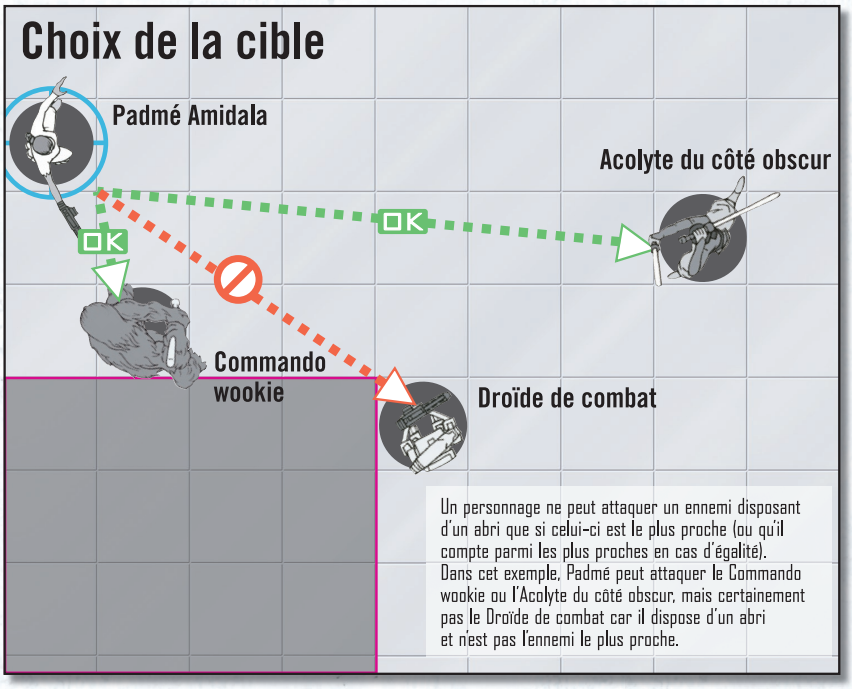
Une réussite inflige des dégâts, qui réduisent d'autant les Points de vie de la cible.

Par exemple, le Comte Dooku attaque Obi-Wan Kenobi. Le joueur séparatiste lance 1d20 et y ajoute 16 en raison de l'Attaque de Dooku (en partant du principe qu'aucun autre modificateur n'entre en jeu). Le résultat du dé est de 11, pour un total de 27. La Défense d'Obi-Wan Kenobi est de 22, si bien qu'il est touché. Les Dégâts de Dooku étant de 20, Obi-Wan perd 20 Points de vie, passant ainsi de 120 à 100.

0 point de vie : quand les Points de vie d'un personnage tombent à 0 (ou moins), il est **vaincu** et sa figurine est retirée de la carte de combat.

Choix de la cible

Avant d'effectuer une attaque, vous devez choisir quel ennemi prendre pour cible.

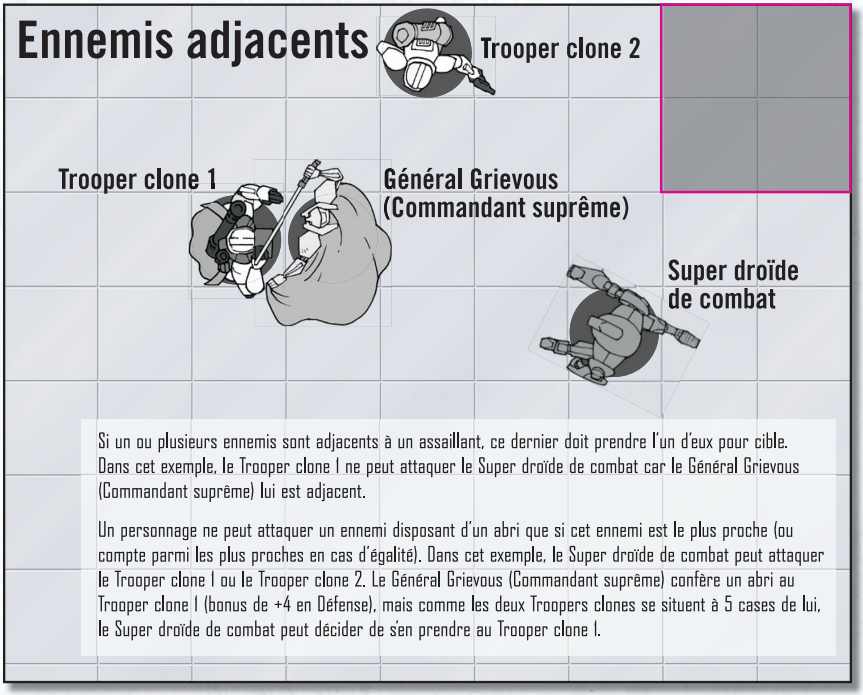


Ligne de mire : l'attaquant doit être en mesure de voir son ennemi (cf. *Ligne de mire*, plus bas).

Abri : un personnage ne peut prendre pour cible un ennemi disposant d'un abri, sauf si celui-ci est l'ennemi le plus proche (cf. *Abri*, plus bas).

Distance : pour déterminer une distance (et la cible la plus proche), comptez le nombre de cases comme vous le feriez si vous vous déplaciez mais dans ce cas de figure, le terrain n'affecte pas la distance (cf. *Déplacement*, page 8).

Ennemis adjacents : si des ennemis sont adjacents à l'attaquant, ce dernier doit prendre l'un d'eux pour cible.



Ligne de mire

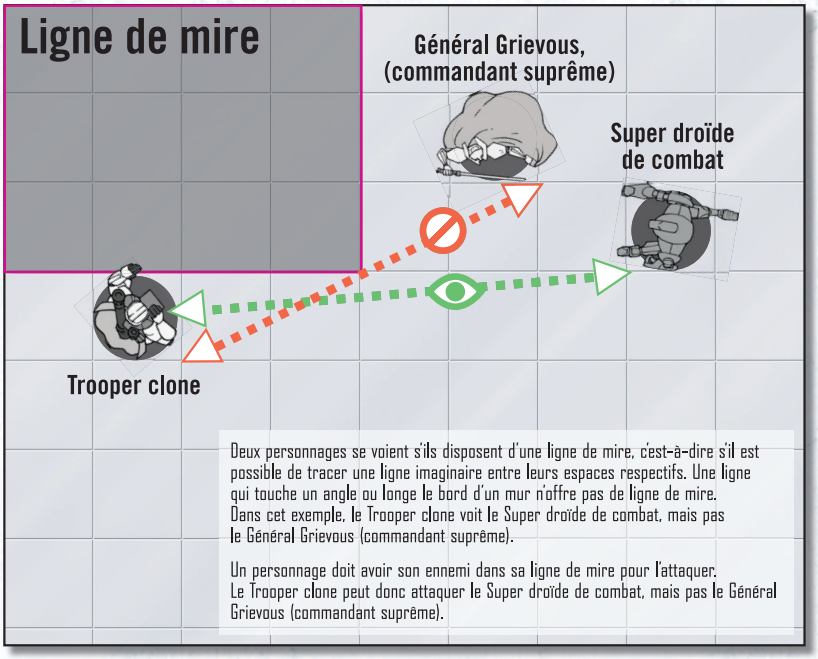
En règle générale, un personnage peut viser un ennemi (le défenseur) qu'il est en mesure de voir. Mais pour voir un défenseur, encore faut-il déterminer la **ligne de mire**.

Tracez une ligne imaginaire allant d'un point de l'**espace** de l'attaquant à un point de l'espace du défenseur. Si le joueur qui contrôle l'assaillant est capable de tracer cette ligne sans toucher un mur, le défenseur est dans sa ligne de mire. Une ligne qui touche un angle ou longe le bord d'un mur ne confère pas de ligne de mire.

Seuls les murs, portes fermées et gros objets considérés comme des murs bloquent la ligne de mire, ce qui n'est pas le cas des personnages, objets bas, terrain difficile et fosses.

Abri

Les personnages et certains types de terrain (comme les objets bas et les murs) confèrent un **abri** contre les attaques. Un personnage ne peut attaquer un ennemi disposant d'un abri que s'il s'agit de l'ennemi le plus proche. Notez qu'un ennemi disposant d'un abri bénéficie d'un bonus de +4 en Défense.



Pour déterminer si un ennemi dispose d'un abri, le joueur qui contrôle l'assaillant choisit le coin d'une case de son propre espace. Si la ligne imaginaire tracée entre ce point et n'importe quel autre point de l'espace de son ennemi traverse un personnage, un mur ou une case conférant un abri, l'ennemi dispose bel et bien d'un abri (cf. *Abri*, page 19).

Capacités spéciales

Les capacités spéciales des fiches de caractéristiques des personnages du Kit de Démarrage sont décrites ci-dessous.

Ardeur : si Obi-Wan dépense 1 point de Force pour refaire un jet (cf. *Points de Force*, page 12), ajoutez +4 au résultat.

Attaque de corps à corps : le Comte Dooku et Obi-Wan sont armés d'un sabre laser, si bien qu'ils ne peuvent attaquer que les ennemis qui leur sont adjacents (y compris en diagonale).

Attaque ingénieuse : le Droïde de combat de sécurité bénéficie d'un bonus de +4 en Attaque et inflige 10 dégâts supplémentaires contre un ennemi qui n'a pas encore entrepris son tour de jeu.

Double attaque : si le Comte Dooku ou Obi-Wan débutent leur tour de jeu près d'un ennemi et ne s'en éloignent pas, ils peuvent attaquer deux fois. Après leur première attaque, ils peuvent décider de se déplacer ou d'attaquer une seconde fois.

Droïde : le Droïde de combat de sécurité et le Commandant super droïde de combat ont cette capacité. Les coups critiques (cf. page 22) ne leur infligent pas de dégâts supplémentaires et ils ne profitent normalement pas des effets de commandement (cf. *Effets de commandement*, page 12).

Duelliste sabre laser : le Comte Dooku bénéficie d'un bonus de +4 en Défense quand il est attaqué par un personnage adjacent doté d'une valeur de Force (cela ne concerne qu'Obi-Wan dans les règles de démarrage rapide).

Maîtrise des styles Makashi et Soresu : le Comte Dooku et Obi-Wan sont des maîtres dans leur style de combat au sabre laser. Quand ils sont touchés par une attaque de corps à corps, ils ne subissent aucun dégât s'ils réussissent une **sauvegarde** 11 (cependant, le style Soresu d'Obi-Wan n'est d'aucune utilité contre le style Makashi du Comte Dooku).

Ordre 66, Unique : ces capacités spéciales n'interviennent pas dans les règles de démarrage rapide. Pour plus de détails, reportez-vous au glossaire situé à la fin de ce livret.

Tir synchronisé : le Super droïde de combat jouit d'un avantage considérable en cas de tir combiné (cf. page 22) avec des Droïdes, bénéficiant alors d'un bonus de +6 en Attaque (au lieu de +4).

Points de Force

Le Comte Dooku et Obi-Wan ont des points de Force qui leur permettent d'entreprendre des actions spéciales. Ainsi, un personnage doté de points de Force peut dépenser l'un d'eux pour :

- **Refaire** un jet d'attaque qu'il vient tout juste d'effectuer ; **ou**
- **Se déplacer de 2 cases supplémentaires** à son tour de jeu (dans le cadre de son déplacement).

Une fois les points de Force dépensés, ils disparaissent pour le reste de la partie. Enfin, un personnage ne peut dépenser de points de Force qu'une seule fois par tour de jeu.

Les pouvoirs de la Force

Les pouvoirs de la Force permettent aux personnages d'accomplir de véritables exploits. Leur utilisation pouvant se révéler fort complexe, tentez de jouer votre première partie sans vous en servir. Dès lors que vous vous sentirez plus à l'aise avec le jeu, vous pourrez intégrer ces pouvoirs à vos combats.

Général Obi-Wan Kenobi : Obi-Wan a trois pouvoirs de la Force dont il peut se servir tant qu'il lui reste des points de Force (il commence avec 2 points et en obtient 1 de plus par tour de jeu grâce à Renouveau de Force).

Maître de la Force 2 : Obi-Wan peut dépenser des points de Force deux fois dans un même tour de jeu.

Poussée de Force 3 : si Obi-Wan ne se déplace pas et n'entreprend aucune autre action à son tour de jeu, il peut dépenser 3 points de Force pour utiliser ce pouvoir. Il choisit alors un ennemi situé dans un rayon de 6 cases, lui infligeant 30 Dégâts ainsi qu'à tous les personnages adjacents (même s'il s'agit d'alliés). De plus, il les pousse jusqu'à 3 cases (sauf s'ils sont de taille supérieure à TG).

Vitesse du chevalier : quand il se déplace à son tour de jeu, Obi-Wan peut dépenser 1 point de Force pour se déplacer de 4 cases supplémentaires.

Comte Dooku de Serenno : le Comte Dooku a deux pouvoirs de la Force dont il peut se servir tant qu'il lui reste des points de Force (il commence avec 5 points).

Éclair de Force 2 : au lieu d'attaquer normalement, le Comte Dooku peut dépenser 2 points de Force pour utiliser ce pouvoir. Il choisit alors un ennemi situé dans un rayon de 6 cases, lui infligeant 30 Dégâts ainsi qu'à deux personnages adjacents à celui-ci (même s'il s'agit d'alliés).

Riposte sabre laser : si le Comte Dooku est touché par une attaque de corps à corps, il peut immédiatement dépenser 1 point de Force pour attaquer le personnage qui l'a touché.

Effets de commandement

Le Général Obi-Wan Kenobi, le Commandant trooper clone et le Super droïde de combat disposent d'effets de commandement.

Les personnages de l'escouade d'Obi-Wan qui n'ont pas d'effet de commandement (les « partisans ») bénéficient d'un bonus de +4 en Attaque et en Défense tant qu'un allié se trouve dans un rayon de 6 cases d'eux.

Un personnage de l'escouade du Commandant trooper clone dont le nom inclut le mot « trooper », et qui se situe dans un rayon de 6 cases du Commandant, bénéficie d'un bonus de +3 en Attaque tant que cet allié ne se déplace pas au tour de jeu où il attaque.

Tout personnage Droïde de l'escouade du Commandant super droïde de combat qui se situe dans un rayon de 6 cases du Commandant bénéficie d'un bonus de +4 en Attaque tant que cet allié ne se déplace pas au tour de jeu où il attaque (cet effet enfreint la règle selon laquelle les personnages Droïdes ne profitent pas des effets de commandement).

Règles avancées

Cette section dévoile des règles permettant de faire évoluer vos combats de figurines (aussi appelés **escarmouches**).

Personnages

Dans une escarmouche, un joueur crée une escouade liée au côté lumineux de la Force, l'escouade adverse étant associée au côté obscur (cf. page 31 pour plus d'options de jeu).

Ères

La saga *Star Wars* s'étend sur différentes époques qualifiées d'ères et les figurines de ce Kit de Démarrage ne sont qu'un début ! Avant de concevoir une escouade, votre adversaire et vous-même devez vous entendre sur une ère commune, qui déterminera notamment les factions possibles du côté obscur et du côté lumineux.

Par exemple, si vous souhaitez jouer avec l'extension *The Clone Wars*, vous pouvez choisir l'ère correspondant à l'Avènement de l'Empire (cf. table de la page 15). Si vous souhaitez combiner les factions de différentes ères, reportez-vous à *Scénarios et options de jeu*, page 31.

La Vieille République

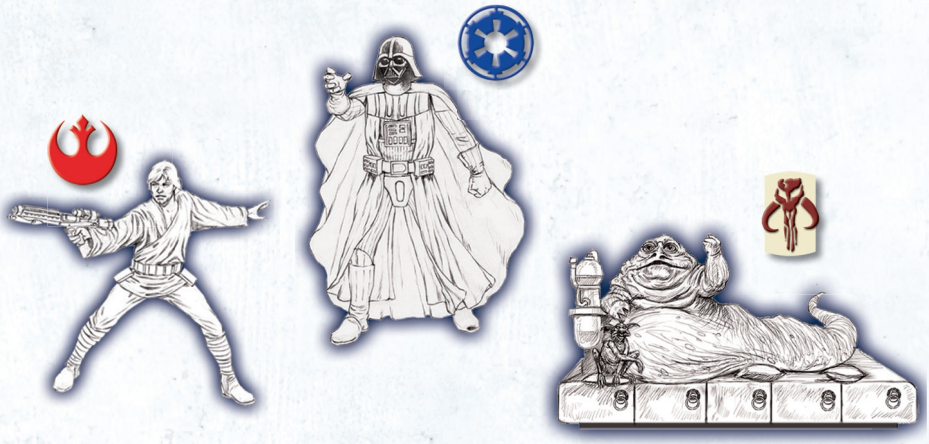
Des milliers d'années avant la Guerre Civile Galactique, les Sith se sont révélés au grand jour. Il s'agit de l'ère de la Grande Guerre de l'Hyperespace et de la Guerre des Sith, lorsque les Jedi menèrent les forces de la Vieille République contre les hordes de Sith et que les terribles guerriers mandaloriens prêtèrent allégeance au côté obscur.

L'Avènement de l'Empire

Ère de la seconde trilogie de films (*La Menace Fantôme*, *L'Attaque des Clones*, *La Revanche des Sith*), c'est la période durant laquelle Palpatine transforme la République en Empire. C'est également à cette époque que la Guerre des Clones fait rage, que Jedi et troopers clones combattent pour protéger la République, pendant que les forces séparatistes (manipulées par le côté obscur) cherchent à renverser l'ancien gouvernement. Les premières forces véritablement dévouées à l'Empire apparaissent à la fin de cette ère pour combattre la République vacillante.

L'Ère de la Rébellion

Correspondant à l'ère de la première trilogie de films (*Un Nouvel Espoir*, *L'Empire Contre-attaque*, *Le Retour du Jedi*), il s'agit de la période de la Guerre Civile Galactique. La puissante machine de guerre de l'Empire opprime la galaxie pendant que l'Alliance Rebelle attaque depuis des bases secrètes pour restaurer la liberté et briser la poigne impériale. Les utilisateurs de la Force sont rares et les stormtroopers très répandus, alors que les indépendants ont une forte influence sur le cours des événements.

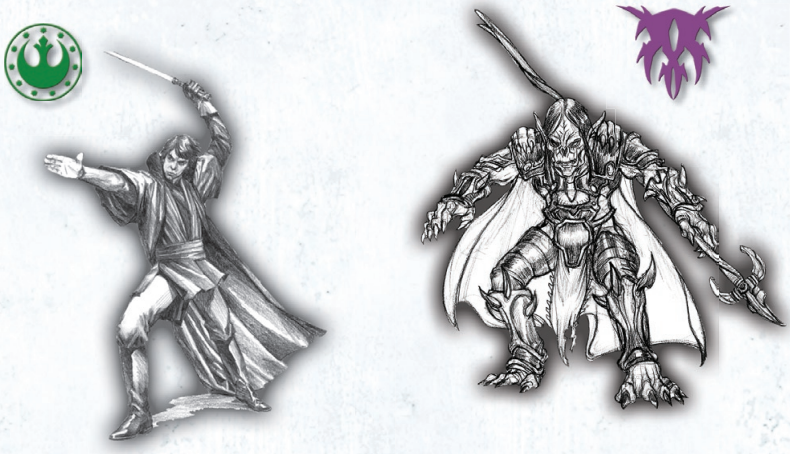


La Nouvelle République

Cette ère débute là où s'arrête le *Retour du Jedi* et dépeint une galaxie qui tente de se reconstruire après une longue guerre civile. L'Alliance Rebelle devient la Nouvelle République et est confrontée aux défis des vestiges de l'Empire, des poches de résistance qui refusent de se rendre malgré la mort de l'Empereur et de Dark Vador.

Le Nouvel Ordre Jedi

Un quart de siècle après la chute de l'Empire, Luke Skywalker est à la tête d'un nouvel ordre de chevaliers jedi. Lorsque des envahisseurs venus du fin fond de l'espace connu apparaissent, la galaxie est confrontée à une menace comme elle n'en a jamais connu jusqu'alors. La Nouvelle République et ses protecteurs jedi doivent collaborer avec les restes de l'Empire pour affronter les forces extraterrestres des yuuzhan vong.



Choix de votre faction

Avant de créer votre escouade, commencez par choisir la faction à laquelle elle appartient. La fiche de chaque personnage reprend ses caractéristiques et inclut un symbole correspondant à la faction pour laquelle il combat.

ÈRE	FACTIONS DU CÔTÉ LUMINEUX	FACTIONS DU CÔTÉ OBSCUR
Vieille République	Vieille République	Sith, Mandaloriens
Avènement de l'Empire	République	Séparatistes, Empire
Rébellion	Alliance Rebelle	Empire
Nouvelle République	Nouvelle République	Empire
Nouvel Ordre Jedi	Nouvelle République, Empire	Yuuzhan vong

Les personnages indépendants peuvent être inclus à n'importe quelle faction, quelle que soit l'ère.

Création de votre escouade

Comme dans les règles de démarrage rapide, un joueur crée une escouade liée au côté lumineux de la Force, l'autre étant tournée vers le côté obscur. Mais plutôt que de vous limiter aux personnages du Kit de Démarrage, vous pouvez personnaliser votre escouade en lui incluant des personnages des boosters du **Jeu de figurines *Star Wars***.

Après avoir choisi une faction correspondant à l'ère à laquelle vous souhaitez jouer, commencez à sélectionner les personnages de votre escouade. Dans un scénario standard, vous pouvez dépenser jusqu'à 100 points pour créer votre groupe.

EXEMPLE D'ESCOUADE DE LA RÉPUBLIQUE

Personnage	Coût
Général Obi-Wan Kenobi	55
Trooper ARC	18
3 Troopers clones	27
Coût total	**100**

Processus de création

Créez votre escouade en secret, en utilisant les fiches de caractéristiques. Ne révélez pas tout de suite les personnages que vous comptez utiliser, mais gardez vos fiches de caractéristiques sous la main.

Révélez votre escouade au moment de déplier la carte de combat.

Une escouade adaptée à votre combat

Les escouades ont différentes forces et faiblesses selon leur combinaison de personnages et la faction à laquelle elles appartiennent. Essayez d'en créer plusieurs et de comprendre comment elles fonctionnent, car chacune s'appuie sur une stratégie et une tactique distinctes. Ainsi, une première prendra la forme d'un grand nombre de personnages modestes, une autre regroupera une poignée de personnages très puissants et une troisième combinera les deux styles de combat. Plus vous essayerez de combinaisons, plus vous apprendrez de manœuvres et de tactiques, et plus vous gagnerez !

Constitution de votre escouade

Les deux joueurs révèlent leur escouade. Le joueur du côté obscur place la sienne jusqu'à 4 cases du petit côté gauche ou droit de la carte de combat, puis le joueur du côté lumineux en fait de même au bord opposé.

C'est donc le joueur du côté obscur qui place son escouade le premier, suivi du joueur du côté lumineux. Ensuite, lancez l'initiative pour commencer l'escarmouche.

Règles d'escarmouche avancées

Les pages suivantes développent les règles de démarrage rapide.

Conditions de victoire

Pour gagner, il vous suffit de vaincre les personnages ennemis (d'autres scénarios et alternatives vous sont proposés à partir de la page 31).

Égalité : si aucun personnage n'a infligé de dégâts à un ennemi, effectué de jet d'attaque ou forcé un adversaire à jouer une sauvegarde pendant 10 rounds consécutifs, faites le total des points des personnages qui ont été vaincus. Le joueur gagnant est celui qui a vaincu le plus de points de personnage. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a le personnage le plus proche du centre de la carte de combat. Si les joueurs sont encore à égalité, celui qui a le personnage le plus cher le plus proche du centre remporte la partie.

Rounds, phases et tours

Une escarmouche se joue en plusieurs **rounds**. À chaque round, les joueurs **activent** les personnages de leur escouade, à raison de deux par **phase**, chaque personnage ne pouvant cependant être activé qu'une seule fois par round. Quand un personnage est activé, son **tour de jeu** débute.

Un round s'achève quand tous les joueurs ont activé leurs personnages une fois. Ensuite, on relance l'initiative et un nouveau round débute.

Activer les personnages

Quand vous activez un personnage, celui-ci entreprend son tour de jeu. Voici ce qu'il peut alors faire :

- Se déplacer puis attaquer (ou utiliser une capacité qui remplace les attaques).
- Attaquer (ou utiliser une capacité qui remplace les attaques) puis se déplacer.
- Se déplacer jusqu'au double de sa vitesse.
- Utiliser une capacité qui remplace son tour de jeu.

Se déplacer : la plupart des personnages ont une vitesse de 6 cases. Si tel n'est pas le cas, la fiche de caractéristiques de l'intéressé apporte les précisions nécessaires.

Certaines capacités spéciales (cf. page 24) sont en mesure de modifier les options de déplacement d'un personnage. Par exemple, Attaque mobile permet à un personnage de faire appel à une partie de sa vitesse, d'attaquer (ou d'utiliser une capacité qui remplace les attaques), puis d'achever son déplacement.

Remplace les attaques : il arrive qu'une capacité spéciale ou un pouvoir de la Force « remplace les attaques ». Dans ce cas, un personnage peut utiliser la capacité ou le pouvoir en question au lieu d'effectuer son attaque habituelle.

Remplace le tour de jeu : il arrive qu'une capacité spéciale ou un pouvoir de la Force « remplace le tour de jeu ». Dans ce cas, le personnage qui utilise la capacité ou le pouvoir en question ne peut entreprendre d'autres actions à son tour de jeu, comme attaquer ou se déplacer.

Déplacement

Dans certaines situations, des règles spéciales s'appliquent aux personnages qui se déplacent.

Coins/angles : un personnage ne peut se déplacer en diagonale au niveau d'un angle ou de l'extrémité d'un mur s'étendant à l'angle d'une case (cf. *Murs*, page 28).

Caractéristiques de la carte de combat : certaines caractéristiques de la carte de combat sont susceptibles d'affecter les déplacements. Pour plus de détails, reportez-vous à *Terrain*, page 27.

Objets bas : pour entrer dans une case d'objets bas, le coût de déplacement est doublé (il faut donc quadrupler le coût de déplacement en diagonale dans une case remplie d'objets bas).

Terrain difficile : pour entrer dans une case remplie de décombres, fissures et autre terrain difficile, le coût de déplacement est doublé.

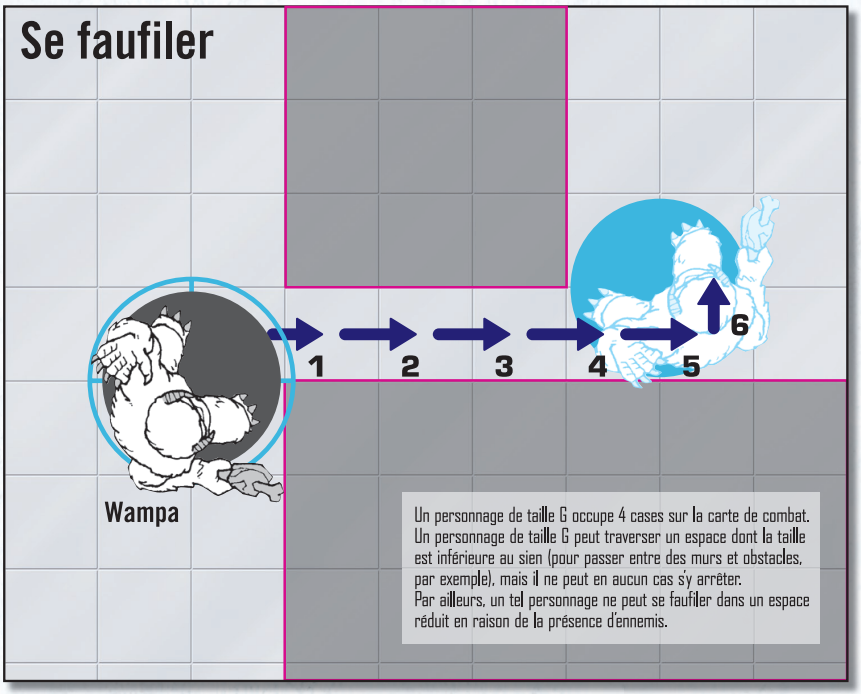
Murs et fosses : les murs et les fosses empêchent tout déplacement (certains objets de grande taille comptent aussi comme des murs).

Portes : les portes font office de murs quand elles sont fermées et n'ont aucun effet une fois ouvertes.

Personnages imposants et déplacement

Certains personnages, comme les Wampas, les Rancors et les TR-TT, sont beaucoup plus imposants que des personnages de taille humaine et occupent donc des espaces plus importants. Ces personnages doivent acquitter le coût de déplacement supplémentaire si une partie de leur espace entre dans une case d'objets bas ou de terrain difficile. Par ailleurs, ils sont incapables de se déplacer si une partie de leur espace doit empiéter sur une case contenant un ennemi.

Se faufiler : les personnages imposants peuvent se faufiler dans de petites ouvertures et des couloirs étroits dont la largeur est supérieure ou égale à la moitié de leur espace habituel (arrondir à 2 cases pour les personnages de taille TG), à la condition de terminer leur déplacement dans une zone qu'ils peuvent occuper tout à fait normalement. Les personnages imposants ne peuvent pas se faufiler entre leurs ennemis, et certains droïdes et véhicules de taille remarquable ne peuvent pas se faufiler du tout.



Attaquer

Certains personnages de l'univers de *Star Wars* tirent au blaster, d'autres se servent de vibrolames, et d'autres encore manient le sabre laser. Quand un personnage attaque un ennemi, choisissez la cible, effectuez le jet d'attaque et, en cas de réussite, infligez les dégâts.

Abri

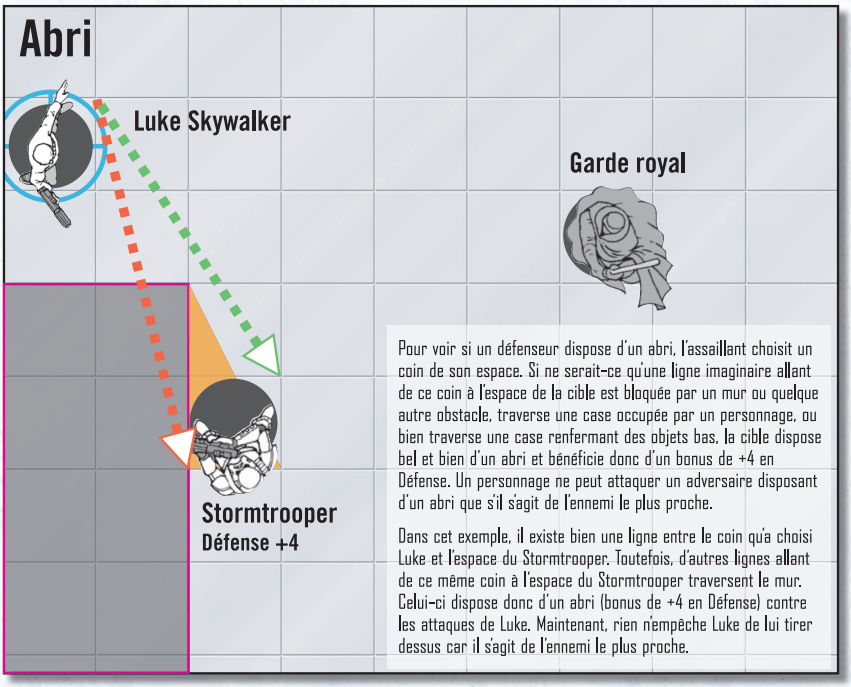
Les personnages et certains types de terrain (comme les objets bas et les murs) confèrent un abri contre les attaques. Un ennemi ne dispose pas d'un abri si la ligne imaginaire longe ou touche le bord d'un mur ou d'une case censée conférer un abri.

Quel que soit le nombre de caractéristiques propres au terrain ou de personnages conférant un abri, l'intéressé ne bénéficie du bonus de +4 en Défense qu'une seule fois. Ainsi, un personnage ne peut jamais disposer d'un « double abri ».

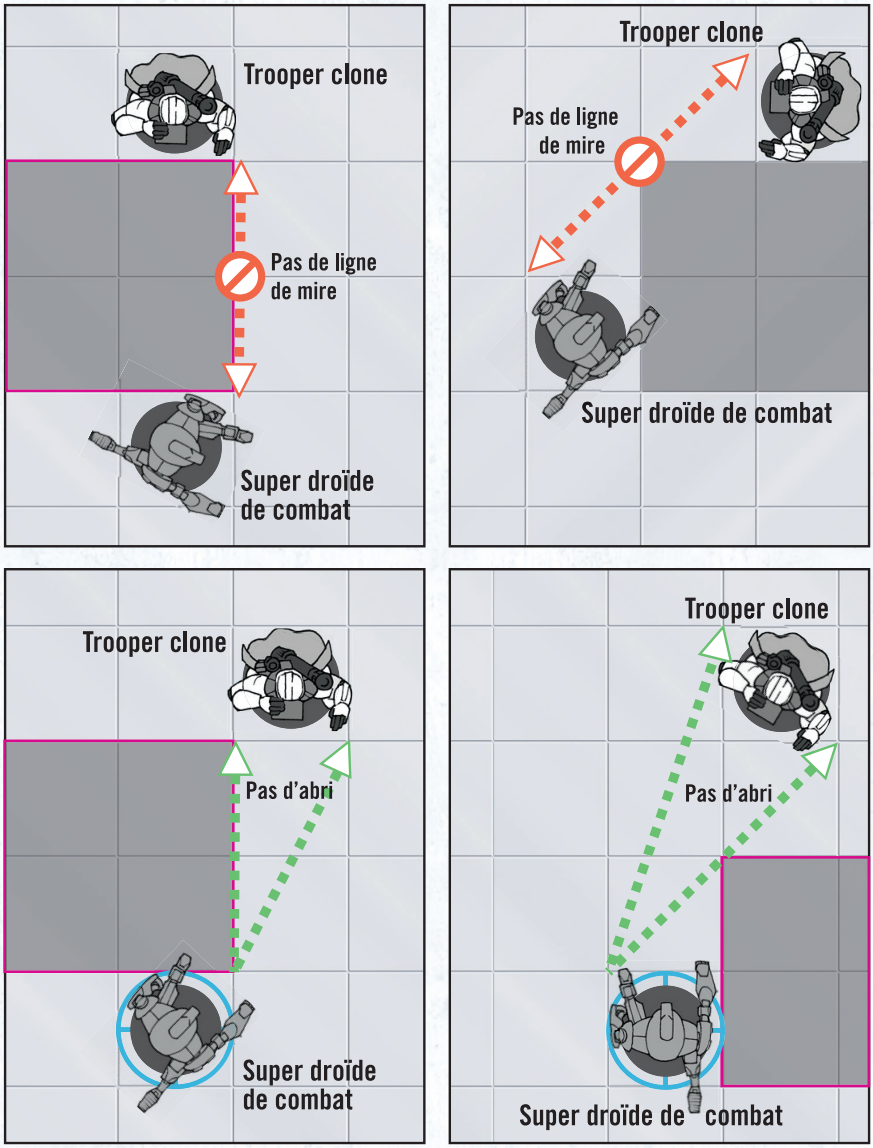
Un ennemi adjacent ne dispose jamais d'un abri.

Objets bas et abri : les objets bas confèrent un abri aux personnages situés dans les cases concernées. Toutefois, l'assaillant ignore les objets bas de son espace et des cases adjacentes, si bien que les objets bas situés dans l'espace de l'assaillant et les cases qui lui sont adjacentes ne confèrent pas d'abri aux ennemis. En gros, l'attaquant est en mesure de tirer par-dessus.

Personnages et abri : qu'ils soient alliés ou ennemis, les personnages confèrent un abri.



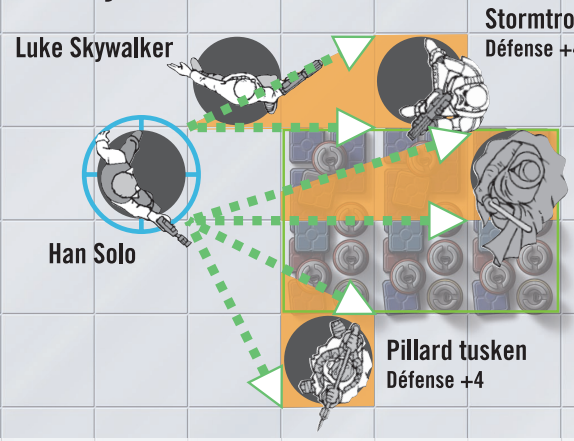
Abri et ligne de mire



Une ligne qui longe le bord d'un mur ou effleure l'angle d'un mur n'offre pas de ligne de mire. Toutefois, si une autre ligne confère une ligne de mire, une ligne qui longe le bord un mur ou effleure l'angle d'un mur ne confère pas d'abri.

Lorsque vous déterminez la ligne de mire ou l'abri, ne comptez pas les lignes qui longent les murs ou effleurent l'angle d'un mur.

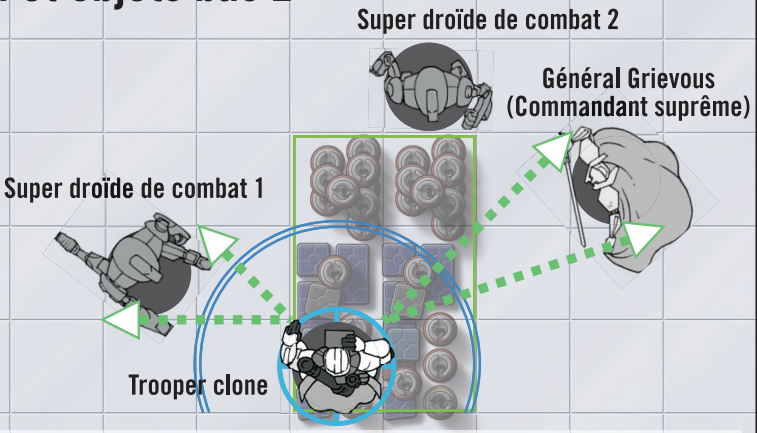
Abri et objets bas 1



Si la ligne allant du coin choisi par l'attaquant à l'espace du défenseur traverse une case renfermant des objets bas ou un autre personnage, le défenseur dispose d'un abri (bonus de +4 en Défense).

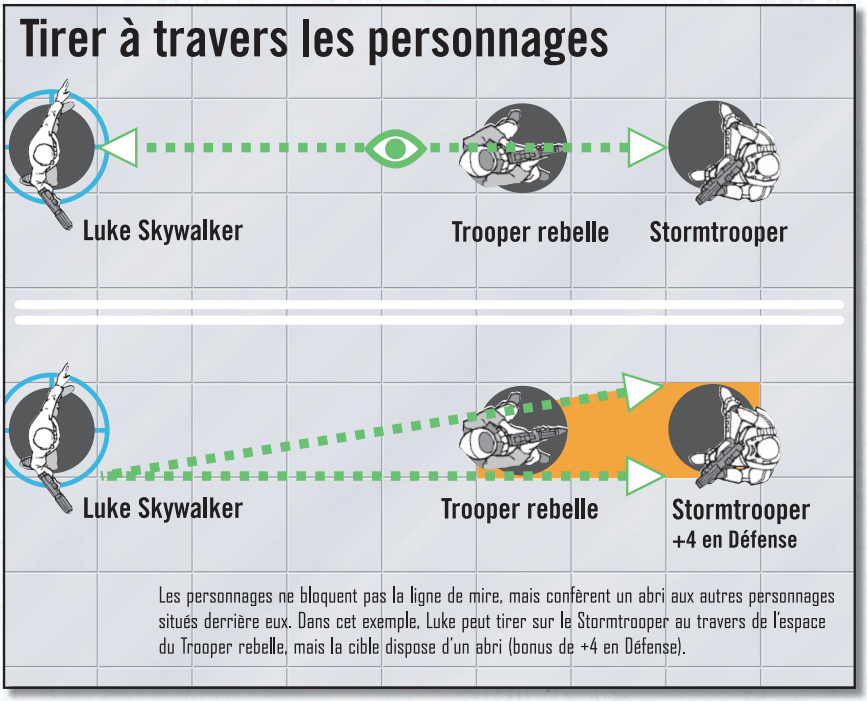
Dans cet exemple, Han Solo peut attaquer l'un des trois ennemis. Les objets bas confèrent un abri au Garde royal et au Pillard tusken, et c'est Luke qui confère un abri au Stormtrooper. Tous ces ennemis se situant à la même distance de Han, ce dernier peut tirer sur celui de son choix bien qu'ils disposent tous d'un abri.

Abri et objets bas 2



Lorsque vous vérifiez si la cible d'une attaque dispose ou non d'un abri, l'assaillant ne tient pas compte des objets bas situés dans son espace et dans les cases qui lui sont adjacentes. Les objets bas de ces cases ne confèrent donc pas d'abri à ses ennemis.

Dans cet exemple, le Trooper clone peut attaquer le Super droïde de combat 1 ou le Général Grievous (Commandant suprême), aucun d'entre eux ne disposant d'un abri contre lui. En revanche, le Super droïde de combat 2 dispose d'un abri grâce aux objets bas. Puisqu'il dispose d'un abri et n'est pas l'ennemi le plus proche, le Trooper clone ne peut lui tirer dessus. Du reste, si le Super droïde de combat 2 tire sur le Trooper clone, ce dernier disposera d'un abri (bonus de +4 en Défense) en raison des objets bas situés dans sa case.



Jets d'attaque

Lorsque vous portez une attaque, commencez par effectuer un jet d'attaque puis, en cas de réussite, infligez les dégâts.

Un 20 naturel est un coup critique : si vous obtenez un 20 naturel (résultat de 20 au dé, sans tenir compte des modificateurs), l'attaque touche automatiquement, quelle que soit la Défense de l'adversaire. De plus, il s'agit d'un **coup critique**, qui permet de doubler les dégâts. Les personnages Droïdes sont immunisés contre les coups critiques et ne subissent pas de doubles dégâts, mais un 20 naturel les touche automatiquement.

Un 1 naturel est un échec automatique : si vous obtenez un 1 naturel au jet d'attaque, (résultat de 1 au dé, sans tenir compte des modificateurs), l'attaque échoue automatiquement, quel que soit votre bonus au jet.

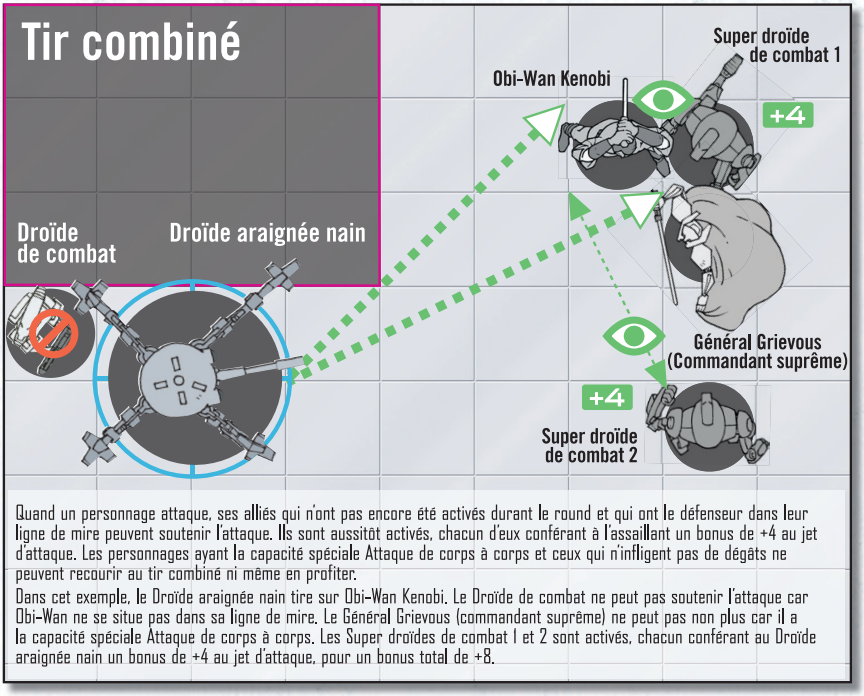
Attaquer des personnages alliés : un personnage ne peut pas attaquer un personnage allié. Cette restriction ne vous empêche cependant pas d'utiliser des capacités spéciales et pouvoirs de la Force qui nuisent également aux alliés pris dans la zone ; cela ne concerne que les attaques.

Tir combiné

Plusieurs personnages peuvent mettre en commun leurs attaques pour effectuer un **tir combiné**. Lorsqu'un personnage effectue une attaque à son tour de jeu, les personnages alliés qui n'ont pas encore été activés ce round-ci peuvent soutenir l'attaque, à la condition que la cible se situe dans leur ligne de mire. Les personnages ayant la capacité spéciale Attaque de corps à corps et ceux qui n'infligent pas de dégâts ne peuvent recourir au tir combiné ni même en profiter.

Ces personnages alliés sont activés sur-le-champ, chacun d'entre eux conférant à l'assaillant un bonus de +4 en Attaque. Toutefois, ces personnages ne font rien d'autre durant leur temps d'activation et ne peuvent être à nouveau activés durant le round. D'une certaine façon, ils renoncent à leur tour de jeu du round pour soutenir cette attaque. Les personnages ainsi activés ne comptent pas dans le nombre d'activations (habituellement 2) d'une phase.

Enfin, il vous est impossible de recourir au tir combiné dans le cadre d'une attaque d'opportunité.



Se décider avant l'attaque : vous devez choisir les alliés qui soutiennent l'attaque avant d'effectuer le jet d'attaque. En effet, vous n'avez pas le droit d'effectuer votre jet d'attaque puis de décider du nombre d'alliés qui vous donnent un coup de main.

Attaque unique : le bonus de tir combiné ne vaut que pour une attaque et une seule. Si un personnage possède une capacité spéciale qui lui permet de porter plusieurs attaques à son tour de jeu, les bonus de tir combiné ne valent que pour celle à laquelle ils s'appliquent (ce qui ne vous empêche pas de faire appel à d'autres alliés pour un nouveau tir combiné si vous avez droit à une nouvelle attaque).

Attaques d'opportunité

Si un ennemi quitte une case adjacente au personnage, ce dernier peut aussitôt lui porter une attaque, même s'il a déjà été activé au cours du round. C'est ce qu'on appelle une **attaque d'opportunité**.

Une par tour de jeu : il n'y a pas de limite au nombre d'attaques d'opportunité qu'un personnage peut effectuer durant un même round, mais il ne peut en porter qu'une pendant le tour de jeu d'un personnage donné.

Attaque optionnelle : un personnage n'est pas obligé d'effectuer une attaque d'opportunité à laquelle il a droit.

Moment opportun : un personnage effectue une attaque d'opportunité en réponse au déplacement d'un ennemi. L'attaque se déroule quand l'ennemi est sur le point de quitter la case adjacente, mais avant qu'il ne le fasse. Interrompez le déplacement et effectuez l'attaque ; si l'ennemi n'est pas vaincu, il poursuit son déplacement.

Attaque unique : l'attaque d'opportunité prend la forme d'une seule attaque. Cette règle vaut même pour les personnages dotés de capacités spéciales qui leur permettent de porter des attaques supplémentaires.

Murs : deux personnages sont adjacents uniquement s'ils se situent dans leurs lignes de mire respectives. Si deux personnages se situent de part et d'autre d'un mur, ils ne sont pas adjacents, si bien qu'ils ne peuvent pas se porter d'attaques d'opportunité.

« Remplace les attaques » : certaines capacités spéciales prennent la place des attaques. Il n'est jamais possible d'y recourir dans le cadre d'attaques d'opportunité.

Capacités spéciales et attaques

Il arrive qu'une capacité spéciale inflige des dégâts ou augmente les dégâts d'une attaque. Pour plus de détails, reportez-vous à la description des capacités spéciales du glossaire, à la fin de ce livret.

Certaines capacités spéciales permettent également de porter des attaques supplémentaires dans un même tour de jeu. Effectuez un jet pour chacune, sachant que si vous vainquez un ennemi, rien ne vous empêche d'en viser un nouveau avec les attaques restantes.

Attaque de corps à corps : les personnages dotés de la capacité spéciale Attaque de corps à corps ne peuvent s'en prendre qu'aux ennemis adjacents. Par ailleurs, ces personnages ne peuvent recourir au tir combiné ni même en profiter.

Capacités spéciales, pouvoirs de la Force et effets de commandement

Certains personnages disposent de capacités spéciales, de pouvoirs de la Force et d'effets de commandement, ceux-ci figurant sur leur fiche de caractéristiques. Pour plus de détails, reportez-vous au glossaire.

Capacités spéciales, pouvoirs de la Force et effets de commandement partagent différentes règles.

Remplace les attaques : la plupart des capacités spéciales et pouvoirs de la Force peuvent être employés au cours du tour de jeu du personnage, leur utilisation ne l'empêchant pas d'attaquer dans le même tour. Lorsqu'une capacité spéciale ou un pouvoir de la Force remplace les attaques, cela apparaît dans le texte descriptif de la fiche de caractéristiques mais également dans le glossaire. Les capacités spéciales et pouvoirs de la Force qui remplacent les attaques ne peuvent être utilisés qu'au cours du tour de jeu du personnage, et jamais à la place d'une attaque d'opportunité.

Remplace le tour de jeu : quelques capacités spéciales et pouvoirs de la Force remplacent l'intégralité du tour de jeu du personnage. Il ne peut alors rien faire d'autre, pas même se déplacer.

Cibles : quand un ennemi est la cible d'une capacité spéciale, d'un pouvoir de la Force ou d'un effet de commandement, appuyez-vous sur les mêmes règles que pour les attaques (cf. *Choix de la cible*, page 9).

Effets simultanés : si plusieurs effets se déroulent au même moment, jouez-les les uns après les autres. En règle générale, l'ordre dans lequel ils s'appliquent importe peu. Toutefois, si tel n'est pas le cas, reportez-vous aux règles suivantes.

Au choix du joueur : si plusieurs effets s'appliquent au personnage (ou groupe de personnages) d'un joueur, c'est ce dernier qui en détermine l'ordre.

Joueur actif en premier : si les effets s'appliquent aux personnages de plusieurs joueurs, c'est au joueur actif (celui dont un personnage agit) de commencer.

Sauvegarde : dans le cas de bien des capacités spéciales et pouvoirs de la Force, la cible doit réussir une **sauvegarde** contre un nombre prédéterminé pour éviter l'effet ou l'amoindrir. Lancez le d20. Si le résultat du jet est supérieur ou égal au nombre donné, la sauvegarde est réussie. À l'instar des attaques, un 20 naturel est une réussite automatique, et un 1 naturel un échec automatique.

Les sauvegardes ne sont pas optionnelles et les personnages n'ont pas le droit de les rater sciemment.

Utilisation de capacités spéciales

La plupart des capacités spéciales sont automatiques ; elles agissent systématiquement, certaines étant malgré tout assorties de conditions. Par exemple, un Éclaireur wookie a Élan (Attaque +4 et Dégâts +10 contre les ennemis adjacents s'il se déplace d'au moins 1 case) et Furtif (ne compte pas comme l'ennemi le plus proche pour les attaquants à distance). Si vous activez l'Éclaireur wookie, inutile de vous demander s'il vous faut utiliser une capacité spéciale ; toutes deux fonctionnent si vous en avez besoin.

Points de Force et pouvoirs de la Force

Certains personnages ont accès à la Force et peuvent l'utiliser pour produire différents effets. Ils disposent alors de points de Force (et d'une valeur de Force indiquée sur leur fiche de caractéristiques).

Nouveau jet : un personnage peut dépenser 1 point de Force pour refaire une attaque ou sauvegarde qu'il vient tout juste d'effectuer. Du reste, il peut même relancer un dé ayant produit un 1 naturel (qui constitue habituellement un échec automatique). Toutefois, il doit conserver le nouveau résultat, même s'il est pire que le premier.

Exemple de combat

Dans le cadre de cet exemple, la joueuse du côté obscur contrôle le Comte Dooku de Serenno, le Commandant super droïde de combat et le Droïde de combat de sécurité. Le joueur du côté lumineux contrôle quant à lui le Général Obi-Wan Kenobi, le Commandant trooper clone et le Trooper clone. Le combat vient tout juste de débuter.

La joueuse du côté obscur a remporté l'initiative au début du round et pour commencer sa phase, elle décide d'activer le Droïde de combat de sécurité dans le but d'attaquer Obi-Wan Kenobi.

Déplacement : Obi-Wan Kenobi se situe à l'angle d'un mur. Le Droïde de combat de sécurité l'a dans sa ligne de mire, mais le Jedi dispose d'un abri grâce au mur. La joueuse du côté obscur pourrait déplacer son Droïde, mais comme elle n'est pas en mesure de trouver une solution de tir satisfaisante, elle décide de ne rien en faire.

Cible : le Droïde de combat de sécurité choisit finalement Obi-Wan comme cible. Ce dernier disposant d'un abri, il bénéficie d'un bonus de +4 en Défense, qui passe de 22 à 26 (en outre, le Droïde de combat de sécurité ne peut l'attaquer que parce qu'il est l'ennemi le plus proche). Ceci dit, étant donné qu'Obi-Wan n'a pas encore été activé, le Droïde de combat de sécurité bénéficie d'un bonus +4 en Attaque et d'un bonus de +10 aux Dégâts grâce à sa capacité spéciale Attaque ingénieuse.

Tir combiné : avant d'effectuer son jet d'attaque, la joueuse du côté obscur décide de faire intervenir le Commandant super droïde de combat, qui a Obi-Wan dans sa ligne de mire. Elle l'active immédiatement et le Droïde de combat de sécurité bénéficie d'un bonus de +4 au jet d'attaque. Par ailleurs, le Commandant super droïde de combat se situe dans un rayon de 6 cases du Droïde de combat de sécurité, qui bénéficie d'un bonus supplémentaire de +4 en Attaque puisqu'il ne s'est pas déplacé (effet de commandement).

Jet d'attaque : la joueuse du côté obscur effectue maintenant le jet d'attaque du Droïde de combat de sécurité. Elle lance le d20 et obtient un résultat de 15. Elle y ajoute +3 pour l'Attaque du Droïde de combat de sécurité, +4 en raison du tir combiné, +4 pour Attaque ingénieuse et +4 pour l'effet de commandement, pour un résultat total de 30. La Défense d'Obi-Wan s'élevant à 26, il s'agit d'une réussite.

Dégâts : les Dégâts du Droïde de combat de sécurité s'élèvent à 10, mais il bénéficie d'un bonus de +10 grâce à sa capacité spéciale Attaque ingénieuse. Obi-Wan subit donc 20 dégâts. Ayant débuté la partie avec 120 Points de vie, il ne lui en reste désormais plus que 100.

Après cette attaque, la joueuse du côté obscur active le Comte Dooku. En effet, le Commandant super droïde de combat ayant participé au tir combiné, il ne peut plus agir du round, ce qui n'empêche cependant pas la joueuse d'activer un second personnage lors de cette phase.

Étant donné que le test d'initiative affecte l'ensemble de l'escouade et non un simple personnage, il vous est impossible de dépenser un point de Force pour refaire l'initiative.

Se déplacer plus vite : un personnage peut également dépenser 1 point de Force pour se déplacer de 2 cases supplémentaires à son tour de jeu, celles-ci s'ajoutant à son déplacement habituel. Par exemple, le Comte Dooku peut se tourner vers cette alternative pour se déplacer de 8 cases et attaquer, ou se déplacer de 14 cases sans attaquer. En revanche, il lui est impossible de se déplacer de 6 cases, d'attaquer, puis de dépenser 1 point de Force pour se déplacer de 2 cases supplémentaires.

Pouvoirs de la Force : un personnage peut aussi dépenser des points de Force pour utiliser un pouvoir de la Force figurant sur sa fiche de caractéristiques. La description du pouvoir en question précise le nombre de points de Force à dépenser pour s'en servir.

Dépenser des points de Force : quand un personnage dépense des points de Force, ces derniers disparaissent pour le restant de l'escarmouche, aussi utilisez-les avec précaution.

Une fois par tour de jeu : un personnage ne peut dépenser des points de Force qu'une seule fois par tour de jeu. Toutefois, il peut en dépenser durant le tour de jeu d'autres personnages (si ses pouvoirs le lui permettent), et ce plusieurs fois par round (s'il en a suffisamment).

Moment opportun : certains pouvoirs de la Force peuvent être utilisés en réaction à un événement, comme une attaque ennemie. Il s'agit alors d'une action immédiate, le personnage qui l'utilise n'a pas besoin de s'activer. D'autres pouvoirs de la Force ont un champ d'application qui dépasse les actions du personnage (comme Anticipation, qui permet de refaire un jet d'initiative). Là encore, cela n'active pas l'intéressé, mais les points de Force sont dépensés au moment où le pouvoir est utilisé.

> **Exemple :** le Comte Dooku commence avec 5 points de Force. À son tour de jeu, il en utilise 1 pour se déplacer de 8 cases et avoir plusieurs ennemis dans sa ligne de mire. Il n'a plus que 4 points de Force et souhaite frapper un ennemi à l'aide d'Éclair de Force 2, mais cela lui est impossible car il a déjà dépensé un point de Force durant ce tour. Il doit donc se contenter d'attaquer un ennemi adjacent. Une fois son tour de jeu terminé, un ennemi l'attaque et le touche au moyen d'une attaque de corps à corps. Puisque nous sommes maintenant au tour de jeu d'un autre personnage, rien n'empêche Dooku de dépenser 1 point de Force pour recourir à Riposte sabre laser et frapper son agresseur.

Les points de Force doivent être dépensés au moment où le pouvoir de la Force est appliqué. Il vous est donc impossible d'en dépenser à l'avance, afin de « stocker » le pouvoir pour un usage ultérieur.

Effets de commandement

Certains personnages sont capables d'influencer directement les alliés présents sur le champ de bataille. On dit qu'ils disposent d'effets de commandement. À noter que les effets de commandement ne fonctionnent ni sur les Droïdes ni sur les Sauvages.

Terrain

Les cartes de combat incluses dans ce Kit de Démarrage proposent différents types de terrain susceptibles d'affecter les déplacements, la ligne de mire et l'abri.

Cases et bords : les différents types de terrain sont délimités par des couleurs bien distinctes qui non seulement vous évitent de les oublier, mais vous indiquent également quels angles peuvent être franchis en diagonale. Un terrain s'applique à l'ensemble des cases et bords délimités sur la carte de combat. Par exemple, l'image d'un pilier (qui compte comme un mur) ne remplira pas forcément une case complète ou débordera sur une case adjacente, mais en termes de jeu, seule la case délimitée renfermera vraiment un pan de mur.
Ainsi, toutes les cases contenues dans la zone délimitée sont concernées par le terrain en question.

Objets bas

Terminaux informatiques, chaises, tas de pierres et obstacles similaires sont qualifiés d'objets bas. Une case renfermant ce type d'objets est délimitée en vert.

Déplacement : le coût de déplacement dans une case d'objets bas est doublé. Cela signifie qu'il faut y consacrer 2 cases de déplacement, voire 4 si vous vous déplacez en diagonale.

Ligne de mire : les objets bas ne bloquent pas la ligne de mire.

Abri : les objets bas confèrent un abri. Toutefois, un assaillant ignore les objets bas de l'espace qu'il occupe et des cases qui lui sont adjacentes pour ce qui est de déterminer l'abri.

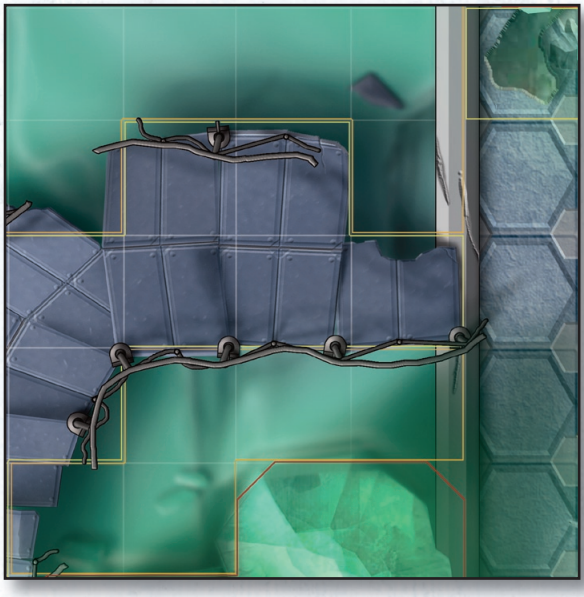
Terrain difficile

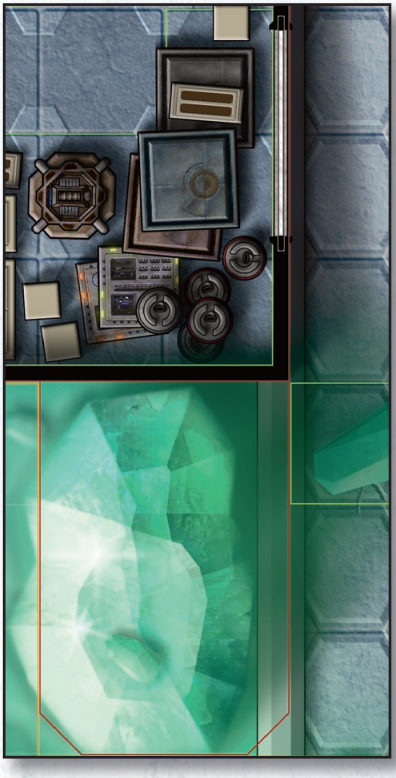
Gravats, sols déformés et obstacles similaires sont qualifiés de terrain difficile. Une case renfermant ce type de terrain est délimitée en jaune.

Déplacement : le coût de déplacement dans une case de terrain difficile est doublé. Cela signifie qu'il faut y consacrer 2 cases de déplacement, voire 4 si vous vous déplacez en diagonale.

Ligne de mire : un terrain difficile ne bloque pas la ligne de mire.

Abri : un terrain difficile ne confère pas d'abri.





Murs

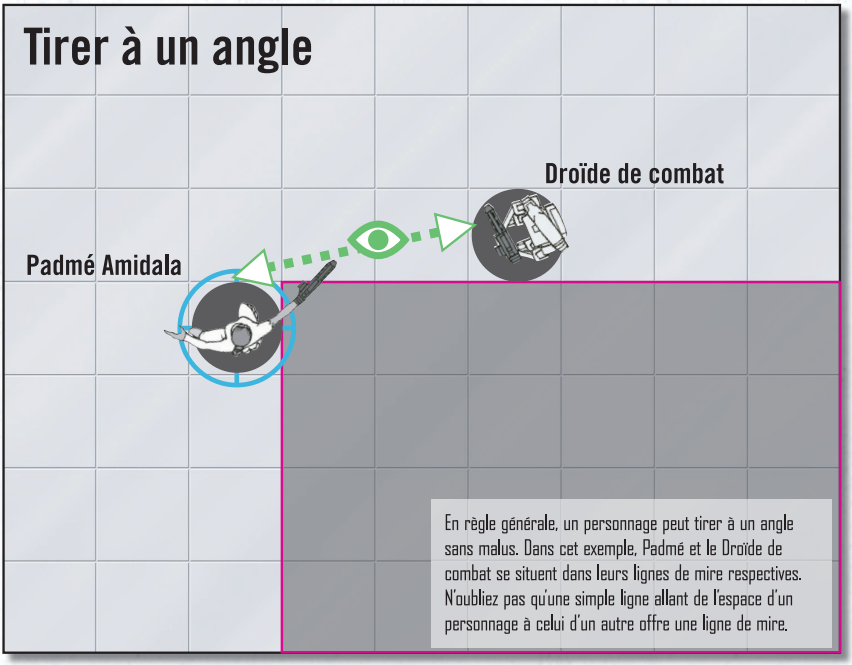
Les murs sont des objets hauts qui séparent les cases. Certains objets particulièrement imposants, comme les piliers et statues, sont assez hauts pour être considérés comme des murs. Une case renfermant un mur est délimitée en magenta.

Déplacement : un personnage ne peut évidemment pas se déplacer au travers d'un mur. Par ailleurs, il ne peut se déplacer en diagonale à l'angle d'un mur dont la délimitation colorée s'étend à cet angle.

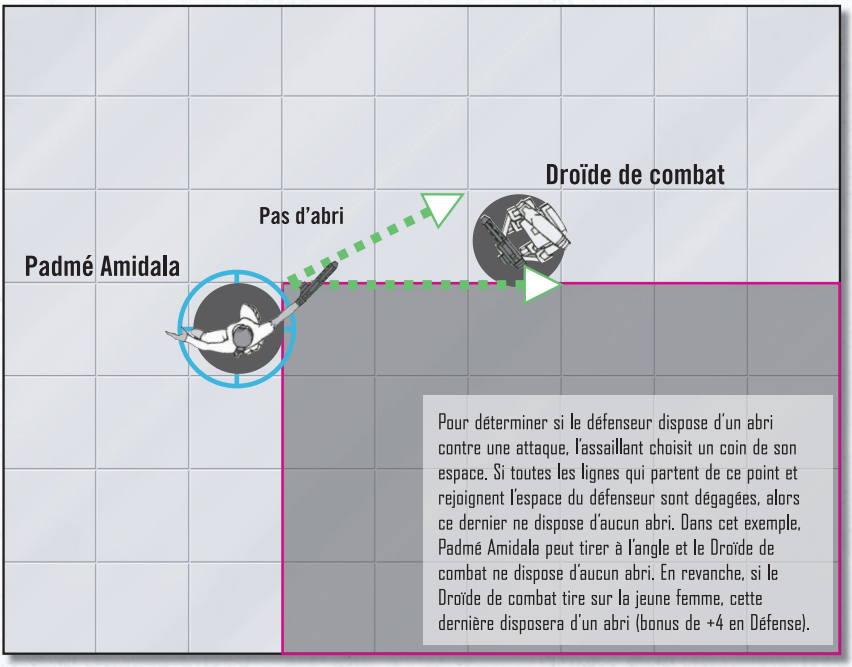
Ligne de mire : les murs bloquent la ligne de mire et les personnages situés de l'autre côté ne sont pas adjacents.

Abri : les murs confèrent un abri (quand ils ne bloquent pas la ligne de mire).

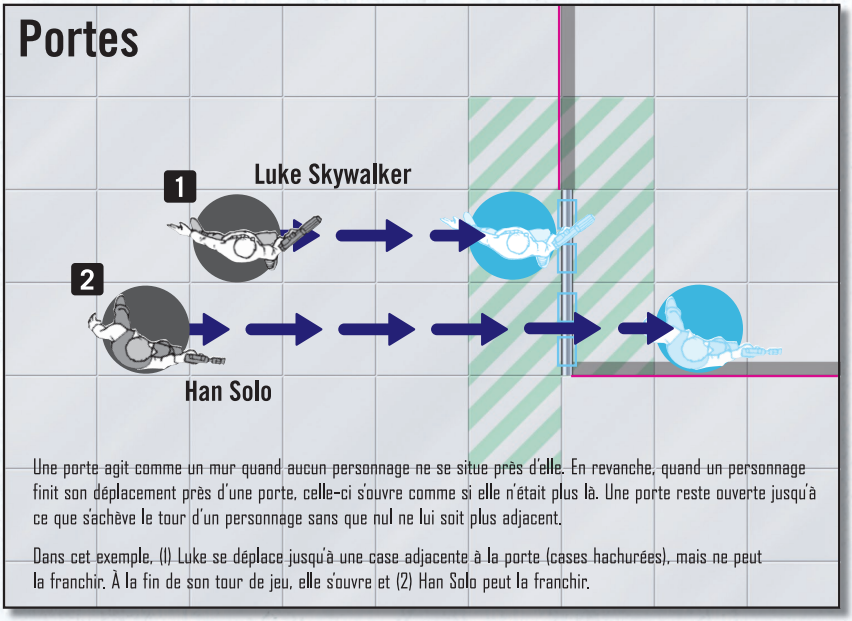
Tirer à un angle



En règle générale, un personnage peut tirer à un angle sans malus. Dans cet exemple, Padmé et le Droïde de combat se situent dans leurs lignes de mire respectives. N'oubliez pas qu'une simple ligne allant de l'espace d'un personnage à celui d'un autre offre une ligne de mire.



Pour déterminer si le défenseur dispose d'un abri contre une attaque, l'assaillant choisit un coin de son espace. Si toutes les lignes qui partent de ce point et rejoignent l'espace du défenseur sont dégagées, alors ce dernier ne dispose d'aucun abri. Dans cet exemple, Padmé Amidala peut tirer à l'angle et le Droïde de combat ne dispose d'aucun abri. En revanche, si le Droïde de combat tire sur la jeune femme, cette dernière disposera d'un abri (bonus de +4 en Défense).



Portes

Les portes s'ouvrent et se ferment au fil des escarmouches. Un bord recouvert de rectangles bleus est une porte et les portes sont considérées comme des murs tant qu'elles sont fermées.

Ouvrir une porte : une porte s'ouvre à la fin d'un tour de jeu si un personnage lui est adjacent. Une porte ouverte n'affecte pas les déplacements, la ligne de mire et l'abri (comme si elle n'était plus là).

Fermer une porte : une porte reste ouverte jusqu'à ce que s'achève le tour d'un personnage sans que nul ne lui soit plus adjacent, auquel cas elle se referme.

Fosses

Les fosses sont des trous profonds qui plongent vers les entrailles d'une planète ou d'un vaisseau. Une case renfermant une fosse est délimitée en orange.

Déplacement : Cà moins d'avoir la capacité spéciale Vol, les personnages ne peuvent se déplacer dans une case renfermant une fosse. Ceux qui ont cette capacité spéciale peuvent traverser les cases concernées, mais ne peuvent y achever leur déplacement. Si un personnage finit son tour de jeu dans une case de fosse, il est vaincu.

Si un personnage se retrouve involontairement dans une telle case, arrêtez son déplacement dans la plus proche case adjacente à la fosse et effectuez une sauvegarde I1. En cas de réussite, le personnage reste adjacent à la fosse, mais en cas d'échec il est vaincu. Les personnages dotés de capacités leur permettant d'entrer dans de telles cases (comme Vol) effectuent une sauvegarde G à la place.

Ligne de mire et abri : les fosses ne bloquent pas la ligne de mire et ne confèrent pas d'abri.

Scénarios et options de jeu

En plus des escarmouches décrites précédemment, rien ne vous empêche d'organiser d'autres types d'affrontement. Voici quelques exemples :

Escouades indépendantes

Plutôt que de jouer le côté obscur contre le côté lumineux, vous pouvez vous contenter de créer des escouades de personnages indépendants. Toutefois, de telles escouades ne sauraient abriter des personnages issus d'autres factions.

Différentes ères

Tentez d'opposer une escouade du côté obscur et une autre du côté lumineux issues de deux ères différentes ; par exemple, Luke Skywalker et ses alliés rebelles contre le Comte Dooku et les forces séparatistes.

Mêlée générale

Vous pouvez également opposer les escouades les unes aux autres, sans tenir compte des factions. Dans ce cas, la continuité importe peu ; seul compte l'affrontement. Ainsi, l'Alliance Rebelle pourra combattre l'Alliance Rebelle, et les séparatistes pourront se dresser en travers du chemin d'autres séparatistes.

Jeu en équipe

Si vous souhaitez jouer à quatre, vous pouvez mener l'escarmouche en équipe. Deux joueurs incarnent des escouades d'une faction, et les deux autres jouent des escouades de la faction adverse. Comme d'habitude, les joueurs peuvent prendre des personnages indépendants. Ensuite, jouez jusqu'à ce que les deux escouades d'une même équipe aient été entièrement vaincues.

Les deux escouades d'une même équipe débutent dans la même zone de départ, mais les joueurs de chacune alternent. Ainsi, un joueur d'une équipe achève sa phase, puis c'est à l'un des deux joueurs de l'autre équipe, etc.

Personnages Uniques : une équipe ne peut pas accueillir plusieurs répliques d'un personnage Unique.

Alliés : les personnages de l'équipe de votre coéquipier sont les alliés de vos propres personnages.

Sur le pouce

Si vous souhaitez « jouer sur le pouce », ignorez les factions et la capacité spéciale Unique. Contentez-vous de ce que vous propose votre booster !

Vous pouvez lancer une telle escarmouche à deux ou quatre joueurs.

Chaque joueur ouvre un booster scellé du **Jeu de figurines *Star Wars*** et crée une escouade avec les figurines qui s'y trouvent, en ne tenant pas compte des factions, du coût et de la capacité spéciale Unique.

Comme pour la mêlée générale, vous marquez des points pour chaque personnage que vainc votre escouade. Le vainqueur est le joueur qui le premier marque un nombre de points égal à la valeur de départ de son escouade ou vainc tous ses ennemis.

Une variante consiste à ouvrir deux boosters scellés et à créer la meilleure escouade à 100 points possible.

Glossaire

Ce glossaire explique les termes de jeu et mots-clés qui apparaissent sur les fiches de caractéristiques. Il contient également des informations détaillées sur les capacités spéciales et pouvoirs de la Force, le tout classé par ordre alphabétique.

Un personnage utilisant une capacité spéciale apparaîtra comme « ce personnage » alors que les pouvoirs de la Force sont identifiés par « (Force) ». Les caractéristiques, capacités spéciales et autres informations figurant sur une carte commencent par une majuscule, ce qui n'est pas le cas des autres termes de jeu.

Les pouvoirs de la Force et capacités spéciales qui confèrent un bonus variable sont suivis du symbole « [#] ». Par exemple, Soins [#] signifie que la capacité permet d'éliminer une quantité de dégâts égale au nombre imprimé sur la carte (comme Soins 10 ou Soins 20).

Définitions

abri (cover) : les personnages et certains types de terrain confèrent un abri face aux attaques. Un personnage ne peut attaquer un ennemi disposant d'un abri que s'il s'agit de l'ennemi le plus proche. Un personnage qui dispose d'un abri bénéficie d'un bonus de +4 en Défense (cf. *Abri*, page 19).

Abri avantageux (Advantageous Cover) : un abri confère à ce personnage un bonus de +8 en Défense (au lieu de +4).

Absorption de Force (Force Absorb) : (Force ; 2 points de Force) un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force peut annuler les effets d'un pouvoir de la Force émanant d'un personnage adjacent. Vous devez choisir d'utiliser ce pouvoir avant que celui de votre adversaire prenne effet. On considère bel et bien que l'ennemi a utilisé son pouvoir ce tour-ci et il doit bien évidemment dépenser les points de Force correspondants.

Absorption d'énergie (Absorb Energy) : (Force ; 2 points de Force) quand un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force est touché par une attaque qui ne relève pas du corps à corps, il peut éviter les dégâts en effectuant une sauvegarde 11. En cas de réussite, il se débarrasse également d'autant de dégâts que de dégâts évités. Toutefois, ses Points de vie ne peuvent pas dépasser son total de départ. Vous devez utiliser ce pouvoir de la Force immédiatement après avoir été touché.

Absorption d'énergie vitale (Drain Life Energy) : quand ce personnage vainc un ennemi vivant adjacent, il se débarrasse de tous ses dégâts.

Absorption de vie [#] (Drain Life) : (Force ; 1 point de Force) un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force inflige [#] dégâts à un ennemi vivant situé dans un rayon de 6 cases et se débarrasse du même nombre de dégâts. L'ennemi peut cependant annuler les deux effets s'il réussit une sauvegarde 11. Absorption de vie n'est pas une attaque et ne nécessite donc pas de jet d'attaque. Cette capacité n'est utilisable qu'au tour de jeu de ce personnage.
Absorption de vie 3 : (Force ; 3 points de Force) un ennemi vivant situé dans un rayon de 6 cases et tous les ennemis vivants qui lui sont adjacents subissent 20 Dégâts, mais toutes les cibles ont droit à une sauvegarde 11 pour éviter l'effet. Ce personnage se débarrasse d'un nombre de dégâts égal au total des dégâts infligés. Par exemple, si trois ennemis vivants subissent les dégâts de ce pouvoir de la Force, ce personnage se débarrasse de 60 Dégâts.

Accélération (Accelerate) : ce personnage peut se déplacer jusqu'à 24 cases s'il n'attaque pas.

Actif (acting) : le personnage actif est celui qui se déplace, attaque ou bien utilise une capacité spéciale ou un pouvoir de la Force. Le joueur actif est celui qui a l'escouade à laquelle appartient ce personnage.
En règle générale, le personnage actif est le personnage qui joue son tour de jeu, mais dans certains cas (attaques d'opportunité et quelques capacités spéciales) il agit en dehors de son tour de jeu.

activation/activer (activation/activate) : tour de jeu d'un personnage. Un personnage ne peut être activé qu'une seule fois par round. Un personnage est activé dès que le joueur décide de l'activer, avant même qu'il n'entreprenne son tour de jeu.

adjacent (adjacent) : qui occupe une case contiguë à l'espace d'un personnage (y compris en diagonale). Un personnage n'est pas adjacent aux personnages situés derrière un mur.

adversaire (opponent) : joueur contre lequel vous menez l'escarmouche.

Affinité (Affinity) : le personnage en question peut être intégré à l'escouade dont il est fait mention, même s'il appartient à une faction différente. Désormais, on considère que sa faction est celle de son escouade. Par exemple, Mas Amedda sera de la faction impériale s'il est inclus à une escouade impériale.

allié/personnage allié (ally/allied character) : personnage de la même escouade. Dans les escarmouches en équipe, on compte parmi les alliés les personnages de l'escouade de son coéquipier.

Allonge au corps à corps [#] (Melee Reach) : quand il effectue une attaque à son tour de jeu, ce personnage considère tous les personnages situés dans un rayon de [#] cases comme adjacents. Ce personnage peut être affecté par les capacités spéciales et pouvoirs de la Force ennemis traitant de personnages adjacents et interrompant cette attaque, comme Autodestructeur.

Altération de Force (Force Alter) : (Force ; 1 point de Force) un ennemi situé dans un rayon de 6 cases doit refaire sa dernière attaque. Il ne doit pas nécessairement être une cible potentielle. Vous devez choisir d'utiliser ce pouvoir de la Force immédiatement après le jet d'attaque de votre ennemi.

Anticipation (Anticipation) : (Force ; 1 point de Force) une fois l'initiative déterminée, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force vous permet de refaire votre jet d'initiative. Toutefois, vous devez conserver le nouveau résultat, même s'il est pire que le premier. Vous ne pouvez y recourir qu'une seule fois par round, quel que soit le nombre de personnages alliés dotés d'Anticipation.

Si une capacité spéciale ou un pouvoir de la Force vous permet de lancer deux fois le dé dans le cadre de l'initiative, Anticipation vous permet de relancer les deux.

Appel à la Force (Use the Force) : (Force ; 3 points de Force) la prochaine attaque du personnage accompagnée de ce pouvoir de la Force produit automatiquement un 20 naturel (inutile d'effectuer un jet d'attaque).

Ardeur (Mettle) : si ce personnage dépense 1 point de Force pour refaire une attaque ou une sauvegarde, ajoutez +4 au résultat. S'il peut dépenser des points de Force plusieurs fois par tour de jeu, les bonus découlant de multiples utilisations d'Ardeur sont cumulatifs.

Ardeur karmique (Karmic Mettle) : si ce personnage dépense 1 point de Force pour relancer une attaque ou une sauvegarde, ajoutez un bonus de +4 au résultat du jet. Si le jet produit malgré tout un échec, ce personnage subit 10 dégâts. Si le personnage peut dépenser des points de Force plusieurs fois par tour de jeu, les bonus et dégâts liés à tout nouvel usage de cette capacité au même tour de jeu sont cumulatifs.

Arme de Force (Force Weapon) : (Force ; 1 point de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, le personnage qui utilise ce pouvoir de la Force bénéficie d'un bonus de +10 aux Dégâts jusqu'à la fin de l'escarmouche.

Arme lourde (Heavy Weapon) : ce personnage ne peut se déplacer et attaquer dans le même tour de jeu. Il peut cependant effectuer des attaques d'opportunité.

Arme montée (Mounted Weapon) : seuls les personnages alliés ayant Arme montée et les alliés adjacents ayant Artilleur peuvent participer à un tir combiné avec ce personnage.

Armure de crabe vonduun [#] (Vonduun Crab Armor) : quand ce personnage est censé subir des dégâts (quelle qu'en soit la source), il effectue une sauvegarde contre le nombre spécifié. En cas de réussite, réduisez les dégâts subis de 10. Appliquez cette capacité une fois toutes les décisions prises en matière de Garde du corps.

Armure obscure (Dark Armor) : lorsque ce personnage est censé subir des dégâts, il effectue une sauvegarde 11. En cas de réussite, réduisez les dégâts subis de 10. Les attaques qui sont portées par des personnages adjacents à l'aide d'un sabre laser ou du pouvoir de la Force Jet de sabre laser ignorent cette capacité spéciale. Appliquez-la une fois toutes les décisions prises en matière de Garde du corps.

À roues (Wheeled) : au lieu d'entreprendre son tour de jeu normal, ce personnage peut, dans le même tour, se déplacer jusqu'à 18 cases et effectuer une attaque après son déplacement.

Artilleur (+[#]) (Gunner) : ce personnage peut participer à un tir combiné effectué par un allié adjacent ayant la capacité spéciale Arme montée (cf. page 42). Si cette capacité spéciale a une valeur de +[#], l'allié ayant Arme montée bénéficie d'un bonus de +[#] aux Dégâts en plus du bonus en Attaque de tir combiné.

Ascète de la Force (Force Ascetic) : ce personnage ne peut pas dépenser de points de Force pour refaire un jet ou se déplacer plus vite, seulement pour utiliser des pouvoirs de la Force.

Aspersion [#] (Splash) : si l'attaque de ce personnage touche, la cible subit les dégâts normaux, mais tous les personnages qui lui sont adjacents (ennemis et alliés) subissent [#] dégâts d'Aspersion. Si l'attaque rate, la cible et tous les personnages qui lui sont adjacents subissent simplement [#] dégâts d'Aspersion. Dans les deux cas, il est possible d'éviter les dégâts d'Aspersion en réussissant une sauvegarde 11. Les effets de Garde du corps ne sont d'aucune utilité face à ces dégâts d'Aspersion (si l'attaque principale touche, la cible peut néanmoins tenter d'en détourner les dégâts).

Assaut de charge +[#] (Charging Assault) : au lieu d'entreprendre un tour de jeu normal, ce personnage peut se déplacer jusqu'au double de sa vitesse puis effectuer une attaque contre un ennemi adjacent. Pour utiliser cette capacité spéciale, il doit se déplacer d'au moins 1 case. Cette attaque bénéficie d'un bonus de +[#] aux Dégâts.

Assaut d'escouade (Squad Assault) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +4 en Attaque si 3 alliés au moins ayant le même nom que lui se situent dans un rayon de 6 cases.

Assaut enragé (Furious Assault) : au lieu d'entreprendre son tour de jeu normal, ce personnage peut se déplacer au double de sa vitesse, puis attaquer chaque cible potentielle une fois. Déterminez les cibles potentielles avant d'effectuer le premier jet d'attaque. S'il y a égalité pour ce qui est des ennemis les plus proches, tous constituent des cibles potentielles dans le cadre de cette capacité.

Assaut sabre laser (Lightsaber assault) : (Force : 1 point de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force effectue deux attaques contre un ennemi adjacent (il peut viser différents ennemis). Le personnage peut se déplacer tout à fait normalement durant un tour de jeu où il utilise ce pouvoir de la Force.

Assistance médicale d'urgence (Emergency Life Support) : les alliés vivants gagnent la capacité Défaite évitée (cf. page 33) quand ils sont adjacents à ce personnage.

Association de puissance (Power Coupling) : à la fin de son tour de jeu, ce personnage peut choisir un allié adjacent de taille P ou M n'ayant pas Attaque de corps à corps. Ce dernier gagne Attaque supplémentaire (cf. plus loin) jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de ce personnage. Cet allié perd cette capacité dès que ce personnage ne lui est plus adjacent (ce qui vaut aussi s'il est vaincu).

Atlatl [#] (Atlatl) : au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, ce personnage peut viser un ennemi situé dans un rayon de 6 cases. Conformez-vous aux règles de choix de la cible. La cible et tous les personnages qui lui sont adjacents (ennemis et alliés) subissent [#] dégâts, mais chaque personnage peut les ignorer s'il réussit une sauvegarde 11. Les personnages non vivants de taille G ou inférieure qui subissent les dégâts de cette capacité sont étourdis (cf. page 46), à moins de réussir une sauvegarde 11.

attaque (attack) : pour attaquer, on lance un d20 au résultat duquel on ajoute l'Attaque du personnage (en y incluant les modificateurs).Le total est ensuite comparé à la Défense de la cible, qui reçoit un nombre de dégâts égal aux Dégâts de l'assaillant (en y incluant les modificateurs) si elle est touchée. Quand une capacité offensive ne se déroule pas selon ce schéma, ce n'est pas une attaque.
Un personnage peut attaquer un ennemi dans le cadre de son tour de jeu ou d'une attaque d'opportunité. Certains pouvoirs de la Force, capacités spéciales et effets de commandement permettent également à un personnage d'effectuer une attaque ou des attaques, comme le précise leur description.

Attaque (Attack) : (caractéristique de personnage) bonus que ce personnage ajoute à ses jets d'attaque.

Attaque au galop (Galloping Attack) : en se déplaçant, ce personnage peut attaquer chaque ennemi adjacent et bénéficie alors d'un bonus de +4 en Attaque. Il doit se déplacer d'au moins 1 case avant d'effectuer une attaque. Effectuez chaque attaque lorsque ce personnage est adjacent à un ennemi. Ce personnage ne peut attaquer un ennemi deux fois en usant d'Attaque au galop, et il ne peut revenir dans un espace qu'il vient de quitter. À noter qu'il provoque des attaques d'opportunité en se déplaçant. Pour finir, le personnage peut effectuer son attaque normale tant qu'il ne se déplace pas plus que sa vitesse.

Attaque avantageuse (Advantageous Attack) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +10 aux Dégâts contre un ennemi qui n'a pas encore été activé ce round-ci.

Attaque brutale (Vicious Attack) : ce personnage inflige des triples dégâts lorsqu'il obtient un coup critique (au lieu de doubles dégâts).

Attaque circulaire (Whirlwind Attack) : (Force ; 1 point de Force) au lieu d'entreprendre son tour de jeu normal, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force peut effectuer deux attaques contre chaque ennemi qui lui est adjacent.

attaque de corps à corps (melee attack) : une attaque de corps à corps est une attaque qu'effectue un personnage doté de la capacité spéciale du même nom (cf. ci-dessus). Certains pouvoirs de la Force et capacités spéciales ne fonctionnent que face aux attaques de corps à corps. Les autres attaques ne relèvent pas du corps à corps, même lorsqu'elles sont effectuées par des personnages adjacents à la cible.

Attaque de corps à corps (Melee Attack) : ce personnage ne peut attaquer que les ennemis qui lui sont adjacents.

Attaque de mitraille (Strafe Attack) : certains personnages ayant Vol ont aussi Attaque de mitraille. Ce personnage peut se déplacer jusqu'au double de sa vitesse et attaquer chaque ennemi dans l'espace duquel il pénètre au lieu de se conformer aux règles de choix d'une cible. Effectuez chaque jet d'attaque juste avant que le personnage entre dans l'espace d'un ennemi. Toutefois, il ne peut attaquer deux fois un même ennemi au même tour de jeu en utilisant cette capacité spéciale, et il ne peut revenir directement dans un espace qu'il vient de quitter. Un personnage ayant Attaque de mitraille peut aussi effectuer une attaque normale au tour de jeu où il se déplace, tant qu'il ne se déplace pas plus que sa vitesse. Avant de recourir à cette capacité spéciale, ce personnage doit indiquer un espace valide où finir son déplacement. Aucun autre personnage ne peut alors y entrer tant que ce personnage utilise Attaque de mitraille.

attaque d'opportunité (attack of opportunity) : attaque immédiate effectuée contre un ennemi adjacent qui se déplace. Quand un ennemi quitte une case adjacente à un personnage, ce dernier a le droit de lui porter une attaque d'opportunité. Les attaques d'opportunité ne se conforment pas aux règles de choix de la cible (cf. page 23). À noter toutefois qu'un personnage ne peut utiliser une capacité spéciale ou un pouvoir de la Force qui remplace les attaques en guise d'attaque d'opportunité.

Attaque ingénieuse (+[#]) (Cunning Attack) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +4 en Attaque et d'un bonus de +10 aux Dégâts contre un ennemi qui n'a pas été activé ce round-ci. Si cette capacité spéciale s'accompagne de la mention +[#], le bonus aux Dégâts est +[#] et non de +10.

Attaque mobile (Mobile Attack) : ce personnage peut se déplacer avant et après avoir attaqué (ou utilisé une capacité qui remplace les attaques), mais son déplacement total ne doit pas dépasser sa vitesse et il est tout à fait normalement sujet aux attaques d'opportunité. Cette distance totale peut en plus être augmentée par des effets de commandement, pouvoirs de la Force, etc. La case depuis laquelle ce personnage effectue son attaque doit être une case dans laquelle il a le droit de mettre un terme à son déplacement, même si ce dernier n'est pas terminé.

Attaque mobile suprême (Greater Mobile Attack) : cette capacité spéciale fonctionne comme Attaque mobile (cf. ci-dessus), si ce n'est que le personnage peut effectuer plusieurs attaques (le cas échéant), même s'il se déplace à son tour de jeu. Il doit s'arrêter et effectuer toutes ses attaques avant de reprendre son déplacement, et l'espace dans lequel il s'arrête doit être un espace valide où achever son déplacement, même s'il poursuit ensuite celui-ci.

Attaque mortelle (Deadly Attack) : ce personnage réalise un coup critique sur un résultat naturel de 19 ou 20 (au lieu de 20).

Attaques jumelles (Twin Attack) : quand il effectue une attaque, ce personnage a droit à une attaque supplémentaire, qui doit viser la même cible. Si la cible est vaincue par la première attaque, ce personnage ne peut donc pas effectuer son attaque supplémentaire. Attaques jumelles affecte même les attaques multiples conférées par les capacités spéciales et pouvoirs de la Force. Par exemple, si le Seigneur Vador utilise son pouvoir de Tornade sabre laser, il peut attaquer chaque ennemi adjacent deux fois ! Notez cependant que l'attaque supplémentaire d'Attaques Jumelles ne se cumule pas avec elle-même, ce qui signifie qu'un personnage n'a pas droit à une nouvelle attaque après avoir effectué l'attaque supplémentaire découlant de cette capacité spéciale.

Attaque sonique (Sonic Attack) : que l'attaque touche ou non, un ennemi attaqué par ce personnage ne peut utiliser de pouvoirs de Force jusqu'à la fin de ce tour de jeu.

Attaque supplémentaire (Extra Attack) : à son tour de jeu, ce personnage peut effectuer une attaque supplémentaire, mais il ne peut alors pas se déplacer. Cette capacité spéciale fonctionne comme toutes celles qui procurent des attaques supplémentaires (Double attaque, par exemple). Du reste, cette attaque supplémentaire se cumule avec celles d'autres capacités spéciales et effets de commandement, mais également avec l'Attaque supplémentaire que confèrent diverses capacités spéciales (un même allié pourra donc profiter de plusieurs attaques supplémentaires dans le même tour de jeu).

Autodestructeur [#] (Self-Destruct) : quand ce personnage est vaincu, il inflige aussitôt [#] dégâts à tous les personnages qui lui sont adjacents (ennemis et alliés).

avec un sabre laser (with lightsabers) : certaines capacités spéciales, comme Réduction des dégâts, dressent une liste d'exceptions en matière d'ennemis armés d'un sabre laser. En règle générale, pour savoir si un personnage est armé d'un sabre laser, il suffit d'examiner sa figurine, mais il arrive que celui-ci soit caché. Considérez qu'un personnage ayant la capacité spéciale Sabre laser ou un pouvoir de la Force dont le nom inclut cette arme possède lui aussi un sabre laser.

Balayage réflexe (Impulsive Sweep) : une fois par tour de jeu, lorsqu'un allié Unique est vaincu, ce personnage effectue immédiatement une attaque contre chaque ennemi adjacent, au lieu de se conformer aux règles de choix de la cible.

Bâton assommant/Bâton électrique +[#] (Shockstaff/Electrostaff) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +[#] aux Dégâts quand il touche un ennemi non vivant adjacent. De son côté, un ennemi vivant adjacent est étourdi (cf. page 46) pour le round, cet effet pouvant cependant être évité s'il réussit une sauvegarde 11.

Blaster [#] (Blaster) : au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, un personnage qui utilise cette capacité spéciale peut effectuer une attaque contre un ennemi situé dans sa ligne de mire en s'appuyant sur le bonus en Attaque précisé, infligeant alors [#] dégâts.

Blaster amélioré (Blaster Upgrade) : les alliés situés dans un rayon de 6 cases dotés d'attaques qui ne relèvent pas du corps à corps et d'une caractéristique de Dégâts de 10 gagnent la capacité stipulée.

Blaster ionique +[#] (Ion Gun) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +[#] aux Dégâts contre les Droïdes ennemis.

Blaster sonique étourdissant (Sonic Stunner) : au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, ce personnage peut viser un ennemi vivant situé dans un rayon de 6 cases. Conformez-vous aux règles de choix d'une cible. La cible et tous les personnages vivants qui lui sont adjacents (ennemis et alliés) sont étourdis (cf. page 46), chaque victime pouvant cependant éviter cet effet si elle réussit une sauvegarde 11. Notez que cette capacité spéciale n'a aucun effet sur les personnages de taille TG ou supérieure.

blessé (wounded) : un personnage est blessé s'il a subi des dégâts et a un nombre de Points de vie inférieur à son total de départ.

Bombad gungan (Bombad Gungan) : quand ce personnage est la cible d'un ennemi, il doit effectuer une sauvegarde 11 (non optionnelle). En cas d'échec, l'attaque est résolue tout à fait normalement. En cas de succès, l'attaque est détournée vers un autre personnage de votre choix (allié ou ennemi) situé dans un rayon de 6 cases, même s'il ne constitue pas une cible potentielle (par exemple, il n'est pas exclu que l'assaillant se blesse lui-même). Si aucun autre personnage ne se trouve dans un rayon de 6 cases, l'attaque n'a aucun effet. Effectuez la sauvegarde visant à détourner l'attaque avant que l'assaillant effectue son jet d'attaque.

bonus (bonus) : les bonus sont ajoutés aux jets de dé ou aux caractéristiques. Un bonus prend la forme d'un nombre précédé du signe « + ». La plupart se cumulent, sauf s'ils sont de même nature. Par exemple, si plusieurs sources confèrent un abri à un personnage, il ne bénéficie que d'un bonus de +4 en Défense. De même, un Commandant trooper clone conférera un bonus de +3 en Attaque aux partisans troopers proches, mais deux Commandants troopers clones ne conféreront pas un bonus de +6 à leurs partisans.

Bouclier d'énergie (Energy Shield) : quand ce personnage ou un personnage adjacent est touché par une attaque émanant d'un ennemi qui

n'est adjacent à aucun de ces personnages, l'assaillant effectue une sauvegarde 11. En cas d'échec, le personnage visé ne subit aucun dégât et l'assaillant subit des dégâts égaux aux dégâts évités.

Bouclier moléculaire (Molecular Shield) : quand il est touché par l'attaque d'un ennemi non adjacent, l'assaillant doit effectuer une sauvegarde 11. En cas d'échec, ce personnage ne subit aucun dégât et l'attaquant subit un nombre de dégâts égal aux dégâts évités.

Boucliers 2 (Shields 2) : quand ce personnage est censé subir des dégâts (quelle qu'en soit la source), effectuez deux sauvegardes 11. Pour chaque réussite, réduisez les dégâts de 10. Cette capacité est appliquée une fois toutes les décisions prises en matière de Garde du corps.

Bouclier sabre laser (Lightsaber Deflect) : (Force : 1 point de Force) quand un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force est touché par une attaque qui ne relève pas du corps à corps, il peut éviter les dégâts s'il réussit une sauvegarde 11. Vous devez choisir d'utiliser ce pouvoir immédiatement après que l'attaque a touché.

Brouillage (Scramble) : un ennemi non vivant touché par une attaque de ce personnage est étourdi (cf. page 46). Cet ennemi peut éviter l'effet s'il réussit une sauvegarde 11. Notez que les personnages de taille TG ou supérieure ne sont pas affectés par cette capacité spéciale.

Bulle de Force (Force Bubble) : (Force : 1 point de Force) quand un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force subit des dégâts (quelle qu'en soit la source), il peut les réduire de 20. Vous devez choisir d'utiliser ce pouvoir immédiatement après la résolution de l'effet infligeant les dégâts.

Câble de remorquage (Tow Cable) : au lieu d'entreprendre son tour de jeu normal, ce personnage choisit un allié adjacent de taille M ou inférieure. Les deux personnages se déplacent ensuite jusqu'à 12 cases et tous deux bénéficient de la capacité spéciale Vol jusqu'au terme de leur déplacement. L'allié doit achever son déplacement dans un espace adjacent à ce personnage.

carte de combat (battle map) : plateau de jeu sur lequel se déroule l'escarmouche.

Cesta [#] (Cesta) : cette capacité spéciale fonctionne comme Atlatl [#] (cf. page 33), si ce n'est que sa portée n'est limitée que par le champ de vision, et non à 6 cases.

C'est un piège ! (It's a Trap !) : considérez que les ennemis situés dans un rayon de 6 cases ayant la capacité spéciale Furtif sont privés de cette dernière.

Charge explosive (Demolition Charge) : au lieu d'entreprendre son tour de jeu normal, ce personnage vainc un ennemi adjacent de taille TG ou supérieure disposant d'Arme montée. L'ennemi peut cependant éviter l'effet s'il réussit une sauvegarde 6.

Charge légère (Satchel Charge) : au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, ce personnage supprime une porte adjacente de la carte de combat. L'ancienne porte laisse place à un espace libre et ne peut être fermée au moyen de Dérivation ou d'autres capacités semblables.

Chasseur de Jedi (Jedi Hunter) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +4 en Attaque et d'un bonus de +10 aux Dégâts contre les ennemis dotés d'une valeur de Force.

Chasseur de primes +[#] (Bounty Hunter) : les Chasseurs de primes bénéficient d'un bonus de +[#] contre les personnages Uniques.

Chirurgie homicide (Homicidal Surgery) : au lieu d'entreprendre son tour de jeu normal, ce personnage inflige 10 dégâts à un personnage vivant adjacent. Si la cible est un allié, elle a droit à la place d'effectuer une sauvegarde 11 pour se débarrasser de 10 dégâts. En cas d'échec, elle subit 10 dégâts.

Choc (Jolt) : un ennemi touché par l'attaque de ce personnage est étourdi (cf. page 46). Une sauvegarde 11 permet cependant d'éviter cet effet, sachant que les personnages de taille TG ou supérieure l'ignorent totalement.

Choc électrique [#] (Electric Shock) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +[#] aux Dégâts contre les Droïdes ennemis adjacents.

cible (target) : personnage ennemi visé par une attaque, une capacité spéciale ou un pouvoir de la Force. Pour déterminer la ligne de mire et l'abri, on trace des lignes imaginaires jusqu'à l'espace de la cible. Une case ne peut constituer une cible.

cible potentielle (legal target) : un ennemi doit constituer une cible potentielle pour être visé par une attaque, une capacité spéciale ou un pouvoir de la Force. Pour commencer, le personnage actif doit l'avoir dans sa ligne de mire. Un ennemi disposant d'un abri n'est pas une cible potentielle, sauf s'il est le plus proche. Si un ou plusieurs ennemis sont adjacents au personnage, ils sont les seuls à constituer des cibles potentielles.

Cible programmée (Programmed Target) : après la mise en place, si ce personnage fait partie de votre escouade, choisissez un ennemi. Ce personnage bénéficie d'un bonus de +4 en Attaque et de la capacité spéciale Tir de précision, contre l'ennemi en question uniquement. Les effets qui modifient Tir de précision influent également sur les attaques contre l'ennemi choisi.

Combat de foule (Crowd Fighting) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +2 en Attaque par personnage qui lui est adjacent (en dehors de la cible). Si le personnage effectue plusieurs attaques par round, calculez le bonus au début de chaque attaque. Par exemple, si la première attaque bénéficie d'un bonus de +16 et que le personnage vainc son adversaire, l'attaque suivante ne bénéficiera que d'un bonus de +14, etc.

commandant (commander) : un personnage dont la fiche de caractéristiques mentionne un effet de commandement est parfois qualifié de commandant. Toutefois, les commandants incluent aussi les personnages qui gagnent un effet de commandement durant la partie.

Commando (Commando) : un Commando est un personnage dont le nom inclut ce mot ou disposant de la capacité spéciale éponyme.

Conscription mandalorienne (Mandalorian Conscription) : on considère que tous les personnages de votre escouade appartiennent à la faction mandalorienne jusqu'à la fin de l'escarmouche. Ils n'appartiennent donc plus à leur faction d'origine (sauf s'ils étaient déjà mandaloriens).

contact (touch) : certaines capacités spéciales et pouvoirs de la Force s'utilisent au contact, ce qui veut dire qu'on ne peut les employer que sur les personnages adjacents ou le personnage actif.

Contrôle de l'esprit (Control Minds) : (Force : 1 point de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force gagne l'effet de commandement qui suit pour le restant de l'escarmouche : les alliés qui participent à un tir combiné confèrent un bonus supplémentaire de +2 en Attaque. Ceci s'ajoute à tout effet de commandement dont le personnage dispose déjà.

Coriace (Resilient) : ce personnage est immunisé contre les coups critiques. Toutefois, un 20 naturel reste une réussite automatique contre lui.

Corruption de Force 2 (Force Corruption 2) : (Force : 2 points de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, le personnage qui utilise ce pouvoir de la Force inflige 20 dégâts à un ennemi non Droïde situé dans un rayon de 6 cases. Conformez-vous aux règles habituelles de choix de la cible. De plus, la cible est corrompue, si bien que chaque fois qu'elle est activée, elle doit effectuer une sauvegarde 11. En cas d'échec, elle subit 20 dégâts et est toujours corrompue. En cas de succès, elle ne subit plus de dégâts et n'est plus corrompue. Les effets de Corruption de Force ne se cumulent pas. Tenez simplement compte de la version la plus puissante qui affecte la cible. Cette capacité spéciale n'est pas une attaque et ne nécessite donc pas de jet d'attaque.

coup critique (critical hit) : coup qui touche un organe vital et inflige des dégâts supplémentaires. Pour réaliser un coup critique, il suffit d'obtenir un 20 naturel au jet d'attaque (le d20 donne un 20). Quand un personnage réalise un coup critique, il double les dégâts normaux (cf. *Jets d'attaque*, page 22). Lorsqu'un personnage est en mesure de réaliser un coup critique sur un résultat naturel inférieur à 20, celui-ci compte

également comme une réussite automatique. Si l'attaque inflige des dégâts supplémentaires (comme c'est le cas d'Attaque ingénieuse), le coup critique double les dégâts de base mais pas ces dégâts supplémentaires.

Coup de Force [#] (Force Strike) : (Force ; 1 point de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, le personnage qui utilise ce pouvoir de la Force inflige [#] dégâts à un Droïde ennemi ou un ennemi ayant Arme montée situé dans un rayon de 6 cases. Ce pouvoir n'est pas une attaque et ne nécessite donc pas de jet d'attaque. Les personnages issus des précédentes extensions qui utilisent ce pouvoir de la Force peuvent également viser les ennemis ayant Arme montée, même si ce n'est pas indiqué sur leur fiche de caractéristiques.

Coup puissant +[#] (Mighty Swing) : à son tour de jeu, si ce personnage ne se déplace pas, il bénéficie d'un bonus de +[#] aux Dégâts contre les ennemis adjacents. Étant donné que cette capacité spéciale ne fonctionne qu'au tour de jeu de ce personnage, elle n'est d'aucune utilité dans le cadre des attaques d'opportunité.

Courage de Force (Force Valor) : (Force ; 2 points de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, le personnage qui utilise ce pouvoir de la Force gagne l'effet de commandement suivant pour le restant de l'escarmouche : les partisans situés dans un rayon de 6 cases bénéficient d'un bonus de +2 en Attaque et d'un bonus de +2 en Défense. Cet effet s'ajoute à tout effet de commandement que ce personnage possède déjà.

Crachat empoisonné [#] (Spit Poison) : au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, ce personnage inflige [#] dégâts à une cible ennemie vivante située dans un rayon de 6 cases. Conformez-vous aux règles de choix d'une cible, cette dernière pouvant cependant éviter cet effet si elle réussit une sauvegarde II. Cette capacité spéciale n'est pas une attaque et ne nécessite donc pas de jet d'attaque.

cumul (stacking) : en règle générale, les effets produits par les pouvoirs de la Force, capacités spéciales, effets de commandement et abri se cumulent. Par exemple, Tarfful confère aux partisans situés dans un rayon de 6 cases un bonus de +4 en Attaque contre les ennemis adjacents et le Berserker wookie a Élan, qui confère un bonus supplémentaire de +4 en Attaque et un bonus de +10 aux Dégâts contre les ennemis adjacents s'il s'est déplacé d'au moins 1 case. Ainsi, un Berserker wookie situé dans un rayon de 6 cases de Tarfful bénéficiera d'un bonus total de +8 en Attaque (et du bonus aux Dégâts) s'il s'est déplacé d'au moins 1 case et attaque un ennemi adjacent.
Sauf indication contraire, aucun effet produit par un pouvoir de la Force, une capacité spéciale, un effet de commandement ou un abri ne se cumule avec lui-même. Par exemple, un Commandant trooper clone conférera aux partisans troopers proches un bonus de +3 en Attaque, mais deux Commandants troopers clones ne conféreront pas aux partisans troopers proches un bonus de +6 en Attaque.

Cyborg (Cyborg) : un personnage Cyborg est considéré comme vivant, mais aussi comme Droïde et non Droïde. Cela signifie qu'il profite des effets qui visent les Droïdes (comme Réparation) en plus des autres (comme Soins). Toutefois, le Cyborg est également vulnérable aux effets délétères qui n'affectent habituellement pas les Droïdes (comme les coups critiques) et ceux qui ne visent que les Droïdes (comme Blaster ionique).
Enfin, les Cyborgs sont sujets aux effets de commandement.

dans une case (in a square) : un personnage se situe dans une case si une partie de son espace occupe celle-ci. La plupart des personnages n'en occupent qu'une, mais ceux de taille G en occupent 4 (2 x 2) et celles de taille TG 9 (3 x 3).

Déchaînement de Force [#] (Unleash the Force) : (Force ; 4 points de Force) ce pouvoir de la Force n'est utilisable qu'au moment où un allié doté d'une valeur de Force est vaincu. Au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force inflige [#] dégâts à tous les autres personnages (ennemis et alliés) situés dans un rayon de 6 cases, chaque cible pouvant réduire les dégâts de moitié si elle réussit une sauvegarde II.

Défaite évitée (Avoid Defeat) : si un personnage doté de cette capacité spéciale est vaincu, il effectue deux sauvegardes II. Si les deux sont réussies, le personnage n'est pas vaincu. Il reste alors en jeu et a 10 Points de vie.

Défense (Defense) : (caractéristique de personnage) permet de ne pas être touché au combat. Si le résultat d'un jet d'attaque est supérieur ou égal à la Défense de la cible, l'attaque touche et inflige des dégâts qui réduisent d'autant ses Points de vie.

Défense de Force (Force Defense) : (Force ; 3 points de Force) un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force annule les effets d'un pouvoir de la Force d'un personnage situé dans un rayon de 6 cases. Vous devez choisir d'utiliser ce pouvoir avant que celui de votre adversaire prenne effet. On considère bel et bien que l'ennemi a utilisé son pouvoir ce tour-ci et il doit bien évidemment dépenser les points de Force correspondants.

dégâts (damage) : les personnages subissent des dégâts quand ils sont touchés par une attaque ou encore victimes d'une capacité spéciale ou d'un pouvoir de la Force. On soustrait alors les dégâts du capital de Points de vie de la cible. Un personnage dont les Points de vie tombent à 0 (ou moins) est vaincu et retiré de la carte de combat.

Dégâts (Damage) : (caractéristique de personnage) quand il réussit une attaque, un personnage inflige des dégâts égaux à cette valeur.

Déluge d'attaques (Flurry Attack) : quand ce personnage réalise un coup critique (ou obtient un 20 naturel au jet d'attaque face à une cible immunisée contre les coups critiques), il a droit à une attaque supplémentaire immédiate en plus des autres effets de son coup critique. Il a droit à une attaque supplémentaire chaque fois qu'il réalise un coup critique, même si celui-ci est le fruit d'une attaque supplémentaire. Enfin, l'attaque supplémentaire ne doit pas nécessairement viser la même cible s'il y a une autre cible potentielle.

Démolisseur (Demolish) : les dégâts infligés par l'attaque de ce personnage ignorent la Réduction des dégâts des ennemis adjacents.

Densité des flux (Flux Density) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +10 aux Dégâts quand un ou plusieurs Droïdes soutiennent son attaque dans le cadre d'un tir combiné. Cet effet n'est pas cumulatif et limité à un seul bonus de +10 aux Dégâts par attaque.

déplacement/se déplacer (move/movement) : à son tour de jeu, un personnage peut se déplacer jusqu'à sa vitesse et effectuer une attaque. S'il n'attaque pas, il peut même se déplacer au double de sa vitesse.

Déplacement surprise (Surprise Move) : (Force ; 1 point de Force) une fois l'initiative déterminée, un personnage peut immédiatement utiliser ce pouvoir de la Force pour se déplacer jusqu'à sa vitesse avant qu'un autre personnage soit activé (cela ne compte pas pour une activation). Ce personnage ne peut utiliser ce pouvoir de la Force qu'une fois par round. Si plusieurs personnages ont Intuition (cf. page 40) ou Déplacement surprise, résolvez-les dans l'ordre d'initiative.

Dérivation (Override) : à la fin de son tour de jeu, ce personnage peut désigner une porte visible comme ouverte ou fermée. Elle reste alors ouverte ou fermée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, ou jusqu'à la fin d'un tour de jeu où il est vaincu. Nul autre personnage ne peut ouvrir ou fermer la porte, sauf s'il use lui aussi de cette capacité spéciale. Une porte ne peut être fermée si une créature de taille G ou supérieure se trouve dans son encadrement.

Dérobade (Evade) : quand ce personnage est touché par une attaque émanant d'un ennemi non adjacent, il peut éviter les dégâts s'il réussit une sauvegarde II.

Désintégration (Desintegration) : si ce personnage obtient un 20 naturel au jet d'attaque, la cible est vaincue, quels que soient ses Points de vie, même si elle évite les dégâts au moyen d'une capacité spéciale ou d'un pouvoir de la Force. Si un autre personnage subit les dégâts de l'attaque (en raison de Garde du corps, par exemple), c'est lui qui est vaincu et non la cible d'origine.

Contre les cibles de taille TG ou supérieure, l'assaillant bénéficie d'un bonus de +40 aux Dégâts au lieu de vaincre la cible (ajoutez les dégâts supplémentaires après la multiplication).

Diplomate (Diplomat) : si un ennemi dénué de Diplomate se situe dans la ligne de mire du personnage actif, ce dernier ne peut viser ou attaquer un ennemi ayant Diplomate, même s'il est adjacent. Si un ennemi dénué de Diplomate se situe dans la ligne de mire et que le seul ennemi adjacent a Diplomate, aucune cible potentielle n'est présente.

distance (range) : souvent, les capacités spéciales et pouvoirs de la Force ne fonctionnent que sur une certaine distance, qui correspond au nombre de cases séparant l'assaillant et le défenseur. Les obstacles bas, le terrain difficile et les fosses n'affectent pas la distance, mais lorsque vous comptez les cases, vous devez bien évidemment contourner les murs.

Diversion (Draw Fire) : si un ennemi vise un allié situé dans un rayon de 6 cases de ce personnage, vous pouvez obliger l'ennemi en question à viser ce personnage à la place (pourvu que l'ennemi puisse le cibler). L'attaquant peut résister à l'effet s'il réussit une sauvegarde 11. Dans tous les cas, vous devez choisir d'utiliser cette capacité avant que l'ennemi n'effectue son jet d'attaque.

Doctrine de terreur (Doctrine of Fear) : les personnages ennemis subissent un malus de –4 en Attaque quand ils se situent dans un rayon de 6 cases de ce personnage.

Domination (Dominate) : au lieu d'entreprendre un tour de jeu normal, ce personnage peut prendre le contrôle d'une cible vivante, même si elle a déjà été activée durant ce round (Domination ne compte pas pour une activation). La cible entreprend alors un tour de jeu comme si elle faisait partie de l'escouade du joueur actif, si ce n'est qu'elle est incapable de se déplacer. Elle peut cependant résister à l'effet en effectuant une sauvegarde 11. Déterminez les cibles potentielles de manière tout à fait normale pour ce qui est des personnages ennemis, mais un allié situé dans sa ligne de mire constitue lui aussi une cible potentielle.

Double attaque (Double Attack) : à son tour de jeu, si ce personnage attaque sans s'être déplacé au préalable, il a le choix entre se déplacer normalement ou effectuer une attaque supplémentaire. Cette dernière peut être portée contre le même ennemi que la première, mais cela n'a rien de péremptoire. Cette capacité spéciale ne fonctionne qu'au tour de jeu du personnage, en aucun cas lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité.

Double attaque de griffes (Double Claw Attack) : cette capacité spéciale fonctionne comme Double attaque (cf. ci-dessus), si ce n'est que les deux attaques doivent viser des ennemis adjacents. Un personnage doté de cette capacité spéciale peut effectuer deux attaques contre des ennemis adjacents ou une seule attaque contre des ennemis distants.

Droïde (Droid) : un personnage Droïde ne subit pas de doubles dégâts en cas de coup critique et n'est habituellement pas sujet aux effets de commandement.

Duelliste sabre laser (Lightsaber Duelist) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +4 en Défense quand il est attaqué par un personnage adjacent doté d'une valeur de Force.

Éclair de Force [#] (Force Lightning) : (Force ; 2 points de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, le personnage qui utilise ce pouvoir de la Force inflige [#] dégâts à un ennemi et à deux personnages adjacents à celui-ci (ennemis et alliés, ce qui inclut le personnage actif s'il n'y en a pas assez). Le premier ennemi doit constituer une cible potentielle et se situer dans un rayon de 6 cases, mais les deux personnages adjacents ne doivent pas nécessairement se conformer à ces deux conditions. Ce pouvoir de la Force n'est pas une attaque et ne nécessite donc pas de jet d'attaque.
Éclair de Force 1 : (Force ; 1 point de Force) un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force inflige 20 dégâts à un ennemi situé dans un rayon de 6 cases.
Éclair de Force 2 : (Force ; 2 points de Force) ce pouvoir de la Force fonctionne comme la version de base d'Éclair de Force, si ce n'est qu'il inflige 30 dégâts.
Éclair de Force 4 : (Force ; 4 points de Force) un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force inflige 50 dégâts à un ennemi situé dans un rayon de 6 cases. En outre, la cible est étourdie si elle est de taille TG ou inférieure (cf. *étourdi*, page 46). La cible peut néanmoins éviter cet effet si elle réussit une sauvegarde 16.
Éclair de Force 5 : (Force ; 5 points de Force) au lieu d'entreprendre son tour de jeu normal, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force inflige 60 dégâts à un ennemi et à deux personnages adjacents à celui-ci (ennemis et alliés, ce qui inclut le personnage actif s'il n'y en a pas assez). Les cibles sont étourdies, comme précisé pour Éclair de Force 4 si elles sont de taille TG ou inférieure. Le premier ennemi doit constituer une cible potentielle et se situer dans un rayon de 6 cases, mais les deux personnages adjacents ne doivent pas nécessairement se conformer à ces deux conditions. Chaque cible peut éviter cet effet si elle réussit une sauvegarde 16.

Éclair sith [#] (Sith Lightning) : (Force ; 2 points de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force inflige [#] dégâts à un ennemi situé dans un rayon de 6 cases. Ce pouvoir de la Force n'est pas une attaque et ne nécessite donc pas de jet d'attaque.

effet de commandement (commander effect) : certains personnages sont en mesure d'affecter les escarmouches (et plus précisément leurs alliés) grâce à des effets de commandement, qui s'accompagnent parfois d'une portée. Sauf indication contraire, l'existence d'une ligne de mire importe peu. Toutefois, lorsque vous appliquez une distance, vous devez compter les cases en contournant murs, portes et autres terrains infranchissables. Habituellement, ces effets n'affectent pas les Droïdes et les Sauvages.
Deux effets de commandement identiques ne se cumulent jamais. En revanche, un personnage peut profiter d'une multitude d'effets de commandement différents, mais si plusieurs confèrent un bonus à un même jet ou à une même caractéristique, seul le plus élevé s'applique. Quand un effet de commandement confère une capacité spéciale, considérez-la comme si elle était imprimée sur la carte. Les bonus que procure la capacité ne se cumulent pas avec ceux d'une capacité identique, mais ils se cumulent avec tout bonus à une même caractéristique que procurent d'autres effets de commandement.
Un effet de commandement prend fin sur-le-champ si le personnage qui le possède est vaincu.

Élan (Momentum) : si ce personnage s'est déplacé d'au moins 1 case à son tour de jeu, il bénéficie d'un bonus de +4 en Attaque et d'un bonus de +10 aux Dégâts contre les ennemis adjacents. Étant donné que cette capacité spéciale ne fonctionne qu'au tour de jeu de ce personnage, elle n'est d'aucune utilité dans le cadre des attaques d'opportunité.

Élan spontané (Impulsive Momentum) : si un allié Unique est vaincu, ce personnage a la capacité spéciale Élan (cf. ci-dessus) jusqu'à la fin de l'escarmouche.

Embuscade (Ambush) : à son tour de jeu, ce personnage peut se déplacer et effectuer toutes ses attaques contre un ennemi qui n'a pas encore été activé ce round-ci. De nombreuses capacités spéciales qui confèrent des attaques supplémentaires (comme Triple attaque) ont pour condition que le personnage ne se déplace pas. Toutefois, Embuscade lui permet de se déplacer et d'effectuer des attaques supplémentaires tant que toutes visent le même ennemi.

Empathie (Empathy) : les alliés dotés de Sauvage situés dans un rayon de 6 cases de ce personnage sont considérés comme s'ils n'avaient pas cette capacité spéciale. S'ils débutent leur tour de jeu dans un rayon de 6 cases de ce personnage, ils sont en droit d'ignorer les restrictions de déplacement liées à Sauvage. Quand ils se situent dans un rayon de 6 cases de ce personnage, ils sont sujets aux effets de commandement.

Empathie avec la Force [#] (Force Empathic) : ce personnage subit [#] dégâts chaque fois qu'un allié doté d'une valeur de Force est vaincu.

Emplacement (Emplacement) : ce personnage ne peut se déplacer ou être déplacé par un effet (comme Poussée de Force), et sa position ne peut pas être modifiée par quelque effet que ce soit. Vous pouvez le placer où bon vous semble dans votre moitié de la carte de combat et n'êtes donc pas limité à la zone de départ habituelle.

Enchaînement (Cleave) : une fois par tour de jeu, si ce personnage vainc un ennemi au moyen d'une attaque, il a aussitôt droit à une nouvelle attaque contre un ennemi adjacent. Cette capacité spéciale fonctionne également si le personnage effectue une attaque d'opportunité.

Enchaînement mobile (Rolling Cleave) : une fois par tour de jeu, si ce personnage vainc un ennemi adjacent au moyen d'une attaque, il peut aussitôt se déplacer de 1 case puis effectuer une attaque contre un autre ennemi adjacent. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité. Cette capacité spéciale fonctionne même quand ce personnage effectue une attaque d'opportunité.

ennemi/personnage ennemi (enemy/enemy character) : les ennemis sont les personnages de l'escouade adverse, et n'incluent donc pas ceux de votre escouade ou de celle de votre coéquipier.

ennemi le plus proche (nearest enemy) : l'ennemi le plus proche d'un personnage est l'ennemi le plus proche qu'il est en mesure de voir. Tout ennemi situé dans un rayon plus modeste mais hors de sa ligne de mire ne compte pas (cf. *Abri*, page 19).

en terrain X (on terrain) : un personnage est en terrain X si une partie de son espace occupe une case contenant le terrain en question. Cette règle spéciale ne concerne que les personnages de taille G ou TG, qui occupent plus de 1 case.

escouade (squad) : groupe de personnages menant une escarmouche pour le compte d'un joueur.

espace (space) : la ou les cases que le personnage occupe. Un personnage de taille P ou M occupe 1 case, contre 4 cases s'il est de taille G et 9 cases s'il est de taille TG. Il existe des créatures plus imposantes encore qui occupent des espaces beaucoup plus grands.

Esprit de Force [#] (Force Spirit) : (Force) si un personnage ayant ce pouvoir de la Force est vaincu, ajoutez aussitôt [#] points de Force à un allié doté d'une valeur de Force. Cet allié peut maintenant dépenser des points de Force une fois de plus par tour de jeu, jusqu'à la fin de l'escarmouche. Si aucun allié n'a de valeur de Force, ce pouvoir n'a pas d'effet.

Esprit du côté lumineux (Light Spirit) : ce personnage est un esprit désincarné constitué de pure Force. Il ignore le terrain et peut traverser l'espace d'ennemis (et vice versa) tant que nul ne termine son déplacement dans le même espace qu'un autre personnage. Toutefois, il ne peut achever son déplacement dans un mur ou objet solide (espace délimité par une ligne magenta). Il ne confère pas d'abri et ne peut ouvrir les portes, ni les maintenir ouvertes. Il ne peut pas attaquer ou être blessé, ne compte ni comme une cible potentielle ni comme l'ennemi le plus proche, pas plus qu'il ne peut être considéré comme adjacent à autrui. Il ne marque pas de points de victoire en occupant une zone précise dans les scénarios incluant des conditions de victoire. Enfin, il n'est pas affecté par les effets de commandement.
Lors de la mise en place, choisissez un allié Unique doté d'une valeur de Force. Celui-ci gagne Ardeur et Renouveau de Force 1 tant qu'il se situe dans un rayon de 4 cases de ce personnage. Si l'allié choisi est vaincu, ce personnage l'est aussi. Au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, un ennemi situé dans un rayon de 6 cases peut dépenser 1 point de Force pour vaincre ce personnage, qui peut cependant éviter cet effet s'il réussit une sauvegarde 11.

Esprit du côté obscur [#] (Dark Force Spirit) : (Force) si un personnage ayant ce pouvoir de la Force est vaincu, chaque ennemi doté d'une valeur de Force perd automatiquement [#] points de Force chaque fois qu'il est activé pour le restant de l'escarmouche. Cet effet s'applique également aux personnages dotés d'une valeur de Force qui intègre le jeu par la suite. Si aucun personnage ennemi n'a de valeur de Force, ce pouvoir n'a aucun effet.

étourdi (stun) : ce terme fourre-tout regroupe toutes sortes d'effets qui ont pour conséquence d'activer un personnage pour le round. Pour résumer, la victime passe son tour.

Étourdissement de Force (Force Stun) : (Force ; 1 point de Force) un ennemi vivant situé dans un rayon de 6 cases est considéré comme activé pour le round. Il peut cependant éviter cet effet s'il réussit une sauvegarde 11. Ce pouvoir n'est utilisable qu'au tour de ce personnage.

Étranglement de Force [#] (Force Grip) : (Force ; 1 point de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, le personnage qui utilise ce pouvoir de la Force inflige [#] dégâts à un ennemi situé dans sa ligne de mire. Conformez-vous aux règles habituelles de choix de la cible. Cette capacité spéciale n'est pas une attaque et ne nécessite donc pas de jet d'attaque.
Étranglement de Force 4 : (Force ; 4 points de Force) ce pouvoir fonctionne comme Étranglement de Force, mais coûte 4 points de Force et inflige 4D dégâts.

Étranglement sith [#] (Sith Grip) : (Force ; 2 points de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force inflige [#] dégâts à un ennemi situé dans sa ligne de mire. Conformez-vous aux règles de choix d'une cible.
Ce pouvoir de la Force n'est pas une attaque et ne nécessite donc pas de jet d'attaque.

Éventration +[#] (Rend) : cette capacité spéciale s'applique à certains personnages capables d'effectuer plus d'une attaque contre un ennemi adjacent. Si deux de ces attaques touchent le même ennemi adjacent, la seconde bénéficie d'un bonus de +[#] aux Dégâts.

Ewok (Ewok) : un Ewok est un personnage dont le nom inclut ce mot ou disposant de la capacité spéciale éponyme.

Exécution de l'ordre 66 (Execute Order 66) : ce personnage ne peut pas être la cible de personnages ayant la capacité spéciale Ordre 66.

Explosion de Force (Force Burst) : (Force ; 2 points de Force) au lieu d'entreprendre un tour de jeu normal, le personnage qui utilise ce pouvoir de la Force inflige 1D dégâts à tous les personnages (ennemis et alliés) situés dans un rayon de 6 cases. Aucune ligne de mire n'est nécessaire, mais vous devez compter les cases en faisant le tour des murs. Ce pouvoir n'est pas une attaque et les personnages affectés ne sont pas considérés comme des cibles.

Façonneur +[#] (Shaper) : les alliés yuuzhan vong situés dans un rayon de 6 cases de ce personnage gagnent +[#] aux Dégâts. Ces dégâts supplémentaires ne constituent pas un simple « bonus » en matière de coups critiques, mais une augmentation temporaire de la valeur indiquée sur la fiche de caractéristiques, si bien qu'ils peuvent être multipliés par d'autres effets.

factions (f actions) : ces catégories regroupent les personnages en fonction de leur allégeance au sein des différentes ères de *Star Wars*.

Faim sith [#] (Sith Hunger) : (Force ; 1 point de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force inflige les dégâts indiqués à une cible ennemie vivante située dans un rayon de 6 cases, tout en se débarrassant de ce même nombre de dégâts. Toutefois, ses Points de vie ne peuvent pas dépasser son total de départ. Si la cible dispose encore de points de Force, elle en perd 1 et ce personnage en regagne 1. Ce pouvoir de la Force n'est pas une attaque et ne nécessite donc pas de jet d'attaque.

Fléchette empoisonnée (Virulent Poison Dart) : au lieu d'entreprendre son tour de jeu normal, ce personnage peut viser un ennemi situé dans un rayon de 6 cases. Conformez-vous aux règles habituelles de choix d'une cible. Cette dernière subit 40 dégâts, qu'elle peut éviter si elle réussit une sauvegarde 16. Cette capacité spéciale n'est pas une attaque et ne nécessite donc pas de jet d'attaque.

Force écrasante (Overwhelming Force) : (Force ; 1 point de Force) quand ce personnage utilise ce pouvoir de la Force, ses attaques (ou dégâts de ses attaques) ne peuvent être évitées ou détournées ce tour-ci. Ses ennemis ne peuvent donc pas compter sur les capacités et pouvoirs comme Parade ou Parade sabre laser pour éviter les dégâts, Réduction des dégâts n'a aucun effet, et les capacités comme Diversion et Garde du corps ne peuvent obliger ce personnage à attaquer ou infliger des dégâts à une autre cible. De même, les capacités qui renvoient les dégâts vers l'assaillant n'ont aucun effet face à ses attaques. Force écrasante n'affecte pas les dégâts des effets qui ne sont pas des attaques, comme Éclair de Force. Enfin, ce pouvoir fonctionne même quand ce personnage effectue une attaque d'opportunité.

Forme de roue (Wheel Form) : ce personnage peut se déplacer jusqu'à 18 cases s'il n'attaque pas.

fosse (pit) : type de terrain (cf. page 30).

Fragile [#] (Fragile) : ce personnage ne peut plus attaquer si ses Points de vie restants sont inférieurs au nombre indiqué. Si des effets remontent ses Points de vie au-delà de ce seuil, il peut attaquer de nouveau.

Furtif (Stealth) : si ce personnage dispose d'un abri, il ne compte pas comme l'ennemi le plus proche pour ce qui est du choix des cibles si l'assaillant se situe à plus de 6 cases. Un personnage ne peut attaquer un ennemi disposant d'un abri que s'il est l'ennemi le plus proche. Si c'est le cas de ce personnage, c'est l'ennemi le plus proche qui suit dans la liste qui compte. Conformez-vous aux règles d'abri habituelles si le personnage ayant Furtif se situe dans un rayon de 6 cases de l'assaillant.

Fusil blaster amélioré (Blaster Rifle Upgrade) : les alliés situés dans un rayon de 6 cases dotés d'attaques qui ne relèvent pas du corps à corps et d'une caractéristique de Dégâts de 20 gagnent la capacité stipulée.

Gang [#] (Gang) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +[#] en Attaque contre une cible pour chaque allié ayant le nom spécifié situé dans un rayon de 6 cases de celle-ci. Ce bonus est également valable quand il effectue une attaque d'opportunité.

Gantelet de cortosis [#] (Cortosis Gauntlet) : cette capacité spéciale ne concerne que les personnages ayant le pouvoir de la Force Parade sabre laser. Quand ce personnage obtient un résultat de [#] ou plus sur une sauvegarde alors qu'il recourt à Parade sabre laser (cf. page 40) contre un ennemi lui-même armé d'un sabre laser, l'ennemi en question subit un malus de –20 aux Dégâts pour le restant de l'escarmouche. Cet effet n'est pas cumulatif en cas de parades répétées et les Dégâts ne sauraient être réduits à moins de 0.

Garde du corps (Bodyguard) : quand un allié adjacent est censé subir des dégâts d'une attaque, le Garde du corps peut les subir à sa place, même s'il ne constitue pas une cible potentielle aux yeux de l'assaillant. Toutefois, le Garde du corps ne peut recourir à cette capacité spéciale quand un allié adjacent subit des dégâts ne découlant pas d'une attaque, comme c'est le cas avec les Grenades. Si la cible d'origine a la capacité spéciale Boucliers, à vous de décider si le Garde du corps subit les dégâts avant qu'elle effectue les jets (cf. page 45).
Sauf indication contraire sur la fiche de caractéristiques, une capacité spéciale dont l'intitulé inclut Garde du corps (comme Garde du corps de l'Empereur) est traitée comme celle-ci.

Garde du corps de l'Empereur (Emperor's Bodyguard) : cf. *Garde du corps*, page 33.

Garde du corps de Xizor (Xizor's Bodyguard) : cf. *Garde du corps*, page 33.

Gelé dans la carbonite (Frozen in Carbonite) : ce personnage a un coût variable (X). Durant la phase de création de l'escouade, choisissez une autre version de Han Solo. Le coût du personnage est égal à la moitié du coût figurant sur sa fiche de caractéristiques. Un adversaire place ce personnage en compagnie de son escouade. Il ne peut être activé, ne peut se déplacer et ne constitue pas une cible potentielle. Du reste, on le considère comme un objet et non comme un personnage. Nul ne peut entrer dans son espace, mais il confère un abri. Il ne rapporte pas de points et ne compte pas dans les objectifs. Si tous les personnages de votre escouade sont vaincus, ce personnage l'est aussi.
Si un allié est adjacent à ce personnage à la fin de son tour de jeu, vous pouvez le retirer de la carte de combat et le remplacer par le Han Solo choisi. On considère cependant que ce dernier a été activé lors du round. En termes de points de victoire, le personnage vaut la moitié des points indiqués sur sa fiche s'il est vaincu.

Grand/G (Large) : un personnage de taille G (comme le Yuzzem) occupe un espace de 2 cases sur 2 et doit se faufiler dans les espaces étroits (cf. *Se faufiler*, page 18).

Grégaire (Gregarious) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +4 en Attaque tant qu'un allié se situe dans un rayon de 6 cases.

Grenades [#] (Grenades) : au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, ce personnage peut viser un ennemi situé dans un rayon de 6 cases. Conformez-vous aux règles de choix de la cible. La cible et tous les personnages qui lui sont adjacents (ennemis et alliés) subissent [#] dégâts, mais chaque personnage peut les éviter s'il réussit une sauvegarde 11. Cette capacité n'est pas une attaque et ne nécessite donc pas de jet d'attaque. Enfin, vous ne pouvez pas prendre pour cible une case vide au moyen de Grenades.

Grenades IEM (EMP Grenades) : quand un personnage non vivant est censé être affecté par la capacité Grenades de ce personnage, il est étourdi (cf. page 46). La cible peut éviter l'effet s'il réussit une sauvegarde 11, alors que les personnages de taille TG ou supérieure l'ignorent tout bonnement.

Grimage ooglith (Ooglith Masquer) : lors de la mise en place, si ce personnage fait partie de votre escouade, choisissez un allié non Unique de votre escouade. Ce dernier gagne Furtif jusqu'à la fin de l'escarmouche.

Grimpeur (Wall Climber) : ce personnage ignore le terrain difficile, les ennemis, les objets bas et les fosses quand il se déplace tant que la case qu'il occupe et celle dans laquelle il se déplace bordent un mur. Pour le reste, cette capacité spéciale fonctionne sur le même principe que Vol.

Guérison de Force [#] (Force Heal) : (Force ; 2 points de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, le personnage qui utilise ce pouvoir de la Force débarrasse un personnage vivant blessé et adjacent de [#] dégâts (le personnage peut aussi s'en servir sur lui-même). Toutefois, ce pouvoir ne permet pas aux Points de vie de la cible de dépasser son total de départ.
Dans les extensions précédentes, ce pouvoir de la Force était simplement intitulé « Soins » sur les fiches de caractéristiques.

Guetteur (Spotter) : si ce personnage participe à un tir combiné contre une cible située dans un rayon de 6 cases, l'assaillant bénéficie du bonus stipulé aux Dégâts contre cette cible.

Gungan (Gungan) : un Gungan est un personnage dont le nom inclut ce mot ou disposant de la capacité spéciale éponyme.

Haine éternelle (Eternal Hatred) : (Force ; 2 points de Force) si un personnage doté de ce pouvoir de la Force est vaincu, il effectue une sauvegarde 6. En cas de succès, le personnage n'est pas vaincu. Il reste en jeu et se débarrasse de tous ses dégâts.

Haine sith (Sith Hatred) : (Force ; 1 point de Force) un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force inflige 10 dégâts à tous les ennemis situés dans un rayon de 2 cases. Ce pouvoir de la Force n'est pas une attaque et ne nécessite donc pas de jet d'attaque. Enfin, il n'est utilisable qu'au tour de jeu de ce personnage.

Hologramme (Hologram) : ce personnage peut se déplacer au travers d'ennemis, et vice versa, tant que nul ne termine son déplacement dans le même espace qu'un autre personnage. Ce personnage ne peut compter comme l'ennemi le plus proche, pas plus qu'il ne peut être considéré comme adjacent à autrui. Enfin, il n'est pas affecté par les effets de commandement.

Illusion (Illusion) : (Force ; 1 point de Force) quand un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force est touché par une attaque, il évite les dégâts, à moins que l'assaillant réussisse une sauvegarde 11. Vous devez choisir d'utiliser ce pouvoir immédiatement après que l'attaque a touché.

immédiat/immédiatement/aussitôt (immediate/immediately) : une action immédiate se déroule juste après un événement précis, même si ce n'est pas au tour de jeu du personnage. Cette action peut interrompre d'autres actions, prenant alors effet juste avant elles. Si plusieurs actions prennent effet en même temps, le joueur actif entreprend ses actions immédiates, puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche, etc.

Immunité contre la Force (Force Immunity) : nul ne peut dépenser de points de Force pour affecter ce personnage, refaire des attaques contre lui ou réagir à ses attaques et capacités. Ce personnage ne compte pas dans le cadre des pouvoirs de la Force qui affectent plusieurs personnages, comme Éclair de Force ou Onde de choc (choisissez alors un autre personnage).

Infestation de kouhuns (Kouhun Infestation) : au lieu d'entreprendre son tour de jeu normal, ce personnage inflige 60 dégâts à un ennemi vivant situé dans un rayon de 12 cases. Aucune ligne de mire n'est nécessaire, mais vous devez compter les cases en faisant le tour des murs. La cible peut éviter les dégâts si elle réussit une sauvegarde 11.

initiative (initiative) : jet de dé effectué au début du round pour déterminer qui commence. Chaque joueur lance un d20 et celui qui obtient le résultat le plus élevé décide qui engage les hostilités. En cas d'égalité, refaites le jet.

Inspiration obscure (Dark Inspiration) : si ce personnage fait partie de votre escouade lors de la mise en place, choisissez un allié pourvu d'une valeur de Force. Ce dernier gagne la capacité spéciale Duelliste sabre laser (cf. page 41) pour le reste de l'escarmouche.

Intuition (Intuition) : une fois l'initiative déterminée, ce personnage peut immédiatement se déplacer jusqu'à sa vitesse avant qu'un autre personnage soit activé (cela ne compte pas pour une activation). Ce personnage peut utiliser cette capacité une fois par round seulement. Si plusieurs personnages ont Déplacement surprise (cf. page 46) ou Intuition, résolvez-les dans l'ordre d'initiative.

Invisibilité (Invisibility) : ce personnage ne peut être visé que par les attaques de personnages adjacents et ne compte jamais comme l'ennemi le plus proche.

jet d'attaque (attack roll) : jet de dé permettant de déterminer si une attaque touche ou non. Lancez un d20 et ajoutez-y l'Attaque du personnage. Si le résultat (une fois les bonus appliqués) est supérieur ou égal à la Défense de la cible, l'attaque touche et inflige des dégâts. Sur un jet d'attaque, un *20 naturel* est toujours une réussite, mais c'est aussi un coup critique qui inflige doubles dégâts. À l'inverse, un *1 naturel* est toujours un échec.

Jet de sabre laser (Lightsaber Throw) : (Force : 1 point de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force peut effectuer une attaque contre un ennemi situé dans un rayon de 6 cases, en ignorant la restriction d'Attaque de corps à corps. Tous les pouvoirs de Jet de sabre laser compte comme des attaques qui ne relèvent pas du corps à corps au regard des effets comme Bouclier sabre laser et Bouclier moléculaire.
Jet de sabre laser 2 : (Force : 2 points de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force effectue deux attaques contre une même cible ennemie située dans un rayon de 6 cases.
Jet de sabre laser 5 : (Force : 5 points de Force) au lieu d'entreprendre son tour de jeu normal, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force choisit un ennemi situé dans sa ligne de mire, même s'il dispose d'un abri et n'est pas l'ennemi le plus proche (même un ennemi doté de Furtif peut être choisi). Ce personnage effectue deux attaques contre l'ennemi choisi et deux attaques supplémentaires contre chaque personnage qui lui est adjacent (qu'il soit ennemi ou allié).

Lame empoisonnée (Poisoned Blade) : quand ce personnage attaque un ennemi adjacent, il inflige 20 Dégâts au lieu de 10, ceci comptant comme une attaque de corps à corps. L'attaque bénéficie d'un bonus de +20 aux Dégâts si l'ennemi adjacent touché est vivant. La cible vivante peut éviter ces dégâts supplémentaires si elle réussit une sauvegarde 11.

Lance-flammes [#] (Flamethrower) : au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, un personnage qui utilise cette capacité spéciale inflige [#] dégâts à une cible ennemie et à tous les personnages qui lui sont adjacents (ennemis et alliés). Le premier ennemi doit constituer une cible potentielle et se situer dans un rayon de 6 cases, mais les personnages adjacents ne doivent pas nécessairement se conformer à ces deux conditions. Cette capacité spéciale n'est pas une attaque et ne nécessite donc pas de jet d'attaque. Enfin, vous ne pouvez pas prendre pour cible une case vide au moyen de Lance-flammes.

ligne de mire (line of sight) : un personnage voit une cible située dans sa ligne de mire. Toutefois, les murs bloquent celle-ci. Pour déterminer la ligne de mire, il suffit de tracer une ligne imaginaire entre n'importe quel point de l'espace d'un premier personnage et n'importe quel point de l'espace du second. Si cette ligne n'est pas bloquée par un mur, chacun des deux personnages se situe dans la ligne de mire de l'autre. La ligne est dégagée si elle ne croise ni ne touche un mur.

Machinerie (Machinery) : Réparation industrielle permet de débarrasser ce personnage de dégâts, même s'il n'a pas Arme montée.

Main de l'Empereur (Hand of the Emperor) : en plus de dépenser ses propres points de Force une fois par tour de jeu, ce personnage peut également dépenser des points de Force de l'Empereur Palpatine une fois par tour de jeu. Pour utiliser cette capacité, l'Empereur Palpatine doit bien évidemment se trouver dans votre escouade.

Maître de la Force [#] (Master of the Force) : (Force) ce personnage peut dépenser des points de Force [#] fois par tour de jeu. De plus, il peut en dépenser pour entreprendre plusieurs fois une même action (comme se déplacer de 2 cases supplémentaires ou relancer une attaque).

Maître droïde (Droid Master) : les alliés Droïdes non Uniques situés dans un rayon de 6 cases d'un personnage doté de cette capacité spéciale gagnent Double attaque (cf. page 35).

Maître obscur (Dark Master) : si ce personnage fait partie de votre escouade lors de la mise en place, choisissez un allié Unique de votre propre escouade. Ce dernier est capable de dépenser les points de Force du personnage comme si c'étaient les siens. Cet allié n'a pas nécessairement de valeur de Force, mais si tel est le cas, il ne peut pas en plus dépenser ses propres points de Force au même tour de jeu.

Maîtrise du style Makashi (Makashi Style Mastery) : quand ce personnage est touché par une attaque de corps à corps, il ne subit pas de dégâts s'il réussit une sauvegarde 11. Les styles Shii-Cho, Soresu, Ataru et Niman (ce qui inclut les maîtrises du style) ne peuvent être utilisés contre ce personnage.

Maîtrise du style Soresu (Soresu Style Mastery) : quand ce personnage est touché par une attaque de corps à corps, il ne subit pas de dégâts s'il réussit une sauvegarde II.

Maladie de rakghoul (Rakghoul Disease) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +10 aux Dégâts quand il touche un ennemi vivant. La cible peut éviter ces dégâts supplémentaires si elle réussit une sauvegarde II. Si ce personnage vainc un ennemi vivant, vous pouvez immédiatement ajouter un personnage du nom de Rakghoul à votre escouade, qui apparaît dans une case de votre choix anciennement occupée par l'ennemi vaincu. À noter que ce personnage ne compte pas dans le coût de votre escouade. Si vous notez les points pour chaque défaite (ou dans le cas d'une égalité), sachez que vaincre le Rakghoul supplémentaire n'en rapporte aucun.

Marche de flux Aing-Tii (Aing-Tii Flow-Walking) : (Force ; 3 points de Force) une fois l'initiative déterminée, un personnage peut aussitôt utiliser ce pouvoir de la Force pour débuter son tour de jeu avant qu'un autre personnage soit activé (cela ne compte en rien pour une activation, si bien que ce personnage peut être activé plus tard dans le round). Toutefois, ce personnage ne peut utiliser ce pouvoir de la Force qu'une seule fois par round. Si de multiples personnages ont des capacités et pouvoirs de la Force applicables juste après le test d'initiative, résolvez-les dans l'ordre d'initiative.

Méditation de combat (Battle Meditation) : (Force ; 2 points de Force) pour le restant de l'escarmouche, ce personnage gagne l'effet de commandement suivant : les alliés qui participent à un tir combiné confèrent un bonus supplémentaire de +2 en Attaque, tandis que les ennemis ne peuvent pas recourir au tir combiné. L'effet de commandement que procure ce pouvoir de la Force s'ajoute à tout effet de commandement existant et le bonus conféré se cumule avec tout autre effet applicable au tir combiné.

Mercenaire (Mercenary) : ce personnage ne peut se déplacer que s'il n'a aucune cible potentielle à attaquer depuis l'espace où il se situe (s'il commence par vaincre un ennemi et ne peut ensuite plus attaquer personne, il est libre de se déplacer). S'il arrive dans un espace où il peut enfin attaquer, rien ne l'oblige à interrompre son déplacement.

Mines [#] (Mines) : si un ennemi se déplace jusqu'à une case adjacente à ce personnage, il subit [#] dégâts, qu'il peut toutefois éviter s'il réussit une sauvegarde II.

Missiles [#] (Missiles) : au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, ce personnage peut viser un ennemi situé dans sa ligne de mire. Conformez-vous aux règles de choix d'une cible. Cette dernière et tous les personnages qui lui sont adjacents (ennemis et alliés) subissent [#] dégâts. Chaque victime peut cependant éviter les dégâts si elle réussit une sauvegarde II. Cette capacité spéciale n'est pas une attaque et ne nécessite donc pas de jet d'attaque. Enfin, vous ne pouvez pas prendre pour cible une case vide au moyen de Missiles.

Moi et les probabilités… (Never Tell Me The Odds) : les capacités spéciales ennemies qui modifient l'initiative (comme Tacticien prodige ou Reconnaissance) n'ont aucun effet tant que ce personnage est en jeu.

Moyen/M (Medium) : un personnage de taille M occupe 1 case, sachant que la plupart des personnages relèvent de cette catégorie de taille.

mur (wall) : terrain qui empêche tout déplacement et bloque la ligne de mire (cf. page 28).

nom/dont le nom inclut (name/name contains) : certains effets font allusion à des personnages précis, qu'il s'agisse de personnages Uniques ou de personnages dont le nom inclut un ou plusieurs mots.
Ces effets s'appliquent également aux personnages ayant une capacité spéciale stipulant un nom ou un autre. Par exemple, le Commandant trooper clone confère son effet de commandement aux alliés ayant la capacité spéciale Trooper et à ceux dont le nom inclut le mot « trooper ».

Nuée +1 (Swarm +1) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +1 en Attaque contre un ennemi pour chaque allié ayant le même nom que lui situé dans un espace adjacent à cet ennemi. À noter qu'il bénéficie également de ce bonus aux attaques d'opportunité.

objets bas (low objects) : ce terrain simule le mobilier, les machines, les terminaux informatiques, les droïdes de maintenance et autres objets susceptibles de se dresser en travers de votre chemin (cf. page 27).

Onde de choc (Shockwave) : (Force ; 2 points de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force peut temporairement étourdir les personnages alentour. Tous les personnages (ennemis et alliés) situés dans un rayon de 6 cases sont étourdis (cf. page 46), chaque victime pouvant cependant éviter cet effet si elle réussit une sauvegarde II.

Opportuniste (+[#]) (Opportunist) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +4 en Attaque et d'un bonus de +10 aux Dégâts contre un ennemi déjà activé ce round-ci. Si cette capacité spéciale est assortie d'un +[#], le bonus aux Dégâts est égal à +[#] et non à +10.

Ordre 66 (Order 66) : quelle que soit la faction, un personnage ayant cette capacité spéciale peut être inclus à une escouade abritant l'Empereur Palpatine (seigneur sith). Les personnages issus des précédentes extensions dont le nom inclut « trooper ARC » ou « trooper clone » ont également Ordre 66, même si ce n'est pas indiqué sur leur fiche de caractéristiques.

Parade (Parry) : quand ce personnage est touché par une attaque de corps à corps, il peut éviter les dégâts s'il réussit une sauvegarde II. Vous devez choisir d'utiliser cette capacité immédiatement après que l'attaque a touché.

Parade sabre laser (Lightsaber Block) : (Force : 1 point de Force) quand un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force est touché par une attaque de corps à corps, il peut éviter les dégâts s'il réussit une sauvegarde II. Vous devez choisir d'utiliser ce pouvoir immédiatement après que l'attaque a touché.

Paralysie (Paralysis) : si ce personnage touche un ennemi vivant, il peut temporairement paralyser sa proie. La cible est alors étourdie (cf. page 46), mais peut éviter l'effet si elle réussit une sauvegarde II.

partisan (follower) : tout personnage de votre escouade qui ne dispose d'aucun effet de commandement. La plupart des effets de commandement ne s'appliquent d'ailleurs qu'aux partisans.

Pas assuré (Stable Footing) : ce personnage peut évoluer en terrain ralentissant les déplacements (terrain difficile et objets bas, par exemple) sans acquitter le coût lié au déplacement supplémentaire.

Pénétration [#] (Penetration) : face aux attaques de ce personnage, la Réduction des dégâts des ennemis est diminuée du montant indiqué. À noter que si la Pénétration de ce personnage dépasse la Réduction des dégâts de la cible, ses dégâts n'augmentent pas pour autant.

personnage (character) : entité représentée par une figurine. Certains personnages, comme Luke Skywalker, sont Uniques. D'autres sont des gens ou créatures d'un certain type et ont un nom bien précis, comme Commandant trooper clone ou Wampa.

Persuasion Jedi (Jedi Mind Trick) : (Force ; 1 point de Force) une cible ennemie vivante située dans un rayon de 2 cases est étourdie (cf. page 46) ce round-ci et ne peut effectuer d'attaques d'opportunité pour le restant du tour de jeu durant lequel ce pouvoir de la Force a été utilisé. Une sauvegarde II annule ces effets. Ce pouvoir n'est utilisable qu'au tour de jeu de ce personnage.

Perturbateur (Disruptive) : les effets de commandement ennemis n'ont aucun effet (sur les ennemis comme les alliés) dans un rayon de 6 cases de ce personnage.

Les personnages situés dans un rayon de 6 cases ne reçoivent aucun des avantages (ou inconvénients) des effets de commandement ennemis tant qu'ils se trouvent à portée. Un commandant ennemi voit ses propres effets de commandement réprimés tant qu'il se trouve à portée (mais n'en reste pas moins un commandant).
Un personnage qui débute son tour de jeu hors de portée et dont la vitesse est affectée par un effet de commandement ennemi continue de se déplacer à cette vitesse pour le reste du round, même s'il se retrouve dans un rayon de 6 cases de ce personnage. À l'inverse, la vitesse d'un personnage qui débute son tour de jeu à portée ne saurait être modifiée par un effet de commandement ennemi pour le reste de son tour, même s'il se retrouve à plus de 6 cases de ce personnage.

Petit/P (Small) : à l'instar d'un personnage de taille M, un personnage de taille P occupe 1 case.

phase (phase) : partie d'un round. Durant votre phase, vous activez deux personnages (s'il ne vous en reste qu'un, vous n'activez que celui-là).

Phéromones (Pheromones) : cette capacité spéciale annule une attaque visant ce personnage effectuée par un ennemi vivant situé dans un rayon de 6 cases. L'assaillant peut cependant résister à l'effet s'il réussit une sauvegarde 11. Effectuez la sauvegarde avant que l'ennemi effectue son jet d'attaque. On considère malgré tout que l'attaque a été effectuée ce tour-ci, le personnage affecté dépensant tout point de Force (le cas échéant) utilisé lors de celle-ci.

Pièges (Traps) : les ennemis subissent un malus de –4 en Attaque quand ils se situent dans un rayon de 6 cases de ce personnage.

Pilote (Pilot) : un Pilote est un personnage dont le nom inclut ce mot ou disposant de la capacité spéciale éponyme.

Pion du côté obscur (Pawn of the Dark Side) : (Force ; 1 point de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force choisit un allié non Unique qu'il est en mesure de voir. Ce dernier peut immédiatement entreprendre un tour de jeu, même s'il a déjà été activé ce round-ci (cela ne compte pas pour une activation). Au terme de ce tour de jeu immédiat, l'allié choisi subit 10 dégâts.

Pistolet filet (Net Gun) : au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, ce personnage peut viser un ennemi situé dans un rayon de 6 cases. Conformez-vous aux règles de choix d'une cible. La cible et tous les personnages qui lui sont adjacents (ennemis et alliés) sont étourdis (cf. page 46). Chaque victime peut cependant éviter l'effet si elle réussit une sauvegarde 11, sachant que les personnages ayant Arme montée et les personnages de taille TG ou supérieure l'ignorent tout bonnement. Cette capacité spéciale n'est pas une attaque et ne nécessite donc pas de jet d'attaque. Enfin, vous ne pouvez pas prendre pour cible une case vide au moyen de Pistolet filet.

Pistolet harpon (Harpoon Gun) : au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, ce personnage peut viser un ennemi ayant Arme montée situé dans un rayon de 6 cases. Cet ennemi ne peut pas se déplacer ce round-ci à moins de réussir une sauvegarde 11.

Plaeryin bol (Plaeryin Bol) : au lieu d'entreprendre son tour de jeu normal, ce personnage inflige 40 dégâts à un ennemi vivant adjacent.
La cible peut éviter les dégâts si elle réussit une sauvegarde 11.

Point de rupture (Shatterpoint) : (Force ; 1 point de Force) au lieu d'entreprendre son tour de jeu normal, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force choisit une cible ennemie située dans un rayon de 6 cases. Le résultat de la première attaque de chaque round de ce personnage contre l'ennemi en question est considéré comme un 20 naturel jusqu'à la fin de l'escarmouche. Cela inclut toute attaque d'opportunité s'il s'agit de la première attaque que ce personnage effectue dans le round contre l'ennemi en question. Ce pouvoir peut être utilisé plusieurs fois, mais il n'affecte que la dernière cible en date.

Pointe de Force [#] (Force Thrust) : (Force ; 1 point de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, le personnage qui utilise ce pouvoir de la Force inflige [#] dégâts à un ennemi situé dans un rayon de 6 cases. La cible peut cependant réduire les dégâts de moitié si elle réussit une sauvegarde 11. Ce pouvoir n'est pas une attaque et ne nécessite donc pas de jet d'attaque.

points de Force (Force Points) : certains personnages sont en mesure de manipuler la Force pour créer des effets bien précis. Ces personnages ont une valeur de Force, un nombre de points qu'ils peuvent dépenser pour utiliser des pouvoirs de la Force (cf. plus bas), refaire un jet de dé (y compris en cas de 1 naturel sur une attaque) ou se déplacer de 2 cases supplémentaires. Une fois un point de Force dépensé, un personnage ne peut le dépenser une nouvelle fois durant l'escarmouche.
Un personnage ne peut dépenser des points de Force qu'une fois par tour de jeu. Toutefois, dans certains cas de figure, il est possible de dépenser des points de Force durant le tour de jeu d'autrui, notamment pour refaire une sauvegarde ratée. Dans ce cas, le personnage peut être amené à en dépenser plusieurs fois dans le round.

Points de vie (Hit Points) : (caractéristique de personnage) quantité de dégâts à infliger avant de vaincre le personnage. Un personnage dont les Points de vie tombent à 0 est vaincu.

Poison (Poison) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +10 aux Dégâts quand il touche un ennemi vivant. La cible peut éviter ces dégâts supplémentaires si elle réussit une sauvegarde 11.

porte (door) : type de terrain (cf. page 30).

Porte trafiquée (Door Gimmick) : à la fin de son tour de jeu, ce personnage peut désigner une porte située dans sa ligne de mire comme ouverte. Elle reste ouverte jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, ou jusqu'à la fin d'un tour de jeu où ce personnage est vaincu. Les autres personnages ne peuvent pas la fermer, sauf s'ils utilisent la capacité spéciale Dérivation. Porte trafiquée ne fonctionne pas sur une porte fermée par la capacité spéciale Dérivation (cf. page 42).

Poussée de Force (Force Push) : (Force ; points de Force variables) ce groupe de pouvoirs de la Force « déchaînés » permet de pousser un ou plusieurs ennemis tout en infligeant des dégâts.
Poussée de Force 2 : (Force ; 2 points de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, le personnage qui utilise ce pouvoir de la Force inflige 20 dégâts à un ennemi situé dans un rayon de 6 cases. Si la cible est de taille TG ou inférieure, elle est poussée de 2 cases (cf. *pousser*, page 43).
Poussée de Force 3 : (Force ; 3 points de Force) au lieu d'entreprendre son tour de jeu normal, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force peut viser un ennemi situé dans un rayon de 6 cases. Conformez-vous aux règles habituelles de choix de la cible. La cible et tous les personnages qui lui sont adjacents (ennemis et alliés) subissent 30 dégâts. Les personnages de taille TG ou inférieure sont poussés de 3 cases par rapport au personnage actif.
Poussée de Force 4 : (Force ; 4 points de Force) ce pouvoir de la Force fonctionne comme Poussée de Force 2 mais inflige 40 dégâts à un ennemi situé dans la ligne de mire et pousse la cible de 4 cases par rapport au personnage actif.
Poussée de Force 5 : (Force ; 5 points de Force) ce pouvoir de la Force fonctionne comme Poussée de Force 3 mais inflige 50 dégâts et pousse les personnages affectés de 5 cases. Les personnages de taille TG ou inférieure sont étourdis (cf. page 46). Un personnage peut éviter l'effet d'étourdissement s'il réussit une sauvegarde 16.

pousser (push) : quand un personnage est poussé par un effet (comme Poussée de Force), sa position finale doit l'éloigner du personnage actif. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité. Un personnage poussé ne peut pas entrer dans un espace occupé par un autre personnage (qu'il soit ennemi ou allié) et est affecté par le terrain (comptez 2 cases par case de déplacement au travers d'objets bas, par exemple).

S'il est poussé contre un mur ou un autre personnage, il glisse le long des cases infranchissables aussi loin que possible. Enfin, c'est au joueur qui contrôle le personnage actif de décider dans quelle direction il pousse son ennemi.

pouvoirs de la Force (Force powers) : il s'agit d'attaques, de déplacements et de capacités qui sortent de l'ordinaire. Quand vous utilisez un pouvoir de la Force, soustrayez son coût du capital de points de Force de votre personnage. Ainsi, un personnage ne peut utiliser un pouvoir de la Force s'il n'a plus les points de Force nécessaires.

pouvoirs de la Force « déchaînés » ("unleashed" Force Powers) : l'extension *The Force Unleashed* présente ces super pouvoirs de la Force dont les effets exacts dépendent du nombre de points de Force consacrés à leur activation. Les pouvoirs de la Force accompagnés de variantes déchaînées présentent ces dernières en italique.

Précepteur du côté lumineux (Light Tutor) : lors de la mise en place, si ce personnage figure dans votre escouade, choisissez un allié rebelle de votre escouade. Si celui-ci n'a pas de valeur de Force, il gagne 1 point de Force et l'on considère qu'il dispose d'une valeur de Force jusqu'à la fin de l'escarmouche. S'il a déjà une valeur de Force, il gagne simplement 1 point de Force. Ce personnage ne peut se choisir lui-même.

Précision sabre laser (Lightsaber Précision) : (Force : 1 point de Force) un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force bénéficie d'un bonus de +10 aux Dégâts sur son prochain jet d'attaque. Vous devez choisir d'utiliser ce pouvoir avant d'effectuer le jet d'attaque. Ce pouvoir fonctionne même quand le personnage effectue une attaque d'opportunité.

Protecteur +[#] (Protective) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +[#] aux Dégâts quand l'allié spécifié situé dans un rayon de 6 cases est blessé.

Protecteur droïde (Droid Defender) : si un ennemi vise un Droïde allié situé dans un rayon de 6 cases de ce personnage, vous pouvez obliger l'ennemi en question à viser ce personnage à la place (pourvu que l'ennemi puisse le cibler). L'attaquant peut résister à l'effet s'il réussit une sauvegarde 11. Dans tous les cas, vous devez choisir d'utiliser cette capacité avant que l'ennemi n'effectue son jet d'attaque.

Quadruple attaque (Quadruple Attack) : cette capacité fonctionne comme Double attaque (cf. page 36), si ce n'est que ce personnage peut effectuer jusqu'à quatre attaques à son tour de jeu.

Rage sith (Sith Rage) : (Force : 1 point de Force) un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force bénéficie d'un bonus de +10 aux Dégâts de toutes ses attaques jusqu'à la fin de son tour de jeu. Ce pouvoir de la Force fonctionne également quand le personnage effectue une attaque d'opportunité.

Raide (Rigid) : ce personnage est incapable de se faufiler dans des espaces étroits.

Rapport (Rapport) : cette capacité spéciale précise un personnage et une condition. Le personnage en question coûte 1 point de moins pour être ajouté à votre escouade si la condition est remplie. S'il est vaincu, les points de victoire qui en découlent sont égaux au coût ainsi réduit.
Si vous intégrez un tel personnage par l'intermédiaire de Renforts ou Réserves, appuyez-vous sur ce coût réduit.
De mêmes capacités de Rapport ne se cumulent pas. En revanche, des versions différentes issues de personnages différents procureront de multiples réductions de coût d'une unité donnée. Par exemple, Commandant clone Cody réduit le coût des Troopers clones de son escouade, tandis que la Reine Amidala réduit le coût des partisans non Uniques de la République. Si ces deux personnages sont présents dans la même escouade, les Troopers clones bénéficieront d'une remise de 2 points (le coût minimum est de 1 point quoi qu'il arrive).

Rayon fracassant (Shatter Beam) : au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, ce personnage supprime une porte située dans sa ligne de mire. L'ancienne porte laisse place à un espace libre et ne peut être fermée au moyen de Dérivation ou d'autres capacités semblables.

Réactions rapides (Quick Reactions) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +6 en Attaque quand il effectue des attaques d'opportunité.

Reconnaissance (Recon) : si un personnage de l'escouade ayant cette capacité spéciale (ce qui inclut ce personnage) a un ennemi dans sa ligne de mire, vous pouvez jeter le dé d'initiative deux fois et conserver le résultat de votre choix. Si l'égalité subsiste malgré tout, les deux joueurs refont le jet (Reconnaissance est alors réutilisable). Vous ne pouvez recourir à cette capacité qu'une fois par round, quel que soit le nombre de personnages de votre escouade ayant cette capacité spéciale.

Récupération [#] (Recovery) : (Force : 1 point de Force) au lieu d'entreprendre son tour de jeu normal, le personnage qui utilise ce pouvoir de la Force se débarrasse de [#] dégâts. Toutefois, ses Points de vie ne peuvent pas dépasser son total de départ.

Réduction des dégâts [#] (Damage Reduction) : lorsque ce personnage est censé subir des dégâts, réduisez-les du montant indiqué. Les attaques qui sont portées par des personnages adjacents à l'aide d'un sabre laser ou du pouvoir de la Force Jet de sabre laser ignorent cette capacité spéciale. Appliquez-la une fois toutes les décisions prises en matière de Garde du corps.

Régénération [#] (Regeneration) : si ce personnage ne se déplace pas à son tour de jeu, il se débarrasse de [#] dégâts à la fin de celui-ci. Toutefois, ses Points de vie ne peuvent pas dépasser son total de départ.

remplace les attaques (replaces attacks) : certains pouvoirs de la Force et capacités spéciales s'accompagnent de la mention « remplace les attaques ». Un personnage qui les utilise ne peut effectuer d'autres attaques ce tour-ci, même si une autre capacité lui offre des attaques supplémentaires, et il ne peut remplacer plus d'une attaque. Un personnage ne peut utiliser un pouvoir de la Force ou une capacité spéciale qui remplace les attaques lorsqu'il porte une attaque d'opportunité. Un personnage ne peut utiliser un pouvoir de la Force ou une capacité spéciale qui remplace les attaques au tour de jeu où il utilise un pouvoir de la Force ou une capacité spéciale qui remplace son tour de jeu.

remplace le tour de jeu (replaces turn) : certains pouvoirs de la Force et capacités spéciales s'accompagnent de la mention « remplace le tour de jeu ». Un personnage qui les utilise renonce à son tour de jeu normal. Les effets liés à la fin du tour sont résolus après le pouvoir de la Force ou la capacité spéciale qui remplace le tour de jeu. Un personnage ne peut utiliser un pouvoir de la Force ou une capacité spéciale qui remplace les attaques au tour de jeu où il utilise un pouvoir de la Force ou une capacité spéciale qui remplace son tour de jeu.

Renforts [#] (Reinforcements) : lors de la mise en place, après que votre adversaire a révélé son escouade, vous pouvez ajouter jusqu'à [#] points des personnages mentionnés à votre propre escouade. Ceux-ci ne comptent pas dans le coût de l'escouade et votre adversaire n'a pas à les vaincre pour remporter l'escarmouche. Si vous notez les points pour chaque défaite (ou dans le cas d'une égalité), sachez que vaincre ces personnages supplémentaires n'en rapporte aucun.

Renforts droïdes [#] (Droïd Reinforcements) : cf. *Renforts*, page 44.

Renforts indépendants [#] (Fringe Reinforcements) : cf. *Renforts*, page 44.

Renouveau de Force 1 (Force Renewal 1) : (Force) quand un personnage doté de ce pouvoir est activé, il gagne automatiquement 1 point de Force. Il peut ainsi accumuler plus de points de Force qu'il n'en avait au départ.

Renvoi sabre laser (Lightsaber Reflect) : (Force : 2 points de Force) quand un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force est touché par une attaque qui ne relève pas du corps à corps, il peut éviter les dégâts s'il réussit une sauvegarde 11. En cas de réussite, l'assaillant subit 10 dégâts, à moins de réussir lui aussi une sauvegarde 11. Vous devez choisir d'utiliser ce pouvoir immédiatement après que l'attaque a touché.

Réparation [#] (Repair) : au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, ce personnage débarrasse un Droïde adjacent de [#] dégâts. Toutefois, ses Points de vie ne peuvent pas dépasser son total de départ.

Réparation industrielle [#] (Industrial Repair) : au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, ce personnage débarrasse un personnage adjacent ayant la capacité spéciale Arme montée de [#] dégâts. Toutefois, cette capacité ne permet pas à la cible de dépasser son total de Points de vie de départ.

Répulsion de Force (Force Repulse) : (Force ; points de Force variables) ce groupe de pouvoirs de la Force « déchaînés » permet de pousser un ou plusieurs ennemis vers un endroit précis tout en infligeant des dégâts.
Répulsion de Force 2 : (Force ; 2 points de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force inflige 20 dégâts à tous les personnages (ennemis et alliés) situés dans un rayon de 2 cases. Chaque personnage affecté de taille TG ou inférieure est également poussé de 2 cases par rapport au personnage actif, en direction d'un espace valide.
Répulsion de Force 3 : (Force ; 3 points de Force) au lieu d'entreprendre son tour de jeu normal, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force inflige 30 dégâts à tous les personnages (ennemis et alliés) situés dans un rayon de 3 cases. Chaque personnage affecté de taille TG ou inférieure est également poussé de 4 cases par rapport au personnage actif, en direction d'un espace valide, sans compter qu'il est étourdi (cf. page 46). Un personnage peut éviter l'effet d'étourdissement s'il réussit une sauvegarde 11.
Répulsion de Force 5 : (Force ; 5 points de Force) ce pouvoir de la Force fonctionne comme Répulsion de Force 3 mais inflige 50 dégâts à tous les personnages situés dans un rayon de 5 cases. Chaque personnage affecté de taille TG ou inférieure est également poussé de 6 cases par rapport au personnage actif, en direction d'un espace valide, sans compter qu'il est étourdi. Un personnage peut éviter l'effet d'étourdissement s'il réussit une sauvegarde 16.

Réserves [#] (Reserves) : si ce personnage fait partie de votre escouade et que vous obtenez le nombre spécifié à l'initiative, vous pouvez ajouter jusqu'à [#] points des personnages mentionnés à votre propre escouade. Ceux-ci apparaissent dans la zone de départ de votre escouade, juste avant votre première activation du round. Ils ne comptent pas dans le coût de l'escouade et votre adversaire n'a pas à les vaincre pour remporter l'escarmouche. Si l'initiative doit être rejouée en raison d'une égalité, vous ne les ajoutez à votre escouade que si le jet final correspond au nombre spécifié.

Réserves de la République [#] (Republic Reserves) : cf. *Réserves*, ci-dessus.

Réserves indépendantes [#] (Fringe Reserves) : cf. *Réserves*, ci-dessus.

Réserves séparatistes [#] (Separatist Reserves) : cf. *Réserves*, ci-dessus.

Résistance sabre laser (Lightsaber Resistance) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +2 en Défense quand il est attaqué par un personnage adjacent doté d'une valeur de Force.

Riposte sabre laser (Lightsaber Riposte) : (Force : 1 point de Force) quand un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force est touché par une attaque de corps à corps, il peut effectuer une attaque immédiate contre l'assaillant. Vous devez choisir d'utiliser ce pouvoir immédiatement après que l'attaque a touché.

round (round) : une escarmouche s'étale sur plusieurs rounds. Au début d'un round, les joueurs lancent l'initiative. À chaque round, chaque joueur active ses personnages lors de phases successives. Une fois tous les personnages activés, le round prend fin et un nouveau round débute.

Rupture de Force (Sever Force) : (Force : 3 points de Force) au lieu d'entreprendre son tour de jeu normal, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force peut viser un ennemi adjacent, qui ne peut alors plus dépenser de points de Force jusqu'à la fin de l'escarmouche. Si la cible avait une valeur de Force, on considère qu'elle n'en a plus. Toutefois, d'autres personnages peuvent dépenser les points de Force de la réserve de la cible (en utilisant Main de l'Empereur, par exemple).

Sabotage (Sabotage) : au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, ce personnage peut entraver les opérations des véhicules ennemis. Tous les ennemis adjacents ayant Arme montée ne peuvent désormais plus se déplacer de plus de leur vitesse pour le reste de l'escarmouche, même s'ils n'entreprennent aucune autre action à leur tour de jeu.

Sabre laser (Lightsaber) : ce personnage utilise un sabre laser et non un blaster quand il attaque des ennemis adjacents. Ce type d'attaque bénéficie d'un bonus de +10 aux Dégâts.

Saut de Force (Force Leap) : (Force : 1 point de Force) pour le restant de son tour de jeu, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force peut se déplacer au travers d'ennemis. Par ailleurs, il ne provoque pas d'attaques d'opportunité. L'utilisation de ce pouvoir ne prend qu'une fraction de seconde, si bien que le personnage peut se déplacer et attaquer de manière tout à fait normale ce tour-ci.

Sauvage (Savage) : il est difficile de contrôler ce personnage. Il doit achever son déplacement dans un espace adjacent à un ennemi s'il le peut (s'il ne peut atteindre un ennemi, il se déplace normalement). S'il est adjacent à un ennemi au début de son tour de jeu, il doit également être adjacent à un ennemi à la fin de celui-ci, sans qu'il s'agisse forcément du même (mais s'il se déplace, il risque de provoquer des attaques d'opportunité). S'il vainc un ennemi adjacent avant de se déplacer, le Sauvage n'est pas obligé de se rendre dans un espace adjacent à un autre ennemi. Enfin, le Sauvage n'est pas sujet aux effets de commandement.

Sauvagerie spontanée (Impulsive Savagery) : si un allié Unique est vaincu, ce personnage a la capacité spéciale Sauvage (cf. ci-dessus) jusqu'à la fin de l'escarmouche.

sauvegarde (save) : une multitude de pouvoirs de la Force et de capacités spéciales exigent de la cible qu'elle réussisse une sauvegarde contre un seuil prédéterminé pour éviter ou amoindrir un effet. Lancez alors un d20. Si le résultat du jet est supérieur ou égal à ce nombre, la sauvegarde est réussie. Les sauvegardes ne sont pas optionnelles et un personnage ne peut pas volontairement les rater.
Si le texte stipule simplement le mot « sauvegarde » assorti d'un nombre, c'est la cible de l'effet qui effectue la sauvegarde. Mais c'est parfois au personnage actif d'effectuer une sauvegarde, comme lorsqu'il utilise Parade sabre laser. Dans ce cas, le texte précise que c'est au personnage qui génère l'effet d'effectuer une sauvegarde.

Scarabée assourdissant (Thud Bug) : au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, ce personnage inflige 10 dégâts à un ennemi vivant situé dans un rayon de 6 cases et l'étourdit (cf. page 46) temporairement. La cible peut éviter les deux effets si elle réussit une sauvegarde 11. À noter que les personnages de taille TG ou supérieure ne peuvent être étourdis.

se faufiler (squeeze) : les personnages imposants peuvent se faufiler dans de petites ouvertures et des couloirs étroits dont la largeur est supérieure ou égale à la moitié de leur espace habituel, à la condition de terminer leur déplacement dans une zone qu'ils peuvent occuper tout à fait normalement. Ainsi, un personnage de taille G peut se faufiler dans un espace large de 1 case, contre 2 cases pour un personnage de taille TG. Les personnages imposants ne peuvent pas se faufiler au travers de leurs ennemis.

Sénateur alderaanien (Alderaan Senator) : ce personnage compte comme un Trooper alderaanien et peut donc bénéficier des capacités spéciales et effets profitant aux Troopers alderaaniens.

Sens de Force [#] (Force Sense) : (Force ; 1 point de Force) tous les ennemis perdent la capacité spéciale Furtif pour le restant du round.

Skiff du désert (Desert Skiff) : ce personnage peut transporter jusqu'à un allié de taille G ou deux alliés de taille M ou inférieure.
Pour embarquer, chacun doit être adjacent à sa base au terme de son déplacement. Retirez alors les intéressés de la carte de combat, mais rien ne vous empêche de les poser sur ce personnage pour indiquer qu'ils ont embarqué. Les passagers sont encore en jeu et en mesure de tirer parti des effets de commandement, capacités spéciales et pouvoirs de la Force. On considère qu'ils sont adjacents à ce personnage, mais aussi l'un à l'autre, et se déplacent en sa compagnie, profitant ainsi de sa capacité spéciale Vol tout en disposant d'un abri.
Les passagers ont le droit d'effectuer des attaques. Comptez alors la distance depuis ce personnage, en ajoutant 1 case (les distances visant à attaquer les personnages, mais aussi à utiliser effets de commandement et autres capacités, sont comptées de la même façon). Cela signifie qu'ils ne peuvent généralement pas recourir à Attaque de corps à corps s'ils n'ont pas Allonge au corps à corps. Les passagers peuvent débarquer et revenir sur la carte de combat juste avant votre première activation du round et entreprendre par la suite un tour de jeu tout à fait normal. Ils sont alors placés dans des cases adjacentes à l'espace de ce personnage.
Si ce personnage est vaincu, les passagers le sont également, chacun ayant cependant droit à une sauvegarde 11 pour éviter l'effet. Ceux qui la réussissent sont posés sur la carte de combat, dans des cases adjacentes à l'espace qu'occupait ce personnage.
Si un effet change la place qu'occupe ce personnage sur la carte de combat, les passagers se rendent également au nouvel emplacement.
Enfin, si un passager intègre l'escouade d'un autre joueur (en raison de Trahison, par exemple), il est aussitôt débarqué.

Sniper (Sniper) : quand il effectue une attaque, ce personnage ignore les personnages autres que la cible ennemie en matière d'abri. Vous ignorez donc les personnages présents pour ce qui est de déterminer si l'ennemi constitue une cible potentielle et s'il bénéficie d'un bonus de +4 en Défense grâce à un abri. Cette capacité ne permet cependant pas à l'assaillant d'ignorer un terrain conférant un abri.
Par exemple, le Soldat Nikto a Sniper. Il peut donc tirer sur le Commandant trooper clone situé derrière un Trooper clone, la cible ne bénéficiant même pas du bonus de +4 en Défense. Par contre, si des objets bas se trouvent entre le Trooper clone et le Commandant trooper clone, le Soldat Nikto ne peut pas prendre pour cible le Commandant.

Soins [#] (Heal) : au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, ce personnage débarrasse un personnage vivant et adjacent de [#] dégâts (il peut aussi s'en servir sur lui-même). Toutefois, cette capacité ne permet pas à la cible de dépasser son total de Points de vie de départ.

Soldat (Soldier) : ce personnage compte comme un Soldat et profite des capacités spéciales et effets qui concernent les Soldats. Si d'autres mots-clés apparaissent dans le nom ou les capacités spéciales de ce personnage, rien ne vous empêche de les combiner au mot-clé Soldat. Par exemple, un Garde de la Vieille République ayant cette capacité spéciale compte non seulement comme un Garde de la Vieille République, mais également comme un Soldat de la Vieille République.

Soleil Noir (Black Sun) : s'il est dans la même escouade qu'un personnage dont le nom inclut Vigo ou Xizor, ce personnage gagne la capacité spéciale Grenades 10. Il conserve cette capacité bonus même si l'autre personnage est retiré du jeu (c'est-à-dire s'il est vaincu, que son arrivée est retardée, etc.).

Solitaire (Loner) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +4 en Attaque quand aucun allié ne se situe dans un rayon de 6 cases.

Sorcellerie sith (Sith Sorcery) : (Force ; 2 points de Force) tous les ennemis situés dans un rayon de 6 cases sont étourdis (cf. page 46), chaque victime pouvant cependant éviter cet effet si elle réussit une sauvegarde 11. Ce pouvoir n'est utilisable qu'au tour de jeu du personnage.

Soulèvement (Lift) : au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, ce personnage peut déplacer un allié adjacent de taille P ou M vers un autre espace adjacent. La créature ainsi soulevée ne peut être déplacée vers un espace occupé ou au travers d'un mur. Enfin, elle ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Soulèvement lourd (Heavy Lift) : cette capacité spéciale fonctionne comme Soulèvement (cf. ci-dessus), si ce n'est que le personnage peut déplacer un allié de taille P, M ou G dans une autre case qui lui est adjacente.

Soutien défensif Delta (Delta Shield Support) : tout allié dont le nom inclut Commando de la République gagne la capacité spéciale Boucliers 2 (cf. page 45) tant que ce personnage reste en jeu.

Soutien en tenaille (Flanking Support) : si ce personnage participe à un tir combiné contre une cible située dans un rayon de 6 cases et que l'attaque touche, la cible subit un malus de –4 en Défense jusqu'à la fin du round contre toutes les attaques suivantes d'alliés n'ayant pas Arme montée.

Style Ataru (Ataru Style) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +4 en Attaque si un seul ennemi se situe dans un rayon de 6 cases au moment où il porte son attaque.

Style Djem So (Djem So Style) : quand ce personnage est touché par une attaque de corps à corps, il doit effectuer une sauvegarde 11.
En cas de succès, il a droit à une attaque immédiate contre l'assaillant. Si ce personnage a également Riposte sabre laser ou quelque autre capacité lui permettant d'effectuer une attaque immédiate contre l'assaillant, la décision visant à s'en servir ou non doit être prise avant de résoudre la sauvegarde de Style Djem So.

Style Vaapad (Vaapad-Style Fighting) : ce personnage réalise un coup critique sur un résultat naturel de 18, 19 ou 20 (au lieu de 20).

Synergie (Synergy) : ce personnage bénéficie d'un bonus de +4 en Attaque quand l'allié spécifié se situe dans un rayon de 6 cases.

Tacticien prodige (Master Tactician) : lancez l'initiative de manière tout à fait normale, si ce n'est que vous choisissez automatiquement qui engage les hostilités, à moins que vous n'obteniez un résultat de 1. En cas d'égalité, refaites le test. Si plusieurs escouades abritent un personnage doté de Tacticien prodige, le joueur qui a obtenu l'initiative la plus élevée choisit qui engage les hostilités.

Télémètre (Rangefinder) : au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, ce personnage confère aux alliés adjacents qui ne se déplacent pas un bonus de +4 en Attaque ce round-ci contre les ennemis non adjacents.

Tempête de Force [#] (Force Storm) : (Force ; 2 points de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, le personnage qui utilise ce pouvoir de la Force inflige [#] dégâts à tous les personnages (ennemis et alliés) qui lui sont adjacents.
Tempête de Force 2 : (Force ; 2 points de Force) ce pouvoir de la Force fonctionne exactement comme Tempête de Force mais inflige 20 dégâts.

terrain difficile (difficult terrain) : ce terrain simule décombres, sols déformés, gravats et autres surfaces accidentées (cf. page 28).

Tir appliqué +[#] (Careful Shot) : à son tour de jeu, si ce personnage ne se déplace pas du tout, il bénéficie d'un bonus de +[#] en Attaque. Toutefois, cette capacité spéciale ne fonctionnant qu'à son tour de jeu, il ne peut en profiter dans le cadre des attaques d'opportunité.

tir combiné (combined fire) : les personnages peuvent soutenir l'attaque d'un allié. Quand un personnage attaque à son tour de jeu, les alliés qui ont eux aussi la cible dans leur ligne de mire peuvent être activés sur-le-champ pour participer au tir combiné. Chaque personnage ainsi activé confère un bonus de +4 en Attaque (cf. *Tir combiné*, page 22).

Tir contrôlé (Fire Control) : si ce personnage fait partie de votre escouade, tous les Droïdes alliés non Uniques bénéficient d'un bonus de +4 en Attaque.

Tir de barrage (Blaster Barrage) : (Force ; 1 point de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force peut attaquer toutes les cibles potentielles à la fois. Déterminez les cibles potentielles avant d'effectuer votre premier jet d'attaque, puis à nouveau en effectuant l'attaque. Seuls les personnages constituant des cibles potentielles dans les deux cas peuvent être attaqués. Si plusieurs ennemis se situent à la même distance du personnage, tous constituent des cibles potentielles dans le cadre de ce pouvoir.

Tir de charge (Charging Fire) : au lieu d'entreprendre un tour de jeu normal, ce personnage peut se déplacer jusqu'au double de sa vitesse puis effectuer une attaque.

Tir de précision (Accurate Shot) : ce personnage peut attaquer un ennemi disposant d'un abri, même s'il ne s'agit pas de l'ennemi le plus proche. Toutefois, l'ennemi en question bénéficie toujours du bonus de +4 en Défense.

Tir de soutien Delta (Delta Fire Support) : tout allié dont le nom inclut Commando de la République gagne la capacité spéciale Tir synchronisé (cf. page 46) tant que ce personnage reste en jeu.

Tireur d'élite (Deadeye) : si ce personnage ne se déplace pas durant son tour de jeu, il bénéficie d'un bonus de +10 aux Dégâts. Cette capacité spéciale ne s'applique cependant pas aux attaques d'opportunité.

Tir réflexe (Impulsive Shot) : une fois par tour de jeu, ce personnage peut effectuer une attaque immédiate lorsqu'un allié Unique est vaincu.

Tir synchronisé (Synchronized Fire) : quand le personnage spécifié participe au tir combiné de ce personnage, il lui confère un bonus de +6 en Attaque au lieu de +4.

Tornade sabre laser (Lightsaber Sweep) : (Force : 1 point de Force) au lieu d'effectuer son ou ses attaques normales, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force effectue une attaque contre chaque ennemi qui lui est adjacent au lieu de se conformer aux règles de choix de la cible. Le personnage peut se déplacer tout à fait normalement durant un tour de jeu où il utilise ce pouvoir de la Force.

tour de jeu (turn) : quand un personnage est activé, son tour de jeu débute. Chaque personnage a droit à un tour de jeu et un seul par round.

Trahison (Betrayal) : si le jet d'attaque ennemi visant ce personnage donne un 1 naturel, l'ennemi en question devient membre de l'escouade du personnage jusqu'à la fin de l'escarmouche. Il ne peut cependant pas entreprendre de nouvelle action durant ce tour de jeu, même s'il est en mesure d'effectuer des attaques supplémentaires.
Si ce personnage est vaincu, les ennemis affectés repassent aussitôt dans le camp de leur escouade d'origine (il est possible de les activer ce round-ci s'ils n'ont pas encore joué).

Transfert d'essence (Transfer Essence) : (Force ; 1 point de Force) un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force choisit un allié vivant, qui n'est pas nécessairement une cible potentielle. Ôtez-le de la carte de combat et placez ce personnage dans une case valide de l'espace qu'occupait l'allié. Ce dernier est aussitôt vaincu et ne peut profiter d'un quelconque avantage empêchant sa disparition (comme Défaite évitée). Cette capacité n'est utilisable qu'au tour de jeu de ce personnage.

Très grand/TG (Huge) : un personnage de taille TG (comme le Rancor) occupe un espace de 3 cases sur 3 et doit se faufiler dans les espaces étroits (cf. *Se faufiler*, page 18).

Triple attaque (Triple Attack) : cette capacité fonctionne comme Double attaque (cf. page 36), si ce n'est que ce personnage peut effectuer jusqu'à trois attaques à son tour de jeu.

Trooper (Trooper) : un Trooper est un personnage dont le nom inclut ce mot ou disposant de la capacité spéciale éponyme. Ce personnage compte comme un Trooper et profite des capacités spéciales et effets qui concernent les Troopers. Si d'autres mots-clés apparaissent dans le nom ou les capacités spéciales de ce personnage, rien ne vous empêche de les combiner au mot-clé Trooper. Par exemple, un Garde sith ayant cette capacité spéciale compte non seulement comme un Garde sith, mais également comme un Trooper sith.

Ugnaught (Ugnaught) : un Ugnaught est un personnage dont le nom inclut ce mot ou disposant de la capacité spéciale éponyme.

Unique (Unique) : comme son nom l'indique, ce personnage est unique et a un nom précis, comme Obi-Wan Kenobi. Votre escouade ne peut abriter plusieurs personnages Uniques ayant le même nom.
Notez que les différentes versions d'un même personnage ont parfois un nom légèrement différent, mais toutes sont considérées comme un seul et même personnage. Par exemple, « Général Grievous », « Général Grievous (commandant suprême) », « Général Grievous (chasseur de Jedi) » et « Speeder-roue de Grievous » représentent tous le Général Grievous. En cas de confusion possible, la carte apporte les précisions nécessaires.
Si vous jouez une partie « sur le pouce » (cf. *Scénarios et options de jeu*, page 31), ignorez les restrictions de création d'escouade liées à cette capacité spéciale.

vaincre/vaincu (defeat/defeated) : un personnage est vaincu lorsque ses Points de vie tombent à 0 (ou moins).
Il est alors retiré de la carte de combat.

vitesse (s peed) : de nombreux pouvoirs de la Force, effets de commandement et capacités spéciales font mention de la « vitesse » des personnages. La plupart ont une vitesse de 6, ce qui veut dire qu'à leur tour de jeu, ils peuvent se déplacer de 6 cases et attaquer (ou entreprendre une action qui remplace les attaques) ou se déplacer de 12 cases et renoncer à leurs actions. Quand un personnage a une vitesse différente, la capacité spéciale Vitesse (cf. ci-dessous) apparaît sur sa fiche de caractéristiques.

Vitesse [#] (Speed) : ce personnage peut se déplacer de [#] cases et attaquer lors de son tour de jeu ou se déplacer de 2 x [#] cases sans attaquer. Une vitesse inférieure à 6 est considérée comme un malus. Ainsi, un personnage ayant plusieurs vitesses (en raison d'un effet de commandement, par exemple) et un malus en vitesse doit s'appuyer sur la vitesse la moins élevée. Une vitesse supérieure à 6 est considérée comme un bonus. Dans ce cas, un personnage ayant plusieurs vitesses mais pas de malus en vitesse peut s'appuyer sur la vitesse la plus élevée.

Vitesse du chevalier (Knight Speed) : (Force ; 1 point de Force) à son tour de jeu, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force peut se déplacer de 4 cases supplémentaires.

Vitesse du maître (Master Speed) : (Force ; 1 point de Force) à son tour de jeu, un personnage qui utilise ce pouvoir de la Force peut se déplacer de 6 cases supplémentaires.

vivant (living) : un personnage vivant n'a pas la capacité Arme montée ; il peut être Cyborg mais jamais Droïde. Les autres types de personnages sont considérés comme « non vivants ». Certaines des capacités spéciales des précédentes extensions n'affectent que les personnages vivants : Assistance médicale d'urgence, Chirurgie homicide, Domination, Guérison de Force, Infestation de kouhuns, Paralysie, Phéromones, Plaeryin bol, Poison et Soins.

Voilé (Cloaked) : si ce personnage dispose d'un abri, les ennemis non adjacents ne peuvent le prendre pour cible et il ne peut compter comme l'ennemi le plus proche lors du choix des cibles. Ainsi, Tir de précision ne permet pas de viser ce personnage s'il dispose d'un abri. Un personnage doté de Sniper peut néanmoins le prendre pour cible si son abri lui est simplement fourni par d'autres personnages, que cette capacité ignore.

Voile de Force (Force Cloak) : (Force ; 2 points de Force) au lieu d'entreprendre un tour de jeu normal, le personnage qui utilise ce pouvoir de la Force gagne la capacité spéciale Voilé (cf. page 34).

Voix retentissante (Booming Voice) : si ce personnage est membre de votre escouade, les alliés ayant des effets de commandement normalement limités à 6 cases voient cette restriction de portée annulée.

Vol (Flight) : ce personnage ignore les ennemis, objets bas, terrain difficile et fosses quand il se déplace. Toutefois, les murs bloquent ses déplacements, qu'il doit finir dans un espace valide. Étant donné que ce personnage ignore les ennemis, ces derniers ne peuvent lui porter d'attaques d'opportunité.

vue (sight) : la portée de nombreux pouvoirs de la Force et capacités spéciales n'est limitée que par la vue du personnage. Ceux-ci affectent alors toute cible située dans son champ de vision.

Wookie (Wookiee) : un Wookie est un personnage dont le nom inclut ce mot ou disposant de la capacité spéciale éponyme.

Ysalamiri (Ysalamiri) : les personnages situés dans un rayon de 6 cases de ce personnage ne peuvent pas dépenser de points de Force et gagnent Immunité contre la Force (cf. page 37).

Général Obi-Wan Kenobi — 55

Points de vie	120
Défense	22
Attaque	14
Dégâts	20

Capacités spéciales
Unique
Attaque de corps à corps ; Double attaque
Ardeur (si ce personnage dépense 1 point de Force pour refaire un jet, ajoutez +4 au résultat)
Maîtrise du style Soresu (s'il est touché par une attaque, ce personnage ne subit aucun dégât s'il réussit une sauvegarde R)
Pouvoirs de la Force
Force 2. Renouveau de Force 1
Maître de la Force 2 (peut dépenser des points de Force jusqu'à 2 fois dans un même tour de jeu)
Poussée de Force 3 (Force 3, remplace le tour de jeu ; distance 6 ; 3D dégâts à la cible et à chaque personnage adjacent à celle-ci, puis pousse la cible et les personnages qui lui sont adjacents de 3 cases s'ils sont de taille TG ou inférieure)
Vitesse du chevalier (Force 1 : ce personnage peut se déplacer de 4 cases supplémentaires à son tour de jeu dans le cadre de son déplacement)
Effet de commandement
Chaque partisan gagne +4 en Attaque et +4 en Défense tant qu'un allié se trouve dans un rayon de 6 cases de lui.

THE CLONE WARS 1/6

STAR WARS

© 2008 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Conception du jeu : Wizards.

Trooper clone — 9

Points de vie	10
Défense	13
Attaque	6
Dégâts	20

Capacités spéciales
Ordre 66

Conçu pour la guerre, parfaitement entraîné et conditionné, le trooper clone ne craint aucun ennemi.

THE CLONE WARS 2/6

STAR WARS

© 2008 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Conception du jeu : Wizards.

Commandant trooper clone — 13

Points de vie	30
Défense	14
Attaque	10
Dégâts	10

Capacités spéciales
Ordre 66

Effet de commandement
Les partisans troopers situés dans un rayon de 6 cases gagnent +3 en Attaque s'ils ne se déplacent pas à ce tour de jeu.

Formé à mener les troupes au combat, le commandant est un tacticien intrépide.

THE CLONE WARS 3/6

STAR WARS

© 2008 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Conception du jeu : Wizards.

Comte Dooku de Serenno — 130

Points de vie	21
Défense	16
Attaque	20
Dégâts	

Capacités spéciales
Unique
Attaque de corps à corps ; Double attaque
Duelliste sabre laser (+4 en Défense quand il est attaqué par un ennemi adjacent doté d'une valeur de Force)
Maîtrise du style Makashi (s'il est touché par une attaque de corps à corps, ce personnage ne subit aucun dégât s'il réussit une sauvegarde R. Les styles Shii-Cho, Soresu, Ataru et Niman ne peuvent être utilisés contre ce personnage.)
Pouvoirs de la Force
Force 5
Éclair de Force 2 (Force 2, remplace les attaques : distance 6 ; 3D dégâts à la cible et à 2 personnages adjacents à celle-ci)
Riposte sabre laser (Force 1 : quand il est touché par une attaque de corps à corps, ce personnage peut effectuer une attaque immédiate contre l'assaillant)

THE CLONE WARS 4/6

STAR WARS

© 2008 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Conception du jeu : Wizards.

Droïde de combat de sécurité — 8

Points de vie	20
Défense	13
Attaque	3
Dégâts	10

Capacités spéciales
Droïde (immunisé contre les coups critiques ; n'est pas sujet aux effets de commandement)
Attaque ingénieuse (+4 en Attaque et +10 aux Dégâts contre un ennemi qui n'a pas été activé ce round-ci)

On reconnaît le droïde de combat de sécurité de type SSA à ses épaulettes rouges et à ses nombreuses traces de brûlures.

THE CLONE WARS 5/6

STAR WARS

© 2008 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Conception du jeu : Wizards.

Commandant super droïde de combat — 19

Points de vie	40
Défense	14
Attaque	4
Dégâts	30

Capacités spéciales
Droïde (immunisé contre les coups critiques ; n'est pas sujet aux effets de commandement)
Tir synchronisé (les personnages Droïdes qui participent au tir combiné de ce personnage lui confèrent +6 en Attaque au lieu de +4)

Effet de commandement
Les Droïdes sont sujets à cet effet : les partisans Droïdes non Uniques situés dans un rayon de 6 cases gagnent **Tir appliqué +4** (à son tour de jeu, si ce personnage ne se déplace pas, il gagne +4 en Attaque).

Les commandants super droïdes de combat mènent toutes sortes de droïdes de combat à la bataille.

THE CLONE WARS 6/6

STAR WARS

© 2008 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Conception du jeu : Wizards.