

Objectif

- Vaincre l'escouade ennemie

Mise en place

- 2 escouades de 100 points
 - **Rebelle (Rebelles et Frange)** : tous les personnages aussi près que possible du vaisseau dans la section du hangar (Hangar Bay) : face imprimée Etoile Noire
 - **Impériale (Empire et Frange)** : tous les personnages dans un ou 2 turbo-ascenseurs (turbolift) sur côté opposé de la carte

Déroulement d'un tour

- Activation : à tour de rôle : 2 personnages successivement par joueur
 - **Actions**
 - OU ■ 6 déplacements maxi + attaque
 - OU ■ Attaque + 6 déplacements maxi
 - OU ■ 12 déplacements (sans attaque)

Déplacements

- Diagonale = 2 déplacements
- 1 allié peut traverser une case occupée
- 1 ennemi bloque le déplacement
- Quitter case adjacente à 1 ennemi = Attaque d'opportunité de l'ennemi

Attaques

- Choisir la cible : **1d20 + pts d'attaque**
 - \geq **Défense de la cible** → Réussite : Dégâts ôtés de la vie de la cible
 - $<$ **Défense de la cible** → Échec
- **Ligne de vue** : obligatoire
 - ligne fictive entre les 2 personnages non bloquée par un mur
- **Couverture** : ennemi à couvert ne peut être attaqué SAUF si ennemi le plus proche
 - Couvert si depuis angle case attaquant jusqu'à cible : une seule ligne passe par un mur, un case occupée par personnage ou objet bas (sauf objets bas sur la case de l'attaquant ou sur cases adjacentes)
- **Ennemi adjacent** : obligatoire d'attaquer
- **Attaque au Corps à Corps (Melee Attack)** : Si capacité présente, uniquement possible d'attaquer ennemis adjacents
- **Tirs Combinés, Coups Critiques, Ratages Automatiques** : à voir

Capacités Spéciales, Pouvoirs de la Force, Effets de commandement

- **Effets de Commandement (Commander Effects)** : Les acolytes (followers) sont les personnages de l'escouade alliée ne possédant pas l'effet de commandement.
- **Pouvoirs de la Force (Force Powers)**
 - Coût en points de Force. Points utilisés une seule fois (non régénérés)
 - Utilisable une seule fois par tour
 - Actions supplémentaires : 1 point de Force pour :
 - OU ■ Relancer 1d d'attaque ou de sauvegarde
 - OU ■ Déplacement rapide : +2 cases

Terrains

- Mur (magenta)
 - Bloque déplacement
 - Bloque la ligne de vue
 - Déplacement diagonale impossible en passant par coin ou fin du mur
- Objets bas (vert)
 - Déplacement coûte le double
- Puits (orange)
 - Bloque les déplacements
 - Ne bloque pas la ligne de vue
 - Ne fournit pas de couverture
- Portes (bleu clair)
 - Porte fermée = mur
 - Porte ouverte : sans effet
 - Porte ouverte si personnage termine son tour sur case adjacente
 - Porte fermée lorsque personnage quitte case adjacente

