



## AVENTURES GALACTIQUES

### MANUEL DE JEU - v1.01

#### La Quête de l'Holocron - Chapitre I : Le Temple Perdu

##### Préambule :

Les règles de jeu présentées dans ce manuel sont les règles générales de base qui seront communes à tous les scénarios proposés pour **Aventures Galactiques**. Les informations données à titre d'exemples pour illustrer certains points reposent sur le premier chapitre de la première aventure publiée : **La Quête de l'Holocron - Chapitre 1 : Le Temple Perdu**.

Comme vous l'aurez compris à travers ce titre, cette première aventure se déroule dans le cadre de l'extraordinaire univers créé par George Lucas : **Stars Wars**. Cependant, le jeu étant créé de manière à pouvoir être adapté aux goûts de chacun, le contexte ainsi que les personnages et les éléments scénaristiques peuvent être changés et adaptés selon votre gré avec la plus grande simplicité... l'essentiel étant de préserver les mécanismes de fonctionnement propres du jeu. Vous trouverez à la fin de ce manuel un chapitre dédié à cette caractéristique ainsi que quelques conseils et exemples pratiques vous permettant d'adapter aisément les divers scénarios à vos univers favoris.

Chaque aventure proposée pour le jeu **Aventures Galactiques** aura ses propres particularités qui seront spécifiées dans des notices complémentaires. Elles détailleront chaque élément du scénario ainsi que la carte de jeu qui l'accompagne. Toutefois ces particularités seront toujours soumises aux règles générales du jeu qui resteront la base de fonctionnement même du jeu (sauf exceptions explicitement stipulées pouvant concerner un module particulier).

Afin de faciliter l'assimilation du fonctionnement du jeu, les explications fournies ici et qui concernent le premier module : **Le Temple Perdu** vous permettront d'apprendre simplement grâce à des exemples détaillés et précis tout ce dont vous aurez besoin pour pouvoir jouer très rapidement.

Avant de nous intéresser aux règles du jeu proprement dites, nous allons tout d'abord découvrir le décor dans lequel nous allons nous immerger pour apprendre à faire nos premiers pas dans le monde des **Aventures Galactiques**.

#### Background de cette première aventure

Il n'y a pas si longtemps, dans une galaxie pas si éloignée que ça... oups, le temps et l'espace sont certes des notions relatives, mais respectons tout de même les bases établies par trois trilogies... Donc, reprenons...

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

Un mystérieux temple a été découvert par des contrebandiers Rodiens sur une planète de la bordure extérieure. Encaissé au fin fond d'un canyon, l'endroit rapidement aménagé de manière spartiate mais néanmoins très fonctionnelle leur a servi pendant quelques temps de base relais.

Persuadés de prime abord d'avoir trouvé une des meilleures planques de la galaxie, ils ont dû à la suite d'une répétition d'événements dramatiques se résoudre à l'abandonner définitivement. Des phénomènes étranges se manifestant par des actes de folie meurtrière inexpliqués au sein des membres de la base les ont conduit à réaliser que l'oasis qu'ils avaient cru découvrir n'était en fait qu'un macabre mirage. Le temple et ses alentours ont ainsi rapidement été considérés comme des lieux maudits.

Les Rodiens avaient eu vent que les quelques artefacts qu'ils avaient découvert là-bas et mis sur le marché noir avaient suscité le plus grand intérêt de quelques grandes organisations secrètes. De caractère cupides, ils ont décidé sans aucuns remords et sans se soucier des conséquences de vendre les coordonnées de cet emplacement, source de grandes convoitises, à la fois à la république et aux séparatistes. Le jeu débute au moment où les expéditions de reconnaissance de chaque camp tentent toutes les deux de percer les mystères qui entourent ce temple. Elles devront s'affronter avec ruse et sans pitié pour parvenir à accéder aux catacombes qui renferment un trésor de connaissances oubliées.

## Le matériel de jeu

Pour jouer vous aurez besoins des éléments suivants :

- Une carte de jeu : Le Temple Perdu.
- Des pions (ou des figurines) représentant des personnages accompagnés de leurs cartes de statistiques.
- Un dé à 10 faces (d10)\*.
- Un dé à 4 faces (d4)\*.
- Des tuiles.
- Des marqueurs.

\* Si vous ne disposez que d'un dé à 20 faces procéder comme suit :

- Pour obtenir l'équivalent d'un d10, si le résultat obtenu sur un lancé de d20 est supérieur à 10, soustraire 10.
- Pour obtenir l'équivalent d'un d4, utiliser le tableau de correspondance suivant :

Valeur du dé (d20)	Correspondance d4
1-5	1
6-10	2
11-15	3
16-20	4

Note : Concernant le module VASSAL qui est la première version disponible du jeu, pratiquement tous ces éléments sont déjà inclus dans le module lui-même.

Seules les cartes de statistiques des personnages sont proposées à part. Consultez la section "Fichiers" de la page web du jeu pour les télécharger.

## Les mécanismes du jeu

Quelle que soit l'aventure à laquelle vous désirez jouer, vous devrez toujours appliquer les mêmes règles élémentaires de jeu concernant les notions de tour de jeu ainsi que les règles régissant les déplacements, les attaques, etc... Rassurez-vous il y en a peu et elles sont très facile à intégrer.

### Déroulement d'une partie

#### I - Les préparatifs

Avant de commencer une partie, il est nécessaire de définir la configuration de départ du jeu. Pour cela, chaque joueur lance un dé à 10 faces (d10) à tour de rôle. Celui qui obtient le nombre le plus élevé choisit la faction qu'il désire représenter.

En cas d'égalité aux lancers de dé, chaque joueur devra relancer le dé, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des joueurs soit en position de choisir son camp.

Concernant le scénario du Temple Perdu : la **République** se voit attribuée la couleur **rouge** et les **Séparatistes** la couleur **bleue**. Chaque unité expéditionnaire est composée de 4 personnages :

Classe	République	Séparatistes
Héros	Obi-Wan Kenobi	Darth Maul
Unité droïde spécialisée	R2-D2	R5 Tech Droid
Soldat Médical	Clone Trooper Medic	Super Battle Droid Medic
Soldat Technicien	Clone Trooper Tech	Super Battle Droid Tech

Une fois l'attribution des camps effectuée, chaque joueur peut alors placer ses 4 personnages sur les cases de départ correspondant à son camp. Chaque joueur a la liberté de les disposer comme il le désire. Ces zones de départ sont situées respectivement en bas à droite de la carte pour la **République** et en haut à gauche pour les **Séparatistes**.

Lorsque chacun des joueurs est satisfait de sa combinaison de départ, il ne reste plus qu'à placer les **Personnages Non-Joueurs** (PNJ) sur la carte selon les indications données ci-dessous.

Placement des **Personnages Non-Joueurs** (PNJ) : Représentés par la couleur **verte**, les PNJ doivent être placés sur la carte aux coordonnées suivantes :

- 1 Medical Droid en I7.
- 1 Medical Droid en Z16.
- 1 Assault Droid Mark 1 en K16.
- 1 Assault Droid Mark 1 en X7.

Avant de commencer la partie, les deux joueurs doivent décider s'ils désirent ou non utiliser la règle optionnelle concernant **Le Renouvellement des Troupes** qui est expliquée plus loin dans ce manuel.

## II - Les tours de jeu

Le déroulement d'une partie d'**Aventures Galactiques** est constitué d'une succession de tours de jeu effectués par les joueurs à tour de rôle. Chaque tour de jeu est décomposé en différentes étapes successives.

Le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé au lancé de dé lors des préparatifs jouera en premier. Une fois son tour de jeu terminé, ce sera à son adversaire de jouer et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Lors de son tour de jeu, le joueur devra activer tous les personnages de son équipe les uns après les autres en suivant pour chacun d'eux les étapes décrites ci-dessous. Le joueur est libre de choisir l'ordre dans lequel il va jouer chacun de ses personnages. Il n'est possible de faire entrer en action un nouveau personnage que lorsque l'ensemble des étapes concernant le personnage précédemment joué a été entièrement effectué. Chaque personnage ne peut être joué qu'une seule fois dans un même tour.

**Chaque personnage qui est joué doit obligatoirement suivre les étapes suivantes en respectant l'ordre indiqué ci-dessous :**

### 1) L'Etape de Déplacements :

Le joueur déplace le personnage en fonction des **Points de Mouvements** figurant sur sa carte de statistiques.

- Le joueur peut décider de ne pas déplacer un personnage ou de n'utiliser qu'une partie des points dont il dispose pour le faire.
- Les **Points de Mouvements** non utilisés lors de cette *étape de déplacements* sont définitivement perdus et ne peuvent pas être reportés au tour de jeu suivant.
- Les **Attaques de Circonstance** doivent être résolues avant de terminer les déplacements d'un joueur. En aucun cas, elles ne peuvent être considérées comme des attaques conventionnelles, ces dernières ne pouvant être effectuées qu'au cours de l'**Etape d'Intervention**.

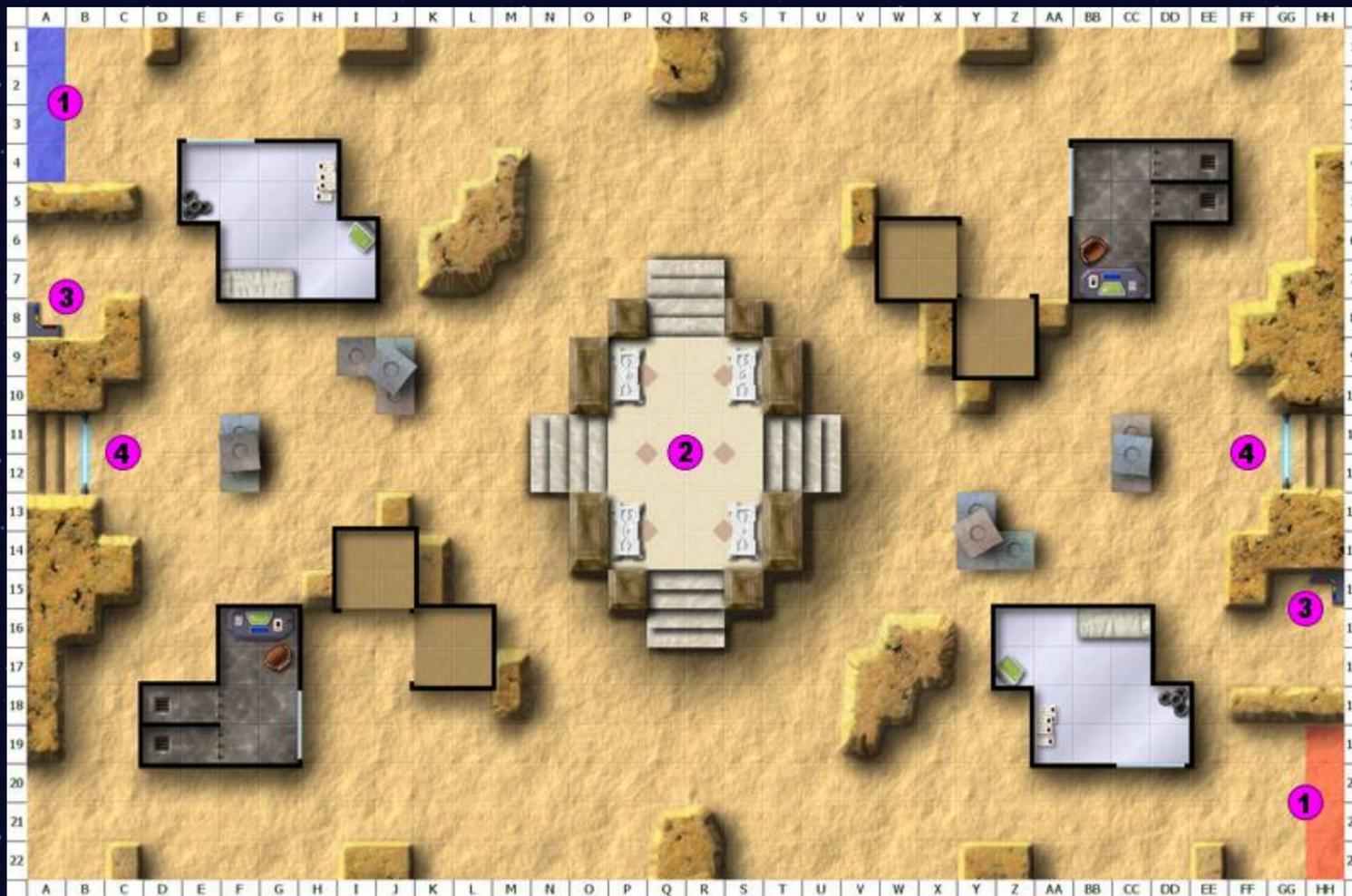
### 2) L'Etape d'Intervention :

Le personnage peut choisir d'effectuer une **Attaque** contre un ennemi, ou bien d'effectuer autant d'**Actions** que spécifié sur sa carte de statistiques par les **Points d'Actions** ou encore d'utiliser un de ses **Pouvoirs Spécifiques** s'il en dispose (ex.: des **Points de Force** si le module joué concerne **Star Wars**). En aucun cas il ne peut cumuler plusieurs de ces possibilités.

- Le joueur peut décider de ne rien faire. Dans ce cas, aucune **Attaque**, aucuns **Points d'Actions** ou **Pouvoir Spécifique** ne peuvent être reportés au tour suivant.
- Quel que soit le nombre de **Points d'Actions** disponibles pour un personnage, ceux-ci ne peuvent pas être utilisés pour effectuer une attaque.
- Les **Actions** de base que chaque personnage a la possibilité d'effectuer sont les suivantes : Chercher, Donner, Ouvrir une porte ou Fermer une porte. En plus de ces actions générales, un personnage pourra effectuer une action spécifique s'il dispose des compétences appropriées. Ce point sera développé en détail dans le chapitre "**Les Actions**" que vous trouverez un peu plus loin dans ce manuel.

## Jouer au scénario du Temple Perdu

**La Carte du Jeu :** Il convient avant tout de se familiariser avec la carte sur laquelle les personnages de chaque équipe vont évoluer. Ceci permettra par la suite d'intégrer le déroulement du scénario en toute simplicité.



### Les différentes zones clés

- 1 - Emplacements de départ de chaque équipe.
- 2 - Le temple perdu qui contient quatre caveaux. Un passe électronique crypté est dissimulé dans l'un d'eux.
- 3 - Consoles permettant d'activer ou de désactiver la barrière laser se trouvant à proximité et du même côté.
- 4 - Barrières laser qui bloquent l'accès aux catacombes.

**Déroulement du Scénario :** Après avoir lu le paragraphe "**Background de cette première aventure**", les quelques points énoncés ci-dessus auront certainement été suffisamment explicites pour que vous ayez déjà saisi les phases essentielles à suivre pour remporter une partie. Abordons tout de même celles-ci en détails.

### L'objectif du jeu :

Le premier des deux joueurs qui arrive à faire accéder un de ses personnages possédant le passe électronique crypté jusqu'aux catacombes gagne la partie.

Pour se faire il faudra tout d'abord se rendre dans le temple et fouiller les tombeaux qui s'y trouvent à la recherche du précieux passe. Une fois en sa possession, il faudra se rendre à l'une des consoles de contrôle et hacker le système de sécurité pour désactiver la barrière laser qui lui correspond (seul un personnage possédant des compétences en Informatique pourra effectuer cette opération).

Une fois le passage dégagé, le premier personnage en possession du passe électronique qui atteindra une des cases représentant les escaliers menant aux catacombes amènera son équipe à la victoire.

Il est possible d'accéder aux catacombes indifféremment des deux côtés de la carte ; peut importe l'emplacement de départ des équipes, seule la situation stratégique déterminera le choix des joueurs en la matière.

Vous vous rendrez vite compte que le personnage porteur du passe deviendra la cible à abattre ou à protéger à tout prix selon qu'il soit dans votre équipe ou bien dans celle de votre adversaire.

Le passe peut être transmis d'un personnage à un autre pour des raisons tactiques ; toutefois si le porteur du passe est tué, celui-ci restera sur le terrain à l'emplacement occupé par le dernier porteur en titre. Tout personnage passant sur cette case peut alors s'en emparer.

Voilà donc la description globale des éléments à suivre concernant ce scénario de jeu. Vous trouverez dans le chapitre "**Les Actions**" toutes les informations détaillées expliquant la procédure à suivre pour effectuer chaque action en particulier.

## Les Personnages Non-Joueurs

Des **Personnages Non-Joueurs** (PNJ) peuvent être présents dans certains module. La seule caractéristique constante à retenir les concernant est que la case qu'ils occupent ne peut être traversée par aucun des joueurs. Ils n'affectent les déplacements que dans cette mesure et n'empêchent pas les déplacements en diagonales des personnages qui se trouvent sur des cases qui leurs sont adjacentes. Sauf spécifié dans la notice accompagnant un module particulier, ils ne sont pas concernés par les **Attaques de Circonstance**.

### Concernant le module du Temple Perdu

Quatre unités représentant des Personnages Non-Joueurs sont utilisées dans ce module et doivent être placés en début de partie aux coordonnées suivantes :

- 1 Medical Droid en I7 et un autre en Z16.
- 1 Assault Droid Mark 1 en K16 et un autre en X7.

	
<b>Medical Droid</b>	<b>Assault Droid Mark 1</b>
<p>Cette unité est une version modifiée de la version de base qui permet d'apporter des ressources de régénération aussi bien aux humains qu'aux droïdes. Installés dans chacune des infirmeries, ils ne peuvent pas se déplacer.</p> <p>Un personnage peut les utiliser pour régénérer sa santé. Pour cela il doit se trouver (ou terminer son <u>Etape de Déplacements</u>) sur une case adjacente à l'un d'eux et passer son <u>Etape d'Intervention</u>. Il récupèrera alors 10 Points de Vie dans la limite de la valeur maximale indiquée sur sa carte de statistiques.</p> <p>Chaque <b>Medical Droid</b> peut être utilisé par n'importe quel personnage de n'importe quelle équipe.</p> <p>Ils peuvent être également détruits par des attaques.</p>	<p>En début de partie, chacune de ces deux unités droïdes est considérée comme étant "Désactivée". Elles sont donc totalement inactives.</p> <p>Cependant si un personnage arrive à en reprogrammer une, elle est alors définitivement rattachée à son équipe. Elle ne sera dès lors plus considérée comme un PNJ mais comme un personnage à part entière de cette équipe.</p> <p>Ce droïde ne peut être remis en service que par un personnage possédant des compétences en <u>Informatique</u> et se trouvant sur une case adjacente. Pour tenter une réactivation, le personnage doit indiquer à son adversaire cette tentative lors de son <u>Etape d'Intervention</u> et effectuer un lancé de dé (d10).</p> <p>Si le résultat est un 1 : le droïde est définitivement Hors Service et ne pourra plus être reprogrammé par quiconque. Dans les autres cas, le personnage ajoute la valeur de son niveau de compétences en <u>Informatique</u> au jet de dé : la réactivation est réussie sur un total de 10 ou plus.</p> <p>Tant qu'elles sont inactives, ces unités ne possèdent qu'une valeur de Défense de 11 et peuvent donc être attaquées et détruites assez facilement.</p>

## Le Terrain et ses incidences sur le jeu

Concernant la carte de jeu, on distingue quatre types de terrains : **les terrains dégagés**, **les terrains peu praticables**, **les terrains élevés infranchissables** et **les portes**. Chacun d'eux peut avoir des incidences à la fois sur les mouvements des personnages, mais également sur le déroulement de certaines attaques. Nous allons donc les étudier d'un peu plus près.

### I - Les terrains dégagés

Ce type de terrain correspond à un sol plat et libre de toute entrave, il ne gêne ni les déplacements, ni les attaques. Il est représenté par exemple par le sol des différents bâtiments (exception faite des cases contenant des d'objets encombrants), des allées ou encore les cases représentant les espaces désertiques d'un canyon.

Coût de déplacement sur un terrain dégagé : 1 **Point de Mouvements** par case.

Exemples de "terrains dégagés" présents sur la carte du Temple Perdu



## II - Les terrains peu praticables

Ces terrains correspondent à des cases représentant des surfaces légèrement accidentées comme des escaliers ou à des cases contenant des objets encombrants. Du fait de leur nature, ils rendent les déplacements plus difficiles que sur un terrain dégagé. Toutefois ils n'ont aucune incidence sur les attaques.

Coût de déplacement sur un terrain peu praticable : **2 Points de Mouvements** par case.

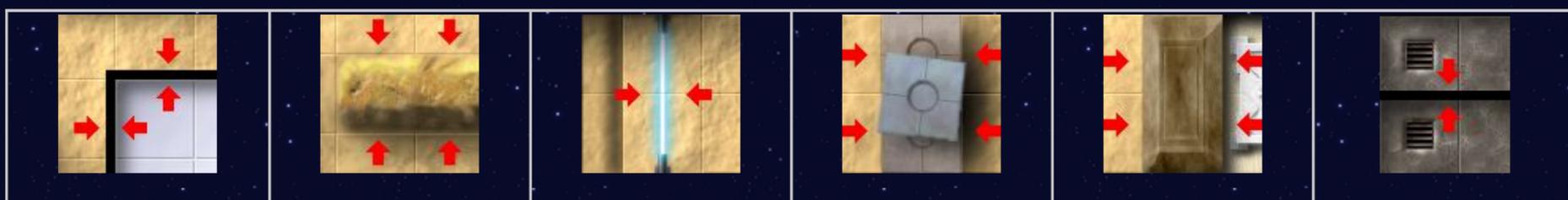
[Exemples de "terrains peu praticables" présents sur la carte du Temple Perdu](#)



## III - Les terrains élevés infranchissables

Ils correspondent à tout type de construction ou obstacles physiques tels que les murs, les reliefs élevés, des barrières lasers activées ou tout autre objet très volumineux dont la nature est susceptible de créer un obstacle infranchissable. Il n'est pas possible de s'arrêter ou de traverser les cases représentant ce type de terrains. Concernant les attaques ils constituent des obstacles qui bloquent les tirs et empêchent les combats au corps à corps s'ils séparent deux personnages. Ce point est détaillé dans le chapitre "**Les Combats**".

[Exemples de "terrains élevés infranchissables" présents sur la carte du Temple Perdu](#)



## III - Les portes

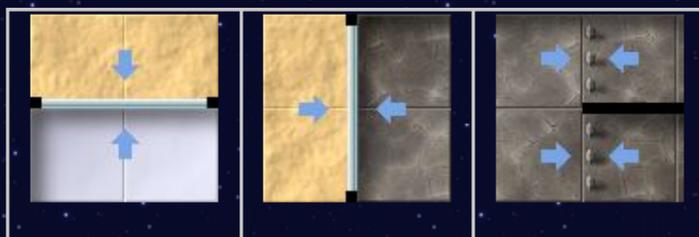
Les portes peuvent avoir deux positions : ouvertes ou fermées. Par défaut, toutes les portes de la cartes sont considérées comme étant fermées en début de partie.

Une porte fermée ne peut être ouverte que lorsqu'un personnage adjacent à la porte utilise un de ses **Points d'Actions** pour l'ouvrir. La procédure est la même pour fermer une porte déjà ouverte. Plus de précisions et des exemples sont fournis à ce sujet dans le chapitre "**Les Portes et leur Fonctionnement**".

Une porte ouverte peut être franchie. Le coût en **Points de Mouvements** est défini par la nature de la case sur laquelle le personnage va se trouver après son déplacement. Une porte ouverte étant considérée comme un terrain dégagé, elle n'a aucune incidence sur les attaques.

Une porte fermée est considérée comme étant un **terrain élevé infranchissable** (on considère que c'est un mur) : Il n'est pas possible de la traverser. De même, les attaques aussi bien à distance qu'au corps à corps sont impossibles pour deux personnages séparés par une porte fermée.

[Exemples de "portes" présentes sur la carte du Temple Perdu](#)

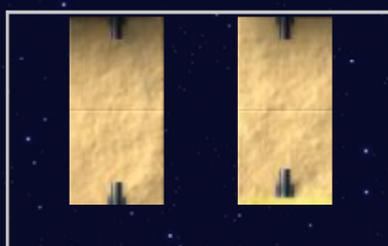


## Les Marqueurs et les Tuiles

Les marqueurs sont utilisés pour indiquer certaines situations sur le terrain de jeu et permettre de bien en apprécier la configuration d'un simple coup d'oeil. Certains d'entre eux sont essentiellement réservés au jeu sous VASSAL où le simple fait de les utiliser permet une meilleure compréhension du déroulement de la partie pour chacun des adversaires.

Tableau des marqueurs et des tuiles utilisés dans le scénario du Temple Perdu

	<p><b>Action</b> (VASSAL) : Indique que l'on effectue une action spécifique concernant les cases sur lequel ce marqueur est placé : réparer, chercher, hacker, soigner, etc... Les informations complémentaires explicatives doivent être données via la fenêtre de Chat de l'interface de VASSAL.</p>		<p><b>Passe Electronique Crypté</b> : Lorsqu'un personnage portant le Passe Electronique est vaincu au cours d'une attaque, ce marqueur doit être placé sur la dernière case que celui-ci occupait.</p>
	<p><b>Porte ouverte</b> : Marqueur à placer sur la porte concernée lorsqu'un personnage ouvre une porte.</p>		<p><b>Cible</b> (VASSAL) : Ce marqueur doit être positionné sur le personnage ennemi ou le Personnage Non-Joueur qui est pris pour cible dans le cadre d'une attaque à distance.</p>
	<p><b>Porte fermée</b> : Marqueur à placer sur la porte concernée lorsqu'un personnage ferme une porte.</p>		<p><b>Attaque à distance</b> (VASSAL) : Ce marqueur doit être placé sur le personnage qui effectue une attaque à distance.</p>
	<p><b>Vide</b> : Indique que le Passe Electronique n'a pas été trouvé dans le tombeau dans lequel une recherche a été effectuée.</p>		<p><b>Attaque au corps à corps</b> (VASSAL) : Ce marqueur doit être placé par l'attaquant à cheval sur les deux cases où se trouvent l'attaquant et le défenseur concernés par une attaque au corps à corps.</p>



**Tuiles de barrières Laser désactivées** : Ces tuiles représentent respectivement les barrières laser gauche et droite de la carte en état de désactivation. Elles doivent être placées sur leurs emplacements respectifs de la carte lorsqu'un personnage réussit à hacker la console de contrôle correspondante.

## Les Déplacements

Tous les personnages peuvent se déplacer aussi bien horizontalement que verticalement ou encore en diagonales pour peu que la configuration du terrain le leur permette. Le coût en **Points de Mouvements** n'est défini que par la nature du terrain de la case sur laquelle un personnage se déplace. Quelle que soit la direction choisie par un personnage, le coût de déplacement de base est le même. Par exemple, se déplacer sur un **terrain dégagé** coûte 1 **Point de Mouvement** quel que soit l'axe emprunté.

Lors de son **Etape de Déplacements**, si un personnage passe par une case sur laquelle se trouve un objet susceptible d'être ramassé (Exemples un "Passe électronique crypté" dans le scénario du Temple Perdu), ce personnage peut s'en emparer au moment où il se trouve sur la case concernée. Ceci constitue une possibilité et non une obligation.

Si le personnage décide de se saisir de l'objet, il doit l'indiquer à son adversaire et placer le marqueur représentant l'objet récupéré sur son pion (ou bien sur la carte de statistiques qui le représente). Sous VASSAL, il l'indique par un clic droit sur son pion et en validant l'option adéquate dans le menu contextuel. Cette manoeuvre ne coûte aucuns **Points de Mouvements** ni aucuns **Points d'Actions** pour être effectuée.

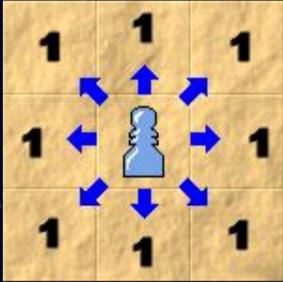
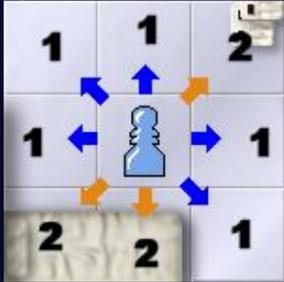
Exemple de récupération d'un objet lors de l'étape de déplacements

<p>Le personnage va entamer son <u>Etape de Déplacements</u>. Le Passe électronique crypté est situé sur la case juste au-dessus des caisses. Celles-ci sont considérées comme étant des <b>terrains élevés infranchissables</b> et bloquent ici les déplacements en diagonales.</p>	<p>Arrivé sur la case où se trouve l'objet, le personnage décide de le ramasser. Sous VASSAL le joueur indique son action en effectuant un clic droit sur le pion et en validant l'option adéquate : le Passe électronique crypté s'affiche alors en miniature à côté du pion.</p>	<p>Le personnage termine son étape de déplacements.</p> <p>Le total des <b>Points de Mouvements</b> dépensés est égal à 6 (1 point par flèche bleue).</p>

Les déplacements sont toutefois soumis à quelques limitations :

- Il n'est pas possible de traverser une case occupée par un personnage ennemi ou un Personnage Non-Joueur.
- Il n'est pas possible de se déplacer sur une case adjacente si celle-ci est séparée de la case de départ par un **terrain élevé infranchissable** (exemple : un mur) ou une **porte fermée**.
- Il n'est pas possible pour un personnage de s'arrêter sur une case déjà occupée par un personnage appartenant à son équipe ; toutefois il pourra la traverser sans aucune pénalité (le coût du déplacement restant cependant toujours défini par la nature du terrain de la case traversée).
- Se déplacer en diagonales n'est possible que si la case de départ et la case d'arrivée ne sont pas toutes les deux adjacentes à une même case représentant un **terrain élevé infranchissable**. C'est très facile à comprendre en utilisant l'exemple suivant : imaginez que dans la vie réelle vous soyez positionné à l'angle d'un mur, vous serez obligé de le contourner pour vous retrouver de l'autre côté de celui-ci sur l'emplacement diamétralement opposé à votre point de départ. L'obstacle empêche en effet un déplacement qui serait beaucoup plus aisé en terrain dégagé ; d'où l'obligation de le contourner.
- Si lors du déplacement de votre personnage celui-ci arrive sur une case adjacente à celle d'un ennemi, cela entraîne une **Attaque de Circonstance**. Celle-ci doit être résolue avant de poursuivre tout déplacement du personnage. Une attaque de ce type ne peut se produire qu'une seule fois avec le même ennemi, même si le personnage longe plusieurs fois l'emplacement de ce dernier en poursuivant ses déplacements. Si plusieurs ennemis sont concernés en même temps par cette situation, il faudra résoudre successivement autant d'**Attaques de Circonstance** qu'il y a d'ennemis concernés avant de continuer les déplacements du personnage. Un chapitre détaillé est consacré aux "**Attaques de Circonstance**".

#### Exemples : Coûts en *Points de Mouvements* selon la nature du terrain

	
Le coût en <i>Points de Mouvements</i> est de 1 en <u>terrain dégagé</u> quelle que soit la direction empruntée.	Le coût en <i>Points de Mouvements</i> est de 2 lorsque la case d'arrivée est un <u>terrain peu praticable</u> .

#### Exemples relatifs aux terrains élevés infranchissables

	
Les <u>terrains élevés infranchissables</u> empêchent les déplacements en diagonales. Ils doivent être contournés.	La présence d'un personnage adverse (rouge) bloque le déplacement du personnage bleu. La case indiquée est inaccessible directement.

## Les Portes et leur Fonctionnement

Les portes ne fonctionnent pas automatiquement. Pour ouvrir ou fermer une porte, un personnage doit se trouver sur une case adjacente à celle-ci et utiliser un de ses **Points d'Actions** pour l'activer en ouverture ou en fermeture.

### Les cases adjacentes valides : explication par l'exemple



### Exemple pratique de déplacements et d'ouverture / fermeture d'une porte



## Les Attaques de Circonstance

Le concept retenu ici est que l'action se déroule en temps réel. Pour des raisons évidentes, il n'y a pas d'autre alternative que de décomposer le jeu en tours bien distincts où chaque joueur active ses personnages à tour de rôle. Chaque tour de jeu représente une très brève portion de temps.

En considérant l'interaction des deux camps adverses sur un plan dynamique, il n'est pas difficile d'appréhender les cas où deux personnages sont en situation de se "croiser" et de se retrouver sur des emplacements adjacents à un moment donné. Pour refléter au mieux le réalisme de telles situations on peut alors considérer que cet instant n'est pas forcément plus favorable à un adversaire qu'à un autre (à l'instar de ce qu'il pourrait se passer dans un affrontement réel).

C'est donc en appliquant des règles visant à restituer au mieux une gestion équitable de cet évènement que nous pourrons résoudre le délicat problème de ce que l'on peut définir comme des **Attaques de Circonstance**.

Dans l'éventualité où un personnage serait amené lors de son Etape de Déplacements (ou à la fin de cette dernière) à se retrouver sur une case adjacente à celle d'un ennemi, il faudra alors appliquer la procédure ci-dessous avant que le personnage en question puisse continuer de jouer.

S'il advenait que le personnage en mouvements se trouvè sur une case adjacente à plusieurs ennemis à la fois, il sera nécessaire de suivre cette procédure pour chacun des ennemis concernés :

#### Procédure de résolution des *Attaques de Circonstance* :

Le joueur qui contrôle le personnage en phase de déplacements indique à son adversaire son intention d'attaquer ou non l'ennemi à côté duquel il se trouve. On considère en effet que le déplacement est potentiellement effectué dans l'intention délibérée de procéder à une attaque. Trois cas de figure peuvent alors se présenter :

1 - Les deux joueurs peuvent d'un commun accord décider qu'il n'y aura pas d'affrontement entre les deux unités. Cette décision implique que si le personnage en terminant son Etape de Déplacements se trouve de nouveau sur une autre case adjacente à ce même ennemi, il ne sera en aucun cas possible à aucuns des joueurs de revenir sur cet accord. Celui-ci ne vaut que pour l'Etape de Déplacements en cours et les deux unités concernées.

2 - Le personnage qui est en train de se déplacer décide d'attaquer l'ennemi adjacent.

3 - Le personnage qui est en train de déplacer ne désire pas effectuer d'attaque mais le joueur adverse décide quant à lui d'attaquer.

Dans les deux derniers cas de figure, la résolution du combat doit suivre les règles régissant les **attaques au corps à corps** expliquées dans le chapitre ci-dessous.

Dans tous les cas, les **Attaques de Circonstance** ne sont pas considérées comme faisant partie de l'Etape d'Intervention. Elle ne peuvent donc pas être considérées comme des Attaques conventionnelles.

## Les Combats

Lors de son Etape d'Intervention un personnage peut décider d'effectuer une attaque contre un ennemi ou un Personnage Non-Joueur (PNJ). Il existe deux type d'attaques : les attaques au corps à corps et les attaques à distance. Si un personnage décide d'effectuer une attaque, il ne pourra pas effectuer d'**Actions**, ni utiliser un **Pouvoir Spécifique** jusqu'au tour de jeu suivant.

### I - Généralités concernant tous types d'attaques

Quelques points essentiels sont à retenir avant d'approfondir les spécificités de chacune des deux catégories d'attaques :

- Les attaques sont toujours optionnelles.

- Un personnage ne possédant pas la caractéristique "**Attaque à distance**" sur sa carte de statistiques ne pourra effectuer que des attaques au corps à corps.

- Un personnage ne peut effectuer une attaque à distance que si aucun ennemi ne se trouve sur une case adjacente. Dans le cas contraire il n'aura pas d'autre alternative que d'effectuer une attaque au corps à corps s'il désire engager le combat. Les Personnages Non-Joueurs n'imposent pas cette contrainte (sauf indications contraires spécifiées dans la notice complémentaire accompagnant un module particulier, mais ce n'est pas le cas en ce qui concerne le premier scénario : **Le Temple Perdu**).

- Lorsqu'à la suite d'un combat les **Points de Vie** d'un personnage deviennent inférieurs ou égal à zéro, celui-ci est considéré comme vaincu et la figurine de ce dernier est retirée du terrain de jeu. S'il portait un objet (ex. un Passe électronique dans le cas du scénario **Le Temple Perdu**) le marqueur représentant cet objet doit être placé sur la case qu'occupait le personnage vaincu.

### II - Les attaques au corps à corps

Un personnage ne peut engager un combat au corps à corps que si son ennemi (ou le PNJ concerné) se trouve sur une case qui lui est adjacente. Si plusieurs ennemis sont adjacents, l'attaquant est libre de choisir celui qu'il veut attaquer.

Si un Personnage Non-Joueur et un (ou plusieurs) ennemi(s) se trouvent en même temps sur des cases adjacentes à celles de l'attaquant, ce dernier a également la possibilité de choisir librement quelle sera sa cible.

La procédure de résolution du combat est la suivante :

- L'attaquant lance le dé à 10 faces (d10) et ajoute le résultat obtenu à ses points d'**Attaque au corps à corps** indiqués sur sa carte de statistiques.

- Le défenseur lance le dé à 10 faces (d10) à son tour et ajoute également le résultat obtenu à ses points de **Défense** indiqués sur sa carte de statistiques.

- Si le total obtenu par l'attaquant est supérieur ou égal à celui du défenseur, on considère que l'attaque a réussi ; dans le cas contraire on considère qu'elle a raté et le défenseur ne subit alors aucuns dégâts.

- Uniquement dans le cas où l'attaque a réussi, il convient alors de définir le nombre de points de dégâts infligés au défenseur. Pour cela on utilise le dé à 4 faces (d4) : l'attaquant lance le dé et multiplie le résultat par 10. La valeur obtenue (10 à 40) est déduite des **Points de Vie** restants au défenseur.

### III - Les attaques à distance

Si les conditions énoncées dans le paragraphe I de ce chapitre (**Généralités concernant tous types d'attaques**) sont réunies, un personnage peut prendre pour cible n'importe quel ennemi ou Personnage Non-Joueur se trouvant dans son champ de vision.

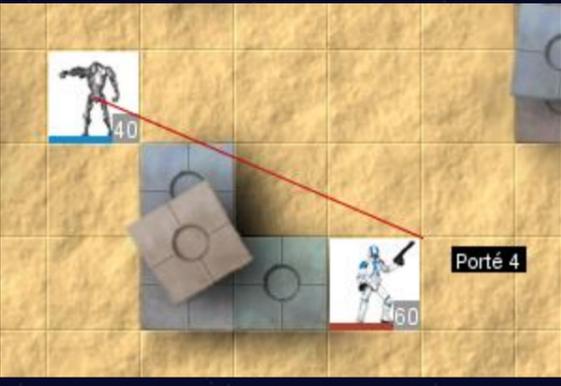
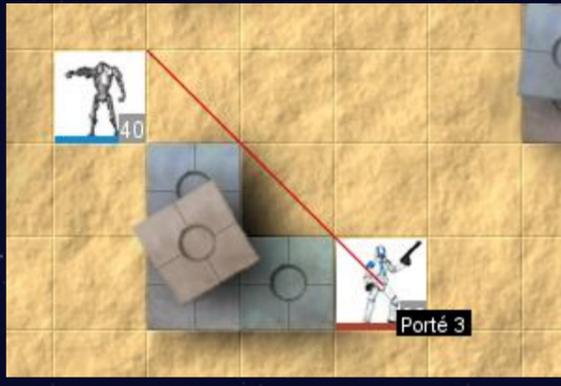
Pour définir si un personnage est visible par l'attaquant il suffit de tracer une ligne imaginaire partant du milieu de l'une des deux cases concernées (c.a.d. une case occupée par l'attaquant ou la cible) et arrivant sur n'importe quel endroit de l'autre case. Si cette ligne n'est coupée par aucun obstacle considéré comme un **terrain élevé infranchissable**, la cible est alors considérée comme valide.

Deux possibilités de tracé de lignes sont donc possibles pour évaluer un champ de vision :

- Une première en traçant une ligne partant du milieu de la case de l'attaquant et se terminant sur n'importe quel endroit de la case occupée par le personnage pris pour cible.
- Une seconde en traçant une ligne partant de n'importe quel coin de la case occupée par l'attaquant et se terminant sur le centre de la case occupée par la cible potentielle.

Il suffit qu'une seule des deux lignes soit valide pour que l'attaque soit autorisée.

**L'exemple ci-dessous vous permettra de comprendre facilement comment définir si une cible est visible ou non par un attaquant :**

	
<p><b>Le Super Battle Droid Tech</b> désire attaquer le <b>Clone Trooper Tech</b>.</p> <p>La première ligne tracée part du centre de la case de l'attaquant et rejoint un des coins de la case occupée par la cible potentielle. Comme on peut le constater, cette ligne traverse (légèrement) une case occupée par un container qui est considéré comme un <u>terrain élevé infranchissable</u>. Cette première évaluation de la situation ne valide pas la cible.</p>	<p>Il convient donc d'apprécier la situation en utilisant la seconde ligne d'évaluation à notre disposition. On choisit cette fois de tracer une ligne en partant de l'un des coins de la case occupée par l'attaquant et de la faire arriver sur le centre de la case occupée par la cible. Comme on peut le constater, la ligne frôle les containers sans les toucher. Le tir passe juste, l'attaque est donc possible.</p>

#### Les personnages à couvert :

Les seuls éléments du jeu pouvant fournir une couverture à une unité attaquée sont d'autres personnages. Les **terrains peu praticables** même s'il limitent les déplacements ne sont pas considérés comme étant suffisamment gênants pour fournir une couverture face à une attaque.

Si la ligne imaginaire qui a permis de définir une cible comme valide traverse des cases occupées par des personnages (quels qu'ils soient : alliés, ennemis ou Personnages Non-Joueurs), l'unité attaquée bénéficie alors d'un bonus de +2 points à rajouter à son jet de dé de défense pour chaque personnage se trouvant sur une case traversée par cette ligne.

Si les deux lignes potentielles valident la cible, c'est celle qui sera la plus favorable au défenseur qui sera prise en compte.

#### La procédure de résolution du combat est la suivante :

- L'attaquant lance le dé à 10 faces (d10) et ajoute le résultat obtenu à ses points d'**Attaque à distance** indiqués sur sa carte de statistiques.
- Le défenseur lance le dé à 10 faces (d10) à son tour et ajoute également le résultat obtenu à ses points de **Défense** indiqués sur sa carte de statistiques.
- Si le défenseur est à couvert, il ajoute +2 points à son total de défense pour chaque personnage qui lui fournit une couverture.
- Si le total obtenu par l'attaquant est supérieur ou égal à celui du défenseur, on considère que l'attaque a réussi ; dans le cas contraire on considère qu'elle a raté et le défenseur ne subit alors aucuns dégâts.
- Uniquement dans le cas où l'attaque a réussi, il convient alors de définir le nombre de points de dégâts infligés au défenseur. Pour cela on utilise le dé à 4 faces (d4) : l'attaquant lance le dé et multiplie le résultat par 10. La valeur obtenue (10 à 40) est déduite des **Points de Vie** restants au défenseur.

## Les Pouvoirs Spécifiques

Lors de son Etape d'Intervention un personnage peut décider d'utiliser un **Pouvoir Spécifique** (Ex.: Un Pouvoir de la Force dans le cas de **Star Wars**) dans la limite du nombre de **Points de Pouvoirs** dont il dispose. Si tel est son choix, ce personnage ne pourra alors ni effectuer d'**Actions**, ni effectuer d'**Attaque** conventionnelle jusqu'au tour de jeu suivant.

### Modalités d'utilisation des Pouvoirs Spécifiques :

- Un personnage ne peut utiliser un des **Pouvoirs Spécifiques** indiqués sur sa carte de statistiques que s'il lui reste des **Points de Pouvoirs**.
- Un personnage ne peut utiliser qu'un seul **Pouvoir Spécifique** pendant son Etape d'Intervention.
- Chaque utilisation d'un **Pouvoir Spécifique** coûte 1 **Point de Pouvoirs** qui est déduit immédiatement du capital de départ indiqué sur la carte de statistiques.
- Si un personnage dispose d'un éventail de plusieurs **Pouvoirs Spécifiques**, il est libre d'utiliser n'importe lequel d'entre eux, même s'il l'a déjà employé lors de son tour précédent.

Concernant le module "Le Temple Perdu" : Les **Pouvoirs de la Force** pouvant être utilisés par **Obi-Wan Kenobi** et **Darth Maul** sont les suivants :

- **Méditation de Combat** : Le personnage effectue une attaque immédiate (à distance ou au corps à corps) en bénéficiant d'un bonus de +2 qu'il rajoute à son jet de dé.
- **Méditation de Vigilance** : Ce personnage bénéficie d'un bonus de +2 en défense sur toutes les attaques dirigées contre lui lors du prochain tour de jeu de son adversaire. Ce bonus de +2 est à rajouter à la valeur du jet de dé obtenu en défense. Ce bonus ne concerne pas les **Attaques de Circonstance**.
- **Régénération** : Le personnage régénère une unité humaine ou droïde alliée se trouvant sur une case adjacente (ou bien lui-même) de 30 **Points de Vie** (dans la limite de la valeur maximale indiquée sur la carte de statistiques du personnage qui en bénéficie).
- **Vitesse Accrue** : Le personnage bénéficie de 4 **Points de Mouvements** pour effectuer un déplacement immédiat.

## Les Actions

A la fin de l'Etape de Déplacements d'un personnage, celui-ci peut effectuer une ou plusieurs actions dans la limite des **Points d'Actions** dont il dispose et qui sont indiqués sur sa carte de statistiques.

Un personnage choisissant cette possibilité ne pourra pas effectuer d'**Attaque** conventionnelle ou utiliser de **Pouvoirs Spécifiques** (ex.: des **Points de Force** si le module joué est **Star Wars**) par la suite et ce jusqu'au tour de jeu suivant.

Une fois son (ou ses) action(s) effectuée(s), ce personnage ne peut plus être joué. Le joueur doit activer un autre personnage de son équipe ou laisser son adversaire jouer à son tour s'il n'a plus de personnages à jouer.

### I - Les actions de base :

Par défaut, chaque personnage a la possibilité d'effectuer une des actions suivantes :

- **Ouvrir ou fermer une porte.**

Consultez le chapitre "**Les Portes et leur Fonctionnement**" pour trouver toutes les explications relatives à ce sujet.

- **Donner un objet à un autre personnage.**

A la suite de son Etape de Déplacements, un personnage peut donner un objet en sa possession à un allié se trouvant sur une case adjacente. Il suffit pour cela d'indiquer l'action à l'adversaire et de placer le marqueur représentant l'objet sur le pion du personnage qui le reçoit.

- **Chercher.**

Les lieux ou les objets au niveau desquels il est possible d'effectuer des recherches sont spécifiés dans la notice accompagnant chaque scénario.

Concernant le module "Le Temple Perdu" : Il n'est possible d'effectuer des recherches que dans les quatre caveaux situés dans le temple afin d'y trouver le passe électronique crypté. Ce dernier se trouve forcément dans l'un d'eux. S'il n'est pas découvert dans l'un des trois premiers caveaux, on considère qu'il se trouve forcément dans celui qui n'a pas été examiné. Dans ce cas seulement, il suffira à un personnage de se déplacer sur l'une des cases du dernier caveau pour pouvoir directement le récupérer.

Chaque caveau ne peut être fouillé qu'une seule fois. Après avoir été examiné par un joueur, si le passe électronique n'a pas été trouvé, un marqueur "Vide" (Représentant un X) doit être placé sur le caveau concerné. Lorsque le passe électronique a été trouvé, il n'est plus possible d'effectuer des recherches dans aucuns des caveaux.

Pour effectuer une recherche, la démarche à suivre est la suivante :

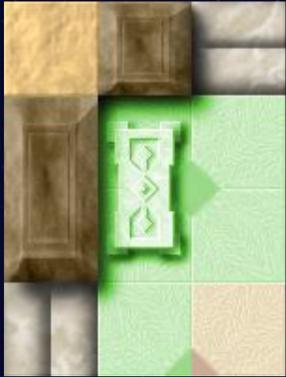
- Il faut tout d'abord être bien positionné par rapport à l'objet (ou l'endroit) que l'on désire fouiller : on considère que cette action nécessite de la précision, le personnage doit donc se trouver soit sur une case qui représente tout ou partie de l'objet, soit sur une case adjacente et non-diagonale à une case occupée par cet objet.
- Il suffit d'informer son adversaire que l'on désire effectuer une recherche sur l'objet (ou l'endroit) indiqué puis de lancer le dé à 4 faces (d4) pour connaître le résultat de l'opération.

Note : Sous VASSAL, il suffit de cliquer sur le bouton "Chercher" (illustré par un dé vert à 4 faces) de l'interface pour connaître directement le résultat de la recherche. (Voir le chapitre dédié à VASSAL pour plus de détails).

#### Tableau de résultat des recherches effectués avec un d4

Valeur du dé (d4)	Résultat de la recherche
1	Vous ne trouvez rien.
2	Vous trouvez un stimulant énergétique : +10 de Points de Vie.
3	Un insecte vous atteint d'un jet acide : -10 de Points de Vie.
4	Vous trouvez un <i>Passé Electronique</i> .

#### Exemple de procédure à suivre pour effectuer une recherche dans un objet

			
<p>Pour effectuer une recherche dans le caveau, le personnage devra se trouver sur une des cases indiquées en vert. Les cases diagonales ne sont pas valides car elles ne permettent pas un accès aisé.</p>	<p>Lorsqu'un joueur effectue une recherche, il indique simplement son action à son adversaire. Sous VASSAL, il doit utiliser le marqueur "Action" pour spécifier ce qu'il va faire.</p>	<p>Le personnage utilise 1 <b>Point d'Action</b> pour chercher... Ici le passe électronique crypté n'est pas trouvé, le joueur place donc le marqueur "X" (= Vide) sur le tombeau qu'il vient d'examiner.</p>	<p>Ici, le personnage vient de trouver le passe électronique crypté. Il doit placer le marqueur sur son personnage. Sous VASSAL, il l'indique par un clic droit sur le pion et en validant l'option adéquate.</p>

## II - Les actions spécifiques :

Un personnage peut dépenser ses **Points d'Actions** pour effectuer une action particulière. Celles-ci nécessitent généralement que le personnage possède une compétence adaptée afin de pouvoir les réaliser. L'ensemble des compétences d'un personnage sont mentionnées sur sa carte de statistiques. Exemple : Soins, Réparation, Informatique, etc...

Concernant le module "Le Temple Perdu" : Les actions suivantes peuvent être effectuées par les personnages en fonction de leurs compétences :

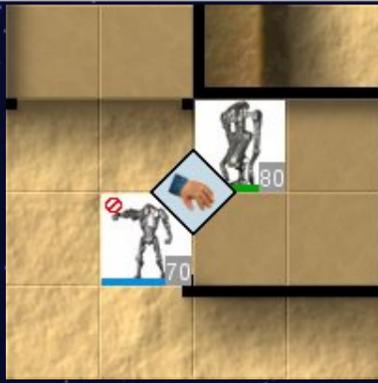
### ● **Programmer.**

Compétence requise par le personnage : Informatique.

Cette action peut être utilisée par un personnage pour tenter de reprogrammer un **Assault Droid Mark 1** désactivé.

La procédure à suivre est la suivante :

- Le personnage doit se trouver sur n'importe quelle case adjacente à celle de l'**Assault Droid Mark 1**.
- Le joueur effectue un lancé de dé (d10). Si le résultat obtenu est un 1, le droïde est définitivement mis Hors Service et ne pourra plus être reprogrammé par quiconque.
- Dans tous les autres cas on rajoute le nombre des points de compétences en Informatique du personnage qui a tenté l'opération au résultat obtenu au jet de dé.
- Si le total est supérieur ou égal à 10, la reprogrammation du droïde est réussie et celui-ci rejoint le camp du personnage qui l'a remis en service. Il peut être joué pendant ce tour de jeu.
- Si la reprogrammation échoue, une autre tentative pourra être effectuée par un autre personnage pendant ce tour ou par ce même personnage au tour de jeu suivant.



Dans cet exemple le **Super Battle Droid Tech** tente de reprogrammer le **Assault Droid Mark 1** (désactivé). Pour cela il s'est placé sur un case adjacente à ce dernier. Il indique son action à son adversaire avant de pouvoir continuer.

Sous VASSAL il signale sa tentative de reprogrammation en plaçant le marqueur "Action" à cheval sur les deux cases des personnages concernés.



Le **Super Battle Droid Tech** effectue un jet de dé (d10) pour connaître le résultat de sa tentative. Il obtient un 6 auquel il ajoute la valeur de ses compétences en Informatique (+4) ce qui fait un total de 10. Cette valeur correspond à la valeur minimale permettant de réussir une reprogrammation du droïde : celui-ci rejoint alors le camp des séparatistes (sous VASSAL on change de couleur de la barre représentant l'équipe).

#### • **Hacker.**

Compétence requise par le personnage : Informatique.

Objet requis : Le personnage qui effectue cette action doit être en possession du Passe électronique crypté.

Cette action permet d'essayer de hacker une des consoles de contrôle des barrières laser afin de les désactiver.

Chaque console contrôle uniquement la barrière laser qui se trouve du même côté de la carte que celle-ci.

La procédure à suivre est la suivante :

- Un personnage ayant en sa possession le Passe électronique crypté doit se trouver sur la case où se trouve une console pour tenter cette opération.
- Le joueur effectue un lancé de dé (d10) et ajoute le nombre de ses points de compétences en Informatique au résultat du jet de dé.
- La barrière laser se trouvant du même côté de la carte que la console utilisée est désactivée si le total obtenu est supérieur ou égal à 11.



Dans cet exemple **R2-D2** va tenter de **Hacker** une console pour désactiver la barrière laser qu'elle contrôle.

Il est bien en possession du passe électronique crypté, par contre il doit se déplacer sur la case de la console pour effectuer sa tentative.



Sur l'image ci-dessus, on constate que **R2-D2** se trouve bien sur la case de la console de contrôle. Toutes les conditions sont maintenant réunies pour tenter de **Hacker** le système.

Il possède un niveau de compétences en Informatique de +5 : sa tentative sera réussie sur un jet de dé (d10) de 6 ou plus.

#### • **Soigner.**

Compétence requise par le personnage : Soins.

Cette action peut être tentée afin de restaurer l'état de santé d'un personnage humain qui a été blessé.

Un personnage peut également tenter de se soigner lui-même dans la limite d'une seule fois pendant son Etape d'Intervention même s'il dispose de plusieurs **Points d'Actions**.

Cette limite ne s'applique pas lorsque cette tentative de soins concerne un autre personnage que celui qui effectue l'action.

La procédure à suivre est la suivante :

- Le personnage qui effectue l'action doit se trouver sur n'importe quelle case adjacente à celle du personnage à qui il désire prodiguer des soins.
- Le joueur effectue un lancé de dé (d10) et ajoute le nombre de ses points de compétences en Soins au résultat du jet de dé.
- La tentative de soins est réussie sur un total de 8 ou plus. Dans ce cas, le personnage soigné reçoit 10 **Points de Vie** (dans la limite du nombre maximum de **Points de Vie** spécifié sur sa carte de statistiques).



#### ● Réparer.

Compétence requise par le personnage : Réparation.

Cette action peut être tentée afin de restaurer l'état de fonctionnement d'une unité droïde qui a subi des dégâts.

La procédure à suivre est la suivante :

- Le personnage qui effectue l'action doit se trouver sur n'importe quelle case adjacente à celle du droïde qu'il désire réparer.
- Le joueur effectue un lancé de dé (d10) et ajoute le nombre de ses points de compétences en Réparations au résultat du jet de dé.
- La tentative de réparation est réussie sur un total de 8 ou plus. Dans ce cas, l'unité droïde réparée reçoit 10 **Points de Vie** (dans la limite du nombre maximum de **Points de Vie** spécifié sur sa carte de statistiques).



## Renouvellement des Troupes

Ceci est une règle optionnelle concernant le scénario du Temple Perdu

Les deux joueurs doivent décider d'utiliser ou non cette règle optionnelle avant de débiter la partie.

Lorsqu'un personnage a été vaincu (et donc retiré du terrain de jeu), il est possible pour un joueur d'appeler des renforts à chaque début de tour de jeu afin de tenter d'obtenir un nouveau personnage correspondant au type d'unité qui a été perdue.

Cette possibilité peut être utilisée pour remplacer tous les personnages d'une équipe à l'exception des Héros (**Obi-Wan Kenobi** et **Darth Maul**) et des **Personnages Non-Joueurs**.

L'appel de renforts n'est autorisé que pour un personnage correspondant à une unité qui a déjà été éliminée. Il n'est par ailleurs possible d'effectuer une telle opération que pour un seul personnage par tour de jeu et ce, même si plusieurs unités ont déjà été retirées de la partie.

Note : Concernant **R2-D2**, dans le cadre du **Renouvellement des Troupes** on considère que c'est une unité de remplacement R2 standard qui est utilisée en remplacement et ce même si on utilise toujours la même figurine de **R2-D2** (ou le même pion lorsqu'on joue sous VASSAL). Ceci n'a aucune incidence sur le jeu mais nous permet de faire participer notre petit droïde si sympathique à l'action.

### Procédure à suivre pour renouveler les troupes :

- Lorsqu'un joueur prend son tour de jeu et avant d'avoir activé un de ses personnages, il doit indiquer à son adversaire qu'il effectue un appel de renforts pour un type d'unité qui a déjà été éliminée.

- L'appel de renforts est réussi sur un résultat de jet de dé (d10) de 8 ou plus. En cas de réussite, le joueur place alors immédiatement l'unité qu'il avait spécifiée sur l'une des cases de départ de son choix correspondant à son camp (cases bleues ou rouges). L'unité nouvellement positionnée pourra alors être jouée normalement lorsque le joueur commencera à activer ses personnages.

## VASSAL

### I - Généralités :

Pour pouvoir jouer au module VASSAL du jeu, il faut au préalable installer le logiciel VASSAL lui-même sur votre ordinateur. Ce programme gratuit est écrit en Java et il nécessite donc l'installation de l'environnement d'exécution de ce langage sur votre machine pour pouvoir être utilisé.

Pour plus d'informations à ce sujet je vous suggère de vous référer aux indications fournies à cette adresse :

[http://khryssun.free.fr/starwars-miniatures/jeu/\\_Vassal\\_Tut\\_01.php](http://khryssun.free.fr/starwars-miniatures/jeu/_Vassal_Tut_01.php)

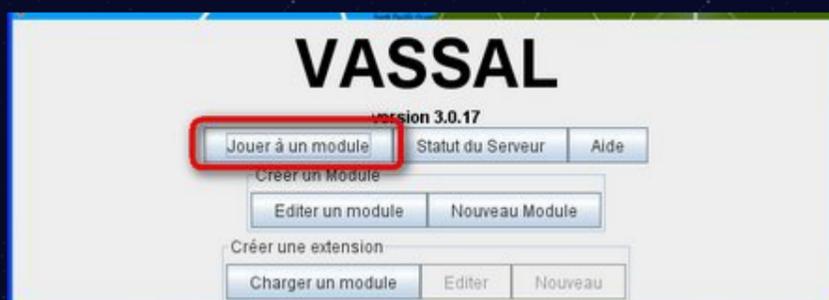
Seule la lecture des paragraphes relatifs à la présentation de VASSAL et à l'installation de Java vous sera nécessaire.

En ce qui concerne la gestion des fonctions générales de VASSAL relatives à la connexion au serveur, à la création d'une partie ou toutes autres fonctionnalités non spécifiques au jeu **Aventures Galactiques**, je vous invite à consulter le tutorial que j'ai réalisé concernant l'utilisation du module **Star Wars Miniatures** sous VASSAL où toutes ces informations communes sont expliquées en détails. Celui-ci est disponible à l'adresse suivante : [http://khryssun.free.fr/starwars-miniatures/jeu/\\_Vassal\\_Tut\\_02.php](http://khryssun.free.fr/starwars-miniatures/jeu/_Vassal_Tut_02.php)

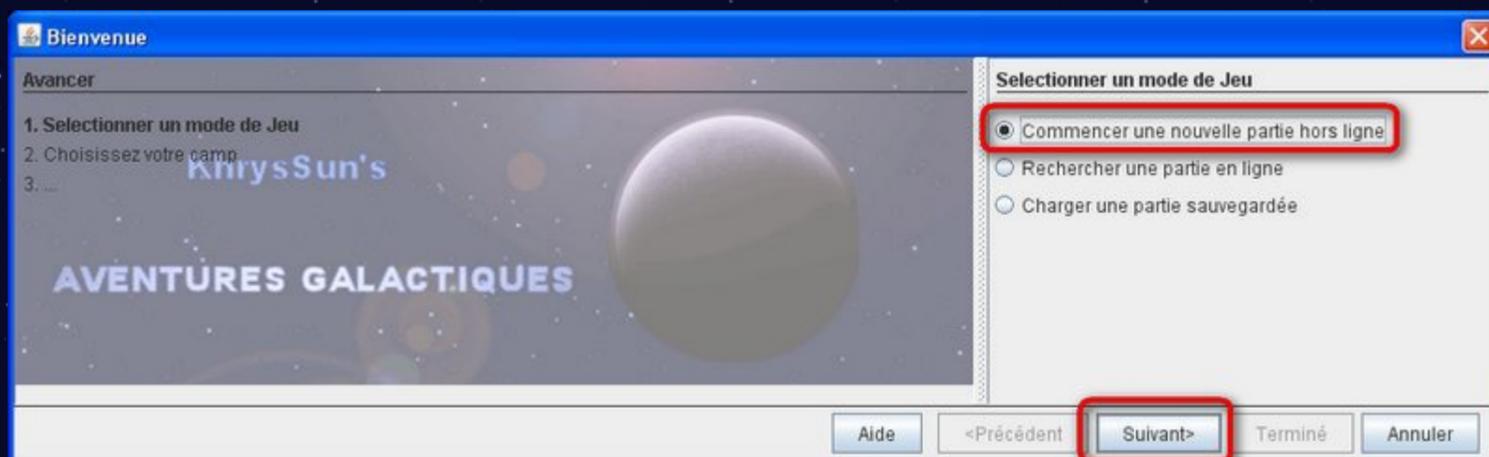
### II - Spécificités du module Aventures Galactiques :

Les informations concernant l'installation et l'utilisation spécifique du module **Aventures Galactiques** sont développées ci-dessous.

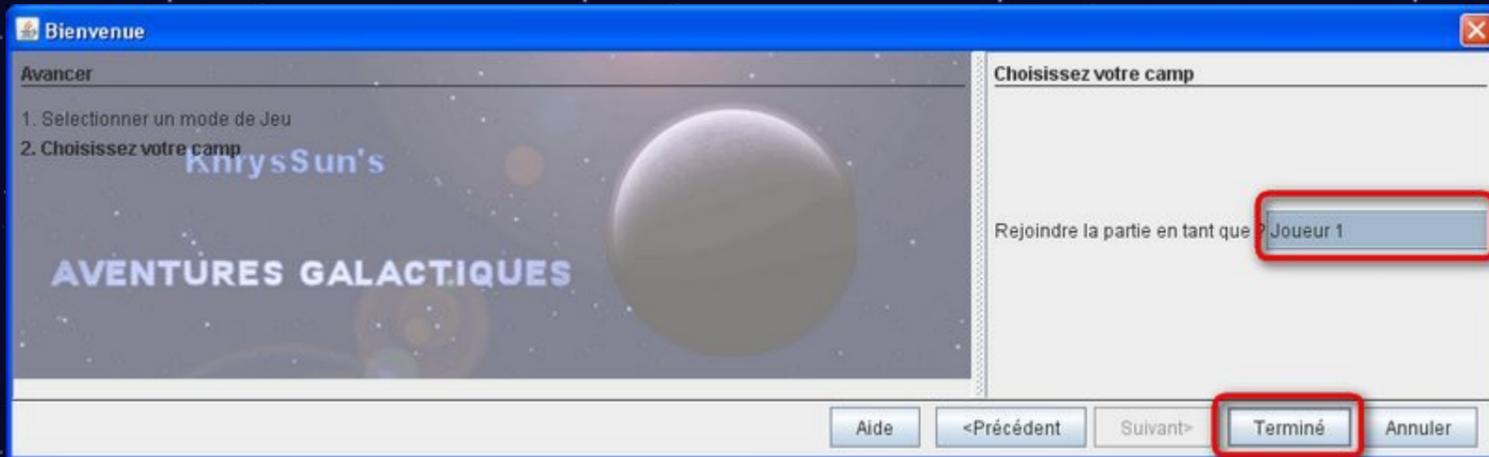
Une fois le logiciel VASSAL installé, il vous suffit de mettre le fichier du module d'**Aventures Galactiques** (c'est le fichier portant le nom "**KS\_Galactic\_Adventures.mod**") dans le répertoire où vous avez installé VASSAL et de lancer ce dernier. Suivez ensuite les étapes suivantes pour découvrir les spécificités du module de jeu :



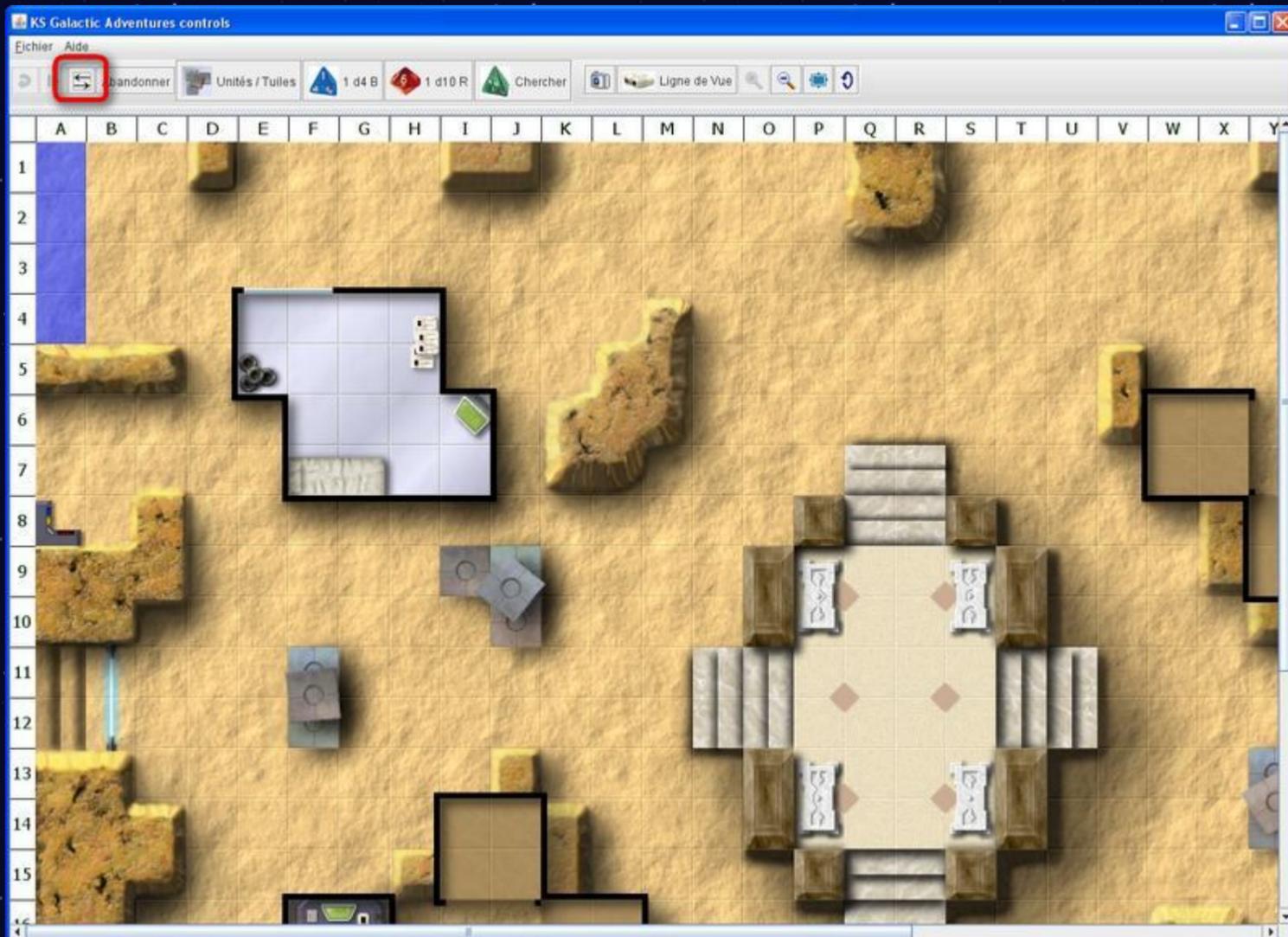
1 - Cliquez sur le bouton "Jouer à un module" et sélectionnez le fichier "KS\_Galactic\_Adventures.mod".



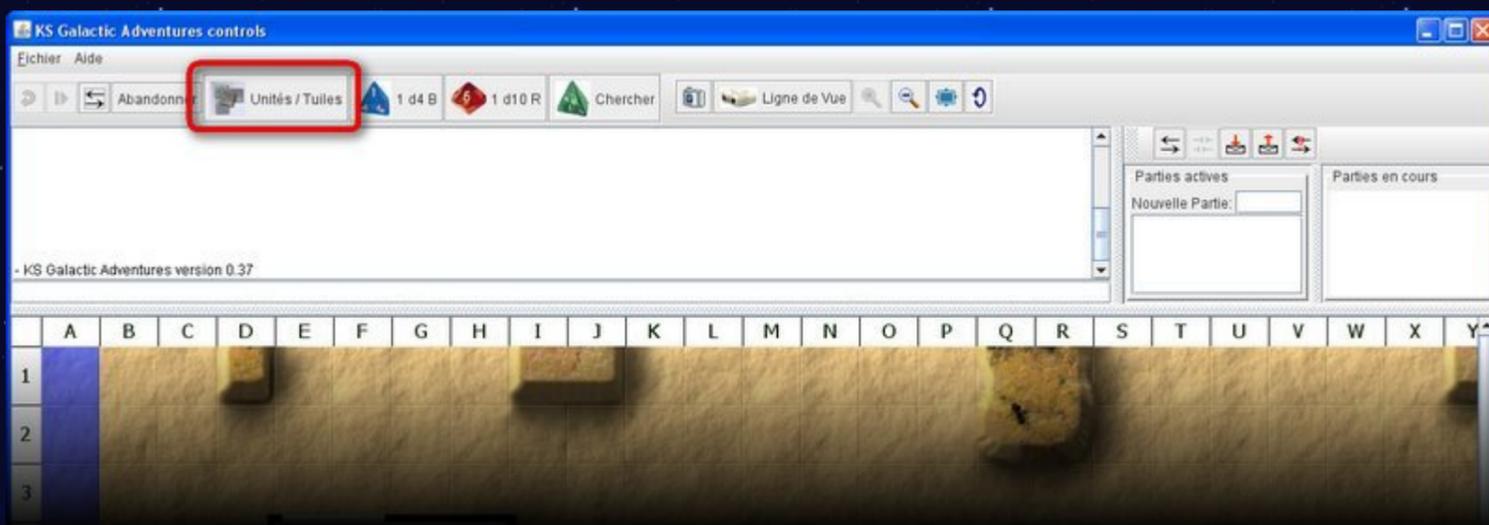
2 - Sélectionnez l'option "Commencer une nouvelle partie hors ligne" et cliquez sur le bouton "Suivant".



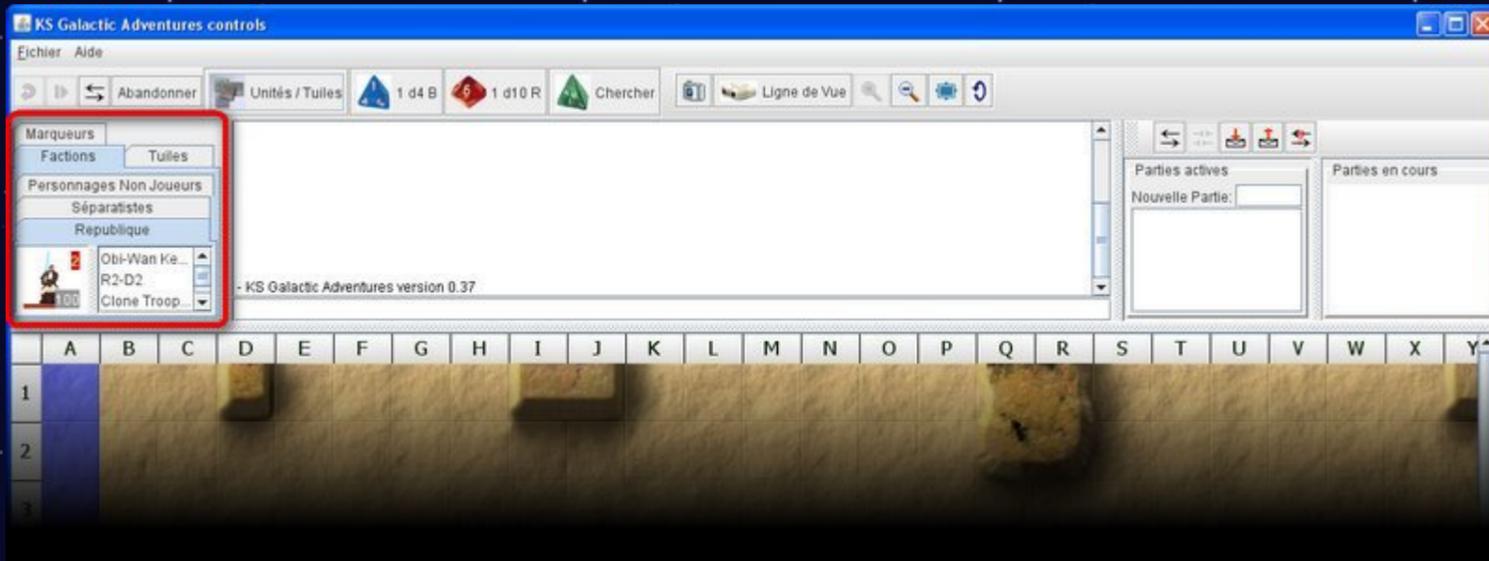
3 - Concernant l'option "Rejoindre la partie en tant que ?" choisissez "Joueur 1" et cliquez sur le bouton "Terminé".



4 - La fenêtre du jeu apparaît. Cliquez sur le bouton permettant de faire apparaître le panneau de contrôle du serveur (encadré en rouge sur l'image ci-dessus).



5 - Le panneau dédié à la gestion du serveur est maintenant affiché sur la droite ; c'est à partir de celui-ci que vous pourrez créer ou rejoindre une partie en ligne. Pour l'instant nous allons nous familiariser avec les pions, tuiles et autres marqueurs qui seront utilisés pour jouer. Pour cela cliquez sur le bouton intitulé "Unités / Tuiles".



6 - Différents onglets sont maintenant disponibles à gauche de l'interface. Cliquez sur le nom de la catégorie à laquelle vous désirez accéder. Pour placer un personnage sur le terrain de jeu il vous suffit d'effectuer un clic gauche sur l'image de celui-ci tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé puis de le déposer sur la carte à l'endroit désiré en relâchant le bouton. Procédez de même pour placer les Tuiles et les Marqueurs. Familiarisez-vous avec les éléments présents dans cette partie de l'interface avant d'aller plus loin.

### L'affichage des déplacements sous VASSAL

<p>Position initiale de <b>Darth Maul</b> qui va débiter son <a href="#">Etape de Déplacements</a>.</p>	<p><b>Darth Maul</b> s'est déplacé de deux cases. On peut constater 2 éléments :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'apparition d'un petit sigle "interdit" en haut à gauche du pion qui indique que celui-ci a été déplacé.</li> <li>La présence d'une ligne violette semi-transparente qui permet de garder à l'écran l'historique des cases parcourues.</li> </ul>

### Les indicateurs et les fonctionnalités des pions

<p><b>Indicateur de Déplacement</b></p>	<p><b>Points de Force</b></p>
<p>Les explications indiquées sur l'image ci-dessus vous permettent maintenant d'identifier rapidement la situation d'un personnage se trouvant sur le terrain de jeu.</p>	



L'image ci-dessus nous montre le menu contextuel qui apparaît lorsqu'on effectue un clic avec le bouton droit de la souris sur un pion, un marqueur ou une tuile.  
Le nombre d'options proposées peut varier selon la nature de chacun de ces éléments.

Sélectionnez une option ou utilisez le raccourci clavier indiqué pour agir sur le paramètre voulu.

Par exemple, pour modifier la valeur des Points de Vie d'un personnage il suffit de choisir l'option qui s'y rapporte et une fenêtre de saisie apparaîtra pour entrer la nouvelle valeur.

### Explication des différents boutons spécifiques au jeu



- 1 - Comme nous l'avons vu précédemment ce bouton permet d'accéder au panneau de sélection des pions, marqueurs et tuiles.
- 2 - Dé à 4 faces (d4) permettant de déterminer les dégâts d'une attaque. Les valeurs sont renvoyées en dizaines : 10, 20, 30 ou 40.
- 3 - Dé à 10 faces (d10) utilisé pour effectuer les jets d'attaques, de défenses, d'actions, etc...
- 4 - Dé à 4 faces (d4) renvoyant le résultat d'une recherche effectuée directement sous forme d'une description textuelle de la situation.
- 5 - Bouton permettant d'effectuer une capture d'écran de la partie en cours.
- 6 - Bouton permettant de tracer une ligne de vue d'un endroit de la carte à un autre pour déterminer le champ de vision d'un attaquant.
- 7 - Loupe : ces deux boutons permettent de zoomer / dézoomer sur le terrain de jeu.
- 8 - Ce bouton permet d'afficher la carte dans sa totalité et de sélectionner un endroit sur lequel on désire recentrer l'affichage.
- 9 - Bouton de fin de tour. En cliquant sur celui-ci, tous les indicateurs et les lignes d'historiques de déplacements sont effacés.  
Cliquer sur ce bouton lorsque les deux joueurs ont joué tous leurs personnages et s'apprêtent à commencer un nouveau tour.

## Statistiques des unités pour le scénario "Le Temple Perdu"



### Obi-wan Kenobi

Points de Vie	100
Points de Mouvements	6
Attaque à Distance	18
Attaque au Corps à Corps	18
Défense	18
Points d'Actions	2
Points de Force	2

Compétences : Soins (+1),  
Réparations (+1), Informatique (+2)



### R2-D2

Points de Vie	60
Points de Mouvements	4
Attaque au Corps à Corps	11
Défense	11
Points d'Actions	1

Compétences :  
Informatique (+5)



### Clone Trooper Med

Points de Vie	70
Points de Mouvements	5
Attaque à Distance	13
Attaque au Corps à Corps	12
Défense	15
Points d'Actions	1

Compétences :  
Soins (+2), Réparations (+2)



### Clone Trooper Tech

Points de Vie	70
Points de Mouvements	5
Attaque à Distance	15
Attaque au Corps à Corps	13
Défense	13
Points d'Actions	1

Compétences :  
Informatique (+4)



### DARTH MAUL

Points de Vie	100
Points de Mouvements	6
Attaque à Distance	18
Attaque au Corps à Corps	18
Défense	18
Points d'Actions	2
Points de Force	2

Compétences : Soins (+1),  
Réparations (+1), Informatique (+2)



### R5 TECH DROID

Points de Vie	60
Points de Mouvements	4
Attaque au Corps à Corps	11
Défense	11
Points d'Actions	1

Compétences :  
Informatique (+5)



### S. BATTLE DROID MED

Points de Vie	70
Points de Mouvements	5
Attaque à Distance	13
Attaque au Corps à Corps	12
Défense	15
Points d'Actions	1

Compétences :  
Soins (+2), Réparations (+2)



### S. BATTLE DROID TECH

Points de Vie	70
Points de Mouvements	5
Attaque à Distance	15
Attaque au Corps à Corps	13
Défense	13
Points d'Actions	1

Compétences :  
Informatique (+4)



## Customisations

Vous avez envie de changer l'environnement du jeu et de faire vivre cette aventure à des personnages issus d'autres univers sans avoir à changer les règles ?

Rien de plus simple !

La conception modulaire du jeu **Aventures Galactiques** vous laisse la possibilité d'adapter chaque scénario proposé à votre guise tout en gardant les mêmes règles du jeu concernant les déplacements, la gestion des attaques, les actions, etc...

Des gabarits de cartes de statistiques vierges sont à votre disposition dans la rubrique "Fichiers" de la page web du jeu à moins que vous ne préfériez créer les vôtres.

Concernant VASSAL, si vous désirez modifier le module de jeu, il vous faudra créer vos propres pions de personnages.

Pour effectuer vos travaux graphiques à moindre coût, je vous conseille d'utiliser le logiciel gratuit et multiplateformes : **The Gimp**.

Concernant le scénario, libre à vous de remanier l'histoire et de choisir des personnages particuliers afin d'obtenir un ensemble homogène et cohérent par rapport à l'univers dans lequel vous avez décidé de transposer le jeu.

### Exemple d'adaptation à l'univers de Stagate SG-1 :

On peut garder ici la même trame scénaristique en la modifiant quelque peu :

Un artefact des **Anciens** pouvant s'avérer être une arme d'une puissance redoutable a été localisé dans des catacombes situées sous un ancien temple découvert par les Goa'ulds sur la planète P3X-123456... Un espion de la Tok'ra infiltré chez les Goa'ulds a transmis l'information à l'équipe de SG-1 qui va tenter de récupérer l'artéfact en question avant que les faux dieux ne s'en emparent.

Seul un cristal caché dans un des tombeaux du temple vous permettra d'utiliser une des consoles contrôlant les champs de force qui bloquent l'accès aux catacombes.

Les **Pouvoirs Spécifiques** peuvent être ici correspondre à l'utilisation d'artefacts Goa'ulds

**Concernant les personnages on peut par exemple utiliser les équivalences suivantes :**

Equipe SG-1	Goa'ulds
Obi-Wan Kenobi = Teal'c Clone Trooper Medic = Unité SG-1 Medic ou Dr Janet Fraiser Clone Trooper Tech = Unité SG-1 Tech ou Capitaine Sam Carter R2-D2 = Dr Daniel Jackson	Darth Maul = Apophis Super Battle Droid Medic = Soldat Goa'uld Medic Super Battle Droid Tech = Soldat Goa'uld Tech R5 Unit Tech Droid = Technicien Spécialisé Goa'uld.
<p style="text-align: center;"><b>Personnages Non-Joueurs</b></p> <p style="text-align: center;">Medical Droid = Unité de soin des <b>Anciens</b>. Assault Droid Mark 1 = Un cyborg issu de la technologie des <b>Anciens</b>.</p>	

[http://khryssun.free.fr/starwars-miniatures/galactic\\_adventures/](http://khryssun.free.fr/starwars-miniatures/galactic_adventures/)

**INFORMATIONS JURIDIQUES ET LÉGALES IMPORTANTES.**

Starwars, Wizards of the Coast, Babylon 5 et Stargate SG-1 sont des marques déposées et font l'objet d'une protection juridique. Certains éléments de ce document font également l'objet d'une protection juridique relative au **Droit d'Auteur** et à la **propriété intellectuelle et industrielle**. Ceci concerne notamment les **règles du jeu** ainsi que certaines **photos, dessins et illustrations** qui restent la propriété exclusive de leur auteur. Il est par conséquent formellement interdit de reproduire ou d'utiliser tout ou partie de ces éléments.