

Seigneurs Noirs et Défenseurs de la République

Création : Sylvain Mazoyer « Newlight »



Présentation du jeu :

SN&CR est un jeu d'escarmouches à très petite échelle mettant en scène deux bandes de personnages de l'univers de Star Wars en prise l'une avec l'autre. Dans cette version courte des règles vous jouerez une bande de 4-6 figurines, et en affronterez d'autres au cours d'un des trois scénarios proposés.

Au cours d'une partie, les figurines vont se déplacer, combattre leurs ennemis, leur tirer dessus ou même lancer des sorts. Nous allons voir par la suite les règles régissant ces différentes actions.

En terme de matériel, en plus des figurines des deux bandes un petit peu de matériel est nécessaire. Tout d'abord il vous faudra des dés à 6 faces (notés D6 par la suite), une dizaine environ, ainsi que des jetons d'une même couleur, autant que de figurines sur la surface de jeu, pour indiquer qu'elles ont été activées.

Pour représenter les figurines à terre, quelques jetons (5-6) d'une autre couleur sont conseillés. Pour mesurer les distances, un mètre mesureur gradué en pas (1 pas = 2,5 cm) est recommandé.

La surface de jeu conseillée doit faire 24 pas par 24 et quelques éléments de décors (5-6) de petite taille, bloquant les lignes de vue et les déplacements sont préférables.

Caractéristiques d'une figurine :

Une figurine est définie par un certain nombre de caractéristiques, toutes abrégées dans son profil. Nous allons voir en détail le rôle de chaque caractéristique mais voici déjà leur nom et leur signification :

Initiative (I) : C'est le sens de prise de décision du héros.

Réaction (R) : Cela représente la capacité à réagir, les réflexes face à une action adverse.

Combat (C) : C'est à la fois la dextérité au combat et la force du héros.

Tir (T) : C'est la capacité à atteindre un cible à distance.

Sauvegarde (S) : C'est un mélange entre la robustesse et l'armure du héros.

Vitalité (V) : C'est l'endurance aux coups de la figurine, à part pour les figurines de grande taille, elle vaut 1 en général.

Jet de dé à seuil, caractéristique seuil :

Une caractéristique seuil est une caractéristique suivi d'un symbole « + ». L'utilisation de cette caractéristique correspond à un jet de D6 dont la difficulté est donnée par la caractéristique seuil. Il s'agit alors en lançant un D6 d'obtenir une valeur supérieure ou égale à la caractéristique seuil. Par exemple si la caractéristique seuil vaut 5+, il faut obtenir 5 ou 6 au jet de D6.

Certaines caractéristiques seuil, telles que la sauvegarde d'armure notée S, sont modifiables dans certains cas, par exemple si l'arme adverse est particulièrement puissante. Un tel modificateur est alors indiqué par S+X (ou S-X), où X est le modificateur de la Sauvegarde. Le modificateur s'ajoute ou se soustrait alors au seuil de la caractéristique seuil. Si il est censé dépasser 6+ alors un jet impliquant la caractéristique seuil est quand même réussi sur un 6+. De même il ne peut être modifié plus bas que 2+.

Si la Sauvegarde d'armure d'une figurine est de 5+ par exemple (S5+), et que cette figurine est la cible d'une arme avec S+1, il faut obtenir 6 au lieu de 5 ou 6 pour réussir la sauvegarde d'armure.

Une caractéristique seuil non modifiable est une caractéristique suivi d'un symbole « ++ ». Elle fonctionne exactement comme une caractéristique seuil, sauf qu'elle n'est modifiable sous aucune condition, seulement annulable par une règle spéciale éventuellement.

Activation d'une figurine :

La capacité d'une figurine à prendre des décisions sur le terrain, son esprit d'initiative est représentée par la caractéristique Initiative (noté I dans son profil) qui est un de la forme X+/Y+..., avec X allant de 1 à 6, comme par exemple 4+. Cette caractéristique est donc une suite de seuils qu'il s'agit d'égaliser ou de dépasser avec un jet de D6.

Lorsqu'une figurine est activée, elle a la possibilité d'effectuer une seule action statique ou une à plusieurs actions dynamiques dont on choisit le nombre en fonction du risque qu'on veut prendre. Le nombre maximal d'actions dynamiques que peut faire la figurine correspond au nombre de seuils indiqué après la lettre I.

Les actions statiques sont des actions telles que Tirer, Combattre en mêlée, Se mettre à terre, Lancer un sort, ou effectuer une action spéciale liée à l'environnement telle que Ouvrir une porte ou Ramasser un objet. Pour effectuer une action statique il n'y a pas de jet de dé à faire et la figurine activée l'effectue automatiquement.

Les actions dynamiques sont des actions de mouvement, telle que Bouger et tirer, Courir, Sauter, Escalader, Nager. Pour effectuer une ou plusieurs actions dynamiques, il faut réussir un ou plusieurs jets d'Initiative de difficulté indiquée par les différents seuils.

Jets d'initiative pour effectuer des actions dynamiques :

Lorsqu'on veut faire faire à une figurine une ou plusieurs actions dynamiques, on doit effectuer un jet de D6 par action. La difficulté du jet de dé pour une action est le seuil indiqué par la valeur d'initiative de la figurine correspondant au numéro de l'action. La figurine ne peut faire plus d'actions dynamiques qu'elle n'a de valeurs d'initiative.

Une figurine qui échoue un jet n'effectue pas l'action dynamique en question et son activation s'arrête là.

Ainsi si une figurine avec Initiative 2+/5+ veut faire 2 actions lors de son activation, il faut d'abord effectuer deux jets de D6 successifs, le premier de difficulté 2+. Cette figurine ne peut faire trois actions dynamiques par activation.

Si la figurine ne veut faire qu'une seule action dynamique elle doit seulement réussir un jet sur 2+.

On peut aussi utiliser des dés de couleurs différentes pour chaque jet et les lancer tous en même temps. Une autre option, très visuelle, consiste à placer les D6 sur la valeur du seuil à atteindre ou dépasser à l'endroit d'arrivée de l'action dynamique sur la table et à effectuer les jets successifs.

Une figurine peut tout à fait effectuer une action statique à la place d'une action dynamique.

Ainsi la figurine de l'exemple précédent ayant réussi tous ses jets de dé, elle peut faire deux actions dynamiques. Elle peut aussi remplacer une ou plusieurs d'entre elles par une action statique et faire par exemple, une Course et une action de Tir statique.

Exemple : *Lahtra est une courageuse padawan qui se trouve à 3 pas de Tur-valo, un puissant chef de clan Twi'lek. Elle veut essayer de l'attaquer en chargeant, pour profiter de son bonus de charge et de sa capacité charge furieuse puis de s'éloigner au cas où les deux survivent à la passe d'arme, grâce à sa capacité acrobate. Elle doit donc réussir deux jets d'initiative, le premier pour charger de 3 pas et le deuxième pour se désengager.*

Comme c'est une combattante pleine d'allant, elle a initiative 11+/3+. Elle doit donc réussir 2 jets, de difficulté 1+, et 3+. Elle y arrive et abat par chance Tur-Valo lors de la passe d'arme, il lui reste alors une action pour s'éloigner des autres ennemis à proximité.

Actions possibles pour une figurine :

Au cours de son activation, une figurine peut ainsi effectuer une ou plusieurs actions statiques ou dynamiques.

➤ Actions statiques :

Les actions statiques que peut effectuer une figurine sont listées ci-dessous. En sus de son action, la figurine peut faire un déplacement total de 1 pas, l'action statique ayant lieu à n'importe quel moment de ce déplacement.

Exemple : *Ulyssian, le fameux tireur d'élite corellien, est caché complètement derrière un élément de décor et ne voit aucun ennemi. Il peut se déplacer d'un demi pas sur le côté pour tirer ensuite sur un ennemi et revenir à sa position initiale.*

Tirer : Si une figurine cible adverse est à portée de tir et en ligne de vue, la figurine peut effectuer un Tir sur elle comme décrit dans la section Effectuer un Tir.

Se mettre à couvert : Si la figurine est en contact avec un élément de décor d'au moins un demi pas de côté, elle peut se mettre à couvert. Une figurine de tireur ennemie pour laquelle cette figurine est à couvert (c'est à dire qu'elle est au moins dissimulée à 50%) subit un modificateur de +3 à son tir, T+3 (+1 pour être dissimulée et +2 pour être à couvert), jusqu'à un maximum de 6+.

Se mettre à terre : La figurine peut se mettre à terre. On lui attribue alors un jeton « A terre », soit à côté, soit sur la carte la représentant. Une figurine de tireur ennemie tirant sur cette figurine à terre subit un modificateur de +1 à son tir, T+1.

Une figurine à terre le reste tant qu'elle n'effectue pas d'action de mouvement ou ne s'est pas

relevée. Une figurine à terre ne peut effectuer le déplacement de 1 pas autorisé pour une action statique. A la place, ce déplacement peut servir à se relever.

Combattre : Si la figurine est en contact socle à socle avec une figurine ennemie (elle est engagée avec elle), elle peut effectuer une phase de combat avec elle au prix d'une action statique, comme décrit dans la section Effectuer une phase de combat en Mêlée.

Utiliser un Pouvoir de la Force : La figurine peut utiliser un pouvoir occulte qui est dans son profil.

Effectuer une action spéciale : Une figurine en situation d'effectuer une action spéciale, telle qu'une figurine en contact avec une porte fermée mais non scellée, peut effectuer cette action spéciale, telle qu'ouvrir la porte, ou ramasser un trésor, au prix d'une action statique.

➤ Actions dynamiques :

Une action dynamique est un déplacement. Il existe trois types de déplacement :

Déplacement à vitesse rapide : La figurine se déplace selon n'importe quelle trajectoire permise par l'environnement (elle ne peut traverser un élément de décor ou une figurine alliée ou ennemie) d'une distance maximale de 6 pas (soit une fois et demi la distance de déplacement à vitesse courte).

Déplacement en tirant : La figurine se déplace selon n'importe quelle trajectoire permise par l'environnement (elle ne peut traverser un élément de décor ou une figurine alliée ou ennemie) d'une distance maximale de 4 pas. A n'importe quel moment de son déplacement, elle effectue un Tir au jugé comme décrit dans la section Tir, ce qui augmente la difficulté du tir de +1, T+1.

Exemple : Au lieu de prendre le risque d'affronter directement Tur Valo, Lahtra décide lui jette une grenade puis de se replier. Elle n'a pour cela que deux actions à faire. Lors de la première elle se rapproche de 6 pas. Puis elle effectue un déplacement en tirant : Elle jette sa grenade sur Tur Valo à portée courte et effectue les 4 pas de son mouvement ensuite pour s'éloigner.

Charger : La figurine se déplace selon n'importe quelle trajectoire permise par l'environnement (elle ne peut traverser un élément de décor ou une figurine alliée ou ennemie) d'une distance maximale de 4 pas. Si à la fin de son déplacement elle est en contact socle à socle avec une figurine ennemie, elle peut effectuer une phase de combat avec elle avec un modificateur de -1 à sa valeur de combat, C-1.

Se désengager : Une figurine en contact socle à socle avec une figurine ennemie peut se désengager du corps à corps simplement en se déplaçant lors de son activation, donc au prix d'une action dynamique.

Toutefois lorsqu'elle le fait, ses adversaires ont l'opportunité d'effectuer un jet de réaction. Si il est réussi alors l'adversaire effectue une attaque de Mêlée d'opportunité : seul lui lance des dés d'attaque et donc chaque touche réussie est un dégât (pas de jet de Mêlée pour la figurine se désengageant).

Exemple : Hylanium, un habile gangster des bas fonds de coruscant légèrement armé est en difficulté car engagé avec Lhotron et Thruen, deux puissants mercenaires gamorréens. Il n'y a pas encore eu de phase de combat entre eux et il est probable qu'Hylanium ne survive pas à celle qui aura lieu. Lors de son activation Hylanium décide donc de se désengager pour fuir ce combat désespéré. Sa première action sera donc de se désengager. Il prévoit d'en effectuer alors une seconde pour s'éloigner encore plus du combat.

Hylanium a 12+ et obtient 2 et 5 à ses jets, c'est donc bon.

Toutefois avant de pouvoir se désengager Lhotron et Thruen font un jet de réaction sur leur réaction R5+.

Lothar obtient 3, donc ne fait rien mais Thruen obtient 5, ce qui indique qu'il effectue une attaque d'opportunité : Il lance donc 6D6 comme indiqué par la puissance P de sa vibrohache à deux mains, tandis que Hylanium ne peut se défendre et ne lance donc aucun D6.

Une action dynamique peut être **remplacée par n'importe quelle action statique**, donc sans déplacement, ou par l'action **Viser**.

Viser : Si l'action Viser a lieu avant une action de Tir de la même série d'actions, alors son seuil de tir pour l'action de Tir est diminué de 2, T-2.

Exemple : Astrelia, la redoutable guerrière echani, veut effectuer un tir au maximum de sa chance, elle décide donc de viser. Pour cela elle doit effectuer deux actions, la première consistant à viser et la seconde à tirer. Dans ce cas elle bénéficiera du bonus de viser pour son tir. Si elle avait bougé en tirant après avoir visé elle n'aurait pas bénéficié du bonus.

Se déplacer en terrain difficile : Une figurine qui traverse une zone classée comme « Terrain difficile » voit chaque pas dont elle se déplace compter comme double tant qu'elle est sur cette zone. Ceci est valable tant pour les déplacements à vitesse rapide, que en tirant et pour les charges.

Le tour de jeu :

En début de partie on attribue un numéro à chaque camp, 1 et 2 ici.

Au cours d'un tour de jeu, chaque figurine va être activée. On active **alternativement** les figurines des deux camps en commençant par le camp 1 pour les tour impairs et 2 pour les tours pairs.

On appelle une séquence le fait d'activer une figurine de chaque camp. Dans l'exemple précédent une séquence correspond donc à l'activation de une figurines de chacun des deux camps.

Une figurine ne peut être activée qu'une fois par tour. Une fois qu'elle a été activée, on le note en plaçant un jeton « Activée » à côté d'elle ou sur la liste de bande, qu'elle ai effectué une action ou pas. On continue l'activation des figurines non activées jusqu'à ce que chaque joueur ai activé toutes ses figurines.

Si un camp a activé toutes ses figurines, on n'active plus de figurine de son camp. Par exemple si le camp 1 a eu toutes ses figurines activées, on n'active plus que les figurines du camp 2.

Exemple : Il reste 3 figurines en jeu au camp 1 et 2 figurines au camp 2. On est au tour 5 donc tour impair. En conséquence de quoi, le camp 1 active une de ses figurines. Puis le camp 2 une des siennes, et ainsi de suite jusqu'à ce que le camp 1 ai activé sa dernière figurine non activée.

Au tour suivant, le tour 6 c'est au camp 2 d'activer en premier une figurine, puis au camp 1. Lors de la troisième phase d'activation, comme le camp 2 n'a plus de figurine, le camp 1 active immédiatement sa dernière figurine.

Réaction d'une figurine à une action adverse la ciblant :

Si une figurine est la cible d'une action adverse, comme un tir, un pouvoir psychique ou une charge en corps à corps, elle a la possibilité de réagir éventuellement. Pour savoir si elle réagit on lance un D6. Si le résultat est égal ou supérieur au seuil indiqué par la caractéristique Réaction (noté R) la figurine cible peut réagir.

Les réactions peuvent être les suivantes selon le cas dans lequel elle se trouve :

- Si elle subit un Tir, elle peut **Tirer en retour** ou **Se mettre à terre**. Si un élément de décor se trouve à un pas ou moins d'elle, elle peut aussi **Se mettre à couvert**. Elle peut éventuellement aussi **Lancer un sort**.
- Si elle se fait charger, elle peut **Contre-charger** ou faire un **Tir de contre-charge**.
- Si elle est la cible d'un Pouvoir de la Force, elle peut **Tirer en retour** ou **Utiliser un Pouvoir de la Force**.

***Exemple :** Ulyssian a R3+, et subit un tir. On lance donc un D6 pour Ulyssian et on obtient 5. Ulyssian peut donc réagir, et on décide alors de le faire tirer. Les deux tirs ont lieu alors en simultané et les dégâts de chaque tir s'appliquent.*

Une réaction a lieu en général **en simultané** avec l'action subie :

Cela signifie par exemple que si une figurine tire en réaction à un tir, les effets des deux tirs s'appliqueront sur leurs cibles respectives, de même dans le cas des sorts.

Si une figurine se met à couvert ou à terre en réaction à un tir, elle bénéficie du bonus de couvert ou de à terre pour ce tir subi.

***Exemple :** Nobusan, le spadassin calamari, subit un tir de la part d'Astrelia, la guerrière echani. Il se trouve à un pas d'une colonne pouvant servir de couvert. Sa réaction vaut R3+ et on obtient 6 en lançant un D6. Il peut donc se mettre à couvert derrière la colonne (il est alors déplacé d'un pas au contact de la colonne et placé de tel sorte qu'ils soit caché aux yeux d'Astrelia) pour bénéficier d'une protection qui augmente de 3 la difficulté du tir d'Astrelia.*

Tir de contre charge : La seule exception à la règle de simultanéité concerne le tir de contre-charge, pour lequel la réaction a lieu avant l'action subie. Ainsi si la figurine qui charge est tuée par le tir de contre-charge, elle ne peut évidemment pas charger. Le tir est considéré à portée courte.

***Exemple :** Thruen, le massif mercenaire gamorréen, est à 10 pas de Go-Naiï, le chasseur de prime bothan et s'active pour faire 2 actions. Il réussit ses jets de 2+ et 3+ respectivement. Il effectue sa première action de course pour arriver à 4 pas de Thruen et annonce sa charge. Go-Naiï doit effectuer un jet de Réaction avec R4+ et le réussit. Comme Thruen est déjà à portée courte de Go-Naiï le tir a lieu là. Go-Naiï arrive à le mettre au tapis malgré la bonne résistance du mercenaire gamorréen, la charge n'aura donc pas lieu.*

Si la portée courte de l'arme de Go-Naiï avait été inférieure à 4 pas, 3 pas par exemple, le tir de contre charge aurait quand même été considéré comme à courte portée, on imagine que le tireur attend le bon moment pour tirer, et il aurait aussi bénéficié du bonus de T-1.

Contre-charge : Une figurine effectuant une contre-charge est considéré comme ayant chargé et bénéficie donc elle aussi du modificateur de -1 à sa valeur de combat, C-1. Une figurine qui contre-charge ne se déplace pas mais réceptionne la charge de manière adéquate.

Une contre-charge peut très bien être effectuée lorsqu'une figurine adverse engage la figurine sans charger, par exemple au terme d'un déplacement rapide.

Exemple : *Ce n'est pas Go-Nai que Thruen charge mais Kanavela, la rapide guerrière Zabrak. Celle réussit son jet de réaction à R2+. Elle contre-charge, sans se déplacer en terme de jeu, mais bénéficie alors donc de C-1 et grâce à sa règle Charge furieuse d'un bonus de +1 à la Puissance de son arme.*

Effectuer un Tir :

Pour effectuer un tir sur un cible, celle ci doit être en ligne de vue (on doit pouvoir tracer un trait sans obstacle entre le tireur et sa cible) et à portée de l'arme de tir utilisée.

Une figurine adverse cachée par une autre figurine, même partiellement, ne peut être prise pour cible.

Le tireur et la cible ne doivent pas être engagés dans un corps à corps, c'est à dire être en contact socle à socle avec une figurine ennemie.

Un tir s'effectue soit au prix d'une action statique, soit d'une action dynamique de déplacement en tirant.

Une arme de tir est définie par 3 valeurs de portée, indiquée par Portée X/Y/Z :

- La première, X, correspond à la portée courte de l'arme et les tirs à cette portée se font avec un modificateur de -1 à la valeur de tir du tireur, T-1.
- La seconde, Y, correspond à la portée moyenne de l'arme et les tirs à cette portée se font à la valeur normale de tir du tireur, T.
- La dernière, Z, correspond à la portée longue de l'arme et les tirs à cette portée se font avec un modificateur de +1 à la valeur de tir du tireur, T+1.

Pour effectuer le tir, on lance autant de D6 que l'indique la Puissance P de l'arme (ainsi si une arme a comme caractéristique P3 on lance 3D6).

Chaque résultat supérieur ou égaux à la valeur de Tir T (éventuellement modifiée) du tireur inflige un dégât à la cible, qui peut éventuellement être sauvegardé.

Dissimulation par un obstacle : Une figurine cible est dissimulée pour le tireur si plus de 50% de sa surface est cachée pour ce tireur. Auquel cas le tir s'effectue avec un modificateur de +1, T+1.

Résumé des modificateur de Tir :

Cible à Terre ou Dissimulée ou Tir en mouvement: T+1

Cible à couvert : T+3

Exemple : *Haraano effectue un tir à portée longue avec sa lance sur un jeune Rancor. Celui ci doit d'abord effectuer un jet de réaction avec R5+. Il le rate et ne réagit donc pas. Le Pistolet Blaster de Haraano a Puissance P4 et Haraano a une caractéristique de Tir de T3+. On lance donc 4 D6 et on considère que les résultats de 4 ou plus sont des succès à cause du modificateur de portée longue.*

Dégâts et Sauvegarde :

Lorsqu'une figurine subit un ou plusieurs dégâts, ceux ci peuvent être sauvegardés si la figurine a une valeur de Sauvegarde S. On lance autant de D6 que de dégâts subits, et chaque résultat supérieur ou égal à la valeur de sauvegarde annule un dégât.

Si il reste des dégâts non annulés par une Sauvegarde, ceux ci sont retranchés de la Vitalité V de la figurine. Si, suite à un dégât celle ci tombe à zéro, la figurine devient hors de combat.

Par défaut et si rien n'est indiqué, la Vitalité d'une figurine est de 1. Il suffit donc d'un dégât non annulé pour la mettre hors de combat.

***Exemple :** Dans l'exemple précédent, Haraano obtient 3, 2, 6 et 5, ce qui correspond à deux succès à la vue de la difficulté de 4+. Le jeune Rancor devrait donc subir deux dégâts, mais comme il a une caractéristique Sauvegarde de S4+ il peut tenter d'annuler ces dégâts. On lance 2 D6 et obtient 2 et 4. Un dégât est annulé et la Vitalité de Grendel n'est donc réduite que de 1 pour atteindre la valeur de 2.*

Figurine hors de combat : Une figurine hors de combat n'est pas morte et peut être éventuellement ramenée en partie par un pouvoir occulte telle que soin.

Double sauvegarde : Une figurine peut éventuellement avoir jusqu'à deux Sauvegardes, une normale et une non modifiable, indiquée par le symbole « ++ ». En cas de dégâts, on peut essayer de l'annuler avec chacune des deux sauvegardes. Si le jet de l'une au moins d'entre elle réussit, le dégât est annulé.

Effectuer une phase de combat en Mêlée :

Lorsque deux figurines ennemies sont en contact socle à socle, on dit qu'elles sont engagées l'une avec l'autre. L'une ou l'autre peut effectuer une phase de combat au prix d'une action statique ou d'une charge.

Chaque figurine lance alors autant de D6 que la puissance P de son arme l'indique. Chaque résultat supérieur ou égal à la valeur de Combat C de la figurine est une touche.

On considère que les D6 sont explosifs et chaque résultat de 6 confère un D6 supplémentaire à lancer.

On compare alors le nombre de chaque figurine et la figurine avec le plus grand nombre l'emporte. Si il y a une égalité aucune ne l'emporte et aucun n'est infligé.

Chaque touche en plus que le résultat adverse est un dégât. Ce dégât peut être éventuellement annulé par une Sauvegarde.

***Exemple :** Lathra vient de charger Kanavela qui a échoué son jet de réaction en faisant 1. Lathra bénéficie donc du modificateur de -1 à sa caractéristique de combat C4+ et du bonus de puissance conféré par son trait Charge furieuse. Kanavela n'a aucun de ces avantages pour cette passe d'arme car elle n'a pas réagi. On lance donc 5D6 pour Lathra et 4D6 pour Kanavela. Les jets de Lathra égaux ou supérieur à 3 sont des succès et elle obtient ainsi 3 succès. De son côté avec sa caractéristique de combat C5+, Kanavela obtient donc 2 succès. Lathra remporte donc le combat de 1 succès et inflige donc un dégât. Comme Kanavela n'a pas de sauvegarde elle est mise hors de combat.*

Utiliser un Pouvoir de la Force :

Un Pouvoir de la Force est une règle spéciale indiquée dans le profil d'une figurine. Il peut être utilisé au prix d'une action statique.

En général le Pouvoir de la Force est suivi d'un seuil X+. On doit donc lancer un D6, et si le résultat est supérieur ou égal à X, le Pouvoir de la Force est effectué avec succès.

Si aucun seuil n'est indiqué le Pouvoir de la Force est utilisé sans qu'un jet de D6 soit nécessaire. Les effets du Pouvoir de la Force sont indiqués dans le descriptif du pouvoir occulte.

Profil d'une figurine :

Une figurine est définie par son profil, constitué de caractéristiques, de traits et du profil de ses armes. A cela s'ajoute aussi une valeur en Crédits Galactiques (CG) qui sert à au recrutement.

Les armes indiquées avec une portée X/Y/Z suivie de « si tir » indique l'arme peut être utilisée en Mêlée comme au Tir. Si elle est utilisée au tir, elle est perdue après sa première utilisation (elle a été lancée). Il s'agit en général des figurines avec une lance et une arme secondaire.

Arme optimisée : Une arme optimisée permet de relancer un D6 d'attaque raté lors de chaque phase de combat ou de tir.

Les traits correspondent à des règles spéciales qui s'appliquent à cette figurine. La majorité des traits sont listés ci dessous, si l'un d'entre eux n'y figure pas, il doit être listée à la suite du profil qui la contient.

Acrobate : Cette figurine peut se désengager sans déclencher de réaction adverse éventuelle.

Bouclier de Force X+ (1 action statique) : Pouvoir de Force. Une figurine amie à 12 pas ou moins et en ligne de vue devient protégée sur un X+, elle gagne alors S-3 pour ce tour jusqu'à un minimum de 1+.

Charge furieuse : Ajoute 1 à la puissance P de l'arme en Charge (et Contre-charge).

Confusion X+ (1 action statique) : Pouvoir de Force. Une figurine ennemie à 12 pas ou moins et en ligne de vue devient confuse sur un X+ (X-1 si c'est un Esprit faible ou X+1 si c'est un Esprit fort) et ses valeurs d'Initiative et de Réaction sont augmentées de 2 pour ce tour jusqu'à un maximum de 6+ (I+2, R+2).

Courageux : La difficulté des jets liés à une figurine ayant la règle Effrayant passent à 3+ pour cette figurine.

Éclairs de Force X+ : Pouvoir de la Force. La figurine attaque en corps à corps une figurine ennemie située à 6 pas ou moins avec des éclairs de puissance P8, et de valeur de combat CX+. Si elle perd le combat, elle ne subit malgré cela aucun dégât.

Effrayant : Toute figurine souhaitant engager une figurine avec la règle Effrayant doit réussir un jet de difficulté 4+ ou s'arrêter à 4 pas d'elle. De même toute figurine effectuant une phase de Mêlée contre cette figurine doit réussir un jet de difficulté 4+ ou subir C+1 (jusqu'à un maximum de 6+)

pour cette phase de Mêlée.

Esprit faible : Résiste très mal aux Pouvoirs de la Force tels que Confusion.

Esprit fort : Résiste bien aux Pouvoirs de la Force tels que Confusion, comme spécifié dans la règle de Confusion.

Esquive : Lorsque cette figurine est la cible d'un tir, le tireur voit la difficulté de son tir augmentée de 1, jusqu'à un maximum de 6+ (T+1).

Éthéré : Cette figurine ignore les décors pour ses déplacements. En outre elle ne peut être touchée que par des armes magiques (contre elle les armes non magiques comptent comme ayant une puissance de 0).

Furtif : Si cette figurine finit son déplacement dans les conditions nécessaires pour se cacher, elle le fait automatiquement (sans avoir à utiliser d'action statique. En outre elle compte comme ayant la règle insaisissable : lorsque cette figurine est la cible d'un tir, le tireur voit la difficulté de son tir augmentée de 2, jusqu'à un maximum de 6+ (T+2).

Guérison X+ (1 action statique) : Pouvoir de Force. Une figurine amie Hors de Combat non Mécanique et au contact peut participer à nouveau avec sa Vitalité égale à 1 sur un X+. Elle peut être activée au prochain tour. Un seul essai par partie par figurine hors de combat.

Insaisissable : Lorsque cette figurine est la cible d'un tir, le tireur voit la difficulté de son tir augmentée de 2, jusqu'à un maximum de 6+ (T+2).

Lent : Cette figurine a un déplacement avec tir de 3 pas, et sans tir de 4,5 pas.

Marcheur agile : La figurine ignore les terrains difficiles.

Meneur : Les figurines alliées à moins de 2 pas peuvent être activées à la suite du Meneur lorsque celui ci est activé et faire autant d'actions que lui. Elles comptent alors comme activées.

Meneur charismatique : Comme Meneur, sauf que les figurines alliées activées à la suite du Meneur gagnent Très courageux pour ce tour (ou perdent Peu courageux le cas échéant).

Perception X+ (1 action statique) : Une figurine avec perception doit passer un jet de X+ par figurine ennemie cachée à moins de 6 pas d'elle. Pour chaque jet réussi, la figurine correspondante perd son statut caché.

Peu courageux : La difficulté des jets liés à une figurine ayant la règle Effrayant passent à 5+ pour cette figurine.

Poussée X+ : Pouvoir de la Force. La figurine repousse de 6 pas une figurine adverse en vue et à moins de 12 pas dans une direction opposée à elle.

Rapide : Cette figurine a un déplacement avec tir de 6 pas, et sans tir de 9 pas.

Se cacher (1 action statique) : Une figurine peut se cacher si elle est en contact avec un élément de décor de 0.5 pas de côté (en hauteur et longueur, mais pas forcément profondeur). Elle acquiert alors le statut Caché que l'on indique par un jeton. Une figurine cachée ne peut être prise pour cible par un tir. De même une figurine adverse ne peut s'approcher à moins d'un pas qu'à condition de se

trouver à 4 pas ou moins au début de son activation.

Volant : Cette figurine ignore les décors pour ses déplacements.

Actions et attaques coordonnées :

Action coordonnée : Plusieurs figurines peuvent être activées en même temps au moment de l'activation de la dernière (les autres ayant alors passé leur phase d'activation) et en utilisant le même nombre de D6 d'activation.

Les figurines doivent être à 2 pas ou moins les unes des autres au début de l'activation. Elles effectuent leurs actions en simultanées, et si elles attaquent un même ennemi lors de la même action, celui-ci ne peut faire qu'une seule réaction contre l'une d'entre elles au choix.

Attaque coordonnée contre un Monstre : En outre si elles attaquent en même temps en mêlée une figurine avec une Vitalité supérieure à 1, en effectuant une action coordonnée, on ne fait qu'une seule phase de combat avec une puissance d'arme égale à la puissance cumulée des armes des figurines effectuant l'attaque coordonnée et un seuil de difficulté correspondant au plus haut parmi celui des figurines effectuant l'attaque coordonnée.

La cible de l'attaque coordonnée ne lance qu'une fois son nombre de D6 habituel avec sa valeur de combat habituelle. Si la cible gagne malgré tout la phase de combat, elle répartit les dégâts comme elle l'entend entre les figurines effectuant l'attaque coordonnée.

Exemple : *Thevaa et Hiegee, deux spadassins rodiens armés de vibro-épées à deux pas l'un de l'autre, veulent effectuer une action coordonnée pour attaquer de manière coordonnée un jeune Rancor qui se trouve à 4 pas des deux héros. Le joueur annonce cela au début de l'activation de Thésée et ne lui fait donc faire aucune activation lors de celle-ci. Lors de la prochaine séquence d'activation il va donc activer Thevaa et Hiegee qui vont effectuer chacun un jet d'initiative pour faire une action de charge. Thevaa obtient 4 et Hiegee 5 ce qui est une réussite pour les deux. Ils chargent donc de manière coordonnée le jeune Rancor qui peut éventuellement contre-charger en réussissant un jet de réaction. Ce qu'il fait.*

Le combat se passe donc de la manière suivante : on lance donc un total de $4+5 = 9D6$ pour Thevaa et Hiegee, qui a la règle charge furieuse. La plus basse valeur de combat des deux est C5+, comme c'est une charge les valeurs de 4 ou plus sont des succès. Le jeune Rancor lance normalement 9 D6 en considérant les 3 ou plus comme des succès du fait de sa contre-charge. Le jeune Rancor l'emporte finalement de deux succès. Il décide de répartir un dégât sur chacun de ses adversaires, qui ont le droit d'effectuer leurs éventuelles sauvegardes normalement.

Points d'Héroïsme :

Une figurine héroïque peut disposer de points d'Héroïsme, qui sont des points qu'elle peut dépenser en partie. La figurine a donc une réserve de Points d'Héroïsme qui correspond au total qu'elle peut utiliser et notée HX, où X est le nombre de Points d'Héroïsme de la réserve.

Lorsqu'elle utilise un point d'Héroïsme elle peut modifier le résultat d'un jet de dé quelconque de +1 ou -1, selon ses besoins. On peut utiliser plusieurs points d'Héroïsme pour un même jet de dé.

Déroulement d'une partie dite « sur le pouce » :

- **Recrutement** : Une partie sur le pouce se joue avec des bandes de 6 membres maximum.

La bande ne doit pas comporter plus d'une figurine avec l'attribut Meneur. La valeur cumulée en Crédits Galactiques (CG) des membres de la bande ne doit pas excéder 40 CG. Les figurines peuvent appartenir à n'importe quelles factions compatibles entre elles et on peut très bien mélanger des figurines de factions différentes dans une même bande.

- **Scénarios** : En mode « sur le pouce » lancez 1D6 pour déterminer quel scénario jouer ou choisissez vous même avec votre adversaire.

1-2 : Extermination

La surface de jeu fait 24 x 24 pas. Idéalement elle comporte quelques (5-6) éléments de décors de taille petite (genre arbres, buissons, rocher) et une ou deux zones classées comme « Terrain difficile » de 3-4 pas de côté environ.

Déployez les deux bandes dans les coins supérieures droit et inférieur gauche respectivement de la surface de jeu, dans un carré de 6 pas de côté chacune.

Lancez un D6 pour savoir qui joue en premier et alternez chaque tour. La partie est gagnée par la bande qui élimine totalement la bande adverse.

3-4 : Embuscade

La surface de jeu fait 24 x 24 pas. On définit une bande rectangulaire de 10 pas de large la traversant d'un bord à un autre. On place quelques (5-6) éléments de décors de taille petite (genre arbres, buissons, rocher) en dehors de cette zone.

Lancez un D6 pour savoir qui est la bande embusquée et déployez la d'abord dans la bande rectangulaire. L'autre bande est déployée ensuite et joue en premier (alterner ensuite chaque tour).

La bande embusquée l'emporte si elle arrive à s'enfuir hors de la table avant d'avoir subi plus de 50% de perte. Sinon c'est l'autre bande qui l'emporte.

5-6 : Chasse au Coaxium

La surface de jeu fait 24 x 24 pas. Idéalement elle comporte quelques (5-6) éléments de décors de taille petite (genre arbres, buissons, rocher ou éléments urbains) et une ou deux zones classées comme « Terrain difficile » de 3-4 pas de côté environ. On place en outre 3 jetons « Coaxium » espacés régulièrement à 9 pas les uns des autres sur une diagonale.

Déployez les deux bandes dans les coins opposés de la surface de jeu qui ne sont pas sur la diagonale avec les jetons, dans un carré de 6 pas de côté chacune.

Lancez un D6 pour savoir qui joue en premier et alternez chaque tour. La partie est gagnée par la bande qui rapporte dans son coin de déploiement le plus de jetons « Coaxium »

Caractéristiques des armes les plus courantes :

Arme de tir :

Petit pistolet blaster : P3, Portée 3/6/12
Pistolet blaster : P4, Portée 3/6/12
Paire de Pistolets blaster : P4, Portée 3/6/12, Cadence 2
Pistolet blaster lourd : P5, Portée 3/6/12
Fusil blaster : P4, Portée 5/10/20
Fusil blaster à répétition : P4, Portée 5/10/20 ; Cadence 2

Cadence : Une arme à cadence X permet d'effectuer X tirs, éventuellement sur des cibles différentes, par action de tir.

Armes de mêlée :

Dague : P2
Vibrolame : P3
Épée : P3
Vibro-épée : P4
Vibro-épée en cortosis : P4, Résistant
Double vibro-épée : P6
Paire de vibro-épées : P5, Parade
Bâton de combat : P3, Parade
Pique de force : P3
Electro-lance : P4, Résistant
Sabre laser : P8, Briseur, S+3
Double sabre laser : P11, Briseur, S+3
Paire de sabres laser : P10, Parade, Briseur, S+3

Briseur : En cas de combat, on considère que la puissance de l'arme de la figurine adverse vaut 0, à moins qu'elle ai elle même la règle Briseur ou Résistant.

Armures :

Armure légère ou Bonne constitution : 6+
Armure moyenne (Armure Stormtrooper) ou Très bonne constitution : 5+
Armure lourde (Armure mandalorienne) : 4+

Profils de la Grande Guerre Galactique :

La République : Peut s'allier avec la Frange, les Alliés de la République et les Revanchistes.

- **Soldat républicain Vétéran** : I2+/4+ ; C5+ ; T4+ ; S6+ ; Courageux ; Fusil Blaster P4, Portée 5/10/20 ; Dague P2
- **Soldat républicain** : I2+/5+ ; C5+ ; T4+ ; S5+ ; Fusil Blaster P4, Portée 5/10/20 ; Dague P2
- **Soldat républicain lourd** : I2+/5+ ; C5+ ; T4+ ; S5+ ; Fusil Blaster lourd P5, Portée 5/10/20 ; Dague P2
- **Soldat grenadier républicain** : I2+/5+ ; C5+ ; T4+ ; S5+ ; Fusil Blaster P4, Portée 5/10/20 ; Dague P2
- **Soldat républicain d'appui** : I3+/6+ ; C5+ ; T4+ ; S5+ ; Gatling Blaster P4, Portée 5/10/20, Cadence 3, Dague P2
- **Officier républicain Vétéran** : I1+/3+ ; C5+ ; T4+ ; S6+ ; Meneur ; Courageux ; Pistolet Blaster P4, Portée 3/6/12 ; Dague P2
- **Officier républicain** : I1+/4+ ; C5+ ; T4+ ; S5+ ; Meneur ; Fusil Blaster P4, Portée 5/10/20 ; Dague P2
- **Adeptes du Côté Lumineux** : I1+/3+ ; C4+ ; Bâton de combat P3, Parade ; Bouclier de Force 5+ ; Guérison 5+ ; Confusion 5+ ; Poussée 5+
- **Padawan** : I1+/4+/6+ ; C4+ ; T4+ ; S2+ ; Courageux ; Sabre laser P8, Briseur, S+3 ; Bouclier de Force 5+ ; Guérison 5+ ; Confusion 5+ ; Poussée 5+
- **Jedi Sentinelle** : I1+/3+/5+ ; C3+ ; T4+ ; S1+ ; H1 ; Courageux ; Sabre laser P8, Briseur, S+3 ; Bouclier de Force 4+ ; Guérison 4+ ; Confusion 4+ ; Poussée 4+ ; Meneur
- **Jedi Gardien** : I1+/3+/5+ ; C3+ ; T4+ ; S1+ ; H1 ; Courageux ; Double sabre laser : P11, Briseur, S+3 ; Bouclier de Force 5+ ; Guérison 5+ ; Confusion 5+ ; Poussée 5+ ; Meneur
- **Jedi consulaire** : I1+/3+/5+ ; C4+ ; T4+ ; S1+ ; H1 ; Courageux ; Sabre laser P8, Briseur, S+3 ; Bouclier de Force 3+ ; Guérison 3+ ; Confusion 3+ ; Poussée 3+ ; Meneur
- **Satele Shan, Padawan** : I1+/3+/5+ ; C3+ ; T4+ ; S1+/5++ ; H2 ; Courageux ; Double sabre laser : P11, Briseur, S+3 ; Bouclier de Force 3+ ; Guérison 3+ ; Confusion 3+ ; Poussée 3+ ; Meneur Charismatique

Alliés de la République :

- **Guerrière Echani** : I2+/4+ ; C4+ ; T4+ ; Esquive ; Paire de petits Pistolets blaster : P3, Portée 3/6/12, Cadence 2 ; Dague P2
- **Commando Wookiee** : I2+/4+ ; C4+ ; S4+ ; Charge furieuse ; Vibrohache en cortosis P6, Résistant

L'Empire Sith : Peut s'allier avec la Frange, les Alliés des Siths et les Mandaloriens

- **Soldat Sith** : I2+/4+ ; C5+ ; T4+ ; S6+ ; Fusil Blaster P4, Portée 5/10/20 ; Dague P2
- **Soldat de l'Empire Sith** : I2+/5+ ; C5+ ; T4+ ; S5+ ; Fusil Blaster P4, Portée 5/10/20 ; Dague P2
- **Officier Sith Vétéran** : I1+/3+ ; C5+ ; T4+ ; Meneur ; Courageux ; Pistolet Blaster P4, Portée 3/6/12 ; Dague P2
- **Officier de l'Empire Sith** : I1+/4+ ; C5+ ; T4+ ; S5+ ; Meneur ; Fusil Blaster P4, Portée 5/10/20 ; Dague P2
- **Droïde d'assaut** : I2+/5+ ; C6+ ; T4+ ; S5+ ; Mécanique ; Paire de Pistolets Blaster P4, Portée 3/6/12

- **Drôïde de combat** : I2+/5+ ; C4+ ; S5+ ; Mécanique ; Paire de Masses P4, Parade
- **Brute Sith** : I2+/4+ ; C4+ ; Se cacher ; Acrobate ; Esquive ; Charge furieuse ; Vibrolame P3
- **Adepte du Côté Obscur** : I1+/3+ ; C4+ ; Paire de vibro-lames P4, Parade ; Bouclier de Force 5+ ; Éclairs de Force 5+ ; Confusion 5+ ; Poussée 5+
- **Novice Sith** : I1+/4+ ; C4+ ; T4+ ; S5+ ; Double vibro-épée en cortosis P6, Résistant ; Bouclier de Force 6+ ; Confusion 6+ ; Poussée 6+
- **Assassin Sith** : I1+/4+ ; C4+ ; Se cacher ; Acrobate ; Esquive ; Charge furieuse ; Sabre laser P8, Briseur, S+3
- **Apprenti Sith** : I1+/4+/6+ ; C4+ ; T4+ ; S2+ ; Courageux ; Sabre laser P8, Briseur, S+3 ; Bouclier de Force 5+ ; Éclairs de Force 5+ ; Confusion 5+ ; Poussée 5+ ; Meneur
- **Seigneur Sith** : I1+/3+/5+ ; C3+ ; T4+ ; S1+ ; H1 ; Courageux ; Sabre laser P8, Briseur, S+3 ; Bouclier de Force 4+ ; Éclairs de Force 4+ ; Confusion 4+ ; ; Poussée 4+ ; Meneur charismatique

Alliés des Siths :

- **Duelliste trandoshan** : I2+/4+ ; C4+ ; S5+ ; Charge furieuse ; Vibro-épée en cortosis P4, Résistant

Version 1.0, 09 Mars 2019

Création/Auteur : Sylvain Mazoyer « Newlight »

Historique : Sylvain Mazoyer

Remerciements spéciaux : Thomas Pirinen (créateur de Mordheim), Desdesaprod Ddaprod Manu