URSS : Universal Rule Simplified System pour Star Wars

Kit d'Introduction V0.1

Auteur : Sylvain « Newlight » Mazoyer

Crédits Relecture : Skyrraahh du forum Warmania pour ses conseils
Crédit Conception : Skyrraahh, Naash, La queue en Airain et Jon du forum Warmania, ainsi que Jérome « Whispe » Labadie du jeu Fury pour certains concepts et conseils

Présentation de règles :

Ce système de règle permet de gérer des affrontements entre plusieurs groupes rivaux de figurines. La plupart du temps le nombre de rivaux est de deux, mais il arrive souvent dans le jeu qu'un troisième groupe contrôlé par une IA intervienne dans la partie.

Règles de lancer de D6 :

Ce jeu se joue avec des D6 exclusivement, dont on peut avoir besoin de plusieurs exemplaires pour gérer les différents lancers de dés comme nous allons le voir ci dessous. Les jets de dés permettent de gérer les combats entre figurines ainsi que les tirs et l'utilisation de certaines compétences. Leur gestion est assez particulière dans ce jeu c'est pourquoi, cela mérite qu'on y porte attention dès maintenant.

Dés Bonus et Malus :

Un Jet normal s'effectue en lancant un D6. Toutefois si les circonstances ou les compétences d'une figurine l'indique le jet peut s'effectuer en lancant plusieurs D6 et en gardant le résultat le plus haut ou le plus bas selon les conditions du Jet.

Lorsque vous devez lancer 1D6+ (autrement noté : Jet + et appelé Jet Bonus), lancez 2D6 et gardez le meilleur résultat des deux D6. De même lorsque vous devez lancer 1D6- (autrement noté : Jet – et appelé Jet Malus), lancez 2D6 et gardez le pire résultat des deux D6.

Cet gestion des D6 se cumule. Par exemple, lorsque vous devez faire un Jet 2+, lancez 3D6 et gardez le meilleur score des trois D6. De même si vous devez faire un Jet 2-, lancez 3D6 et gardez le pire score des trois D6. On peut avoir des Jet+, des Jet 2+ et des Jet 3+ voire supérieur. De même dans l'autre sens.

Exemple : Si une figurine effectuant un tir à portée normale a comme compétence Tir 2+, elle lance 3 D6 et obtient 2, 4 et 5. Son score pour ce tir est alors de 5.

Lorsque plusieurs indications + et - s'accumulent pour un même jet de D6. deux indications + et – s'annulent par exemple. Si une figurine effectuant un Tir à longue portée (Tir-) a de base la compétence Tir 2+, elle effectue un Tir+ (2+ et -) en lancant deux D6 et garde le meilleur résultat des deux.

Correspondance en terme de caractéristiques chiffrées : Pour ceux qui ont l'habitude de compétences chiffrées une compétence avec la valeur Compétence 2- peut être assimilée à une valeur de compétence égal à 1, une compétence sans modificateur équivaut à une valeur de 3, Compétence 2+ une valeur de 5 et ainsi de suite.

Valeur par défaut d'une compétence :

Si on a besoin d'une compétence lors d'une certaine action et que celle ci n'apparaît pas dans le profil de la figurine, cette compétence est considérée comme étant Compétence 3-. Si la compétence est simplement indiquée sur le profil sans précision supplémentaire on fait un Jet normal avec 1D6 pour l'utiliser.

Jet en opposition et Jet de test, classique ou avec difficulté :

Un **jet en opposition** entre deux figurines protagonistes consiste à lancer 1D6 (Normal, Malus ou Bonus) pour chaque protagoniste du jet. Le plus haut score entre les deux protagoniste l'emporte.

Un **jet de test** classique (c'est à dire sans précision de difficulté) pour une figurine consiste à lancer 1D6 (Normal, Malus ou Bonus). Si le score égale ou dépasse 4, le test est passé avec succès.

Exemple : un soldat ayant la compétence Tir 2+, effectue un tir. Il doit lancer 3 D6 et garder le meilleur résultat. Si ce dernier est supérieur ou égal à 4 le tir est un succès.

Un **jet de test de difficulté X** pour une figurine consiste à lancer 1D6 (Normal, Malus ou Bonus). Si le score égale ou dépasse X, le test est passé avec succès.

Activation des figurines :

Ce système de règle propose deux système d'action, le premier, alterné, pour les petites escarmouches (3-8 figurines par camp) et un système d'activation classique pour les plus grosses escrmouches. A vous de choisir en début de partie que est le système qui semble le mieux convenir.

Système d'activation alternée :

Chaque figurine appartient à un Groupe contrôlé par un Joueur ou une IA. Le jeu se joue par tour au cours duquel les joueurs ont tous la possibilité de jouer chacune de leurs figurines.

Chaque joueur choisit une figurine qu'il souhaite activer (de préférence de manière dissimulée par rapport à ses adversaires, par exemple à l'aide de cartes correspondant à chaque figurine ou un chiffre attribué à une figurine affiché sur un D6).

Exemple : Deux joueurs disposant chacun de 3 figurines s'affrontent. Les joueurs ont respectivement déjà joué (on dit activé) leurs figurines numérotées 2 et 1. Le premier joueur décide alors d'activer sa figurine N°1, ce qu'il fait en affichant 1 sur un D6 qu'il cache avec sa main. Son adversaire quant à lui affiche 2 sur son D6. Les deux joueurs dévoilent alors leur choix puis doivent effectuer un jet d'opposition d'Initiative pour déterminer laquelle des deux figurines adverses est activée avant l'autre.

Puis chaque joueur lance un D6 (Normal, Malus ou Bonus selon la compétence **Initiative** de la figurine choisie). Les figurines choisies par chacun des Joueurs ou IA sont alors activées par ordre décroissant de résultat obtenu.

Exemple : Dans la situation précédente la figurine N°1 du premier joueur a la compétence Initiative+, elle lance donc deux D6 et prend le meilleur résultat. Elle obtient 4. La figurine N°2 u second joueur a seulement Initiative. Elle lance un D6 et obtient 5 ! Elle est donc activé en premier, puis c'est à la figurine N°1 du premier joueur d'être activée.

Quand un groupe n'a plus de figurine à activer pour ce tour ci (une figurine ne peut être activée qu'une fois par tour, sauf exception liée à une règle spéciale, telle que Légende vivante), le Joueur cesse de participer à la séquence d'activation.

Lorsqu'une figurine est activée elle doit utiliser toutes ses actions disponibles (en général deux) et ne peut en aucun cas être jouée à nouveau ce tour ci (sauf exceptions, telle que la règle Légende vivante par exemple).

Système d'activation classique :

Au début de la partie chaque joueur lance un D6. L'ordre d'initiative pour l'activation est alors donné par ordre décroissant de résultat (en cas d'égalité, départagez les joueurs concernés avec un nouveau jet de D6). Cet ordre d'initiative reste le même pour toute la partie.
Un joueur qui a l'initiative joue toutes ses figurines dans l'ordre qu'il veut, puis on passe au joueur suivant dans l'ordre d'initiative et ainsi de suite.

Actions de base d'une figurine:

Au cours de la phase d'activation d'une figurine, c'est à dire la phase pendant laquelle on la joue, la figurine dispose d'un certain nombre d'actions. **Ce nombre d'action par activation est en général de 2, sauf Compétence spéciale telle que Légende vivante.**

Au cours d'une action une figurine peut faire une chose et une seule. Certains mouvements, comme courir par exemple, nécessiteront d'utiliser 2 actions.

Une figurine ne peut faire qu'une fois le même type d'action par phase d'activation. Ainsi elle ne peut faire deux actions de tir consécutives par exemple.

Mesure de distance : On a le droit de mesurer une distance entre deux points à n'importe quel moment de la partie.

Les actions de bases sont les suivantes :

Ne rien faire : La figurine peut dépenser son action en ne faisant rien. C'est parfois le choix le plus pertinent ou même le seul possible dans certains cas.

Se déplacer (1 action) : Une figurine peut dépenser une action pour se déplacer en suivant une trajectoire quelconque de la valeur de son **déplacement de base, 5 pas en général** (sauf en cas de compétence spéciale). Elle peut ensuite se tourner dans n'importe quelle direction.

Courir (2 actions) : La figurine peut faire une trajectoires linéaire, en doublant le déplacement de base (10 pas en général). On ne peut grimper, nager ou escalader en courant. Une figurine ayant couru est considérée comme tournée dans la direction finale de sa course. Une figurine ayant couru bénéficie d'une Sauvegarde 2- contre les tirs la ciblant (Voir section Jet de Sauvegarde).

Combattre (1 action) : Si la figurine est engagée en corps avec une autre (c'est à dire qu'elle est en contact socle à socle avec elle), elle peut effectuer une phase de combat avec cette dernière (Voir section Règles de Corps à Corps).

Tirer (1 action) : Une figurine avec une arme de tir à la main peut l'utiliser sur une cible, si elle est à portée et en ligne de vue (voir section Arc avant et arrière d'une figurine), ce qui nécessite une action (Voir section Règles de Tir).

Sauter (2 actions) : Une figurine peut sauter en deuxième action une distance égale à celle qu'elle a parcouru en ligne droite lors de la première action.

Escalader/Nager (1 action) : Une figurine peut escalader une paroi à mi–vitesse de base. De même elle peut nager en eau profonde à mi-vitesse de base. C'est une action de déplacement.

Grimper à une échelle ou une corde (1 action) : Une figurine peut grimper à une échelle ou à une corde à la vitesse de base. Cela compte comme une action de déplacement.

Une figurine peut tirer ou lancer un projectile même si elle est sur une échelle. Elle peut aussi attaquer une autre figurine si elle est arrivée au même niveau. Ces actions se font respectivement avec un modificateur de Tir- et Combat- respectivement.

Viser (1 action) : Une figurine qui consacre une action à viser gagne un modificateur de Tir+ lors de l'action suivante.

Ramper (1 action) : Une figurine qui rampe peut se déplacer à mi-vitesse de base, elle gagne alors une Svg- (Voir section Jet de Sauvegarde) contre les tirs la ciblant. Par contre elle ne peut utiliser de Bouclier.

Chute : une figurine chute si plus de la moitié de son socle est au dessus du vide. Si la chute est de 2 pas en partie entière (entre 2 et 3 pas non inclus), alors elle subit un jet de Dégâts -. Si elle est de 3 pas en partie entière, elle subit un jet de Dégât et si elle est de 4 ou plus alors c'est un jet de Dégâts+. Et ainsi de suite.

Terrain difficile : En terrain difficile, la vitesse est divisée par deux.

Obstacle linéaire : Un obstacle linéaire (par exemple, un muret) fait au maximum un pas de large et au entre un pas et deux pas de haut. Il faut 2 pas de déplacement pour une figurine (en dehors de celles avec l'attribut Déplacement limité qui doivent le contourner) pour le franchir.

Petit obstacle : Un petit obstacle fait moins de 1 pas de haut (une marche d'escalier par exemple) et peut être franchi sans pénalité de mouvement.

Arc avant et arrière d'une figurine :

Une figurine comporte un arc avant et un arc arrière qui correspondent respectivement au 50% avant et arrière de la figurine (Utilisez la direction de la tête de la figurine pour déterminer la direction de l'avant de la figurine).

Ligne de vue et arc avant : Une ligne de vue est une droite entre un élément d'une première figurine et d'une seconde. Sauf règle spéciale une figurine ne voit d'autres figurines que dans son Arc avant et n'a donc de ligne de vue possible que sur les figurines situées dans son Arc avant.

Sauf exceptions, une figurine engagée par une autre est considérée comme se tournant vers son adversaire lorsqu'elle est engagée. Si elle est engagée en plus par une autre figurine, elle doit se tourner de telle sorte qu'elle ai les deux figurines dans son Arc avant.

Si ce n'est pas possible, la figurine seule choisit vers quelles figurines elle se tourne.
Les figurine qui ne se trouvent pas dans l'Arc avant de la figurine engagée effectuent alors une Attaque par derrière.

Mise à terre :

Tout combat par une figurine non mise à terre contre une figurine mise a terre correspond à une attaque gratuite pour son adversaire. Deux figurines mises à terre peuvent se battre l'une contre l'autre de manière normale.

Une figurine mise à terre gagne par ailleurs une Svg- (Voir section Jet de Sauvegarde) contre les tirs la ciblant.

Une figurine mise à terre peut utiliser une action pour se remettre debout ou bien son seul déplacement possible est de ramper.

Sonné :

Une figurine sonnée ne peut rien faire de ce tour. Tout combat contre elle correspond à une attaque gratuite pour son adversaire.

Règles de Combat au Corps à corps :

Jet de Combat :

Pour les deux figurines engagées (en contact socle à socle) et participant à la phase de combat on fait un jet de Combat en Opposition. La compétence utilisée est Combat.

Ainsi une figurine avec comme compétence Combat + lancera 1D6+, tandis que si l'autre n'a aucune indication elle lancera 1D6 normalement.
Le meilleur score emporte le Combat et si le gagnant n'a pas encore effectué de jet de Dégât ce tour ci, le perdant subit un jet de Dégât de la part du gagnant.
En cas d'égalité les deux figurines sont éloignées de 1 pas à l'opposé l'une de l'autre mais aucune ne subit de jet de Dégât.

Jet de Dégâts au corps à corps :

Lorsqu'une figurine subit un jet de Dégât, on lance pour le gagnant 1D6 (Normal, Malus ou Bonus) en fonction de la compétence Dégâts de la figurine attaquante (en général celle ci est liée à l'arme utilisée par la figurine ayant remportée le combat). Si le résultat est supérieur ou égal à 4, la cible subit un Dégât et perd un point de vitalité.

En d'autres termes on fait un Jet de test avec la compétence Dégât de la figurine ayant remporté le combat. Si celui est un succès la figurine subissant le jet de dégât perd un point de vitalité.

Règle d'un seul jet de Dégât par tour par figurine : Comme indiqué ci dessus, au corps à corps, une figurine ne peut faire qu'un seul jet de Dégât par tour au corps à corps même si elle gagne plusieurs combats du fait de plusieurs l'adversaire. Cet état de fait peut être modifié par certaine règle telles que Attaque de groupe ou Attaque multiple par exemple.

Points de Vitalité et Personnages :

En général une figurine a un seul Point de Vitalité et est mise Hors de Combat dès qu'elle le perd.

Une figurine qui est hors de combat ne peut que fuir défintivement en rampant (Voir section

Démoralisation et fuite et section).

Mais les figurines avec la compétence **Personnage** ont 3 Points de Vitalité. Elle en perde un à chaque fois qu'elles subissent un Dégat et ainsi elles ne sont Hors de Combat qu'après avoir perdu les 3 points de vitalité. Toutefois lorsqu'elles perdent leur premier point de vitalité, elles subissent le modificateur Combat -, et en plus lorsqu'elle perdent leur deuxième point de vitalité, elles subissent le modificateur Tir -.

Ce qui donne sous forme d'un tableau :

État	Sain et Sauf	Blessé	Très blessé	Hors de Combat
Points de Vie	3	2	1	0
Dommages	Rien	Combat-	Combat- et Tir-	Hors de combat

Jet de Sauvegarde (Svg) :

Une figurine qui subit un jet de Dégât peut l'annuler s'il dispose d'une sauvegarde (Svg), sauvegarde qui peut être conférée par une Armure ou un Bouclier par exemple.

Une Sauvegarde (Svg) consiste en un jet de test (Normal, Malus ou Bonus) de la compétence Sauvegarde. Si le résultat égale ou dépasse 4 la Sauvegarde est réussie et annule le point de Dégâts. Les sauvegardes se cumulent de la sorte.

Si une figurine n'a pas d'indiquée la compétence Sauvegarde dans son profil on considère qu'elle ne fait pas de jet de Sauvegarde. Il s'agit d'une exception à la règle générale Valeur par défaut d'une compétence évoquée précédemment.

Les sauvegardes sont cumulatives, mais d'une manière différente que les autres compétences : la manière la plus simple consiste à utiliser la Correspondance en terme de caractéristiques chiffrées puis de reconvertir en Compétence (Normal, Malus ou Bonus)

Exemple 1 : Une figurine a Svg 2- (caractéristique égale à 1) et Svg- (caractéristique égale à 2), cela donne une caractéristique de Sauvegarde égale à 3, soit une Sauvegarde normale.

Exemple 2 : Une figurine a Svg 2- ainsi qu'une Svg- et une Svg+. la Sauvegarde totale est donc de Svg 4+.

Combats multiples :
Lorsqu'une figurine a plus d'un assaillant seulement pour elle, chaque assaillant en plus du premier inflige Combat – à la figurine seule. Ceci est temporaire et dure seulement le temps que la situation perdure. Certaines armes, avec la règle Combat multiple, permettent d'atténuer cet effet.

Exemple : Une figurine N°1 avec comme compétence Combat+ engagée avec deux figurines ennemies N°2 et N°3 décide d'attaquer la figurine N°2. Elle effectue lors une phase de combat avec sa compétence diminuée à Combat. Elle la remporte et effectue un jet de Dégât sur elle, qu'elle échoue par exemple.
Ensuite la figurine N°2 attaque la figurine N°1, et perd la phase de combat. Toutefois la figurine N°1 n'effectue pas de jet de Dégât car elle en a déjà effectué un ce tour ci et en vertu de la Règle d'un seul jet de Dégât par tour par figurine.

Attaque de groupe :

Une figurine avec la capacité Attaque de groupe a la possibilité au cours d'une même action de Combat d'effectuer une phase de combat contre chacune des figurines engagées avec elle.

Notez qu'elle peut effectuer un jet de Dégat par figurine contre qui elle remporte le combat en cas d'attaque de groupe.

Si jamais une de ces actions de Combat implique un changement de l'état de la figurine effectuant l'attaque de groupe (comme sa mise Hors de Combat par exemple), appliquez le changement d'état seulement après avoir effectué toutes les autres actions de Combat.

Combat à mains nues :
Une figurine qui n'a pas d'arme de corps à corps à la main se bat à mains nues avec Combat 3- et Dégâts 3- au corps à corps. La règle Art Martial peut venir tempérer cet état de fait. Notez qu'une arme de tir à 2 mains est considérée en corps à corps comme une Arme légère (Voir Section Armes usuelles de corps à corps).

Attaque gratuite et Se désengager :
Une figurine engagée avec d'autres peut se désengager en subissant une attaque gratuite par chaque figurine avec laquelle elle est engagée. Une attaque gratuite consiste en un jet de Dégât sans jet de Combat préalable. Toute sauvegarde conférée par un Bouclier est annulé en cas d'attaque gratuite.

Exemple de phase de combat : Deux figurines adverses N°1 et N°2 sont en contact socle à socle l'une avec l'autre, (elles sont donc engagées) car la figurine N°2 a couru jusqu'à la figurine N°1. Comme elle n'a pas été activée ce tour ci et contrairement à la figurine N°2, la figurine N°1 a encore deux actions de disponibles et est activée par son joueur. Il décide d'utiliser sa première action pour effectuer une phase de combat.
Sa compétence de combat est Combat+, mais comme il est à mains nues, sa caractéristique Combat passe à Combat 3-. De son côté la figurine N°2 a une Dague et la compétence Combat.
La figurine N°1 obtient 2 sur son jet 3- et la figurine N°2 obtient 4. C'est donc cette dernière qui remporte le combat et effectue un jet de Dégât- (d'après la caractéristique de sa dague).
Par chance pour la figurine N°1, le test de Dégât est un échec car la figurine N°2 obtient 3 sur son jet-.
Il reste une action à la figurine N°1 que son joueur décide de désengager au risque de mourir sur une attaque gratuite. La figurine N°2 obtient 5 sur son jet de Dégat- donc la figurine N°1 n'ayant pas de sauvegarde, elle perd son seul point de vitalité et se trouve ainsi hors de combat.

Règles de Tir :

Portée et portée longue :
La portée indiquée pour une arme correspond à sa portée normal d'utilisation. Le jet de Tir s'effectue avec la Capacité Tir non modifiée.
Mais une arme peut aussi être utilisée à une distance maximum correspondant au double de la portée de l'arme (Portée longue). Dans ce cas la Capacité Tir subit un malus Tir-.

Jet de Tir :
Lorsqu'une figurine tire sur une autre, la cible doit être à portée de l'arme utilisée (la distance tireur – cible doit être inférieure ou égale à la portée de l'arme.
On effectue alors un jet de Tir pour la figurine tirant sur sa cible. Pour cela on lance 1D6 (Bonus, Malus ou rien selon la capacité Tir de la figurine effectuant le tir). Si le résultat égale 4 ou plus, la cible est touchée et subit un jet de Dégâts.

Jet de Dégât au Tir, Personnages et Sauvegardes :

On procède de la même manière que pour le corps à corps, sauf que la figurine n'est pas limité par la Règle d'un seul jet de Dégât par tour par figurine.

Exemple : Par exemple, une figurine avec une arme de tir ayant Cadence 2 peut effectuer 2 jets de Dégât par tour si elle touche ses deux cibles.

Notez bien qu'un Bouclier ne procure de Sauvegarde contre les tirs que si le tir provient de l'arc avant de la figurine cible.

Couvert léger et lourd :
Une figurine la cachant à plus du tiers d'une figurine adverse mais à moins de deux tiers bénéficie d'un couvert léger vis à vis de cette figurine adverse et d'une Sauvegarde 2– contre les tirs de cette figurine adverse. Un couvert dit lourd correspond à la situation où la figurine est cachée à plus de eux tiers d'une figurine adverse et confère Svg contre les tirs de cette figurine adverse.

Tir dans un corps à corps : Il est tout à fait possible de tirer sur des figurines engagées dans un corps à corps. Dans ce cas déterminez aléatoirement (avec des D6, de la manière la plus équitable qui soit) parmi toutes les figurines engagées (alliées ou adverses) quelle figurine est la cible du tir.

Exemple de phase de tir : Une figurine N°1 tire avec un pistolet lourd (portée 5, Dégat, Transperce armure, Passe bouclier) sur une figurine N°2 située à 8 pas. Elle fait donc un tir à portée longue (Tir-).
Sa compétence étant au tir étant Tir+, il fait donc un test de tir normal. Il obtient 5, le tir atteind donc sa cible.
Mais la figurine N°2 a une sauvegarde Svg grâce à sa cuirasse en Kevlar. Cette sauvegarde passe à Svg- du fait de la règle Transperce armure du pistolet lourd. Par chance pour la figurine N°2 elle obtient 4 à son jet-. Donc aucun jet de dégât n'est nécessaire et la figurine N°2 est saine et sauve.

Tir sur une figurine cachée par une autre : Si une figurine est cachée à plus de deux tiers par une autre pour un tireur, ce dernier doit choisir comme cible la plus proche, sauf exception liée à un attribut spécial, comme Tir précis)

Démoralisation et fuite :

Test de Moral :
Lorsqu'une figurine doit tester son Moral (que ce soit pour la Démoralisation ou pour charger une figurine effrayante par exemple), elle lance 1D6 (Normal, Malus ou Bonus selon sa compétence Moral) et si son score égale ou dépasse 4 elle a réussi.

Démoralisation :
Si plus de 50 % du Groupe d'une figurine est Hors de Combat celle ci doit tester son Moral une fois ou Fuir définitivement.

Fuir, définitivement ou pas :
Une figurine qui doit fuir une autre figurine (parce que celle ci est Terrifiante et que la première a échoué son test de Moral par exemple) fuit dans la direction opposée à cette autre figurine en courant au maximum de distance permis par l'environnement.
Cela peut être un déplacement hors activation qui est effectué dès que le test de Moral est échoué. Elle ne le fait qu'une fois sauf si elle échoue à nouveau à un test de Moral, auquel cas elle recommence à fuir.
Une figurine qui fuit définitivement doit fuir vers la sortie la plus proche et être retirée de la partie

dès qu'elle l'a atteinte. Si elle est engagée au corps corps pendant sa fuite elle combat normalement mais refuit dès qu'elle n'est plus engagée au corps à corps.

Compétences et attributs spéciaux :

Ambidextre : Une figurine avec cette attribut peut utiliser deux armes de corps à corps à la fois (une dans chaque main), ce qui lui fait gagner le modificateur Combat+. En outre elle peut effectuer un jet de Dégât pour chaque arme en main, ce qui constitue une exeption à la règle d'un seul jet de Dégât par tour par figurine.

Amphibie : Cette figurine nage à sa vitesse de base.

Annule les Sauvegardes : Les Dégats infligés par cette figurine ne peuvent être annulés par une quelconque Sauvegarde.

Art Martial : Sans arme de corps à corps en main, cette figurine a Combat- et Dégât- au corps à corps.

Armure en Phrik : Annule la règle Transperce Armure 3 d'un éventuel Sabre laser ou Double sabre laser adverse.

Assommoir : Si la figurine avec cet attribut remporte un combat et passe un test d'Assomoir avec succès, la figurine adverse est mise à terre.

Attaques multiples X : Cette figurine peut effectuer jusqu'à X jets de Dégât par tour. Ceci s'ajoute au fait qu'elle porte deux armes de corps à corps et a la compétence Ambidextre, auquel cas elle cas elle peut effectuer X+1 jets de Dégâts par tour.

Avec Bouclier : Cette arme, bien que à 2 mains, peut être utilisée avec un Bouclier.

Bannissement (1 action) : Portée 5. En cas de réussite au test de Bannissement, la cible qui doit avoir l'attribut Démoniaque ou Spectre subit un jet de Dégât+.

Blindé : Annule l'éventuel attribut Passe Bouclier des armes de tir utilisées contre cette figurine.

Bondissant : permet de sauter de 8 pas dans n'importe quelle direction.

Brise arme : Cette arme détruit l'arme utilisée par l'adversaire (sauf si cette dernière a aussi l'attribut Brise arme ou Phrik) si la figurine remporte le combat.

Cadence X : Cette arme permet d'effectuer X tirs pendant une même action de tir, contre n'importe quelles cibles dans l'arc avant de la figurine.

Camouflage (1 action): Si cette figurine effectue l'action Camouflage au contact avec un élément de décor d'un pas de large au moins, et réussit un test de Camouflage, elle gagne la Règle Indécelable tant qu'elle ne bouge pas.

Charge en tirant : Si la figurine a une arme de tir elle peut se déplacer (éventuellement en courant) jusqu'à être en contact avec une figurine adverse tout en effectuant une action de tir sur la figurine adverse en question avec un modificateur de Tir-. Ceci ne peut avoir lieu que si la figurine tient une arme de corps à corps et une arme de tir dans les mains.

Combats multiples : Une figurine avec la règle Combats Multiples (qui peut être conférée par le fait d'avoir 2 armes à une main par exemple) ne se voit infliger Combat– qu'à partir du 3ème adversaire engagée avec elle.

Chef : Toutes les figurines de la même bande que cette figurine à moins de 5 pas d'elle gagnent Moral+ et Initiative+, sauf elle même.

Coup dans le dos : Une figurine avec la règle Coup dans le dos gagne une attaque gratuite contre son adversaire si elle entre en contact avec son arc arrière.

Coup fatal : Enlève 1D3 Points de vitalité lorsqu'elle résussit un Jet de dégât non annulé par une éventuelle Sauvegarde.

Démoniaque : Cette figurine a l'attribut Effrayant. En contrepartie elle est sensible à certaines compétences ou armes.

Déplacement limité : Cette figurine ne peut nager, sauter, escalader, ou grimper à une corde ou une échelle. Elle ne peut franchir non plus un obstacle linéaire.

Désengagement habile : Une figurine avec cette règle peut Se désengager d'un corps à corps sans subir d'attaque gratuite de la part de son ou ses adversaires.

Destinée spéciale : Confère Svg à la figurine.

De taille et d'estoc : Si le test de De taille et d'estoc est un succès la figurine gagne l'attribut Repousse l'avdersaire pour cette phase de combat et enlève 1D2 points de vitalité (1D6 si elle a en plus l'attribut Coup fatal) si elle réussit un Jet de dégât non annulé par une éventuelle Sauvegarde lors de cette phase de combat

Déviation : Si cette arme n'atteint pas sa cible elle dévie. Lancez 2D6. La flèche allant du Dé le moins haut vers le plus haut indique la direction tandis que la valeur du plus bas, divisée par 3 et arrondie au supérieur (comme pour un D2) indique de combien de pas elle dévie dans cette direction par rapport à la cible initiale. En cas d'égalité des valeurs de dés, relancez.

Effrayant : Une figurine avec l'attribut Effrayant provoque la Peur. Une figurine qui veut charger (ie entrer en contact socle à socle avec) une figurine qui provoque la Peur doit réussir un test de Moral ou ne pas charger (elle s'arrête à un pas d'elle).

Electrochoc : Si la figurine disposant d'une arme avec l'attribut Electrochoc gagne un combat, la figurine adverse est mise à terre, et ne peut plus rien faire de ce tour, sauf si elle a l'attribut Enorme ou l'attribut Insensible aux Electrochocs.

Énorme : Comme Personnage, sauf que la figurine dispose de 6 Points de Vie au lieu de 3.
Ceci se traduit par le tableau suivant :

État	Sain et Sauf	Blessé	Très blessé	Hors de Combat
Points de Vitalité	6 ; 5	4 ; 3	2 ; 1	0
Dommages	Rien	Combat -	Combat - et Tir -	Hors de combat

Etourdissement (2 actions) : Portée 15. En cas de réussite au test d'Etourdissement, la figurine cible est mise à terre et ne peut rien faire de ce tour.

Exosquelette : Cette figurine porte un exosquelette, ce qui lui confère Dégât 3+ et Assommoir en combats à mains nues en plus de tout autre compétence appropriée telle que Art Martial. Elle confère en outre Dégât+ à toute arme qu'elle utilise. Des poings américains ne lui confèrent aucun bonus à son attribut Assommoir ni à sa compétence Dégât (ils sont inclus dans l'exosquelette).

Exosquelette nécessaire : pour être utilisée cette arme nécessite que la figurine ai l'attribut Exosquelette.

Expert en maniement du fouet (1 action) ; Si cette figurine dispose d'un Fouet en main et réussit son test d'Expert en fouet elle peut retirer une arme des mains d'une figurine à moins de 4 pas d'elle à moins que la figurine cible ai la règle Exosquelette, Art Martial ou Enorme.
En outre si elle réussit son test de Expert en fouet elle peut utiliser son Fouet comme corde sur une hauteur de 6 pas maximum.

Férocité : Cette figurine a Combat 2-, Dégât 2- lorsqu'elle combat sans arme de corps à corps.

Furtif (1 action) : Si la figurine réussit un test de Furtif et se trouve en contact avec un élément de décor d'un pas de large au moins gagne la Règle Indécelable. Une figurine avec la règle Furtif engagée au Corps à corps ou effectuant un Tir avec une arme qui n'a pas l'attribut Silencieux perd les avantages de cette règle Indécelable tant qu'elle n'a pas bougé vers un autre élément de décor d'un pas de haut et de large au moins.

Gardien (1 action) : Une figurine peut utiliser sa dernière action pour se placer en Posture d'alerte. Une figurine en Posture d'alerte peut charger une figurine passant à moins de sa portée de déplacement standard (normalement 5 pas) avant que celle ci aie fini son déplacement, ou bien tirer sur une figurine devenant en vue et à portée de tir par exemple. Elle peut faire en fait n'importe quel type d'action ne nécessitant d'utiliser qu'une action. La posture d'alerte ne peut être déclenchée que si une figurine adverse entre dans le champ de vision de la figurine et a lieu après que cette figurine adverse aie effectué son activation.
Tout ceci n'est pas une obligation et la figurine peut rester en posture d'alerte sans rien faire ou en attendant qu'une autre figurine adverse se présente.
Ces actions se déroulent donc en dehors de la phase d'activation de la figurine.

Grimpeur : Cette figurine escalade une paroi à sa vitesse de base.

Héros : Cette figurine peut faire deux actions identiques lors d'un même tour. Par exemple faire deux actions de tir ou deux actions de combat. Elle n'est pas obligée d'utiliser toutes ses actions lors d'une activation et peut être aussi activée au maximum deux fois avec le nombre d'actions lui restant après sa première activaton. Cette figurine gagne en outre la compétence Attaque multiple 2.

Indécelable : La figurine ne peut être prise pour cible au Tir par une figurine à plus de 2 pas. De même une figurine commençant sa phase d'activation à plus de 1 pas de la figurine indécelable ne peut rentrer en contact socle à socle avec elle ce tour ci et doit s’arrêter à un pas d'elle au plus proche. Une figurine Indécelable engagée au Corps à corps ou effectuant un Tir avec une arme qui n'a pas l'attribut Silencieux perd les avantages de cette règle Indécelable tant qu'elle est au corps à corps ou tire ce tour ci avec une arme qui n'a pas l'attribut Silencieux.

Imposition des mains (2 actions) : De type Guérison. Portée 1. En cas de réussite au test d'Imposition des mains, fait récupérer deux points de vitalité à la figurine cible qui doit être en ligne de vue.

Infiltration : Cette figurine peut commencer à être déployée 10 pas en avant de la zone de

déploiement, y compris sur un bâtiment.

Insensible aux Electrochocs : Cette figurine ne subit pas la règle Electrochoc lorsque celle ci devrait s'appliquer.

Lancer : Cette arme de tir s'utilise avec la compétence Lancer au lieu de Tir.

Lecture de pensées (1 action) : Portée 15. En cas de réussite au test de Lecture de pensées, la figurine cible gagne Initiative 2- pour ce tour.

Légende vivante : Cette figurine peut faire trois actions par tour, et même faire deux actions identiques éventuellement. Elle n'est pas obligée d'utiliser toutes ses actions lors d'une activation et peut être aussi activée au maximum trois fois avec le nombre d'actions lui restant. Cette figurine gagne en outre la compétence Attaque multiple 3.

Lent : Cette figurine a un déplacement de base de 3 pas.

Lourd : cette figurine se déplace d'un pas de moins que normalement. En outre elle ne peut effectuer une action de nager.

Lycan : Cette figurine a l'attribut Effrayant. En contrepartie elle est sensible à certaines compétences ou armes.

Magnétisme (2 actions) : De type Guérison. Portée 15. En cas de réussite au test de Magnétisme, fait récupérer un point de vitalité à la figurine cible.

Malaise (1 action) : Portée 15. En cas de réussite au test de Malaise, la figurine cible subit un modificateur de Compétence- à toutes ses compétences (sauf les Sauvegardes) pour ce tour.

Marcheur agile : Une figurine avec Marcheur agile ignore les pénalités de mouvement liées à un terrain difficile.

Parade des tirs : Confère cette Sauvegarde+ contre les Tirs à la figurine si celle ci a la règle Sensible à la Force.

Passe Bouclier : Cette arme annule la Sauvegarde due à un éventuel Bouclier.

Phrik : Annule la règle Brise arme d'un éventuel Sabre laser ou Double sabre laser adverse.

Pistolero : Cette figurine peut utiliser deux armes de Tir à une main en même temps (une dans chaque main) et ainsi effectuer un tir avec chacune des armes par action de Tir. Elle subit toutefois un modificateur Tir- pour chacun de ses tirs.

Prière (1 action) : Une figurine avec cette règle peut dépenser une action pour effectuer une prière. Elle doit passer un Test de Prière. Si le test est réussi, elle gagne alors Svg- jusqu'à la fin du tour, et gagne un Bonus pour la ou les actions qui suivent.

Exemple : Une figurine effectue une prière en première action et réussit son test de Prière, elle gagne alors Svg- jusqu'à la fin du tour et Tir+ sur son Tir en deuxième action.

Projection : A moins qu'elle ai l'attribut Enorme, une figurine touchée par une figurine ayant cet attribut et réussissant un test de Projection (que ce soit en perdant un combat au corps à corps, ou

bien en subissant un tir réussi contre elle) est mise à terre.

Rapide : Cette figurine a un déplacement de base de 8 pas. Une figurine ayant l'attribut Rapide et ayant couru bénéficie d'une Sauvegarde- contre les tirs la ciblant.

Rechargement : Cette arme nécessite une action à utiliser pour recharger entre deux tirs pour pouvoir retirer.

Repousse l'adversaire : Cette figurine repousse son adversaire de 1 pas lorsqu'il a remporté un Combat en Corps à corps.

Robuste : Confère Svg– à la figurine.

Sans arme : La figurine est considérée comme sans arme de corps à corps, même si elle utilise une arme ayant cet attribut.

Sensible à la Force : Confère Svg- à la figurine.

Silencieux : Cette arme ne fait pas de bruit lors de son utilisation.

Soin (1 action) : De type Guérison. En cas de réussite au Test de Soin, fait repasser une figurine alliée en contact socle à socle à l'état Sain et Sauf.

Soutien : permet d'initier un combat si la figurine est en contact socle à socle avec une figurine alliée engagée avec une figurine ennemie. La figurine ennemie en question ne fait pas de jet de Dégâts si elle remporte le combat.

Spectre : Cette figurine a l'attribut Effrayant. Et les armes normales (y compris les mains nues) n'ont aucun effet sur cette figurine.
De plus elle peut se déplacer en ignorant n'importe quel obstacle (même un mur) sur son chemin.

Terrifiant : Une figurine avec l'attribut Terrifiant provoque la Terreur et a aussi l'attribut Effrayant. Une figurine à moins de 10 pas d'une figurine provoquant la Terreur doit réussir un test de Moral au début de son activation ou fuir.

Tirer en courant : Une figurine avec cette règle peut courir tout en effectuant un tir sur une figurine adverse avec un modificateur de Tir-.

Tireur costaud : Cette figurine peut utiliser une arme de tir à 2 mains avec une seule main en subissant un modificateur Tir- sur ses tirs avec cette arme.

Tir précis (2 actions) : Une figurine dotée de tir précis effectue un tir qui annule les Sauvegardes liées à un éventuel couvert, et annule la règle Tir sur une figurine cachée par une autre. En plus on considère qu'elle a visé pour ce tir (d'où un bonus de Tir+).

Transperce Armure X : La cible de la figurine ayant l'attribut Transperce armure subit Svg X- à son attribut Sauvegarde si elle dispose d'une Sauvegarde conférée par une Armure ou un Bouclier.

Exemple : Si la cible a une Svg+ grâce à une Armure lourde et un Bouclier, sa Sauvegarde passe alors à Svg contre les attaques d'une figurine ayant l'attribut Transperce Armure. Si la cible n'a pas l'attribut Sauvegarde, cela ne change rien.

Tueur de X : Confère à cette figurine les attributs Combat+, Dégât+ et Coup fatal contre les figurines de type X (par exemple : celles ayant l'attribut Démoniaque, Lycan sachant que si rien n'est précisé une figurine est de type Humain).

Zig-Zag (2 actions) : Une figurine qui court en Zig-Zag avance de son déplacement de base en ligne droite et bénéficie alors d'une Svg- contre les tirs adverse la ciblant.

Zone X : Toutes les figurines à moins de X pas de la cible sont concernés par l'effet de cette arme.

Pouvoirs de la Force :

Ces pouvoirs s'utilisent au prix d'une action et nécessitent un test de Force (Normal, Malus ou Bonus selon la compétence dans le pouvoir en question). Seuls les figurines dotées de l(attribut Sensible à la Force peuvent avoir un attribut de Pouvoir de la Force.
Si l'attribut Contre par Duel de Force ou Contre par Sabre laser est indiqué cela veut dire qu'une figurine cible avec la règle Duel de Force ou Contre par Sabre laser peut immédiatement l'utiliser (sans dépenser d'action ni être activée) pour contrer ce pouvoir.

Choc (1 action) : Portée 5, Parade par Duel de Force, la cible a Combat 2– et Tir 2- pour ce tour.

Contre par Sabre laser : Lancez 1D6 (Normal, Malus ou Bonus selon la compétence) quand la figurine avec un Sabre laser (ou un Double sabre laser) à la main est attaquée par un Pouvoir de la Force. Si le résultat dépasse le score obtenu par l'Utilisateur du Pouvoir de la Force adverse, les effets du pouvoir sont annulés.

Duel de Force : Lancez 1D6 (Normal, Malus ou Bonus selon la compétence) quand la figurine est attaquée par un Pouvoir de la Force. Si le résultat dépasse le score obtenu par l'Utilisateur du Pouvoir de la Force adverse, les effets sont appliqués à ce dernier.

Eclairs (1 action) : Portée 10, Contre par Duel de Force, Contre par Sabre Laser

Etranglement (1 action) : portée 5, Dégâts +, Transperce armure 3, Parade par Duel de Force.

Guérison (1 action) : Type Guérison, Portée 1, Fait repasser une figurine alliée à l'état Sain et Sauf.

Lancer d'objets (1 action) : Portée 10, Dégâts -, Contre par Duel de Force.

Méditation de combat (1 action) : Confère Svg- à toute figurine alliée à moins de 5 pas jusqu'à la prochaine activation.

Poussée (1 action) : Portée 5, Contre par Duel de Force. La figurine cible est éloignée de 5 pas et Mise à terre.

Surdéplacement (1 action) : Confère Bondissant à la figurine.

Règles d'équipement :

Une figurine ne peut avoir que 4 armes, ou Objets spéciaux sur elle. Elle ne peut porter qu'une armure. Elle ne peut porter qu'une arme ou bouclier dans chaque main (soit deux dans la plupart des cas) ou une seule arme avec l'attribut 2 mains (sauf règle spéciale)

Armures usuelles :

Armure légère : Svg 2-
Armure : Svg-
Armure en Phrik : Svg-, Armure en Phrik
Armure lourde : Svg
Armure lourde en Phrik : Svg, Armure en Phrik
Champ de protection : Svg 2+ contre les tirs

Boucliers :

Bouclier : Svg- dans l'arc avant
Bouclier en Phrik : Svg- dans l'arc avant, Armure en Phrik

Armes usuelles de corps à corps :

Une arme avec la règle 2 mains ne peut être utilisée avec une quelconque autre arme ou Bouclier, sauf règle spéciale Avec Bouclier.

Par défaut une arme de corps à corps a l'attribut Silencieux, sauf si l'attribut Bruyant est spécifié dans son profil.

Dague : Dégâts-, De taille et d'estoc 2-
Vibrodague : Dégâts, De taille et d'estoc 2-, Transperce armure 1
Matraque : Dégâts-, Assommoir 2-
Épée, Machette : Dégât, De taille et d'estoc-
Hache à 2 mains : Dégât+, Transperce armure 1
Marteau, Masse d'arme : Dégâts, Assommoir-
Electro-matraque en Phrik : Dégât-, Electrochoc, Assommoir-, Phrik
VibroEpée : Dégat+, De taille et d'estoc-
VibroEpée en Phrik : Dégat+, De taille et d'estoc-, Phrik
Sabre laser : Dégâts 2+, Transperce Armure 3, Brise arme, Parade des tirs
Double sabre laser : 2 mains (cette arme s'utilise à 2 mains), Dégâts 2+, Transperce Armure 3, Brise arme, Parade des tirs, Combats multiples
Bâton de Combat : 2 mains, Dégâts -, Combats multiples
Electro-bâton en Phrik : 2 mains, Dégâts -, Combats multiples, Electrochoc, Phrik

Armes usuelles de Tir :

Une arme avec la règle 2 mains ne peut être utilisée avec une quelconque autre arme ou Bouclier, sauf règle spéciale Avec Bouclier.

Dague : Portée 1, Dégâts-, Lancer, Silencieux
Vibrodague : Portée 1, Dégâts, Lancer, Transperce armure 1,Silencieux
Pistolet : Portée 6, Dégâts+, Passe Bouclier
Fusil : 2 mains, Portée 12, Dégâts+, Passe Bouclier, Transperce Armure 1
Arbalète Wookie : 2 mains, Portée 5, Dégât 2+, Zone 1, Passe Bouclier, Transperce Armure 2
Grenades : Portée 3, Zone 2, Lancer, Dégâts+, Déviation, Passe Bouclier, Transperce Armure 1, Projection
Cocktail Molotov : Portée 3, Zone 3, Lancer, Dégâts, Déviation, Passe Bouclier, Transperce Armure 1

Fusil Blaster : 2 mains, Portée 12, Dégât 2+, Transperce Armure 1
Fusil Blaster lourd : 2 mains, Portée 12, Dégât 2+, Transperce Armure 2
Fusil Blaster à répétition : 2 mains, Portée 10, Cadence 2, Dégât 2+, Transperce Armure 1
Petit pistolet Blaster : Portée 5, Dégât+
Pistolet Blaster : Portée 5, Dégât 2+
Lance flamme : Portée 3, Dégât+, Zone 1, Passe Bouclier, Transperce Armure 1
Gatling Blaster : 2 mains, Portée 12, Cadence 3, Dégât 2+, Transperce Armure 1
Fusil Blaster de Sniper : 2 mains, Portée 18, Dégât 2+, Transperce Armure 1

Amélioration d'Armes :

Poings américains : Sans arme, Dégât+, Assommoir 2-
Couteau : Sans arme, Dégât+, De taille et d'estoc 2-
Portée améliorée X : Portée +X
Munitions Dum-Dum (Pour Pistolet et Fusil seulement) : Dégâts+
Munitions perforantes (Pour Pistolet et Fusil seulement) : Transperce armure 1. L'effet est cumulatif avec un autre attribut de ce type)

Exemple : une figurine avec des poings américains est considérée comme sans arme de corps à corps et devrait donc avoir Combat 3- et Dégat 3-. Du fait des poings américains elle gagne un modificateur de Dégat+ et passe donc à un total de Dégat 2- et Assommoir 2-. Une figurine avec la compétence Art Martial et des Poings américains aurait ainsi Combat-, Dégat et Assomoir 2-.

Objets spéciaux :

Jet-Pack : Bondissant
Trousse de premiers secours : Ajoute Soin+ à la figurine la portant.
Matériel de soin : Ajoute Soin 2+ à la figurine la portant.