

Star Wars Grandes Escarmouches V2

Un système de règles dans l'univers de Star Wars par « Newlight » (Sylvain Mazoyer)



Ce système de règle est un système de règle de jeu pour jouer des parties de petites et grosses escarmouches de figurines Star Wars (entre 10 et 50 figurines par camp) pour 2 joueurs. A part des figurines Star Wars, le jeu nécessite des éléments de décors assez nombreux et variés pour rendre le jeu plus intéressant, au moins un dé à 6 faces (D6) par camp (même si 2 ou 3 D6 par camp sont conseillés) ainsi qu'une mètre mesureur gradué en pas (2,5 cm). L'utilisation de jetons de couleurs différentes est conseillée pour représenter sur la table certains états d'une figurine, tels que Au tapis ou si elle a été activée ce tour ci.

Caractéristiques d'une figurine :

Les capacités d'une figurine de base (comme les Stormtroopers par exemple) sont représentées par un nombre restreint de caractéristiques, leur capacité de Tir (T), leur capacité de combat en Mêlée (M) et leur Défense (D).

Selon que la caractéristique est suivi d'un symbole + ou pas, la caractéristique est utilisée différemment.

Caractéristiques suivies d'un symbole + :

Dans le cas où la caractéristique est suivie d'un symbole +, il s'agit d'un seuil à atteindre avec un D6 pour que le jet soit un succès.

Ainsi une capacité de Tir 4+ (notée T4+) veut dire la figurine devra faire 4 ou plus sur un jet de D6 pour toucher sa cible.

Dans certains cas liés aux circonstances en jeu, ce seuil peut être modifié.

Dans le cas où ce seuil devrait devenir inférieur à 1+, on le considère égale à 1+, le jet est donc automatiquement un succès.

Dans le cas où ce seuil devrait devenir supérieur à 6+, on considère que le jet est automatiquement un échec.

Caractéristiques non suivies d'un symbole + :

Dans le cas où la caractéristique n'est suivie d'aucun symbole, cela veut dire que la caractéristique est utilisée dans le cas de jet en opposition entre deux figurines : chaque figurine lance un D6 et lui ajoute la valeur de sa caractéristique.

Le score le plus haut l'emporte et en cas d'égalité aucun ne l'emporte (sauf règle spéciale).



Caractéristiques de base :

Tir (noté T) : c'est le seuil à partir duquel une figurine cible est touchée par un tir. Meilleur est la compétence en tir de la figurine, plus bas est ce seuil. Exemple : T3+.

Mêlée (noté M) : C'est la capacité à combattre en mêlée de la figurine. Meilleure est cette capacité, plus grand est ce score. Exemple : M2

Défense (noté D) : c'est le seuil à partir duquel une figurine subissant une attaque (de tir ou de mêlée) réussie lui survit. Ceci peut être grâce à une armure, à des talents d'esquive particulièrement hauts ou à la Force par exemple.

Il est assez courant que cette Défense soit modifiée par les circonstances extérieures telles que l'arme utilisée par l'attaquant (Exemple : en cas de touche par une Fusil blaster lourd, la Défense de la cible est augmentée de 1, ainsi D5+ devient D6+).

Toutefois certaines Défenses, suivies d'un double symbole +, comme D5++, ne peuvent pas être modifiées par les circonstances extérieures. C'est le propre entre autre des Défenses dues à la Force ou d'esquive.

Les Défenses fonctionnent de manière successive en commençant par celle de seuil le plus bas lorsqu'une figurine en a plusieurs. On note par exemple D4+/5++/6+.



Caractéristiques spécifiques :

Pour les figurines moins courantes telles que les héros, les Jedis, les monstres ou véhicules viennent s'ajouter d'autres caractéristiques. Il s'agit du Nombre d'attaques en mêlée (noté N), et la Vitalité (notée V). Il en existe d'autres encore que nous verrons par la suite.

Nombre d'attaques en mêlée (noté N) : C'est le nombre d'attaques au corps à corps que peut effectuer la figurine par action de combat en mêlée. Par défaut, si cette caractéristique n'est pas évoquée dans le profil, ce nombre N vaut 1.

Vitalité (noté V) : C'est le nombre de touches (que ce soit au tir ou au corps à corps) que peut subir une figurine (en général des monstres ou des véhicules) avant d'être Hors de combat. Par défaut, si ce n'est pas précisé dans le profil, une figurine a V1 et donc une touche suffit pour qu'elle soit Hors de combat.

Règles de Tir :



On utilise les lignes de vue réelles, ce que voit une figurine c'est ce qu'on voit à partir de la figurine. Une figurine ne peut tirer à travers une figurine alliée ou adverse. Elle ne peut pas tirer non plus sur une figurine adverse qui est engagée dans un combat en mêlée.

Pour qu'une cible puisse être touchée par un tir, il faut que cette cible se trouve à une distance inférieure ou égale à la plus grande valeur dans la profil de l'arme utilisée pour le tir.

Pour toucher une figurine adverse au tir, le tireur doit lancer un D6 et faire un score supérieur ou égal à la valeur indiqué par sa caractéristique de Tir.

Si il est réussi, la cible est touchée et doit effectuer un ou plusieurs jets de Défense (selon sa caractéristique Défense).

Si elle n'a pas de caractéristique Défense ou échoue tous ses jets de Défense, la figurine cible voit sa caractéristique Vitalité réduite de 1.

Si la caractéristique Vitalité de la cible est ainsi réduite à 0, la figurine cible devient Hors de combat et est couchée sur la table.

Une figurine Hors de combat ne peut plus rien faire de la partie tant qu'elle n'a pas été soignée ou réparée (si elle comporte la règle spéciale Mécanique).

Certaines armes, plus dangereuses que les autres, telles que les sabres laser ne se contentent pas de mettre Hors de combat la figurine adverse mais la tue ou la détruit. Une figurine détruite est retirée de la partie définitivement. Ces armes sont caractérisées par la règle Létale.

Cas particuliers :



La cible est à longue portée : Cela correspond aux distances comprises entre la première valeur de portée indiquée dans le profil de l'arme (non incluse) et la seconde (Par exemple, un pistolet blaster a comme profil Portée 8/12 pas. La longue portée correspond aux distances comprises entre 8 (non inclus) et 12 pas (inclus).) Dans ce cas le seuil de tir est augmenté de 1, On note T+1 (Exemple : T4+ devient T5+)

Couvert : Si la figurine cible est dissimulée à approximativement 50% ou plus du tireur, elle gagne une Défense temporaire de D5++ contre ces tirs.

Cadence d'une arme de tir (noté C) : C'est le nombre de tirs que peut effectuer la figurine par action de tir. Les cibles de chaque tir peuvent être différentes ou pas.

Zone X: Une arme avec l'annotation zone X pas inflige une attaque de tir à toute figurine (alliée ou adverse) à moins de X pas de la cible. Chaque attaque est résolue normalement (toutefois on considère qu'elles sont toutes à la même distance que la cible en ce qui concerne la portée de l'arme).

Dégâts X : Certaines armes très puissantes sont capables d'effectuer d'énormes dégâts à leur cible. C'est le cas par exemple des sabres laser qui enlèvent 1D3 points de Vitalité (un D3 est un dé à 3 faces, que l'on obtient avec un D6 dont on divise le résultat par 2 en arrondissant au score supérieur. Ainsi un score de 1 ou 2 donnent 1, 3 ou 4 donnent 2 et 5 ou 6 donnent 3) lorsqu'ils touchent une cible. On note alors Dégâts 1D3 dans le profil de cette arme.

Règles de combat en mêlée :



Pour qu'un combat en mêlée puisse avoir lieu entre deux figurines adverses il faut que les deux figurines soient en contact socle à socle (ou a minima à 0,5 pas ou moins de distance).

On dit alors que les deux figurines adverses sont engagées l'une avec l'autre.

Deux figurines engagées ne peuvent se tirer dessus ni s'éloigner l'une de l'autre (sauf règle spéciale). Le seul déplacement qu'une figurine engagée avec une autre peut faire par rapport à celle ci est de tourner autour si le terrain et les autres circonstances le permettent.

Lorsqu'une des deux figurines adverses engagées effectue une action de combat en mêlée ciblant la seconde, on lance pour chacune des deux figurines un D6, au score duquel on ajoute la valeur de combat en Mêlée M des figurines :
 $1D6+M(\text{figurine 1})$ vs $1D6+M(\text{figurine 2})$

Si l'un des deux résultats est supérieur à l'autre, la figurine à laquelle il correspond est déclarée vainqueur du combat, l'autre perdant.

En cas d'égalité des résultats, il n'y a ni vainqueur ni perdant (sauf règle spéciale) et l'action de combat se solde par un nul sans conséquence.

En cas de non égalité, le vainqueur a réussi à toucher le perdant. Si celui ci a une Défense, il doit effectuer les jets de défense correspondant et en cas d'échecs à tous ces derniers la perdant est touché et perd un point de Vitalité (ou plus éventuellement si l'arme du gagnant a la règle Dégâts X).



Nombre d'attaques en mêlée (noté N) : C'est le nombre d'attaques au corps à corps que peut effectuer la figurine par action de combat. Par défaut ce nombre de 1. La cible de plusieurs attaques n'est pas forcément la même pour chaque attaque.

Si N est supérieur à 1 lorsqu'on doit lancer un D6 pour déterminer le vainqueur du combat, on lance en fait N D6 et on garde le meilleur score. Si la figurine adverse est alors perdante, elle subit N fois les dégâts de l'arme du vainqueur.

Deux armes de corps à corps : La figurine voit son nombre d'attaques en mêlée N augmenté de 1 : N+1

Déroulement d'un tour de jeu :



Ce jeu est un jeu qui se joue par tours de jeu. Chaque tour comporte plusieurs phases d'activation qui correspondent aux différents Meneurs présents dans chaque force, ainsi qu'au reste des soldats non commandés par ces Meneurs.

Un Meneur est une figurine ayant la règle Général X, Commandant X ou Sergent X. X indique la valeur tactique du Meneur et selon que la figurine est Sergent, Commandant ou Général sa bulle de commandement a un rayon de 1, 3 ou 5 pas.

Usuellement plus le grade du Meneur est élevé (Sergent<Commandant<Général) plus la valeur tactique est grande mais il est à signaler que ce n'est pas forcément toujours le cas.

Le tour de jeu est découpé en phases où un Meneur de chaque joueur va être activé avec éventuellement les soldats situés dans sa bulle de commandement au début du tour.

Au début d'une phase d'activation, chaque joueur choisit un Meneur qui n'a pas été joué ce tour ci (on dit qu'il n'a pas été activé) et lance un D6. On ajoute au score la valeur tactique du Meneur considéré et on compare les deux résultats.

Le plus haut score l'emporte.

En cas d'égalité c'est le Meneur avec la plus haute valeur tactique qui l'emporte. En cas d'égalité encore on départage en lançant un D6 (1-3 : joueur 1 ; 4-6 : joueur 2).

Le Meneur du joueur qui l'a emporté est joué en premier lors de cette phase d'activation. On note d'une manière ou d'une autre qu'il a été joué (éventuellement à l'aide d'un jeton « Activé » qu'on aura soin de retirer à la fin du tour).

En plus de ce Meneur, peuvent être joués toute figurine de son camp (y compris la figurine d'un quelconque autre Meneur) se trouvant dans la bulle de commandement du Meneur au début du tour et n'ayant pas encore été jouée ce tour ci. Notez bien toutes les figurines qui sont alors activées, éventuellement par le biais d'un jeton « Activé ».

C'est ensuite au tour du Meneur du joueur adverse d'être activé. De même que dans l'autre cas, toutes les figurines alliées n'ayant pas encore été activées et situées dans sa bulle de commandement avant activation peuvent être activées dans cette même phase.



On procède ainsi par phases d'activation, permettant chacune l'activation successive d'un Meneur de chaque camp accompagné de ses soldats, jusqu'à ce qu'un des camps n'ait plus de Meneur à activer.

Alors on procède à l'activation de tous les Meneurs (et soldats situés dans leurs bulles de commandement et n'ayant pas encore été activés) du joueur auquel il en reste.

Puis on lance 1D6 (1-3 : joueur 1 ; 4-6 : joueur 2) et le joueur désigné active toutes ses figurines qui n'ont pas encore été activées. Puis c'est au tour de l'autre joueur de le faire.

Notez bien qu'une figurine ayant la possibilité d'être activée avec une figurine Meneur n'est pas obligée de l'être et peut attendre une autre occasion.

Par exemple si un Commandant se trouve dans la bulle d'activation d'un Général, ce Commandant peut attendre sa propre phase d'activation pour être activé, lui ainsi que les figurines non activées dans sa bulle de commandement.

De même certaines figurines, doté de la règle Agent X, ont une valeur tactique de X et peuvent être activée comme un Meneur dans une phase d'activation spécifique choisie au gré du joueur.

Mais leur bulle de commandement a une portée nulle et donc aucune figurine alliée ne peut être activée avec cette figurine.

Les assassins ou les snipers d'élite sont des exemples classiques de figurines dotées de la règle Agent.

Si on utilise des jetons pour signifier qu'une figurine a été activée ce tour ci, il faut bien penser à retirer tous ces jetons à la fin du tour.

Activation d'une figurine :



Une figurine a deux actions par activation. Elle ne peut effectuer deux fois la même action lors d'une activation mais certaines actions peuvent être combinées pour améliorer l'effet de la première.

Voici la liste des actions possibles :

- un déplacement standard (4 pas, soit 10 cm, pour la plupart des figurines) selon n'importe quelle trajectoire autorisée par le terrain. Une figurine ne peut en traverser une autre.
- une action de course correspond à la combinaison des deux actions de la figurine, elle parcourt alors 1,5x son déplacement standard (6 pas, soit 15 cm, pour la plupart des figurines) selon n'importe quelle trajectoire autorisée par le terrain.
- si la figurine a été mise au tapis elle peut se relever au prix d'une action.
- si elle a une arme de tir la figurine peut tirer un nombre de fois égal à la cadence de son arme au prix d'une action
- la figurine peut effectuer une attaque de combat en mêlée avec une figurine adverse engagée avec elle au prix d'une action.
- si la figurine est un Utilisateur de la Force elle peut utiliser un pouvoir de la Force au prix d'une action.
- la figurine peut aussi se concentrer en première action, ce qui a pour conséquence générale de diminuer la difficulté de 1 de la deuxième action. Par exemple, si la deuxième action est un tir, le seuil de difficulté à atteindre vaut T-1. C'est le cas aussi la figurine utilise un pouvoir de la Force en deuxième action.
- la figurine peut éventuellement effectuer une action spéciale telle qu'actionner un levier, déverrouiller une porte, etc.



Utilisation de la Force :



Les Utilisateurs de la Force (ceux dont le profil indique une caractéristique Puissance dans la Force (Noté F)) peuvent utiliser un pouvoir de la Force parmi ceux indiqués sur leur profil. Pour cela ils doivent lancer un D6 et obtenir un score égal ou supérieur au seuil défini par le le seuil indiqué après le pouvoir.

Les différents pouvoirs de la Force sont les suivants, certains sont du côté lumineux, d'autres du côté obscur, et certains sont neutres :

Répulsion : Toutes les figurines adverses de Vitalité inférieure ou égale à 2 à moins de 3 pas sont mises au tapis.

Télékinésie : C'est une attaque de tir de portée 10 pas touchant sur 2+. De plus elle permet de déplacer une figurine avec V1 ou 2 et à portée, de 6 pas dans n'importe quelle direction. Si elle heurte un obstacle elle est mise au tapis. Si l'obstacle est une figurine sans caractéristique F et avec un seul PV, les deux sont mises au tapis.

Si la figurine heurtée a plus que V2 seule la figurine la heurtant est mise au tapis. Si la figurine supposée être heurtée a une caractéristique F, elle évite la figurine déplacée et cette dernière continue son déplacement normalement.

Sur-vitesse : La figurine a un déplacement supplémentaire de 6 pas.

Protection : Confère une sauvegarde de 3++ contre les tirs seulement.

Éclairs (Côté obscur) : Attaque de tir de portée 10/10 pas touchant automatiquement jusqu'à 3 cibles.

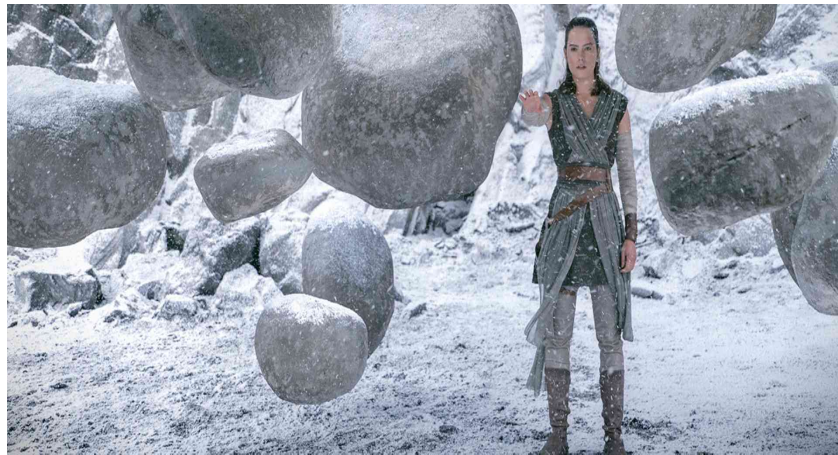
Étranglement (Côté obscur) : Attaque de portée 6/6 pas annulant toute Défense touchant automatiquement et infligeant Dégâts 1D3. Si la cible survit à une touche, elle est mise au tapis.

Dun Möch (Côté obscur) : Toutes les figurines adverses à moins de 15 pas voit leur seuil de Tir augmenté de 1 et leur capacité de Mêlée réduite de 1 pour ce tour. Exemple : T3+ devient T4+, M3 devient M2.

Méditation de combat (Côté lumineux) : Confère une Svg de 5++ à toute figurine alliée à moins de 3 pas.

Guérison (Côté lumineux) : Restaure un point de Vitalité perdu a une figurine en contact socle, même si celle ci est hors de combat (mais pas détruite).

Résistance à une pouvoir de la Force : Si la cible d'un pouvoir de la Force adverse est aussi un Utilisateur de la Force, lancez un D6. Si le score obtenu est supérieur à son seuil de Puissance dans la Force (F), le pouvoir de la Force est annulé et n'a pas d'effet.



Règles complémentaires :

Figurine mise au tapis : Une figurine mise au tapis ne peut rien faire à part se relever au prix d'une action.

Sabre laser : Les Utilisateurs de la Force (ceux qui ont une caractéristique Puissance dans la Force (F)) peuvent porter un sabre laser (il peut arriver que des figurines sans caractéristique F le fassent aussi, tel le Général Grievous).

Si l'adversaire n'a pas de sabre laser ou ne porte pas d'arme en Cortosis (ou Phrick) il est considéré comme se battant à mains nues (En général M0, sauf si précisé autrement).

Les Défenses de la cible sont augmentées de 6, sauf celles non modifiables : D+6.

Si une Défense est due à une armure en Cortosis, celle-ci n'est pas modifiée par le D+6.

De plus une touche par un sabre laser retire 1D3 Points de Vitalité à la cible : Dégâts 1D3.

Un sabre laser confère en outre une Défense qui dépend du niveau de l'Utilisateur de la Force (en général Sensible à la Force D5+, Padawan D3+, Jedi D1+). Cette Défense est diminuée de 2 en cas de port d'un deuxième sabre laser.

Si la Défense due à un sabre laser est réussie, sur un résultat de 6 le tir est renvoyé sur la cible et le touche automatiquement. Un sabre laser a la règle Létale.

Double Sabre laser : Un double sabre laser a les mêmes règles qu'un sabre laser normal sauf qu'en cas d'égalité de combat en mêlée le porteur du double sabre laser l'emporte. De plus la Défense due au port d'un sabre laser est diminuée de 1.



Terrain difficile : Un terrain difficile nécessite le double du mouvement normal pour être traversé. Grimper à une échelle, ou traverser un obstacle linéaire (moins d'un pas de haut) sont considérés comme des terrains difficiles.

Règles spéciales :

- **Médico** : restaure un point de Vitalité perdu à une figurine en contact socle hors de combat (mais pas détruite) sur un 3+. Si la figurine Médico s'est concentrée en première action, elle le fait sur un 2+.
- **Grande cible** : Certaines grandes figurines telles que les tanks droïdes sont de grandes cibles assez faciles à toucher. Elle diminue donc de 1 le seuil de tir des figurines leur tirant dessus.
- **Gigantesque** : Une figurine gigantesque telle que un TB-TT ou un Rancor est systématiquement touchée au pire sur un 2+, même à longue portée ou derrière un obstacle.
- **Mécanique** : cette figurine ne peut pas voir un point de Vitalité restauré par une figurine avec la règle Médico ou par le pouvoir de la Force Guérison.
- **Mécano** : restaure un point de Vitalité perdu à une figurine Mécanique en contact socle hors de combat (mais pas détruite) sur un 3+. Si la figurine Mécano s'est concentrée en première action, elle le fait sur un 2+.
- **Robuste** : confère D6+
- **Sensible à la Force** : Confère D6++



Équipement usuels :

Pistolet blaster : Portée 8/12 pas

Fusil blaster : Portée 12/20 pas

Mitraillette blaster : Portée 10/16 pas, C2

Combat à mains nues : M0

Vibrodague : M1

Vibrolame : M2

Vibroépée : M3

Armure légère : D6+

Armure moyenne : D5+

Armure lourde :

Points d'Héroïsme :

Une autre caractéristique est présente chez certaines rares figurines que l'on nomme Héros. Il s'agit de l'Héroïsme (noté H) et comme la Vitalité, celui-ci est susceptible de varier en cours de partie.

Lorsque le joueur le décide il peut dépenser un point d'Héroïsme de la figurine (si H ne vaut pas encore 0) en diminuant sa caractéristique Héroïsme de 1.

Grâce à ce point d'Héroïsme le joueur peut augmenter ou diminuer de 1 ou 2 ou de ses jets de D6. Le score ainsi modifié ne peut être inférieur à 1 ou supérieur à 6.

Une autre manière d'utiliser un point d'Héroïsme est de le dépenser lors de l'activation de la figurine Héros, afin de pouvoir effectuer trois actions au lieu de deux. Dans ce cas, deux actions peuvent être identiques (On ne peut toutefois effectuer une course sur deux actions, puis un déplacement, ou inversement. Mais on peut effectuer deux déplacements et un tir par exemple).

Un seul point d'Héroïsme peut être utilisé pour faire la même chose. Par exemple on ne peut utiliser deux points d'Héroïsme pour modifier de 4 un même jet de dés, ni effectuer quatre actions lors d'une activation. Cependant on peut très bien utiliser un point d'Héroïsme pour effectuer trois actions lors d'une activation et modifier un jet de D6 grâce à un autre point d'Héroïsme lors de cette activation.

Remerciements pour les suggestions, retours, tests : Nicolas Martin, Junca Dominique

Profils de la Guerre des clones :

Un MX indique que la figurine perd automatiquement tout combat en mêlée. Les coûts en points(pts) sont destinés à l'équilibrage des forces en présence.



Séparatistes (CSI) :

Droïde B1 (6 pts) : T5+, M0, Fusil blaster (Portée 12/20 pas)

Droïde B2 (13 pts) : T4+, M1, D5+, Fusil blaster lourd (Portée 12/20 pas, D+1)

Droïde commando (15 pts) : T3+, M1, D6++, Fusil blaster (Portée 12/20 pas)

Magnagarde (15 pts) : T4+, M3, D5+, V2, Electrobâton en Phrik

Droïdeka (25 pts) : T4+, M0, D2+, Paire de blaster lourds (Portée 12/20 pas, C2, D+1)

Droïde Chasseur de Jedis (18 pts) : M3 ; N2 ; Paire de sabres laser

Adeptes du côté obscur (20 pts) : M2 ; N2 ; D6++, F6+, Répulsion 6+, Télékinésie 5+, Sur-vitesse 5+, Vibrolames en cortosis

Tank droïde (40 pts) : T4+, M1, D6+, V5, Grande cible, Paire de canons blaster lourds (Portée 15/25 pas, C3, D+2)
Officier Droïde B1 (12 pts) : T5+, M0, Sergent 0, Fusil blaster (Portée 12/20 pas)
Officier séparatiste (30 pts): T4+ ; M1, Commandant 2, Pistolet blaster (Portée 8/12 pas)
Apprenti Jedi Noir (60 pts) : T3+, M5, D3+/6++, F5+, Répulsion 5+, Télékinésie 4+, Survitesse 4+, Commandant 2, Sabre laser

République :

Soldat clone (12 pts) : T3+, M1, D6+, Fusil blaster (Portée 12/20 pas)
Clone avec arme lourde (15 pts) : T3+, M1, D6+, Fusil blaster (Portée 12/20 pas, D+1)
Clone avec lance roquettes (35 pts) : T3+, M1, D6+, Lance roquettes (Portée 12/20 pas, T+1, D+2, Zone 1, Dégâts 2)
Grenadier clone (20 pts) : T3+, M1, D6+, Pistolet blaster (Portée 8/12 pas), Grenades (Portée 5/10 pas, Zone 1)
Clone avec gatling blaster (22 pts) : T3+, M1, D6+, Gatling blaster (Portée 12/20 pas, T+1, D+1, C3)
Commando de la République (16 pts) : T3+, M1, D6+, Fusil blaster à répétition (Portée 12/20 pas, C2)
Adeptes du côté lumineux (20 pts) : M2 ; D6++, F6+, Répulsion 6+, Télékinésie 5+, Survitesse 4+, Bâton en cortosis
Officier clone (25 pts): T3+, M1, D6+, Commandant 2, Paires de pistolets blaster (Portée 8/12 pas, C2)
Padawan (60 pts) : T3+, M5, D3+/6++, F6+, Répulsion 5+, Télékinésie 4+, Survitesse 4+, Commandant 2, Sabre laser
Jedi (100 pts) : T3+, M6, D1+/6++, F5+, Répulsion 4+, Télékinésie 3+, Survitesse 3+, Général 3, Sabre laser

Profils de la Guerre civile galactique :



Empire :

Stormtrooper (10 pts) : T4+ ; M1, D6+, Fusil blaster (Portée 12/20 pas)
Scout-trooper (7 pts) : T4+ ; M1, D6+, Pistolet blaster (Portée 8/12 pas)
Soldat de la flotte impériale (5 pts) : T5+ ; M1, Pistolet blaster (Portée 8/12 pas)
Deathtrooper (16 pts) : T3+ ; M2, D5+, Fusil blaster lourd (Portée 12/20 pas, D+1)
Stormtrooper avec arme lourde (16 pts) : T4+ ; M1, D6+, blaster à répétition (Portée 12/20 pas, C2)
Officier stormtrooper (20 pts) : T4+ ; M1, D6+ , , Sergent 1, Fusil blaster (Portée 12/20 pas)

Officier impérial (30 pts): T4+ ; M1, Commandant 2, Pistolet blaster (Portée 8/12 pas)
Adepté du côté obscur (20 pts) : M2 ; N2 ; D6++, F6+, Répulsion 6+, Télékinésie 5+, Sur-
vitesse 5+, Vibrolames en cortosis
Inquisiteur impérial (40 pts) : T5+, M0, F5+, Répulsion 5+, Télékinésie 4+, Sur-vitesse 5+,
Commandant 2, Pistolet blaster (Portée 8/12 pas)

Rébellion :

Soldat rebelle (8 pts) : T4+, M1, Fusil blaster (Portée 12/20 pas)
Soldat lourd rebelle (10 pts) : T4+, M1, D6+, Fusil blaster (Portée 12/20 pas)
Soldat de la flotte rebelle (6 pts) : T4+, M1, Pistolet blaster (Portée 8/12 pas)
Soldat de la flotte rebelle avec mitrailleuse blaster (14 pts) : T4+, M1, Mitrailleuse blaster :
(Portée 10/16 pas, C2)
Commando rebelle (12 pts) : T3+, M1, Fusil blaster (Portée 12/20 pas)
Lieutenant rebelle (17 pts) : T4+, M1, Sergent 1, Pistolet blaster (Portée 8/12 pas)
Adepté du côté lumineux (20 pts) : M2 ; D6++, F6+, Répulsion 6+, Télékinésie 5+, Sur-
vitesse 4+, Bâton en cortosis
Padawan rebelle (60 pts) : T3+, M5, D3+/6++, F6+, Répulsion 5+, Télékinésie 4+, Sur-
vitesse 4+, Commandant 2, Sabre laser

