

StarWars Grandes escarmouches

Un système de règles par Newlight

Ce système de règle est un système de règle de jeu pour jouer des parties de grosses escarmouches de figurines Star Wars (entre 30 et 50 figurines par camp) pour 2 (ou plus) joueurs. A part des figurines Star Wars le jeu nécessite des éléments de décors assez nombreux et variés pour rendre le jeu plus intéressant et un dé à 6 faces (D6) par camp.

Caractéristiques d'une figurine :

Les capacités d'une figurine de base (comme les Stormtroopers par exemple) sont représentées par 2 caractéristiques seulement, leur capacité de Tir (T) et leur capacité de Combat (C) en mêlée.

Ce sont des seuils à atteindre, ainsi une capacité de Tir 4+ (notée T4+) veut dire qu'à portée normale la figurine devra faire 4 ou plus sur un jet de D6 pour toucher sa cible. Ce seuil pourra éventuellement être modifié en partie par les circonstances du tir (tir à longue portée, cible cachée à plus de 50 % par un obstacle, ou bien celle ci dispose d'une armure lourde telle que les Mandaloriens).

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+

Combat (noté C) : c'est le seuil à partir duquel une figurine attaquant une autre au corps à corps touche sa cible, et aussi le seuil à partir duquel l'autre pare l'attaque. Exemple : C4+

Pour les figurines spéciales telles que les Jedis, Sith, Monstres ou véhicules viennent s'ajouter 4 autres caractéristiques. Il s'agit du Nombre d'attaques au corps à corps (noté A), la Sauvegarde (noté Svg), la Puissance dans la Force (For) et le nombre de Points de Vie (PV).

Nombre d'attaques en corps à corps (noté A) : 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.

Sauvegarde (noté Svg) : C'est la capacité à se protéger des tirs avec un sabre laser chez les Jedis (ou un autre moyen chez d'autres). Il s'agit encore d'un seuil qu'il s'agit d'atteindre pour se protéger d'un tir. Exemple : Svg4+. Notez bien que la sauvegarde ne fonctionne que contre les tirs.

Puissance dans la Force (noté For) : C'est la capacité qu'ont les Utilisateurs de la Force tels que Jedi et Sith de réussir à utiliser un pouvoir de la Force. Il s'agit encore d'un seuil. Exemple : For2+

Points de Vie (noté PV) : C'est le nombre de touche (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 tués ou détruits. Par défaut une figurine a un seul PV et donc une touche suffit pour la tuer.

Note importante : Un seuil est au minimum de 2+ et au maximum de 6+, quelques soient les modificateurs qu'on lui adjoint.

Règles de Tir :

Pour toucher une figurine adverse au tir, le tireur doit lancer un D6 et faire un score supérieur ou égal à la valeur indiquée par sa caractéristique de Tir. Si il est réussi, la cible est touchée et éventuellement morte (si elle n'a qu'un PV et pas de Svg). La portée d'une arme de tir est notée Por et correspond à la portée de l'arme en pas. Pour obtenir la portée longue, doublez cette valeur.

Ce seuil de tir peut être modifié dans les circonstances suivantes :

- **Le tireur porte un Blaster lourd** : Le seuil de tir est diminué de 1 (Exemple : T4+ devient T3+)

- **Le tireur tire à longue portée** : c'est à dire une distance comprise entre la portée et le double de la portée de l'arme. Dans ce cas le seuil de tir est augmenté de 1 (Exemple : T4+ devient T5+)

- **La cible est cachée par un obstacle qui la couvre à plus de 50 % pour le tireur** :

Dans ce cas le seuil de tir est augmenté de 1 (Exemple : T4+ devient T5+)

- **La cible porte une armure lourde (par exemple de type mandalorienne)** : Dans ce cas le seuil de tir est augmenté de 1 (Exemple : T4+ devient T5+)

Note Importante : On utilise les lignes de vue réelles, ce que voit une figurine c'est ce qu'on voit à partir de la tête de la figurine. Une figurine ne peut tirer à travers une figurine alliée ou adverse.

Sauvegarde : Une figurine qui devrait normalement subir une touche venant d'un tir et disposant d'une Sauvegarde doit lancer un D6. Si le score obtenu est égal ou supérieur à son seuil de Svg alors la touche est annulée. Exemple : Une figurine avec Svg4+ subit une touche de tir, il lance un D6 et obtient 5. Dans ce cas la touche est annulée et elle ne perd pas de PV (ne meurt pas si elle avait un seul PV comme dans la plupart des cas)

Points de vie : Une figurine ayant plusieurs PV peut subir autant de touches que de PV avant d'être détruite. Exception faite des sabres lasers qui font perdre 2PV à chaque touche.

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

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.

Règles de Combat au corps à corps :

Un combat au corps à corps se déroule de la manière suivante : la figurine attaquant l'autre doit lancer un D6 et obtenir un score égal ou supérieur à son seuil de Combat. Si c'est le cas le défenseur risque de subir une touche et doit alors lui aussi lancer un D6. Si le défenseur n'obtient pas un score égal ou supérieur à son seuil de Combat il subit la touche.

Si le défenseur a réussi à obtenir un score égal ou supérieur il doit quand même reculer de 1 pas dans une direction opposée à celle de l'attaquant. L'attaquant a lui aussi la possibilité de le suivre ou non mais cela reste à sa discrétion.

Armure lourde : Le seuil de défense du défenseur est diminué de 1, mais uniquement en défense et non en attaque (ainsi C4+ passe à C3+ en défense)

Figurine mise à terre : Une figurine mise à terre ne peut se défendre tant qu'elle ne s'est pas relevée.

Deux armes de corps à corps : La figurine dispose de deux attaques contre lesquelles la figurine adverse peut se défendre.

Nombre d'attaques en corps à corps (noté A) : 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.

Sabre laser : Les Utilisateurs de la Force (ceux qui ont une caractéristique Puissance dans la Force (For)) peuvent porter un sabre laser. Si l'adversaire n'a pas de sabre laser ou ne porte pas d'arme en Cortosis il ne peut se défendre et subit une touche automatiquement si l'attaque est réussie. De même une armure lourde qui n'est pas en Cortosis ne fait pas diminuer le seuil de défense de 1 contre un sabre laser.

De plus une touche par un sabre laser retire 2 PV à la cible. Un sabre laser confère en outre une Sauvegarde qui dépend du niveau de l'Utilisateur de la Force (Padawan, Jedi, etc). L'utilisation de deux sabres laser ou d'un double sabre laser confère une attaque de plus contre laquelle la figurine adverse peut se défendre normalement.

Utilisation de la Force :

Les Utilisateurs de la Force (ceux qui ont une caractéristique Puissance dans la Force (For)) 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 leur caractéristique For. Exemple : For3+.

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 à moins de 3 pas sont mises à terre.

Télékinésie : C'est une attaque de tir de portée 10 pas (pas de tir à longue portée possible par contre) touchant sur 3+. De plus elle permet de déplacer une figurine adverse avec un seul PV et à portée, de 6 pas dans n'importe quelle direction. Si elle heurte un obstacle elle subit une attaque de corps à corps de C4+ contre laquelle elle ne peut se défendre. Si l'obstacle est une figurine sans caractéristique For et avec un seul PV, les deux subissent une attaque de corps à corps de C4+ contre laquelle elles ne peuvent se défendre.

Si la figurine heurtée a plus de 1 PV seul la figurine la heurtant subit l'attaque de corps à corps. Si la figurine supposée heurtée a une caractéristique For, 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 même en l'absence d'un sabre laser. Cette Sauvegarde est effectuée après celle conférée par un éventuel sabre laser si cette dernière a échoué.

Éclairs (Côté obscur) : Attaque de tir de portée 6 touchant automatiquement.

Étranglement (Côté obscur) : Attaque de portée 4 qui n'est pas de tir (donc pas de Svg) de portée 4 touchant sur un 2+. Si la cible survit à une touche elle est mise à terre.

Dun Möch (Côté obscur) : Toutes les figurines adverses à moins de 15 pas voit leur seuil de Tir et de Combat au corps à corps augmenté de 1. Exemple : T3+ devient T4+

Méditation de combat (Côté lumineux) : Confère une Svg de 5+ à toute figurine alliée à moins de 4 pas.

Guérison (Côté lumineux) : Restaure un PV à une figurine en contact socle morte et ayant initialement un PV.

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 strictement supérieur à son seuil de For, le pouvoir de la Force est annulé et n'a pas d'effet. Par exemple si le seuil de Force est F3+ il faut obtenir 4 ou plus pour annuler le pouvoir de la Force adverse.

Déroulement d'un tour de jeu :

Ce jeu est un jeu qui se joue par tours de jeu. Au début de chaque tour on lance un D6 pour déterminer quel joueur a l'initiative (par exemple sur un 4+ le joueur 1, sinon le joueur 2). Si il y a plus de 2 joueurs, chacun lance un D6 et l'initiative se fait par ordre décroissant de score. Relancez un D6 pour chaque joueur en cas d'égalité jusqu'à ce qu'ils soient départagés.

Phases d'activation :

Une figurine ne peut être activée qu'un fois par tour, activation au cours de laquelle elle devra faire toutes ses actions.

Le tour est découpé en plusieurs phases d'activation, et au cours de chacune des phases d'activation un certain nombre de figurines vont pouvoir être activées.

Du fait qu'une figurine n'a le droit qu'à une activation par tour, une figurine, qu'elle soit Héros ou autre, ne pourra être activée que pendant une seule phase d'activation, quelque soient les circonstances.

Chaque Héros a une bulle de commandement, de portée 3 pas si c'est un officier supérieur et de portée 2 pas si c'est un Officier. Une figurine non héros est dans la bulle de commandement d'un Héros si il se trouve à une distance inférieure à la portée de la bulle de commandement. Une figurine peut se trouver dans la bulle de commandement de plusieurs Héros.

Chaque Héros a aussi une phase d'activation qui lui est propre.

Lors de sa phase d'activation d'un Héros on peut aussi activer autant de figurines alliées que l'on veut parmi celles qui se trouvent dans la bulle de commandement du Héros au début de sa phase d'activation **et à condition qu'elles n'aient pas encore été activées ce tour ci lors d'une autre phase d'activation d'un autre Héros.**

Lors de la phase d'activation d'un Héros, on peut activer les figurines (Le Héros et les figurines non héros que l'on veut et peut activer avec lui) dans n'importe quel ordre.

Il y a alternance entre les phases d'activation des Héros de chaque camp, en commençant par la phase d'activation d'un Héros du camp qui a l'initiative (Joueur 1).

Ce qui donne Phase du Héros 1 (Joueur 1) – Phase du Héros 1 (Joueur 2) – Phase du Héros 2 (joueur 1) – Phase du Héros 2 (Joueur 2)

et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ai plus de Héros à activer dans aucun camp.

Ainsi une fois les phases d'activation des Héros passées il ne reste que des hommes de main qui n'ont pas été activés lors de la phase d'activation d'un Héros de son camp.

Auquel cas on procède à la phase d'activation des figurines non héros du joueur 1 qui n'ont pas encore été activées, puis à la phase d'activation des figurines non héros du joueur 2 qui n'ont pas encore été activées.

Les Héros peuvent être activés dans n'importe quel ordre quelque soit leur rang (Officier supérieur ou Officier).

Il est possible qu'un camp ai moins de Héros que l'autre, auquel cas on procède d'abord aux phases d'activation des Héros restant du joueur en ayant le plus, avant d'activer le reste des troupes.

Il est conseillé d'utiliser un moyen (tel que des jetons, différent de ceux indiquant l'état sonnés, tels que des jetons verts par exemple) pour bien retenir quelles figurines ont été activées pendant le tour et lesquelles restent à activer.

Activation d'une figurine :

Une figurine a deux actions par activation.

La première action est forcément :

- soit un mouvement de déplacement (4 pas, soit 10 cm, pour la plupart des figurines) selon n'importe quelle trajectoire.
- soit l'action de se concentrer, ce qui diminue le seuil de tir de 1 si la deuxième action est de tirer (Exemple : T4+ devient T3+ si la figurine s'est concentrée) ou diminuer le seuil de soin si la figurine a la règle Médico et sa deuxième action de soigner. Cela fonctionne aussi sur les Pouvoirs de la Force.

La deuxième action peut être une des actions suivantes :

- Course : si la figurine s'est déplacée lors de la première action elle peut se déplacer en plus d'un demi fois son mouvement selon n'importe trajectoire.
- si la figurine a été mise à terre elle peut se relever.
- Si elle a une arme de tir la figurine peut tirer un nombre de fois égal à la cadence de son arme.
- Elle peut effectuer une attaque de corps corps si elle est en contact socle à socle avec une figurine adverse.
- Si la figurine est un Utilisateur de la Force elle peut utiliser un pouvoir de la Force.
- Elle peut éventuellement effectuer une action spéciale telle qu'actionner un levier, déverrouiller une porte, etc.

Règles additionnelles :

- **Médico** : restaure un PV a une figurine en contact socle morte et ayant initialement un PV sur un 3+. Si la figurine ayant cette règle s'est concentrée en première action, elle le fait sur un 2+.
- **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.
- **Grande cible** : Certaines grandes figurines telles que les tanks droïdes sont de grandes cibles assez facile à toucher. Elle diminue donc de 1 le seuil de tir des figurines leur tirant dessus. Par contre on ne peut les mettre à terre.
- **Gigantesque** : Une figurine gigantesque telle que un TB-TT ou un Rancor est systématiquement touché sur un 2+, même à longue portée ou derrière un obstacle. Par contre elle ne peuvent être mises à terre.
- **Robuste** : Équivaut à porter une Armure lourde

- **Droïde** : cette figurine ne peut pas voir un PV restauré par une figurine avec la règle Médico.

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

Profils de la Guerre civile galactique :

Un TX indique que la figurine n'a pas d'arme de tir. Un CX indique que la figurine ne peut ni attaquer ni se défendre au corps à corps.

Les coûts en points(pts) pour l'équilibrage sont donnés à titre indicatif et sont susceptibles d'évoluer.

Empire :

Stormtrooper (10 pts) : T4+ ; C6+, Por 10

Soldat de la flotte impériale (5 pts) : T5+ ; C6+, Por 5

Officier stormtrooper (20 pts) : T4+ ; C6+, Por 10, Officier

Deathtrooper (14 pts) : T3+ ; C6+, Por 10, Armure lourde

Garde royal (16 pts) : T3+ ; C4+, Por 5, Armure lourde, Arme en cortosis

Adeptes du côté obscur (20 pts) : TX ; C5+ ; A2 ; For4+, Répulsion, Télékinésie, Sur-vitesse, Armes en cortosis

Apprenti Jedi Noir (60 pts) : TX ; C3+ ; Svg3+ ; For4+, Répulsion, Télékinésie, Sur-vitesse, Sabre laser, Officier

Inquisiteur impérial (30 pts) : T5+, C6+, For3+, por 5, Répulsion, Télékinésie, Sur-vitesse, Officier

Grand Inquisiteur (120 pts) : TX ; C2+ ; A2 ; Svg 2+ ; For3+, Répulsion, Télékinésie, Sur-vitesse, Sabre laser, Officier supérieur

Rébellion :

Soldat rebelle (10 pts) : T4+ ; C6+, Por 10

Soldat de la flotte rebelle (6 pts) : T4+ ; C6+, Por 5

Soldat lourd de la flotte rebelle (14 pts) : T4+ ; C6+, Por 10, Cd 2

Commando rebelle (12 pts) : T3+ ; C6+, Por 10

Lieutenant rebelle (17 pts) : T4+ ; C6+, Por 5, Officier

Adeptes du côté lumineux (20 pts) : TX ; C4+ ; For4+, Répulsion, Télékinésie, Sur-vitesse, Arme en cortosis

Padawan rebelle : TX (60 pts) ; C3+ ; Svg3+ ; For4+, Répulsion, Télékinésie, Sur-vitesse, Sabre laser, Officier