Star Wars Grandes Escarmouches, mode Initiation 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+.

Exemple : *Une figurine de Maraudeur Sith en armure lourde a la caractéristique suivante D5+/6++. Cette figurine se fait tirer dessus par un blaster lourd, qui a un modificateur de Défense de 1 (D+1). La D5+ passe donc à 6+ tandis que la D6++ n'est pas modifiée. On effectue donc deux jets de défense, dans n'importe quel ordre vu qu'ils ont le même seuil de 6+. Si l'armure était légère, sa valeur de Défense vaudrait D6+ et donc le modificateur la ferait passer à plus que 6+, elle serait donc vaine.*

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.

A noter aussi qu'une figurine voit à 360° et peut donc tirer dans toutes les directions.

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 détruise. Une figurine détruite est retirée de la partie définitivement. Ces armes sont caractérisées par la règle Létale.

Exemple : *Un soldat de l'Ancienne République utilise son fusil blaster pour tirer sur le Maraudeur Sith précédent qui est en vue à 10 pas de lui. Le Marauder est donc bien à portée de tir et il est même à une distance inférieure à la portée courte (12 pas) de l'arme du soldat républicain. Ce dernier a une capacité de tir T4+. On doit donc faire 4 ou plus en lançant un D6. Il obtient 5 et touche donc le Maraudeur. Celui ci rate ses deux jets de défense (D5+/6++) en faisant 3 et 4 pour l'un et l'autre. Le Maraudeur Sith a une Vitalité de 1, donc il est mis Hors de combat.*

<u>Cas particuliers :</u>

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 Dégâts1D3 dans le profil de cette arme.

Exemple : *Au tour suivant le soldat républicain cible un Sithtrooper situé à 16 pas et caché à plus de la moitié par un arbre. Le Sithtrooper est donc à portée longue de l'arme du soldat républicain et bénéficie d'une sauvegarde supplémentaire de S5++ grâce à son couvert. Avec son armure moyenne (S5+), cela donne une sauvegarde de S5+/5++. Le soldat républicain, quant à lui, doit réussir un tir à T5+ du fait de la longue portée.*

<u>Règles de combat en mêlée :</u>

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(figurine 1) vs 1D6+M(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 le 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

Exemple : *Un padawan armé de deux sabres laser affronte en corps à corps un Assassin Sith armé d'une vibroépée en cortosis et portant une armure moyenne (D5+).*
Comme le Padawan a 2 armes de corps à corps son nombre d'attaques N passe à deux, tandis que l'Assassin a N égal à 1. On lance donc deux D6 pour le Padawan, et on garde le meilleur score. On obtient 3 et 5, ce qui donne 5 à garder. On lance un seul D6 pour l'Assassin et on obtient aussi 5. Maintenant on ajoute à chacun des scores les valeurs de mêlée respectives. Du fait que l'arme de l'Assassin est en Cortosis, elle n'est pas concernée par la règle spéciale des sabres laser qui l'aurait fait considérée à M0 (comem nous le verrons plus tard). L'assassin a donc M4 du fait de sa maîtrise des arts du combat. Le Padawan a M5, il remporte donc le combat. Comme l'armure de l'Assassin n'est pas en Cortosis elle subit le modificateur de Défense D+6 du au sabres laser et l'Assassin n'a donc pas de sauvegarde. Il perd donc deux fois (car N=2) 1D3 points de Vitalité, ce qui bien sûr le tue (car en plus les sabres laser ont la règle Létale). Il ne pourra donc pas être soigné. L'exemple est volontairement compliqué car il illustre beaucoup de règles spéciales.

Déroulement d’un tour de jeu :

Les figurines d'une armée appartiennent chacune à une unité. Chaque unité a un Meneur. Toutes les figurines d'une même unité doivent se trouver à 4 pas ou moins du Meneur de cette unité.

Lorsque le Meneur d'une unité est tué, désignez une autre figurine de l'unité qui jouera le rôle de Meneur et faites en sorte qu'à leur prochain déplacement les figurines de l'unité se trouvent à 4 ou moins du nouveau Meneur de l'unité.

Ce jeu est un jeu qui se joue par tours de jeu. Chaque tour comporte plusieurs phases d'activation qui correspondent aux phases d'activation de chacune des unités des deux camps.

Toutes les figurines d'une même unité doivent être activées lors de la même phase d'activation.

En outre une figurine de chaque camp au moins a la règle Commandant, ce qui fait qu'elle peut être activée seule ou en même temps qu'une unité à proximité.

Alternance des phases d'activation des unités :

En début de tour, chaque joueur lance un D6 pour savoir lequel a l'initiative pour le tour (lancez un D6 pour départager en cas d'égalité des scores).

Le joueur qui a l'initiative joue alors une de ses unités : chacune des figurines de l'unité effectue une activation comme nous allons le voir ci après.

Toutes les figurines de l'unité ne sont pas obligées de faire les mêmes actions lors leur activation, du moment qu'elles se trouvent à 4 pas ou moins du Meneur de l'unité à la fin de phase d'activation de l'unité.

Puis c'est au tour de l'autre joueur d'activer une de ses unités. Et ainsi de suite,de manière alternée jusqu'à ce que les deux joueurs aient activés toutes leurs unités.

Il est possible qu'une joueur n'ait plus d'unité à activer alors qu'il en reste à l'autre joueur, auquel le joueur à qui il en reste active toutes ses unités restantes comme bon lui semble.

Il est conseillé des jetons pour signifier qu'une unité a déjà été activée lors d'un tour, il faut bien penser à retirer tous les jetons à la fin du tour.

Figurines avec la règle Commandant ou Agent :

Une figurine avec la règle Commandant peut être activée seule lors d'une phase d'activation quelconque à la place d'une unité.

Par ailleurs si une unité se trouve à 8 pas ou moins de la figurine avec la règle Commandant (c'est à dire qu'une figurine au moins de cette unité se trouve à 8 pas ou moins du Commandant), l'unité peut être activée lors de la même phase d'activation que le Commandant.

Ceci est valable pour une seul unité et si plusieurs unités sont à moins de 8 pas du Commandant, une seule peut profiter de cette règle.

Certaines figurines, dotées de la règle Agent, peuvent être activée seules au cours d'une phase d'activation spécifique à la place d'une unité. Mais contrairement à un Commandant aucune unité ne peut être activée en même temps que cette figurine.

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
Exemple : *L'action de course coûte deux actions pour donner un déplacement plus long.*

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.

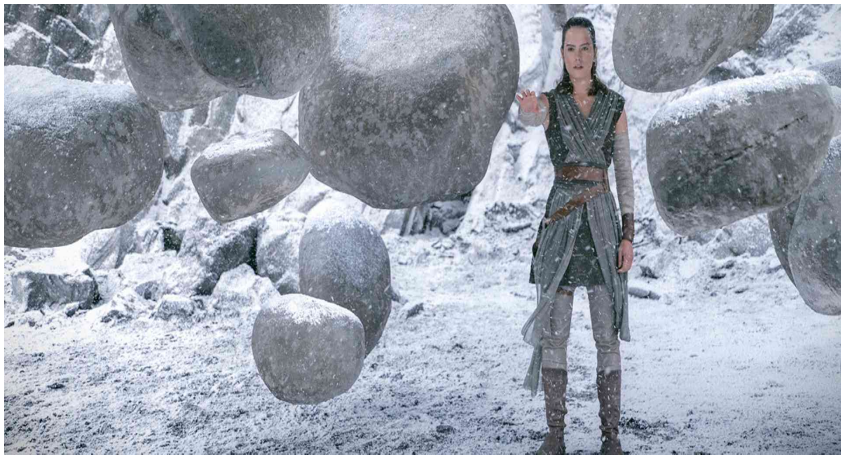
Utilisation de la Force :

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.



<u>Règles complémentaires :</u>

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.

<u>Règles spéciales :</u>

- **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++

<u>Équipement usuels :</u>

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 : D4+

<u>Points d'Héroïsme :</u>

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 civile galactique :

La valeur en point d'une figurine indiquée entre parenthèses est destinée à l'équilibrage des forces en présence et est donné à titre indicatif.

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)
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+ , Meneur, Fusil blaster (Portée 12/20 pas)
Officier impérial (30 pts): T4+ ; M1, Commandant, Pistolet blaster (Portée 8/12 pas)
Dart Vader (200 pts) : T3+, M6, N3, D1+/4++, F3+, Commandant, Répulsion 3+, Télékinésie 2+, Dun Möch 2+, Sur-vitesse 2+, Étranglement 1+, Sabre laser

Rébellion :

Soldat rebelle (8 pts) : T4+, M1, Fusil blaster (Portée 12/20 pas)
Soldat lourd avec arme lourde (14 pts) : T4+, M1, D6+, blaster à répétition (Portée 12/20 pas, C2)
Soldat de la flotte rebelle (6 pts) : T4+, M1, Pistolet blaster (Portée 8/12 pas)
Soldat de la flotte rebelle avec mitraillette blaster (14 pts) : T4+, M1, Mitraillette blaster : (Portée 10/16 pas, C2)
Commando rebelle (12 pts) : T3+, M1, Fusil blaster (Portée 12/20 pas)
Sergent rebelle (18 pts) : T3+, M1, Meneur, Fusil blaster (Portée 12/20 pas)
Officier rebelle (30 pts) : T4+, M1, Commandant, Pistolet blaster (Portée 8/12 pas)
Luke Skywalker (140 pts) : T3+, M6, N2, D1+/5++, F4+, Commandant, Guérison 4+, Répulsion 4+, Télékinésie 3+, Sur-vitesse 2+, Sabre laser