

Sylvaren : Une adaptation pour Star Wars

Un jeu Sci-Fi par Newlight

I Introduction au jeu :

Ce jeu est un jeu se jouant avec des figurines représentant chacune un individu et de préférence un certain nombre de décors, le tout dans un univers Médiéval Fantastique. Le jeu est destiné à être joué en solo ou en coopératif, mais il peut très bien être adapté pour jouer en 1 vs 1 ou plus.

Il nécessite pour jouer un certain nombre de dés à 6 faces (D6), environ une dizaine, mais plus on en a mieux c'est, ainsi qu'un mètre gradué en pas (2,5 cm).

En ce qui concerne le nombre de figurines, il s'agit d'un jeu de petites escarmouches et il faut compter environ 4-5 figurines par joueurs et une dizaines de figurines pour représenter les ennemis.

Un des intérêts de ce jeu est que le type de figurines représentant les ennemis compte peu même si il est conseillé d'avoir un équipement correspondant aux recommandations du scénario pour plus de crédibilité et d'immersion dans l'atmosphère. Ainsi les joueurs feront de leur mieux avec les figurines qu'ils ont sous la main. Il est par contre vivement recommandé que les figurines des Joueurs, aussi appelées Personnages Joueurs (PJ), représentent au moins le type du Personnage Joueur. Ainsi un Mage sera mieux représenté par une figurine de sorcier ou de magicien.

II Concepts de base :

Qualité d'une figurine :

Chaque figurine est définie par une seule caractéristique intrinsèque, sa Qualité, noté Q. Elle représente plus ou moins la Combativité de la figurine et le nombre de blessures qu'il faut lui infliger pour la mettre au tapis et la rendre incapable de se battre.

Ainsi on peut donner quelques exemples de valeurs de Qualité dans le tableau suivant :

Individu	Qualité
Civil	1
Milicien, Brigand, Chasseur	2
Soldat, Stormtrooper	3
Guerrier d'élite, Mandalorien, Padawan	4
Jedi ou Jedi Noir	5

Jet d'une certaine difficulté et succès ou échecs :

Un jet d'un D6 peut avoir une difficulté D variant entre 2+ et 9+. Pour obtenir un succès à ce jet il faut faire ce nombre ou plus avec un D6. Ainsi pour un jet de difficulté 3+, des scores de 3, 4, 5 ou 6 sont des succès. 1 et 2 sont des échecs.

Pour obtenir un succès à un jet de difficulté 7+, il s'agit d'abord d'obtenir un 6, puis on relance le D6 et il faut obtenir 4+. On le note éventuellement 6/4+. De même pour 8+ et 9+ ou le deuxième jet doit faire respectivement 5+ et 6+ pour que ce soit un succès. Mais des jets d'une telle difficulté sont tout de même assez rares.

Test sur 2D6 de difficulté donnée :

Il s'agit de tests s'effectuant avec 2D6. Pour ce test on doit obtenir avec chaque D6 un score supérieur ou égal à la difficulté D du test pour obtenir un succès. Ainsi si la difficulté vaut $D=5+$ tout score de 5 ou de 6 est un succès, le reste étant des échecs.

On compte ensuite le nombre de succès. Si il n'y en a aucun c'est un échec complet, si il y en a qu'un un succès partiel, et si il y en a deux, un succès complet.

Ces Tests concernent en général les jets de lancers de sorts.

Test sur 2D6 de qualité :

Il s'agit de tests s'effectuant avec 2D6. Pour ce test on doit obtenir avec chaque D6 un score inférieur ou égal à la Qualité de la figurine pour obtenir un succès. Ainsi si la Qualité de la figurine est $Q=3$, tout score de 1, 2 ou 3 est un succès, le reste étant des échecs.

On compte ensuite le nombre de succès. Si il n'y en a aucun c'est un échec complet, si il y en a qu'un un succès partiel, et si il y en a deux, un succès complet.

Ces tests concernent en général les jets de Moral face à une créature effrayante.

III Activations et actions possibles :

Ordre d'activation des figurines :

Une figurine du groupe de Personnages Joueurs (PJ) de chaque joueur doit être désigné comme Chef de groupe.

Le Jeu se joue par tours, au cours de chacun desquels chaque figurine sur la table est activée et peut faire une action. Pour savoir dans quel ordre sont activées les figurines on procède de la manière suivante :

- D'abord le joueur a la possibilité d'activer son Chef ainsi que tous PJ à moins de 3 pas de lui, dans l'ordre qui lui convient. Il n'est pas obligé d'activer tous les PJ en question, mais seulement ceux qu'il veut.
- Ensuite sont activés les figurines correspondant aux ennemis du joueur.
- Puis le reste des PJ qui n'ont pas été déjà activés sont activés.

Dans le cas de plusieurs joueurs les phases d'activation restent les mêmes, à savoir que les ennemis sont toujours activés en un second temps, mais pour savoir quel joueur est activé en premier dans les autres phases on lance un D6 pour chaque joueur en début de tour (Relancez en cas d'égalité ou départagez au sort en lançant un seul D6 si il n'y a que deux joueurs).

Activation d'une figurine :

Lors de son activation une figurine peut effectuer deux actions. Elle ne peut effectuer qu'une fois un type d'action par activation. Voici la liste des actions qu'elle peut effectuer :

- Si la figurine est engagée avec une figurine ennemie, c'est à dire qu'elle est en contact socle à socle avec cette dernière, elle peut effectuer une phase de combat en mêlée.
- Si la figurine n'est pas engagée avec une figurine ennemie, et dispose d'une arme de tir, elle peut effectuer une action de tir sur une figurine ennemie à portée et en vue.
- Si la figurine n'est pas engagée avec une figurine ennemie, et peut utiliser un Pouvoir de la

Force, elle peut essayer d'en utiliser un.

- Si la figurine n'est pas engagée avec une figurine ennemie, elle peut se déplacer de son mouvement (4 pas pour la plupart des figurines) selon n'importe quelle trajectoire. Elle peut aussi escalader une échelle avec son mouvement.
- Dans certains scénarios elle peut aussi effectuer une action spéciale telle que crocheter une porte (souvent au prix d'une Test de 2D6 de difficulté donnée) ou effectuer un rituel par exemple.

IV Combat en mêlée et tir :

Règles de combat en mêlée :

Comme on l'a vu, une figurine est engagée avec une figurine ennemie si elle est en contact socle à socle avec cette dernière. Au cours d'une action elle peut effectuer une phase de combat en mêlée. Une figurine ne peut se désengager d'une autre tant que la Qualité de cette dernière ne vaut pas 0.

Lorsqu'une figurine effectue une phase de combat en mêlée, aussi appelée phase de mêlée, avec une autre, chacune des figurines lance autant de D6 que sa Qualité Q-1. La difficulté D de ces jets est indiquée par les armes et armures des deux protagonistes mais de base elle est de 4+.

Chaque succès obtenu au jet de mêlée inflige une blessure à l'adversaire et chaque blessure réduit de manière définitive la Qualité Q de l'adversaire pour la suite de la partie.

Difficulté du jet de mêlée : Pour une figurine armée d'une arme à une main (Épée, Marteau, Hache par exemple) contre une figurine sans armure, la difficulté D du jet de mêlée est de 4+. Mais cette difficulté peut être modifiée par le port d'armure de l'opposant ou l'utilisation d'armes lourdes. Le tableau ci dessous présente les différents modificateurs à la difficulté du jet de Mêlée pour les armures de l'opposant :

Armure de l'opposant	Modificateur à la difficulté D
Armure légère (Armure Stormtrooper, Armure Jedi)	D+1
Armure lourde (Armure mandalorienne)	D+2

Le tableau ci dessous présente les différents modificateurs à la difficulté du jet de Mêlée pour les armes de l'attaquant (**La Difficulté D pour blesser une figurine ne peut être inférieur à 2+ quelques soient les modificateurs.**)

Arme de l'attaquant	Modificateur à la difficulté D
Mains nues	D+2
Arme légère (Gourdin, Dague, Bâton à 2 mains)	D+1
Arme normale (Épée, Marteau, Hache par exemple)	D+0
Vibro-Arme ou Arme à 2 mains ou paire d'Armes normales	D-1
Sabre laser ou Paire de Vibro-armes	D-2

Passage à travers une autre figurine : Une figurine peut passer à travers une figurine alliée (mais pas une figurine ennemie) si elle n'est pas engagée en corps à corps. Si elle est engagée en corps à

corps ce n'est pas possible.

Règles de tir :

Pour effectuer une action de tir, si elle dispose d'une arme de tir, une figurine doit pouvoir voir la figurine cible et être à portée de celle-ci par rapport à la portée maximum de son arme.

Si tel est le cas, pour effectuer un tir, elle lance autant de D6 que sa Qualité Q (sauf modificateurs liés à des circonstances particulières telles que un tir à longue portée). Chaque score supérieur ou égal à la difficulté D du tir (pour un tir dans des conditions classiques celle-ci est de 4+) correspond à un succès et inflige une blessure à la cible. Comme dans le cas du combat en mêlée, chaque blessure réduit de manière définitive la Qualité Q de l'adversaire pour la suite de la partie.

Ce tableau présente les modificateurs à la Qualité du tir (**elle ne peut descendre à Q<1**) :

Circonstances particulières	Modificateur de tir
Tir au double de la portée de l'arme (Longue portée)	Q-1
Tir sur une figurine cachée par un obstacle à plus de 50%	Q-1

Le tableau ci-dessous présente les différentes armes de tir et leurs caractéristiques :

Arme de tir	Caractéristiques de l'arme de tir
Fusil	Portée 4 pas
Pistolet Blaster	Portée 2 pas, D-1
Pistolet Blaster lourd	Portée 2 pas, D-2
Fusil Blaster	Portée 4 pas, D-1
Fusil Blaster lourd	Portée 4 pas, D-2
Fusil Blaster à répétition	Portée 4 pas, D-1, Cadence 2, L'arme peut tirer 2 fois par action de tir (sur 2 cibles différentes éventuellement)

Difficulté du jet de Tir : De base, la difficulté D du tir est de 4+ mais elle peut être modifiée par l'arme mais aussi par l'armure de la cible de la même manière que pour un combat en mêlée. En outre un Bouclier augmente la difficulté du tir de 1 (D+1 pour un Bouclier). **La Difficulté D pour blesser une figurine ne peut être inférieure à 2+ quelques soient les modificateurs.**

Tir dans un corps à corps : Une figurine ne peut tirer dans un corps à corps entre plusieurs figurines adverses engagées.

Tir à travers une figurine alliée : Une figurine peut tirer à travers une figurine alliée et considère que celle-ci ne gêne pas la ligne de vue, mais pas dans le cas d'une figurine ennemie.

V Utilisateurs de la Force

Pouvoirs de la Force :

Les Utilisateurs de la Force sont des figurines capables d'utiliser des Pouvoirs de la Force, ce

qu'elles font au prix d'une action.

Utiliser un Pouvoir de la Force nécessite un Test de 2D6 de difficulté variable selon la catégorie d'Utilisateur de la Force, appelé Test de Force, où l'on compte le nombre de succès, appelés Succès de Force.

Utiliser un Pouvoir de la Force dans d'un corps à corps : Un est engagé par une figurine ennemi peut très bien utiliser un Pouvoir de la Force. De même il peut utiliser un Pouvoir de la Force dans un corps à corps.

Voici la liste des Pouvoirs de la Force existants. Certains ne sont utilisables que par les Adeptes du côté lumineux tandis que d'autres ne sont utilisables que par les adeptes du côté obscur de la Force. Nous verrons ensuite les différentes catégories d'Utilisateurs de la Force.

- **Paralysie :** Portée 9 pas. Réduit la Qualité Q de la cible de 1 x succès de Force pour ce tour.
- **Étranglement :** Portée 4 pas. Retire définitivement 1 x succès de Force à la Qualité Q de la cible.
- **Inspiration :** Portée Utilisateur de la Force lui même. Confère un bonus de Qualité Q égal à 1 x succès de Force à toutes les figurines alliées à 2 x succès de Force pas de l'Utilisateur de la Force, y compris à lui même.
- **Guérison :** Portée 3 pas. Fait récupérer à la cible, qui peut être lui même, 1 x succès de Force de Qualité qu'elle a perdu, même sur une figurine à Q=0. Ce Pouvoir de la Force ne permet pas de faire dépasser la Qualité initiale. Ce Pouvoir ne peut être utilisé 2 fois sur une même figurine tant qu'elle n'a pas reperdu de la Qualité entre temps.
- **Bouclier :** Portée Utilisateur de la Force lui même. Annule 1 x succès de Force blessures pour ce tour par figurine alliée à moins de 3 pas de l'Utilisateur de la Force .
- **Résistance :** Portée Utilisateur de la Force lui même. Ce Pouvoir ne nécessite aucune action pour être utilisé. Lorsque l'Utilisateur de la Force est la cible direct d'un Pouvoir de la Force adverse, procédez au Test de Force comme pour les Pouvoirs de la Force, et chaque succès de Force obtenu annule un succès de Force obtenu par l'Utilisateur de la Force ennemi.
- **Sur-vitesse :** Portée Utilisateur de la Force lui même. L'Utilisateur de la Force peut alors effectuer un mouvement de 3 x Succès de Force pas (en plus éventuellement d'un mouvement normal)
- **Poussée :** Portée 4 pas, fait reculer de 4 x succès de Force pas la cible.
- **Télékinésie :** Portée 8 pas, attaque la cible avec une Q= 2 x succès de Force.
- **Éclairs :** Portée 8 pas, attaque la cible avec une Q= 2 x succès de Force et ignore les armures pour le calcul de Difficulté de l'attaque.

Sabres laser :

Les sabres lasers ne peuvent être utilisés que par des Utilisateurs de la Force. En plus de leur capacité d'attaque élevés ils confèrent une protection contre les tirs qui dépend de la catégorie d'Utilisateur de la Force. Elle réduit de Q=1, 2 ou 3 la Qualité de l'attaque de tout tir contre l'Utilisateur de la Force portant un sabre laser. **Elle ne peut descendre à Q<1.**

Porter un double sabre laser ou une paire de sabres laser augmente de 1 la Qualité Q des attaques en mêlée, mais pas la Qualité intrinsèque de l'Utilisateur de la Force. De plus cela diminue encore de 1 la Qualité de l'attaque de tout tir contre l'Utilisateur de la Force portant deux sabres laser ou un double sabre laser.

En outre les Sabres laser annule les effets de toute arme ou armure à moins que celle-ci ne soit en Cortosis (ou un autre sabre laser). Ainsi une figurine dotée d'une arme qui n'est pas en Cortosis se retrouve à main nue face à un sabre laser.

Catégorie d'Utilisateurs de la Force :

Cette liste indique les Adeptes du côté lumineux et les Pouvoirs de la Force aux quels ils ont accès, la difficulté qu'ils ont pour les utiliser ainsi que la protection contre les tirs conférés par un sabre laser.

Padawan, Adepté du côté lumineux : Q-1 contre les tirs avec un sabre laser

Pouvoirs de la Force : Poussée (D=4+), Sur-vitesse (D=4+), Télékinésie (D=4+)

Chevalier Jedi : Q-2 contre les tirs avec un sabre laser

Pouvoirs de la Force : Poussée (D=3+), Sur-vitesse (D=3+), Télékinésie (D=3+), Bouclier (D=3+), Inspiration (D=3+)

Maître Jedi : Q-3 contre les tirs avec un sabre laser

Pouvoirs de la Force : Poussée (D=2+), Sur-vitesse (D=2+), Télékinésie (D=2+), Bouclier (D=2+), Inspiration (D=2+), Résistance (D=2+), Guérison (D=2+)

Cette liste indique les Adeptes du côté obscur et les Pouvoirs de la Force aux quels ils ont accès, la difficulté qu'ils ont pour les utiliser ainsi que la protection contre les tirs conférés par un sabre laser.

Apprenti Jedi Noir, Adepté du côté obscur : Q-1 contre les tirs avec un sabre laser

Pouvoirs de la Force : Poussée (D=4+), Sur-vitesse (D=4+), Télékinésie (D=4+)

Jedi Noir, Apprenti Sith : Q-2 contre les tirs avec un sabre laser

Pouvoirs de la Force : Poussée (D=3+), Sur-vitesse (D=3+), Télékinésie (D=3+), Paralysie (D=3+), Inspiration (D=3+)

Seigneur Sith : Q-3 contre les tirs avec un sabre laser

Pouvoirs de la Force : Poussée (D=2+), Sur-vitesse (D=2+), Télékinésie (D=2+), Paralysie (D=2+), Inspiration (D=2+), Éclairs (D=2+), Étranglement (D=2+)

VI Règles spéciales

Règles spéciales pour les figurines :

Effrayant : Toute figurine ennemie souhaitant engager ou se faisant engager par la figurine avec cette règle doit effectuer un Test de Moral. C'est un test sur 2D6 de Qualité (On lance 2D6, les scores inférieurs ou égaux à la Qualité de la figurine sont des succès). Si la figurine ennemie a obtenu 2 échecs (échec complet), elle doit fuir jusqu'à l'obstacle le plus proche (un quelconque élément de décor) à plus de 2 pas, quitte à le faire sur plusieurs tours. Si la figurine a obtenu un succès (succès partiel) elle subit Q-2 en attaque contre la figurine avec la règle Effrayant. Si elle a obtenu deux succès à son Test de Moral (Succès complet) le combat se passe normalement.

Fragile : La difficulté D pour blesser cette figurine est réduite de 1 (D-1). Ceci est cumulable avec d'éventuels armures ou bouclier.

Furtif : Tant que cette figurine est en contact avec un obstacle (n'importe quel élément de décors d'au moins une demi fois le volume de la figurine) celle ci ne peut être prise pour cible par un tir. De plus aucune figurine a plus de deux pas d'elle au début de son activation ne peut l'engager ni s'approcher à moins d'un demi pas d'elle.

Grand : Cette figurine confère Q+1 aux attaques de tir la ciblant.

Lent : Cette figurine a un mouvement de 3 pas.

Marcheur agile : Cette figurine se déplace sur un Terrain difficile avec son mouvement normal.

Rapide : Le mouvement de cette figurine est de 8 pas.

Robuste : La difficulté D pour blesser cette figurine est augmentée de 1 (D+1). Ceci est cumulable avec d'éventuels armures ou bouclier.

Stupide : Cette figurine voit la difficulté D de ses Test de Force augmentée de 1 (D+1). De plus elle peut être augmentée à certains autres tests dépendant des scénarios.

Tireur habile : Cette figurine effectue ses attaques de tir à Q+1 au lieu de Q.

Terrain difficile : Le mouvement d'une figurine traversant un terrain difficile est divisé par deux.

VII Constitution d'un groupe de Personnages Joueurs

Création d'un groupe de PJ :

Un joueur dispose d'une réserve de Qualité de Q=20 pour créer son groupe de PJ. Un PJ ne peut avoir une Qualité supérieur à Q=6. Le nombre maximum de figurines pour un groupe est de 7.

Le fait de promouvoir une figurine Utilisateur de la Force a un coût de 2 (Cela ne peut être que Padawan, Adepté du côté lumineux ou Apprenti Jedi Noir ou Adepté du côté obscur à la création du groupe, même si ils sont susceptibles d'évoluer). Leur Qualité doit être de 3 ou 4. Il ne peut y avoir qu'un Utilisateur de la Force par groupe.

Par ailleurs le groupe dispose d'un nombre de 80 Crédits C lui permettant d'acheter de l'équipement ou des règles spéciales pour ses PJ. Usuellement les Padawan ou les Apprentis Jedi Noir porte un sabre laser tandis que les Adeptes d'un côté ou de l'autre porte un autre type d'arme.

Les tableaux suivants résumant le coût des armes, armures et équipement spéciaux :

Arme	Coût en Crédits
Arme légère (Gourdin, Dague, Bâton à 2 mains)	2 C
Arme à une main (Épée, Marteau, Hache)	5 C
Armes à 2 mains	8 C
Vibro-arme	12 C
Sabre laser ou Lance laser (même caractéristiques)	30 C
Double sabre laser	60 C

Arme en Cortosis	Coût en Crédits
Electro-bâton, Pique de Force (armes normales en Cortosis)	15 C
Vibro-arme en Cortosis	20 C

Arme de tir	Coût en Crédits
Fusil	5 C
Pistolet Blaster	5 C
Pistolet Blaster lourd	15 C
Fusil Blaster	10 C
Fusil Blaster lourd	20 C
Fusil Blaster à répétition	30 C

Armure	Coût en Crédits
Bouclier	10 C
Armure légère	15 C
Armure lourde	35 C

Matériel de soin (20 C) : permet à une figurine en contact socle à socle ou la figurine elle même de récupérer 2 points de Qualité perdues. Ceci peut être utilisé 2 fois sur une même figurine tant qu'elle n'a pas reperdu de la Qualité entre temps.

Le tableau suivant résume le coût des règles spéciales :

Règle spéciale	Coût en Crédits
Fragile	- 20 C
Furtif	30 C
Lent	- 10 C
Marcheur agile	10 C
Robuste	20 C
Stupide	- 10 C
Tireur habile	15 C

Races et règles spéciales :

Certaines races peuvent être représentées par des règles spéciales typiques de leur race.

Race	Règles spéciales
Wookie	Robuste
Ugnaught	Fragile, Lent
Gamorréen	Robuste, Stupide
Némoidien	Fragile

VIII Forces Ennemies (FE) :

Visibilité : La visibilité lors d'une partie est de 9 pas. C'est à dire qu'au delà on ne peut savoir à quel type d'ennemi on a affaire même si on peut discerner leur présence.

La puissance des Forces Ennemies (à savoir leur Qualité totale) est déterminée au départ et éventuellement sa composition en terme de figurine et notée sur un petit bout de papier carré qui servira à les représenter tant qu'elle n'auront été à portée de visibilité des PJ (on dira qu'elles sont alors en vue des PJ une fois à portée de visibilité). On les dispose plus ou moins aléatoirement comme l'indique le scénario sur la surface de jeu.

Tant qu'elles ne sont pas en vue d'un PJ au moins, les Forces Ennemies (noté FE) ne sont pas dévoilées. Ce n'est que dès qu'elles sont en vue d'un PJ qu'on dévoile leur composition et qu'on les représente par les figurines correspondantes. En attendant qu'elles soient dévoilées les Forces ennemies FE peuvent avoir plusieurs types de comportement.

Voici les comportements que peuvent avoir les Forces ennemis avant qu'elles soient dévoilées.

Garde : La FE reste immobile.

Aléatoire : La FE se déplace de 4 pas dans une direction aléatoire (Plusieurs moyens existent pour déterminer une direction aléatoire, le plus simple est un Dé indiquant une direction. En l'absence d'un tel Dé, vous pouvez lancer 2D6 et prendre la direction allant du plus petit résultat au plus haut. Si le déplacement devrait amener la FE à heurter un obstacle elle prend en fait la direction opposée.

Assaut : La FE se déplace de 4 pas en se dirigeant vers le PJ le plus proche par le chemin le plus court.

Patrouille : La FE se déplace de 4 pas en faisant des allers retours entre deux points définis par le scénario.

Comportement d'une FE lorsqu'elle est dévoilée :

Lorsqu'elle est dévoilée, les figurines de la FE (Personnages Non Joueur Ennemis ou PNJE) peuvent avoir trois type de comportement selon leur équipement et leurs capacités.

Guerrier : Ce PNJE n'est ni un Utilisateur de la Force ni doté d'arme de tir. Il se dirige vers le PJ le plus proche, par le chemin le plus court et effectue des phases de combat en Mêlée tant que la Qualité d'une des deux figurines n'est pas réduite à 0. Si elle réduit la Qualité du PJ à 0 elle se dirige à nouveau vers le PJ le plus proche et fait de même.

Tireur : Ce PNJE n'est pas un Utilisateur de la Force mais est doté d'une arme de tir. Il se déplace par le chemin le plus court de telle sorte qu'il soit à portée de tir du PJ le plus proche non engagé et en vue de celui ci. Alors il lui tire dessus et ainsi de suite.

Utilisateur de la Force : Ce PNJE est un Utilisateur de la Force. Il se déplace par le chemin le plus court de telle sorte qu'il soit à portée de Pouvoir de la Force du PJ le plus proche et en vue de celui ci. Alors il utilise un Pouvoir de la Force tiré aléatoirement parmi sa liste de Pouvoirs de la Force disponibles. Une fois engagé il procède à une phase de mêlée et utilise un Pouvoir de la Force en 2ème action.

XI Création d'un scénario aléatoire :

Génération des Forces Ennemies (FE) :

Pour créer un scénario aléatoire chaque joueur doit d'abord se créer un groupe de PJ. Ensuite ils doivent décider du Niveau de Menace (NM) du scénario : Faible, Moyen ou Fort.

- Le NM faible correspond à une situation où la Qualité totale des PNJE vaut une fois celle des PJ des joueurs.
- Le NM moyen correspond à une situation où la Qualité totale des PNJE vaut une fois et demi celle des PJ des joueurs.
- Le NM fort correspond à une situation où la Qualité totale des PNJE vaut deux fois celle des PJ des joueurs.

Ensuite ils doivent déterminer combien de pions (ou carrés de papier) représentant les FE il peut disposer sur sa surface de jeu. Chacune doit être espacée de 12 pas au moins en début de partie. Un nombre entre 3 et 6 est recommandé selon la taille de la surface de jeu.

Ensuite il répartit la réserve de qualité parmi les FE en adoptant les subdivisions suivantes : FE faible = Qualité des PJ /4, FE moyenne = Qualité des PJ /2, FE forte = Qualité des PJ. Le nombre de PNJE par Force Ennemie pour atteindre cette Qualité est à la discrétion des joueurs, mais un nombre entre 3 et 6 est recommandé.

Si les joueurs veulent avoir à affronter un Ennemi de haut calibre, ils peuvent décider de mettre une seule figurine dans une FE.

Concernant l'équipement des FE les joueurs font avec les figurines qu'ils ont à leur disposition mais il est conseillé de les accorder à la Qualité des PNJE, ceux ayant la meilleure Qualité ayant le meilleur équipement. Varier les équipements au sein d'une FE (par exemple mélanger Tireurs et Guerriers) peut rendre le jeu plus intéressant.

Arrangement de la surface de jeu :

Les Joueurs notent ensuite sur chaque bout de papier la composition de chaque FE et les placent face cachée sur la surface de jeu à plus de 12 pas les unes des autres. Ils décident ensuite du type de FE dont il va s'agir (Garde, Aléatoire, Assaut, Patrouille, auquel cas il faut préciser entre quels points la FE patrouille). Ils le notent sur la face visible du papier.

Encore une fois il est recommandé pour augmenter le plaisir de jeu de varier les types de FE.

Les décors sont placés ensuite dans des proportions raisonnables par rapport à la surface de jeu, mais de petits obstacles au tir et aux déplacements sont aussi bienvenus.

X Système de Campagne :

Le jeu peut très bien être joué en campagne, où les PJ gagneront de l'expérience (Points d'expérience PX) et des Crédits pour s'acheter de l'équipement ou acquérir des règles spéciales.

En effet chaque scénario proposé rapporte un certain nombre de Crédits pour l'ensemble du groupe ainsi qu'un certain nombre de Points d'expérience (PX) par PJ. En général celui-ci dépend du Niveau de Menace du scénario. Les coûts des équipements sont indiqués au Chapitre VII.

Les Points d'expérience permettent d'augmenter la Qualité Q des PJ. Le coût pour progresser d'un point de Qualité dépend de la Qualité du PJ et vaut le double en PX de la Qualité au dessus. Par exemple un PJ de Qualité 2 devra obtenir $2 \times 3 = 6$ PX pour atteindre un niveau de Qualité 3.

Notez bien qu'une règle spéciale avec un coût négatif ne peut être acquise en cours de campagne. De même un PJ ne peut devenir un Utilisateur de la Force si il ne l'était au départ.

Pour les Utilisateurs de la Force le système de progression est un peu différent. Lorsqu'ils devraient avoir augmenté leur Qualité de 2 par rapport à leur Qualité initiale, celle-ci n'augmente pas de 1 comme pour les autres PJ mais ils passent à la catégorie supérieure d'Utilisateur de la Force.

Ainsi un Padawan de Qualité initiale 4, qui est ensuite passé à une Qualité de 5 vient d'acquiescer suffisamment de PX pour passer à une Qualité de 6. Dans les faits sa Qualité reste alors de 5 mais il devient Chevalier Jedi avec tous les avantages que cela comporte. Lorsqu'ils ont atteint la plus haute catégorie leur Qualité progresse normalement.

Pour un PJ dont la qualité est réduite à 0 à la fin d'une partie lancez un D6, sur un score de 1 ou 2 elle est éliminée du groupe. Celui-ci peut alors recruter un PJ de la Qualité initiale du PJ mort.

XI Petit Bestiaire :

Empire :

Stormtrooper : Q=3, Fusil Blaster, Dague, Armure légère

Sandtrooper : Q=3, Fusil Blaster lourd, Dague, Armure légère, Marcheur agile

Snowtrooper : Q=3, Fusil Blaster, Dague, Armure légère, Marcheur agile

Scouttrooper : Q=3, Pistolet Blaster, Dague, Armure légère, Marcheur agile

Deathtrooper : Q=4, Fusil Blaster lourd, Dague, Armure légère

Ingénieur de la Flotte : Q=2, Pistolet Blaster, Dague, Armure légère

Officier de la Flotte : Q=4, Pistolet Blaster, Dague

Officier Stormtrooper : Q=4, Fusil Blaster, Dague, Armure légère

Garde Royal : Q=4, Pique de Force, Pistolet Blaster lourd, Armure légère, Tireur habile

Main de l'Empereur : Q=5, Pistolet Blaster lourd, Dague, Armure légère, Tireur habile

Inquisiteur : Q=3, Pistolet Blaster, Dague

Poussée (D=3+), Télékinésie (D=3+), Paralysie (D=3+), Inspiration (D=3+), Éclairs (D=3+)

Grand Inquisiteur : Q=5, Sabre laser (Q-2 contre les tirs avec un sabre laser)

Poussée (D=3+), Télékinésie (D=3+), Paralysie (D=3+), Inspiration (D=3+), Éclairs (D=3+)

Empereur Darth Sidious : Q=6, Sabre laser (Q-3 contre les tirs avec un sabre laser), Effrayant

Pouvoirs de la Force : Poussée (D=2+), Sur-vitesse (D=2+), Télékinésie (D=2+), Paralysie (D=2+), Inspiration (D=2+), Éclairs (D=2+), Résistance (D=2+)

Seigneur Vador : Q=7, Sabre laser (Q-3 contre les tirs avec un sabre laser), Effrayant, Robuste

Pouvoirs de la Force : Poussée (D=2+), Sur-vitesse (D=2+), Télékinésie (D=2+), Paralysie (D=2+), Inspiration (D=2+), Étranglement (D=2+), Résistance (D=2+)

Rébellion :

Soldat de la Flotte Rebelle : Q=3, Pistolet Blaster, Dague

Soldat de la Flotte Rebelle lourd : Q=3, Fusil Blaster à répétition, Dague

Soldat rebelle : Q=3, Fusil Blaster, Dague, Armure légère

Commando rebelle : Q=4, Fusil Blaster, Dague

Espion rebelle : Q=4, Pistolet Blaster, Dague

Obiwan Kenobi : Q=6, Sabre laser (Q-3 contre les tirs avec un sabre laser)

Pouvoirs de la Force : Poussée (D=2+), Sur-vitesse (D=2+), Télékinésie (D=2+), Bouclier (D=2+), Inspiration (D=2+), Résistance (D=2+), Guérison (D=2+)

Luke Skywalker : Q=6, Sabre laser (Q-3 contre les tirs avec un sabre laser)

Pouvoirs de la Force : Poussée (D=3+), Sur-vitesse (D=3+), Télékinésie (D=3+), Bouclier (D=3+), Inspiration (D=3+)

Ahsoka Tano : Q=6, Paire de Sabre laser (Q-3 contre les tirs avec un sabre laser)

Pouvoirs de la Force : Poussée (D=3+), Sur-vitesse (D=3+), Télékinésie (D=3+), Bouclier (D=3+), Inspiration (D=3+)