

STAR WARS : Jedi Masters and Sith Lords

Une révision des règles du SdA pour l'univers de Star Wars



Toutes les règles du SdA s'appliquent sauf contre-indication dans les règles suivantes.

I Modifications :

a) Tirs légers et lourds

Certains tirs dit lourds, tels que les missiles ou les batteries turbo lasers ont peu à se soucier des couverts, soit le couvert fait exploser le missile (dans le cas d'un missile simple) soit le tir traverse le couvert et va toucher sa cible. De même on ne peut arrêter un tir lourd avec une simple sabre laser. Les tirs dit légers, tels que tirs de blaster, eux, peuvent être arrêtés par des couverts tels que décrit ci-dessous.

Les tirs lourds sont sensibles aux obstacles, donc même quand une figurine est à couvert on fait un jet d'obstacle (à 5+) en lieu et sus de sauvegarde de couvert.

b) Obstacle et couverts

Une figurine ciblée par un tir léger qui est partiellement cachée à plus de 25% par un obstacle fait un jet de sauvegarde avec un D6. Sur un 5+ c'est l'obstacle qui est touché. Ce jet de sauvegarde d'obstacle est effectué avant le jet de blessure et concerne tirs lourds et tirs légers. Une figurine à terre bénéficie de la même sauvegarde de 5+ contre les tirs lourds et légers.

Néanmoins une figurine peut décider de se mettre à couvert en fin de mouvement si elle n'est pas au corps à corps et si elle est couverte à au moins 25% par un obstacle avec lequel elle est en contact. Dans ce cas, que ce soit en se mettant à genou ou bien en se mettant de côté la figurine a alors la possibilité de se mettre à couvert pour ceux qui ne la voient que partiellement. Elle ne pourra être

touchée par les tirs légers que sur un résultat de 1 ou 2 au jet de sauvegarde (équivalent ainsi à 3+). Elle peut tirer normalement.

c) Armes et armures courantes



Les armures se rangent en 3 catégories, légères, moyennes (ou rien précisé) et lourdes selon qu'elles confèrent +1,+2, ou +3 à la défense de leur porteur. En outre elles ont éventuellement une influence tout comme les armes, sur le déplacement et la difficulté de tir (voir paragraphe ci-après).

Les armes se rangent en 2 catégories, légères ou lourdes. Cette distinction ne sert que pour indiquer la difficulté à les manier et les porter, voir paragraphe ci-après.

d) Le poids des armures

Une armure moyenne ou une armure lourde réduisent le mouvement de 1 pas/ 2 cm. En plus, sauf précision contraire, une armure lourde augmente la difficulté de tir de 1 (ainsi une figurine touchant sur 4+ touchera alors sur 5+). Une arme lourde réduit le mouvement de 1 pas/ 2 cm.

e) Combat au corps à corps avec une arme de tir ou avec deux armes

Quand une figurine se bat au corps à corps avec une arme de tir, elle utilise la force de l'arme de tir mais le combat se déroule comme un combat de corps à corps avec un malus de -2 pour la figurine lors de la résolution du combat.

Quand une figurine a deux armes de corps à corps elle gagne une attaque supplémentaire par rapport à son profil, mais cette attaque subit un malus de -1 à la résolution de combat. Au tir, une figurine tirant avec deux armes fait deux tirs, mais subit un modificateur de -1 au jet de tir de la deuxième arme.

f) Tirs et jet de déviation

Certains tirs, tels que des tirs de bombardements aériens, subissent une déviation, estimée par un jet de déviation. Pour cela lancez un premier D6, qui indique la direction en heures et ensuite 2D6. Soustrayez 7 au résultat, multipliez le par deux et cela donne de combien de pas le tir dévie. Par exemple un premier jet à 3, et un résultat des 2D6 de 4 indique que le tir dévie à 3 heures de -6 pas, soit une déviation vers les 9h de 6 pas.

g) Escalade (crédit : Autnagrag du warfo)

P20, dernier paragraphe de la partie "escalade":

Remplacez "elle subit une touche de F3 pour chaque tranche complète de 1"/2cm " par "elle subit une touche de F3 pour chaque tranche complète de 1"/2cm en plus de la distance représentant le double de sa hauteur" et "une figurine qui tombe de 6cm subit donc 3 touches F3 et ainsi de suite" par "une figurine qui tombe de 6 cm subit 1 touche de F3 et ainsi de suite"

J'ai modifié cette règle, car cela me paraissait illogique, que par exemple un Humain d'1m75 tombe d'une hauteur de 3.50m et n'ait rien, mais que le même humain tombant de 4.75m reçoive l'équivalent de 3 coups d'épées

h) Résultats de 1 et 6

Les résultats de 1 ne sont pas systématiquement des échecs comme ceux de 6 ne sont pas systématiquement des réussites. Néanmoins un résultat de 1 ou 6 restent respectivement des résultats de 1 ou 6 quelques soient les modificateurs négatifs ou respectivement positifs.

i) Grande cible

Certaines figurines sont qualifiées de grande cible, ce qui signifie que les figurines lui tirant dessus bénéficient d'un bonus de +1 au jet pour toucher au tir. Celles qualifiées de très grande cible confère un bonus de +2 au jet pour toucher au tir aux figurines leur tirant dessus. Les figurines qualifiées de cible colossale, comme le TB-TT sont touchées automatiquement. Les grandes cibles peuvent tirer par-dessus les figurines normales si elles ont une ligne de vue sur leur cible. Idem les très grandes cibles peuvent tirer par-dessus les grandes cibles, figurines normales et les cibles colossales par-dessus toutes les autres.

k) Soutien par une arme de tir

Une figurine dotée d'une arme de tir en contact socle à socle avec une figurine alliée engagée au corps à corps peut la soutenir. Elle rajoute un dé par tir au jet de combat, avec un malus de -1. En cas de victoire au combat, cela confère une touche par tir avec la force de l'arme.

l) Taille du champ de bataille :

Sur une table de 60cm x 1m20 il est conseillé de se faire affronter des groupes de 15-20 figurines (ou 150 points environ). A doubler pour une table de 120 cm x 120 cm.

II Création de Bandes

Cette partie, complémentaire du Bestiaire, concerne la création et la gestion de bandes pour des escarmouches plus fines. Elle se conjugue donc volontiers avec les profils du bestiaire, plus détaillés.

Recrutement

Le recrutement se fait de la manière suivante : on ne peut recruter que les profils de base tels qu'ils sont, c'est-à-dire sans option d'équipement ni règle spéciale en option. Le cout de recrutement en crédits est de 5 fois le cout en points du profil de base. Certaines figurines ne sont pas toujours disponibles, voir section rareté.

Les options d'armement, elles, se payent 20 fois le cout de base en points et doivent être payées séparément car ce n'est pas garanti qu'elles soient disponibles sur les marchés.

Les options de règle spéciale, elles, se payent 40 fois le cout de base, mais sont toujours disponibles.

Mini-héros :

Un mini-héros ou héros est caractérisé par le fait d'avoir un point dans une des caractéristiques suivante P, V et D. En général, pour un héros naissant ce sera la caractéristique de destin qui sera de 1, ceci pour refléter que la figurine a un destin particulier.

Certaines figurines sont déjà des héros ou mini-héros dans leurs caractéristiques de base. Il est possible de les recruter tels quels au cout calculé comme habituellement.

Rareté :

Certaines figurines ou options d'équipement sont affectées d'un jet de rareté indiqué par le tableau de rareté, ce jet s'effectue avec 2D6 et doit dépasser le niveau de rareté de la figurine ou de l'équipement. C'est la chance qu'il faut avoir pour recruter cette figurine ou trouver cet équipement à l'achat. On ne peut faire un jet de rareté qu'une fois par figurine et par équipement rares par intermédiaire de jeu (à savoir au moment de la création de bande ou entre chaque partie.)

Création d'une bande :

A la création d'une bande le joueur dispose d'un certain nombre de crédits galactiques (GC), dans la version standard 500 GC, pour recruter des membres de sa bande et les équiper. Il effectue d'abord le recrutement, avec jets de rareté si besoin est. Puis il achète des équipements avec ce qui lui reste de crédits.

Types de bandes :

On peut créer des bandes qui sont de simples groupes d'aventuriers, ou bien des mercenaires, mais on peut aussi avoir des bandes qui sont des commandos rebelles, ou bien des terroristes mandaloriens.

Bande d'aventuriers :

Peut être composé de tout type de figurines issues de la Frange, sauf restrictions spéciales. Une bande d'aventuriers peut effectuer des missions d'escorte, de mercenariat, de libération, de convoyage.

Bande de pirates :

Une bande de pirates peut effectuer des missions de mercenariat, de piraterie, de capture d'otage, de rançonnement. Par contre il peut leur arriver d'être impliqués dans des scénarii de Acculés par les forces de sécurité.

Figurines mises hors de combat :

Après une partie, certains figurines ont été mises hors de combat mais peuvent être encore soignée. Lancez 1D6 pour chaque figurine qui a été mise hors de combat. Un 6 indique que la figurine est morte et irrécupérable, sinon le résultat indique le cout (résultat x10) en crédit à payer pour soigner la figurine. Si vous décidez de ne pas payer cette somme ou n'en avez pas les moyens la figurine est considérée comme morte.

C'est un peu différent s'il s'agit d'un mini héros. En effet ces derniers sont plus résistants et peuvent survivre 1D3 parties sans être actifs jusqu'à ce qu'on ait les moyens de le soigner au cout indiqué par le jet de D6.