








STAR WARS

Épisode 4.5 - Assaut sur JFJ-2k-18 - par PERNO

Alors que l'Empire s'apprête à contre-attaquer, Luke et ses amis tentent un assaut désespéré sur un mystérieux hangar de la planète JFJ-2k-18 dans l'espoir de détruire les coordonnées de la base rebelle de la planète Hoth avant que l'assaut ne soit lancé. Pourrez-vous changer l'histoire ?







Profil et organisation des figurines

Une figurine est définie par 5 caractéristiques : sa **vitesse** , sa **puissance** (arme de tir à longue portée , arme d'assaut  ou de mêlée ) , sa **défense** , son **moral**  et sa **vie** .

Les figurines sont réparties en **unités** (de 3 figurines habituellement, 5 figurines pour les plus petites) à moins qu'elles ne représentent des **indépendants**.

Organisation du tour de jeu

Chaque camp joue à tour de rôle l'intégralité de ses figurines, unité par unité. Quand une unité est activée, elle doit effectuer les actions suivantes, dans l'ordre. Quand cela est fait, passez à l'unité suivante.

- 1) Moral.** Si l'unité est **bloquée**, elle doit lancer autant de dés que sa plus haute valeur de . Si au moins un **5+** est obtenu, elle pourra agir normalement. Dans le cas contraire, elle ne pourra pas se déplacer lors de ce tour (mais elle pourra tirer et n'est plus bloquée).
- 2) Tir.** L'unité peut tirer sur une unité ennemie si elle est équipée d'armes appropriées ( ou ).
- 3) Déplacement.** L'unité peut se déplacer d'un nombre de cases égal à sa . Monter sur un container coûte 2 cases de déplacement supplémentaires ; en descendre en demande 1 de plus. Une unité peut traverser des cases occupées par des alliés (mais pas s'y arrêter) mais ne peut pas entrer dans une case occupée par des ennemis à moins de lancer un assaut.
- 4) Assaut.** Seules les unités équipées d'armes d'assaut  ou de mêlée  peuvent lancer un assaut en entrant dans une case occupée par des ennemis. Lancer un assaut met automatiquement fin à l'activation de l'unité après la résolution de celui-ci.

Mesure des distances



Que ce soit pour mesurer une portée ou un déplacement, la première case en diagonale compte comme une case normale. Les suivantes comptent doubles.

Indépendants et unités



Les **indépendants** sont gérés comme des **unités** d'une seule figurine.




Ils peuvent toutefois rejoindre un autre **indépendant** pour former une **unité** à part entière en terminant un déplacement dans la même case que lui (ce dernier ne pourra plus s'activer s'il ne l'avait pas déjà fait lors de ce tour).


Les **unités** formées de la sorte pourront se séparer librement lors d'une prochaine activation.

Les **unités** composées de profils différents se déplacent toujours à la  de la figurine la plus lente. De plus, lorsqu'une telle **unité** se fait attaquer, il faut toujours utiliser la  la plus faible.


Tir

Une unité peut tirer sur une unité ennemie à condition que l'une de ses figurines, au moins, puisse voir au moins une figurine de l'unité ciblée. Toutes les figurines ayant une ligne de vue participent au tir et additionnent leur . L'unité doit alors lancer autant de dés que le total obtenu, chaque résultat supérieur ou égal à la  de l'adversaire provoquant une blessure.



- Si le tir a lieu à **portée longue** (4 cases ou plus), l'unité ciblée bénéficie d'un +1 à sa .
- L'unité ciblée bénéficie d'un **couvert** si au moins la moitié de ses figurines ne sont pas clairement visibles de l'ennemi. Dans ce cas, elle bénéficie également d'un +1 à sa .
- La  ne peut jamais dépasser **6**, quels que soient les modificateurs.


Le propriétaire de l'unité ciblée doit répartir les blessures subies comme il le veut mais en éliminant toujours le maximum de figurines possibles (une figurine est éliminée quand elle subit un nombre de blessures égal à sa ). Les blessures excédentaires sont perdues.

Si une unité subit au moins une blessure lors d'un tir, elle est **bloquée**, même si aucune figurine n'a été éliminée (utiliser un marqueur ou coucher une figurine pour noter cet état).


Une unité disposant d'armes d'assaut  peut tirer sur l'ennemi selon la même procédure mais les tirs à **portée longue** lui sont interdits : elle ne peut tirer qu'à **portée courte** (3 cases ou moins).




Assaut

Une unité dotée d'armes d'assaut  ou de mêlée  entrant dans une case occupée par une unité ennemie au cours de son déplacement met fin à celui-ci en lançant un assaut résolu de la manière suivante (dans l'ordre) :

- 1) L'unité attaquée peut effectuer un **tir défensif** sur ses assaillants. Ce tir est toujours résolu à **portée courte** mais avec un bonus de **couvert** pour l'unité (pour représenter le tir rapide). Il peut exceptionnellement être réalisé par des figurines dotées d'armes de mêlée  (ce qui représente alors une **réception de charge**).
- 2) S'il reste des assaillants, l'assaut peut alors être résolu de la même manière qu'un tir (**portée courte**, les **couverts** sont possibles si la cible défend un obstacle).
- 3) Si les défenseurs sont tous éliminés, l'unité attaquante termine son tour normalement (sans être **bloquée**, même en cas de **tir défensif**). Si ce n'est pas le cas, les assaillants doivent alors se replier dans une case vide adjacente en étant automatiquement **bloqués** (les défenseurs n'étant eux-mêmes **bloqués** que s'ils ont subi des blessures).

Utilisation de la force



Certains combattants sont des **Jedis** (ou des **Siths**) et génèrent donc des **points de Force**  qui peuvent être utilisés par tous les Jedis de son camp (chaque pouvoir coûte un **point de Force** et ne peut être utilisé qu'une fois par activation) :

- **Assaut dévastateur** : le Jedi et son unité relancent tous les échecs obtenus lors d'un **assaut**.
- **Strangulation** : le Jedi élimine un ennemi (visible et à **portée courte**) ayant une  égale à **1**. Ce pouvoir peut-être utilisé à n'importe quel moment pendant le déplacement du Jedi.
- **Protection sans faille** : l'unité du Jedi bénéficie d'un **+1** en  (par **point de Force** dépensé) lors du tir ou de l'assaut en cours. Ce pouvoir doit être utilisé avant que les dés soient lancés.
- **Défense acharnée** : le Jedi et son unité relancent tous les échecs obtenus lors d'un **tir défensif** ou d'une **réception de charge**.
- **Bond exceptionnel** : le Jedi et son unité peuvent se déplacer en ignorant les malus pour monter ou descendre des containers.
- **Courage insensé** : l'unité du Jedi peut relancer un test de  raté.

Les pouvoirs en violet font appel au **côté obscur de la Force**. Si le **joueur rebelle** utilise le côté obscur, le **joueur impérial** gagne immédiatement un **point de Force** qu'il ajoute à sa réserve.

Règles spéciales

Autorité : au lieu de tirer, le personnage peut désigner une unité amie **en vue** et à **portée courte** qui gagne la possibilité d'effectuer un **tir** gratuit. Cette capacité ne peut pas être utilisée sur une unité comportant un indépendant.

Coéquipier : quand deux **coéquipiers** se rejoignent, l'unité ainsi formée utilise toujours la valeur les valeurs les plus avantageuses de  et de .

Discrétion : une unité dont tous les membres sont discrets ne peut pas être prise pour cible par une attaque à **portée longue**.

Faible : les ennemis bénéficient d'un bonus de **+1** à leur  (**tirs** et **assauts**).

Gardes du corps : l'un des gardes peut être remplacé par **Darth Vader** ou **Pal Patine** pour former une unité classique (au coût habituel).

Gros : pas de bonus de  lors des **tirs** (portée longue ou couverts).

Inébranlable : l'unité ne peut pas être **bloquée**.

Motivant : toute unité alliée **en vue** et à **portée courte** peut relancer ses tests de **blocage** ratés. Cette capacité ne peut pas être utilisée sur une unité comportant un indépendant.

Mouvement ou tir : l'unité ne peut pas se **déplacer** après avoir **tiré**.

Novice : le **Jedi** génère des points de force mais ne peut pas les utiliser lui-même.

Peu maniable : un virage à 45 ou 90° coûte **un point de mouvement**. L'unité ne peut se déplacer que dans l'une des trois cases qui lui font face et ne peut tirer que dans un arc frontal de 180°. De plus, l'unité peut librement traverser les cases occupées par des ennemis mais pas celles occupées par des alliés.

Pointeur : au lieu de tirer, l'unité peut désigner une unité ennemie en vue et à portée courte qui subit un malus de **-1** à sa  contre les **tirs** jusqu'à la fin du tour impérial.

Puissant : la  des ennemis attaqués (**tir**, **assaut...**) subit un **-1**.

Solitaire : cet **indépendant** ne peut pas rejoindre ou être rejoint par un autre **indépendant**.



















































Tacticien : toute unité aliée **en vue** et à **portée courte** gagne le **tir précis**. Cette capacité ne peut pas être utilisée sur une unité comportant un indépendant.

Tir précis : pas de pénalité lors des **tirs** à **portée longue**.































Vol : ignore les containers et les unités ennemies lors de son **déplacement**

Empire

Independants




















































Darth Vader	20 	 5	 3	 4	 2	 3
4x  – Solitaire – Puissant						
Palpatine	20 	 5	 2	 3	 2	 3
5x  – Solitaire – Puissant						
Général Veers	5 	 5	 1	 4	 2	 2
Tir précis – Tacticien						
Grand Moff Tarkin	5 	 5	 0	 3	 2	 3
Autorité – Motivant						
Officier impérial	3 	 5	 1	 3	 2	 2
Motivant						
Droïde sonde	5 	 3	 1	 5	 2	 -
Vol – Inébranlable – Pointeur – Solitaire						
Boba Fett	9 	 5	 3	 4	 2	 2
Vol – Discrétion – Solitaire						
Rancor	11 	 5	 5	 5	 3	 2
Gros – Peu maniable – Solitaire						

Unités































3 Stormtroopers	5 	 5	 1	 4	 1	 1
3 Stormtroopers d'élite	6 	 5	 1	 4	 1	 1
Tir précis						
3 Stormtroopers lourds	8 	 5	 1	 4	 1	 1
Mouvement ou tir – Puissant						
3 Scout troopers	4 	 6	 1	 3	 1	 1
3 Gardes royaux	8 	 5	 1	 4	 1	 2
Puissant – Gardes du corps						

Rébellion

Indépendants

Obi-Wan Kenobi	15 	 5	 3	 3	 2	 3
5x  – Puissant						
Luke Skywalker	12 	 6	 2	 3	 2	 2
3x 						
Princesse Leia	7 	 6	 1	 3	 2	 3
2x  – Motivant – Novice						
Han Solo	9 	 6	 2	 4	 2	 2
Coéquipier (Chewbacca)						
Chewbacca	11 	 5	 3	 5	 2	 3
Coéquipier (Han Solo)						
C-3PO	1 	 4	 0	 4	 3	 -
Inébranlable – Discrétion – Coéquipier (R2-D2)						
R2-D2	2 	 3	 1	 5	 2	 -
Inébranlable – Discrétion – Coéquipier (C-3PO)						
Officier rebelle	3 	 6	 1	 3	 2	 2
Motivant						

Unités

3 Soldats rebels	5 	 6	 1	 3	 1	 2
3 Pilotes rebels	7 	 6	 1	 4	 1	 2
3 Commandos	9 	 6	 1	 3	 1	 2
Discrétion						
3 Wookies	6 	 5	 2	 5	 1	 2
5 Ewoks	4 	 5	 1	 3	 1	 2
Faible						



