

Recueil des règles customs

Traduction des règles du forum WOTC par Belakor :

1. Boucliers.

Tous les vaisseaux de Class 1-3 gagnent Boucliers. La valeur Maximum du Bouclier est égale au la valeur Hull originel.

Exemple : Republic Cruiser a un Hull d'origine de 6 points, donc le bouclier a 6 points. Utiliser n'importe quel marqueur afin de noter les points allouer aux boucliers.

Durant le setup, tous les vaisseaux ont leurs points Bouclier au maximum et les joueurs les allouent aux boucliers.

Exemple : le Republic Cruiser peut choisir de mettre 3 Point sur les boucliers avant et 1 point sur chaque coté et l'arrière.

Durant la bataille, les boucliers absorbent des dommages jusqu'a il soit sature et alors le vaisseau commence a voir sa coque endommagée.

Exemple : Le Republic Cruiser a 3 point sur le bouclier avant. Il prend un tir sur l'avant occasionnant 5 dommages. Le Republic Cruiser perd ces trois points de bouclier et les 2 points restants sont attribués au Hull. Les 3 points sont retiré de l'arc avant et maintenant le bouclier avant est réduit a 0, laissant le vaisseau vulnérable a de nouveau tir frontal.

A la fin de la phase de dommages les Class 1-2 régénèrent 2 points de bouclier et les class 3 un seul. De plus les joueurs peuvent redistribuer les points de boucliers.

2. Cuirasse.

Tous les Class 2 gagne une DR1 limité. Ceci indique que le Class2 peuvent ignoré toutes les attaques 1 Dommages. Par contre toutes les attaques de 2 dommages et au dessus sont résolues normalement. Cela évite au chasseurs de pouvoir trop facilement endommager un vaisseau capital avec les armes de faibles puissances.

Exemple : Republic Cruiser avec Turbolaser (Dommage 2) tir sur un Star Destroyer ennemi, celui prend les dommages sans réductions.

Edit perso : Les vaisseaux perdent cette DR 1 limite dans le profil endommagé.

3. Visée

Les joueurs doivent déclarer les cibles de toutes les armes d'un vaisseau avant le lancé de dés.

Exemple : Republic Assault Ship déclare comme cible pour les Tuborlaser et Lasser Canon un Super Star Destroyer et les Proton Torpedoes sur un Banking Clan Frigate ennemi.

Ceci semble plus réaliste et permet d'éviter de lancer des attaques juste comme il faut pour détruire un vaisseau.

Edit Perso : L'option peut être même étendu à l'ensemble de la flotte. C'est à dire de déclarer pour chaque vaisseau les cibles. Le seul problème est l'extrême lourdeur d'une telle solution. Celle proposé est plus légère et plus jouable.

4. Portée

Les Vaisseaux ont une pénalité de -1 au tir toutes les 3 cases de portée. Les diagonales compte 2. Cela semble plus réaliste et encourage à cibler les vaisseaux les plus proches tout en permettant au joueur d'éloigner les vaisseaux endommagés afin de les garder "en vie".

5. Tir Critique

Ceci est un fun dans la partie. Un tir critique est un 20 naturel sur un dé d'attaque. Les vaisseaux prennent un dommage spécial quand ils reçoivent un tir critique et quand le vaisseau devient endommagé (retourné en position endommagé). A chaque fois qu'une de ces raisons intervient, le joueur lance un dé afin de déterminer le dommage spécial. Note : Un tir Critique doit pénétrer le Bouclier d'un vaisseau pour occasionner un dommage "avancé". Si le bouclier absorbe l'attaque, il n'y a pas de dommage avancé. Les Starfighters sont automatiquement détruit par un tir critique. Les coups critiques sont évalués pendant la phase de dommages.

1-3 Ajoute un point de dommage a l'attaque

4-6 Ajoute 2 point de dommages l'attaque

7-9 Ajoute 3 point de dommages l'attaque

10-11 Les dommages sont doublés

12 Système de Navigation endommagé : A chaque mouvement lance un dé :

1-5 : Le vaisseau tourne sur la droite et bouge

6-10 : Le vaisseau tourne sur a gauche et bouge

11-15 : Le vaisseau va tout droit au max de mouvement

16-20 : Le vaisseau se déplace normalement (comme le joueur veut)

13 Générateur de bouclier endommagé : Plus de régénération du Bouclier

14 Générateur de bouclier détruit : Perte de tous les boucliers

15 Système d'armement endommagé : -2 a l'attaque sur le premier système d'armement

16 Pont endommagé : -4 a toutes les attaques.

17 Moteur endommagé : Mouvement divise par deux arrondi au supérieur.

18 Moteur détruit : Plus de mouvement.

19 Feu : 2 Hull points a chaque tour

20 Feu désastreux : Pas de mouvement, -4 a toutes les attaques, 2 hull point a chaque tour.

. Contrôle de Dommage

Après que tous les dommages et tir critique ont été traité, Chaque Class 1-3 peut tenter un Contrôle de Dommage. Les vaisseaux ne s'étant pas déplacés ou tirer lance deux fois le dé.

1-10 Pas de changement

11-13 Réparation 1 point Hull

14-15 Réparation 2 point Hull

16-20 Réparation d'un Dommage Critique et 1 point Hull.

7. Vaisseaux sérieusement endommagé

Les Class 1-2 avec seulement 1 ou 2 point Hull ont leurs coques sérieusement compromis et affaiblis. N'importe quel Class1-2 qui tente de tourner doit réussir une Save de 6+ ou ce casser en deux et être détruit.

8. Les Starfighters

Afin de rendre le combat de Starfighters plus intéressants, les combats entre eux doivent se faire sur la même case. Plus d'attaques adjacentes entre Class4.

9. Désengagement

Si la règle 8 est appliquée, lorsqu'un Starfighter veut quitter une case occuper pas un ennemi, il subit une attaque immédiate ayant un bonus de + 2.

Les Uniques qui réalise cette attaque ont +3, alors que si ils la subissent l'ennemi n'a un bonus que de +1.

10. Personnalité

Ajouter la possibilité de rajouter a certains vaisseaux des personnalités apportant des

bonus.

Exemple :

Admiral Ackbar :

Assignable au Class 1 et 2 seulement.

Ajouter +1 a toutes les attaques de ce vaisseau.

Si il est assigné au Home One, il peut relancer trois jets d'initiative par partie.

Coût : 20

Grand Admiral Thrawn

Assignable au Class 1 et 2 seulement.

Ajouter +3 a tous jets d'initiatives.

Si il est assigné sur un ISD, n'importe quel Interdictor n'affecte que la flotte ennemie pour le largage des StarFighters.

Coût : 20

Règles customs postés par Obi-Fred :

1-2	3-5	6-7
8-10		11-13
14-15	16-18	19-20

1° règle que je présente les champs d'astéroïdes

fiche: astéroïde

hull: 3/0

class: 1 à 4 (dépend du nombres d'astéroïde sur le socle)

attack: +5

défense: 18

damage: 1 à 4 (dépend du nombres d'astéroïde sur le socle)

spécial: mouvement aléatoire de 4 pouces

règle et principe de jeu:

les joueurs contrôlent a tour de rôle le ou les astéroïdes.

Il bloque les ligne de vue quand des vaisseaux sont de chaque coté du champ.

Un vaisseau de class 3-4 peut y entrer sans subir d'attaque sur 11+.

Un class 1-2 peut y entrer sur 16+.

Un vaisseaux se trouvant dedans est visible depuis l'extérieur et augmente sont blindage de +4 (protection du champ).

Un astéroïde se trouvant en contacte du socle du vaisseau le heurte sauf si il réussi son save.

Si il le heurte, lancer 1D20 + l'attaque.
Utilisez le gabarit ci-dessus.

règle sur les planètes pour commencer la taille sur 1D20

1-6 roche sans vie diam: 10cm puit de pesanteur:10cm vitesse dans le puit: 5cm
7-14 monde terrien diam: 15cm 1 lune (à maxi 30 cm) puit de pesanteur: 20cm vitesse dans le puit: 10cm
15-20 géante de gaz ou de glace diam: 20cm puit de pesanteur: 20cm vitesse dans le puit: 15cm

puit de pesanteur:

un vaisseau entrant, dedans ou sortant d'un puit de pesanteur augmente son nombre de virage de 1 et sa vitesse de la valeur indiqué selon la planète.

Une planète bloque les ligne de vue, tous vaisseaux en orbite apparaissants dans la ligne de vue de l'ennemi ne pourra être pris pour cible dans la phase de tir et a +3 au tir (ceci représente l'avantage tactique de la position + l'effet de surprise). Tous vaisseaux passant au dessus d'une planète est détruits.

la taille sur 1D20

X= puit de pesanteur O= planète

1-6 roche sans vie diam: 4X4 cases puit de pesanteur: 2 cases autour vitesse dans le puit: 1 cases

```
XXXX  
XXOOXX  
XXOOXX  
XXXX
```

7-14 monde terrien diam: 3X3 cases, 1 lune (à maxi 6 cases diam 1 case) puit de pesanteur: 3 cases autour vitesse dans le puit: 2 cases

```
XXXXXXX  
XXXXXXXXX  
XXXOOOXXX  
XXXOOOXXX  
XXXOOOXXX  
XXXXXXXXX  
XXXXXXX
```

15-20 géante de gaz ou de glace diam: 4X4 cases puit de pesanteur: 3 cases autour vitesse dans le puit: 3 cases

puit de pesanteur:

un vaisseau entrant, dedans ou sortant d'un puit de pesanteur augmente son nombre de virage de 1 et sa vitesse de la valeur indiqué selon la planète. C'est à dire q'un class 4 se déplacera de 5 à 7 cases, un class 3 de 4 à 6 cases etc....

une planète bloque les ligne de vue, tous vaisseaux en orbite apparaissants dans la ligne de vue de l'ennemi ne pourra être pris pour cible dans la phase de tir et a +3 au tir (ceci représente l'avantage tactique de la position + l'effet de surprise). Tous vaisseaux passant au dessus d'une planète est détruits.

Règles customs postés par Krile :

Kamikaze !!!

Cette règle permet à un vaisseau de classe 2 à 4 de venir heurter un vaisseau de classe inférieure (c'est à dire plus gros; on estime qu'un vaisseau plus petit sera capable

d'esquiver systématiquement).

Le vaisseau ciblé peut éviter de la façon suivante:

- une classe d'écart entre cible/ciblé => jet de sauvegarde 11+
- deux classes d'écart => jet de 16+

Ainsi, un class 2 qui se prend un class 4 doit faire un jet de 16+ ou subir des dégâts.

Les dégâts

Les dégâts sont fonction de la classe :

- Class 2 4 pts deg
- Class 3 3 pts deg
- Class 4 2 pts deg

On n'appliquera pas les DR dans ce cas.

Cibler un class 4

C'est possible ! Mais avec un malus, à ajouter aux règles de portée ci-dessus.
Le malus est de -4 au jet d'attaque.

Cela permet alors d'introduire les règles d'escouades :

Escouades

Elles permettent aux class 4 d'adopter certaines formations défensives et/ou offensive.

- formation en carré (mini 4 vaisseaux).

XX
XX
ou
XXX
XXX
etc.

Chaque vaisseau situé à l'opposé au vaisseau qui cible l'escouade gagne +2 en défense.
Chaque vaisseau situé face au vaisseau qui cible l'escouade a -1 en défense.
Les vaisseaux situés directement à la diagonale du vaisseau qui cible ne subissent aucun bonus/malus.

- formation en étoile (mini 3 vaisseaux).

X X
X
ou
X X
X
X X
etc..

Chaque vaisseau gagne +1 en défense.

- formation en flèche (mini 3 vaisseaux).

X
X X

etc..

Chaque vaisseau a -1 en défense. A la fin du mouvement, si la formation en flèche a été établi, la formation peut se déplacer (donc tous les vaisseaux qui constituent la formation) d'une case suppl.

Règle d'explosion / épave

Si un vaisseau class 1 ou 2 est détruit, il peut :

- exploser en une gerbe du plus bel effet. Joli, mais dangereux pour ce qui traîne autour.
- dériver mollement, en flamme

Donc, quand un class 1 ou 2 est détruit, il faut jeter un dé 20:

- sur 16 +, il explose. Toute figurines se trouvant adjacente subit 2 point de dégât (class 1) ou 1 point de dégât (class 2). Le vaisseau est retiré de la partie.
- si moins, il devient une épave, géré comme un astéroïde; cf. règle sur les astéroïdes.

Règles customs postés par Maître ZIM :

Les Ecrans des vaisseaux (classe 1, 2, 3)

le code de coque réduit représente la valeur d'écran du vaisseau.

Cette valeur d'écran doit être répartie sur un ou plusieurs angle du vaisseau, les points d'écrans sont matérialisés par un dé sur le coté correspondant.

Ces points d'écran servent à absorber les dommages subis lors du tour, ils se régénèrent au début du tour suivant avant le jet de initiative tant que le vaisseau n'est pas réduit (auquel cas les écrans sont perdus...).

Exemple: un croiseur impérial dispose de 4 points d'écran par tour, il peut mettre tout devant ou répartir 1 points sur chaque face par exemple. si il prend 7 points de dommage sur ce tour du coté droit ou il avait mis 2 points d'écrans il ne prendra que 5 points de dommages effectifs, les 2 premiers auront été absorbé par les écrans.

Les portées des armes (classes 1, 2,3)

toutes les armes ont une portée de 6 cases

sauf les turbolasers qui ont une portée de 9 cases.

C'est simple et ça permet de mettre les classes 3 à l'abri le premier tour !

Donner une priorité de tir et effectuer les dommages immédiatement.

Lors de la phase de tir, le joueur ayant remporté l'initiative fait tirer en premier chaque pièce de l'ordre défini, par exemple les point défense pour chacun de ses vaisseau qui peut en bénéficier (cf. ci dessous) les dommages sont appliqués de suite et les vaisseaux éliminés sont retirés du champ de bataille, ensuite c'est au joueur qui a perdu l'initiative de tirer avec ses pièces et d'appliquer les dommages de suite.

On passe alors au deuxième rang d'initiative (les intercepteurs) ou chaque joueur fait tirer ses pièces et ainsi de suite jusqu'a ce que toutes les pièces du jeu ont agis.

L'ordre dans lequel les différentes pièces peuvent tirer est immuable et chaque round de tir se résout de la façon suivante:

en **premier les point défenses** tirent (après tout c'est prévu pour empêcher les chasseurs de tirer sur le gros !!)
En **deuxième les classe 4 avec interceptor** dont le rôle est d'intercepter la chasse ennemi !
En **troisième les classe 4 standards** qui peuvent encore stopper les bombardiers ennemis...
en **quatrième les classe 4 avec assault** (c'est à dire les bombardiers...)
en **cinquième les classe 3**
en **sixième les classe 2**
en **dernier les classes 1**

Quel est l'intérêt d'un tel système ?

C'est simple ça offre des priorités de tir pour les vaisseaux, le chasseur intercepteur qui sera au contact d'un classe 2 et d'un classe 4 aura tout intérêt à tirer sur le classe 4 avant lui pour ne pas mètre éliminer s'il a survécu aux points défense !

Ce qui semble logique, un chasseur ne va pas foncer tête baissé contre un destroyer sachant qu'il a des TIE aux fesses !

C'est surtout pour "casser" ce système de jeu qui rend tous les vaisseaux kamikazes, notamment les chasseurs qui s'en foute de la point défense des classe 2 puisque de toute façon ils arriveront quand même à placer leur torpilles et autres protons machin d'enfer pour détruire facilement un destroyer !!

Règles customs postés par Jess 59 :

1.1 Dorénavant, il est possible de mettre deux classe IV, par case (vous l'avez peut-être constaté mais il y a la place et visuellement c'est plus fun)

1.2 Il est possible d'assembler et de diviser les groupes à la convenance du joueur pendant la phase de déplacement des vaisseaux. Le joueur peut assigner des "missions" sur plusieurs tours à des groupes de classe IV.

1.3 Mission d'escorte : lorsque qu'un chasseur/fighter est sur la même case qu'un chasseur disposant la capacité **assault**(un bombardier pour faire simple : Aile B tie fighter, ARC 170, cloakshape Fighter...), le premier est déclaré chasseur d'escorte le second bombardier.

1.3.1. En cas d'attaque du groupe, la première attaque sera toujours pour le chasseur d'escorte. (Cela bloque plus particulièrement tous les chasseurs n'ayant qu'une attaque exemple : Un tie fighter attaque une mission d'escorte : un chasseur d'escorte aile X et un bombardier aile B, il sera obligé de cibler l'aile X. Les attaques suivantes se font à la convenance de l'attaquant.

1.3.2. La notion d'Interceptor dans la mission d'escorte.

En attaque : si un ou des chasseurs interceptor attaque une mission d'escorte, les interceptor disposent du choix de la cible. Ils surclassent le chasseur d'escorte.

Exemple : Deux aile A attaquent une mission escorte (un chasseur d'escorte Tie Fighter + un bombardier Tie Bomber), le joueur rebelle peut choisir de porter toutes ses attaques sur le Tie bomber.

En défense : si une escorte dispose d'interceptor dans le groupe (tie fighter interceptor, aile A...) il peut choisir de recevoir les attaques à la place du bombardier. Exemple : une mission d'escorte Tie interceptor+ un bombardier Tie bomber contre deux Aile X, le joueur Empire intercepte les deux attaques des ailes X

En Attaque et en Défense : si les deux camps disposent d'interceptor ex: Aile A contre

Tie interceptor. Les avantages s'annulent et l'on revient au départ.

Précision : si une mission d'escorte Aile A + Aile B combat contre Un Tie Fighter + Tie Fighter Interceptor. Les deux interceptors se battent entre eux obligatoirement !

1.4 Mission de chasse : si deux chasseurs strictement identiques sont sur la même case, ils sont alors en mission de chasse. Un des deux chasseurs est désigné **leader** et gagne +1 en attaque (*je suis encore à la recherche d'un marqueur sympa à placer sur le chasseur, pour le moment un petit pion avec un L blanc sur fond noir*).

Strictement identique : X wing/X wing Ace, tie/tie Ace... ne sont pas identique (afin d'éviter le bourrinage) de même les personnages uniques ne sont associables entre eux ou avec un autre chasseur (il n'y a pas de bonus à grouper Anakin + Obiwan, ou Luke avec une autre aile X). Nota : Deux aile X "rogue squadron" sont identiques.

Grouper les classe IV : le bonus de la mission de chasse concernent tous les types IV à l'exception des droids qui peuvent quand même placer deux chasseurs par case mais pour lesquels mission de chasse n'ont pas vraiment de sens.

Pourquoi cette restriction : les chasseurs droids fonctionnent suivant un programme informatique et le bonus qui découle de l'action concerté existe déjà dans la règle avec le Trade Fed Droid Control Ship qui donne +1 avec Droid control à tous les chasseurs en attaque ce qui est mieux que ce qui précède. Les chasseurs n'étant pas dirigé par un leader je ne vois pas la raison d'un créer un. De plus la restriction ne s'applique que pour les missions de chasse, un fighter droid peut escorter un Cloakshape fighter sur la même case.

Règles customs postés par Rafpark:

Défenses Astéroïdes -

Défenses cachés qui possèdent un simple Turbo Laser Attack +1, Damage 2.

Ils sont révélés quand vous les utiliser pour la premières fois.

Une fois révélé ils ont une défense de 13 et 2/- Hull.

Base Astéroïde-

La base a les statistiques suivantes :

Hull 6/6

Défense 15

PD +2/+0

2 Turbolasers - Attack +2, Damage 2 (Perd un turbolaser en reduced)

Launch 3

Immobile (Cannot move)

Asteroid Mouvement - Vous pouvez vous déplacer par des cases et finir même votre tour dans une case contenant un astéroïde, mais devez faire une save ou prendre 2 dégâts.

La save est basée sur la classe du vaisseau qui essaye de se déplacer cela donne :

Class 4 6+

Class 3 10+

Class 2 14+

Class 1 18+