

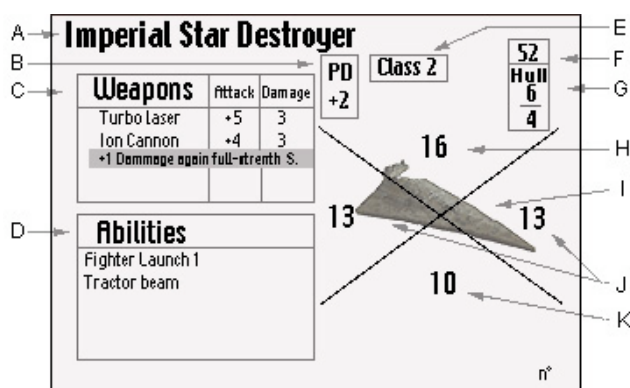
Star War Starship Battle Free v1.0

Avant propos :

Star Wars Starship Battle Free est une libre adaptation de la règle du même nom dont l'objectif est de jouer sans le quadrillage de la règle de Wizard, tout en reprenant le maximum d'éléments développés dans ce jeu. SW SB Free se joue donc avec les figurines et les cartes de la règle initiale. Il est conseillé d'avoir pris connaissance des règles originelles pour mieux comprendre certains aspects de ce système, ainsi, certaines règles que nous n'aurions pas repris ici deviennent implicites car qu'elles n'ont pas connu de modifications.

Description des cartes:

Pour ceux qui ne connaissent pas la version officielle, voici une petite explication. Chaque figurine de vaisseau est représentée par une carte. Les cartes sont réparties en deux catégories: les rouges pour le côté lumineux de la force et les bleues sont affiliées au côté sombre de la force. Ces cartes proposent des informations sur leur deux faces, sauf la plus part des chasseurs qui n'ont qu'une seule face de structure, et dès qu'il subissent un dommage ils sont détruits (dans ce cas, sur le verso de la carte, il est spécifié "Destroyed"). Par contre les autres vaisseaux ont plusieurs points de structure, et quand le vaisseau a pris un certain nombre de dommages, on retourne la carte pour avoir son nouveau profil, mais dans ce cas ce navire ne sera plus considéré comme étant non endommagé: "full-strength"



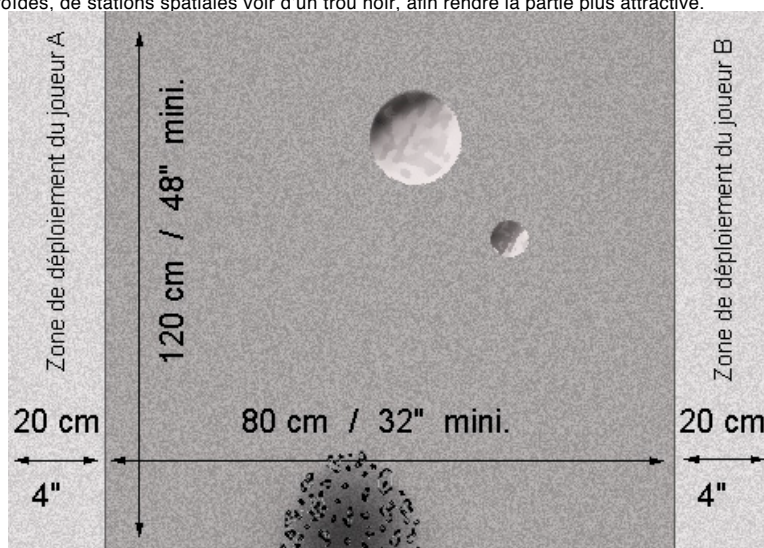
Le contenu d'une carte:

- A. Nom du vaisseau.
- B. PD: "Point-Defense" bonus au tir contre tous les chasseurs ennemis à proximité du bâtiment, seuls les plus gros vaisseaux sont équipés de cette défense rapprochée.
- C. Les armes. Chaque ligne représente l'ensemble des tirs d'un type d'arme et donc un jet de dé. La valeur "Attack" donne le bonus au jet de dé pour toucher la cible, ainsi que la portée de l'arme, "Damage" est la quantité de points de structure perdu par la cible si elle est touchée. S'il apparaît du texte en vert sous l'arme, ce texte ne s'applique qu'à cette dernière.
- D. Le tableau des "Abilities" liste toutes les capacités ou autres bonus liés au vaisseau.
- E. La "Class" donne la taille du vaisseau les "Class 1" étant les plus gros, et les "class 4" les plus petits, ce sont des chasseurs.
- F. En haut à droite de la carte figure la valeur du vaisseau pour le calcul du prix d'une flotte.
- G. La valeur "Hull" donne le nombre de point de structure et ce que peuvent encaisser les boucliers du vaisseau. une fois que ce vaisseau aura subi un nombre de dommages égal au premier chiffre, on retourne la carte et lorsque le deuxième chiffre arrive à zéro, il est détruit.
- I. Dessin de la figurine.
- H. Valeur de défense pour résister aux attaques frontales qui viennent d'un arc avant de 90°
- J. Valeur de défense pour résister aux attaques latérales qui viennent d'un arc sur un flanc de 90°
- K. Valeur de défense pour résister aux attaques arrière qui viennent d'un arc arrière de 90°

La mise en place et déploiement:

Les joueurs conviennent d'un budget en points pour une construction classique, en utilisant les coûts spécifiés en haut à droite des cartes et choisissent leurs options de "fleet commander" (voir Règles optionnelles à la fin). Un budget de 200 à 400 points est recommandé en fonction de l'ampleur de partie souhaitée et ce dont vous disposez comme figurines, les 300 points traditionnels restant une excellente moyenne.

La partie se déroulera sur une surface d'au moins 120 centimètres de côté sans quadrillage. La table pourra être pourvue d'une planète, de lunes, de champs d'astéroïdes, de stations spatiales voir d'un trou noir, afin rendre la partie plus attractive.



Dans une partie standard, les joueurs commencent par tirer l'ordre de déploiement, celui qui fait le score le plus bas au D20 perd l'initiative et commence le déploiement (si l'un des joueurs dispose d'un vaisseau de type "Interdictor", il déploie automatiquement toute sa flotte en second). Les joueurs placent leur flotte à 20 cm maximum de leur bord de table. Chaque joueur y posera son classe I, en commençant par celui qui a perdu l'initiative de déploiement. Suivront tous les vaisseaux de classe II du perdant au jet d'initiative, puis l'autre joueur fera de même. Pour terminer, les classes III seront déployés de la même manière. Les classes IV sont considérés comme embarqués dans les soutes à bord ou arrimés sur la coque des bâtiments ayant la capacité "Fighter launch". A moins que les joueurs n'en décident autrement (scénario), les classes IV ne seront donc pas mis sur l'aire de jeu au début de la partie.

La répartition de l'initiative sera tirée tous les deux tours:

Le plus haut score au jet du D20 pourra choisir qui aura l'initiative dans les deux tours à venir, soit de se bouger en premier ou bien de céder le premier déplacement à l'adversaire. Au tour suivant, l'initiative sera inversée. A la suite de ces deux tours, l'initiative sera relancée pour deux nouveaux tours.

La séquence de jeu :	
Joueur A: ayant initiative au tour 2 Joueur B: ayant initiative au tour 1	
TOUR 1 : Choix des vitesses Mouvement joueur A Mouvement joueur B Tir Joueur B Tir Joueur A Résolution des dommages	TOUR 2 Choix des vitesses Mouvement joueur B Mouvement joueur A Tir Joueur A Tir Joueur B Résolution des dommages

Les mouvements :

Les joueurs sont autorisés à mesurer toutes les distances à tout moment. Toutes les distances entre les vaisseaux se calculent de bord de socle à bord de socle. Un vaisseau est autorisé en cours de manoeuvre à passer à travers le socle d'un allié, ou travers des éléments de décors dans certains cas, mais jamais à travers un socle adverse. A la fin d'un mouvement, les socles des vaisseaux ne peuvent en aucun cas se chevaucher.

Pour représenter le manque de manoeuvrabilité des plus gros vaisseaux, les classes I, II et III, sont soumis à des contraintes et à un choix de vitesse allant de 1 à 4. (Je vous invite à confectionner par vous même des pions en carton). Au début du tour, après que l'initiative soit déterminée, les joueurs choisissent secrètement une vitesse qu'ils affectent à chacun de leurs vaisseaux de classe I, II et III. Ces marqueurs sont ensuite révélés pour le début de la phase de mouvements. Lors du choix de cette nouvelle vitesse, pour les vaisseaux de classe I ou II, le joueur ne pourra diminuer ou augmenter cette valeur que d'un seul cran, par rapport aux vitesses affectées au tour précédent.

Lors du déploiement, les joueurs sélectionnent librement leur vitesse d'entrée sur le champ de bataille, avec un marqueur face cachée face cachée, et appliquent cette vitesse pour premier tour de la partie.

- **Les vaisseaux de classe I:** Lors de leurs déplacement, ils auront droit à 2 rotations de 45° maximum, avec l'obligation de parcourir un minimum de 10 cm / 4" en ligne droite après cette rotation, afin de représenter leur inertie. Il faut donc qu'un navire dispose encore de la capacité de mouvement suffisant pour avoir le droit à une manoeuvre. Dans tous les cas, ces bâtiments ont l'obligation d'avancer de 5 cm / 2" minimum durant leur tour de mouvement.

- **Les vaisseaux de classe II:** Lors de leurs déplacement, ils auront droit à 2 rotations de 90° maximum. L'obligation d'avancer de 10 cm / 4" minimum après chacune de leur rotation demeure identique. Ils devront donc aussi disposer d'un mouvement suffisant pour pouvoir entreprendre cette giration. Dans tous les cas ils devront aussi faire un minimum de 5 cm / 2" de déplacement lors de leur activation.

- **Les classes III:** Ils ont le droit de se déplacer librement. Leur seule obligation est d'anticiper leur déplacement en sélectionnant leur vitesse avec un marqueur, au début du tour, comme les plus gros vaisseaux, avec un choix de vitesse de 1 à 4 et de respecter les accélérations et les décélérations (variation de la vitesse limitée à un pas par tour). La trajectoire reste libre, et le joueur devra orienter le vaisseau comme il le souhaite à la fin de son déplacement. Il est à noter que ce type de vaisseaux est sujet à des règles optionnelles en fonction de sa taille, à la fin de ce livret.

- **Les classe IV:**, chasseurs de type "assault", ou les "fighters" standard se déplacent librement, jusqu'à la vitesse 4, sans aucune contrainte de trajectoire, d'orientation, accélération ou décélération. Seul les chasseurs avec la capacité "interceptor" pourront atteindre le stade de la vitesse 5.

Les règles des classes : "assault" et "interceptor" s'appliquent à un chasseur concerné s'il passe à moins de 5 cm d'un autre qui le surclasse, il devra arrêter de suite son déplacement, dans un rayon de 5 cm de bord à bord de socle, s'il choisit d'arriver à proximité de ce dernier. Les Chasseurs seront débarqué à 5 cm maximum du vaisseaux ayant l'habilité "fighter launch" à la fin de la phase de mouvement du joueur.

Les chasseurs et les classes III sont capables de traverser une planète en vitesse 1. Les bâtiments de Class I et II seraient pris par la gravité et détruits. Un vaisseau à l'abri de l'atmosphère d'une planète est invisible à moins qu'un adversaire soit à son contact. En terme de jeu, cela signifie que son socle est complètement sur la zone qui représente cette planète.

Un chasseur pourra se déplacer sans danger dans un champ d'astéroïdes en vitesse 1, s'il le fait plus rapidement, il devra faire un test d'esquive sous peine d'entrer en collision avec un astéroïde dans ce champ. Si vous utilisez les règles optionnelles, certains petits vaisseaux de la classe III pourront appliquer cette règle sur les champs d'astéroïdes.

Un vaisseaux sorti de la zone de combat (la table) est considéré comme perdu à moins qu'il ne s'agisse d'une option scénaristique ou qu'un repli se fasse suite à un ordre de type "fleet commander" (concept développé ultérieurement dans ces règles) ce qui évite d'en tenir compte dans le calcul des pertes.

Les vitesses:

Tous les vaisseaux se déplacement de la vitesse 1 à 4. Seul les chasseurs avec l'habilité "interceptor " accèdent à la vitesse 5:

Vitesse	Distance	soit en pouces
1	de 0 à 10 cm	de 0 à 4"
2	de 10 à 20 cm	de 4" à 8"
3	de 20 à 30 cm	de 8" à 12"
4	de 30 à 40 cm	de 12" à 16"
5	de 40 à 50 cm	de 16" à 20"

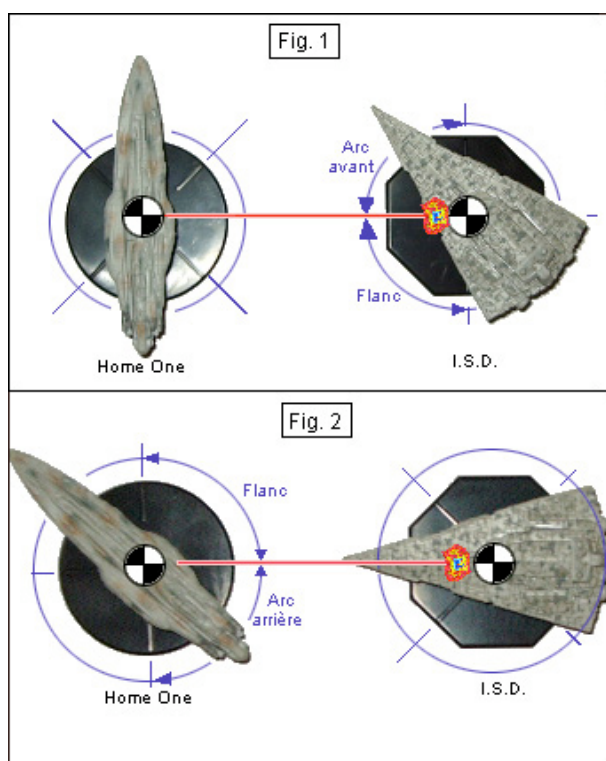
Tirs / combats

Une fois tous les mouvements effectués, c'est au tour du joueur ayant l'initiative de lancer les dés pour résoudre tous ses tirs. Les tirs sont considérés comme simultanés, donc les figurines détruites par le joueur ayant l'initiative ne sont pas retirées de l'aire de jeu avant la fin du tour, durant la phase de résolution des dommages, afin de pouvoir résoudre leurs tirs de répliques. En règle optionnelle, un cas particulier, allant à l'encontre des règles de bases du jeu: ce sera une résolution immédiate des tirs de défense de proximité. Afin de rendre les chasseurs moins puissants contre les plus gros vaisseaux, les chasseurs abattus par les tirs de P.D. n'auront pas droit à une réplique, et seront directement retirés de la surface de jeu.

Les lignes de tirs sont définies de centre à centre de socle. Comme nous sommes dans un univers en trois dimensions: l'Espace, les vaisseaux se trouvent généralement à des "altitudes" différentes, il est donc possible de tirer à "travers" les vaisseaux présents sur la table, ils ne bloquent pas les lignes de tirs. De plus il n'existe aucune de priorité de tir, la technologie utilisée et les choix stratégiques de l'amiral permettent un libre choix des cibles.

Résolution d'un tir: Pour qu'un tir inflige des dommages, il faut obtenir une valeur supérieure ou égale à la défense de la cible avec un D20 additionné au bonus de l'arme. La valeur de défense correspond à la valeur donnée sur la carte, cette valeur correspond à un des quatre côtés du vaisseau qui fait face au tir; par exemple, les chasseurs ont la même valeur de défense sur leur quatre faces. Le joueur actif commence toujours ses tirs par la résolution de ses P.D. (tirs de "Point-Defense"). Les P.D. se résolvent comme suit, les plus gros bâtiments qui en sont dotés lancent un D20 + le bonus de P.D. pour chaque chasseur ennemi dans un périmètre de 10 cm / 4" de son socle, si le résultat final est égal ou supérieur à la valeur de défense d'un chasseur ce dernier subit un dommage (ce qui les détruit, car ils n'ont quasiment tous qu'un seul point de structure, à part quelques héros).

Ensuite le joueur en phase continue ses tirs dans l'ordre qu'il souhaite. Rappel: une fois les chasseurs abattus par les tirs de P.D. et retirés du jeu, tous les autres chasseurs gardent le droit à un tir de réplique malgré le fait qu'ils soient détruits. Je vous recommande de coucher un chasseur abattu si son tir n'est pas encore fait et de le retirer de table dès qu'il l'a fait. Pour les plus gros bâtiments, vous avez les pions posés sur son socle ou sa carte en mémoire.



Une ligne de tir peut se trouver à la limite entre deux zones différentes de la cible. Il sera donc parfois problématique pour déterminer sur quelle face du navire le tir touche (sur la face avant, sur l'un des flancs ou sur l'arrière), exemple fig. 1: le Home One tir sur l'I.S.D. et il y a un litige pour déterminer s'il touche l'arc avant ou de flanc de l'I.S.D., tranchez le litige en lançant un dé 20. Si le résultat est pair c'est à l'avantage de l'attaquant, sinon c'est au choix du défenseur. De même, une ligne de tir peut être à la limite de l'angle permis par l'arme, exemple fig. 2: les armes lourdes de l'Home one ne couvrent pas son arc arrière, donc il n'est pas certain que l'on arrive à tracer une ligne de tir entre les 2 centres des vaisseaux sans être dans l'arc arrière de l'Home One. Donc, s'il y a une ambiguïté sur cette ligne de tir résolvez aussi au dé 20 de la même façon. Néanmoins, Vous pouvez éviter ces cas litigieux en annonçant à l'adversaire qu'en fin de déplacement que vous vous positionnez pratiquement à la limite d'un arc, mais par fair-play, il est bien sûr de bon ton que vous soyez réellement à l'intérieur de l'angle annoncé!

En fonction des armes qu'ils utilisent, la plupart des vaisseaux tirent sur un angle de 360° (chasseurs et les armes de type laser), mais les armes les plus puissantes ne tirent que dans un arc frontal de 270°. Cet angle est déterminé par les réglettes en relief sur les socles. Reste le cas des armes de bordée vu ultérieurement.

Aucune ligne de tir ne peut passer à travers une planète ou un trou noir qui absorbe ou dévie toute énergie dans sa zone. Par contre une ligne de tir qui passe par un champ d'astéroïdes donnera un bonus de +4 à la défense de la cible.

La petite taille des chasseurs les rend furtifs, ils ne peuvent donc être ciblés à plus de 20 cm / 8" ainsi que les classes III disposant de l'option "cloak" (voir règles optionnelles).

Cas particulier sur les lignes de tirs: **Faire Écran**, Un vaisseau peut se cacher derrière un bâtiment de taille égale ou supérieure. Il doit se trouver au maximum de 5 cm de son protecteur, si la ligne de tir entre le vaisseau caché et le vaisseau adverse passe par le socle du « navire écran », alors il ne pourra pas être ciblé. Le vaisseau protégé doit être déclaré comme tel à la phase de mouvement et ne pourra pas tirer sur une cible qui ne peut l'atteindre. S'il était déjà caché au tour précédent, ses mouvements sont calculés sur le navire qui fait écran. A la fin du mouvement, il sera replacé à l'arrière de son protecteur, avec une distance entre les socles de 5 cm maximum.

Cas particulier: *les armes de bordée*. Si un bâtiment souhaite tirer avec son arme de barrage sur l'un de ses flanc, ou avec son arme de batterie frontale, il délivrera un feu puissant dans un couloir d'une largeur de 2,5 cm perpendiculairement au vaisseau, axé sur le centre, ou à l'avant de son socle dans l'alignement du vaisseau. Le tireur désignera une figurine dont le socle a au moins une partie de sa surface dans ce couloir et à portée, afin qu'elle soit pris pour cible sur cette attaque.

Cas particulier: *les "Tracor beam": (Le rayon tracteur)*: Dans un but de simplicité, les tractor beams n'ont pas la fonction de bloquer toutes approches à X cm ou de dévier des trajectoire ennemies. La solution la plus simple est d'utiliser un bâtiment munis d'un "tactor beam" afin de rendre un vaisseau désigné plus vulnérable en contrôlant sa trajectoire. Dans la pratique, à chaque tour, pour chacun de vos bâtiment munis du rayon tracteur, désignez un vaisseau de même classe ou plus petit, dans le rayon d'action de ce "tractor beam" (20 cm / 4") et ce vaisseau ciblé subira, pour ce tour, un malus de 2 point à toutes ses valeurs de défense, sur tous les tirs le ciblant.

Portées des armes:

Proxy Défense: 10 cm / 4" - 360°

Armes de chasseur: 10 cm / 4" - 360°

Tir sur un chasseur: selon l'arme à 20 cm / 4" maximum

Tractor beam: 20 cm / 8" - 360°

Pour les autres armes, la portée est déterminée en fonction de la puissance de l'arme, l'équipement de visée du navire, et l'équipage mobilisée pour le service de cette arme. La portée maximale est la valeur "Attack" multipliée par 10 cm / 4". La valeur du bonus au jet de dé est diminuée de 1 point par tranche de 10 cm afin de restituer l'imprécision due à l'éloignement. Par exemple: pour un turbo-laser à + 5, on tire à 50 cm maximum. Lorsque l'on tire à 10 cm max. le jet de dé sera un dé 20 + 5, si le vaisseau tire à 20 cm max. ce sera un dé 20 + 4... pour arriver à une cible à 50 cm max. avec un bonus de +1. Mais dans tous les cas les armes des chasseurs ne seront que de 10 cm vu leur moindre puissance (sauf le bombardement à longue portée maintenu pour les Tie)

Portées en fonction des bonus d'attaque						
Bonus	0 à 10 cm	10 à 20 cm	20 à 30 cm	30 à 40 cm	40 à 50 cm	50 à 60 cm
+6	+6	+5	+4	+3	+2	+1
+5	+5	+4	+3	+2	+1	
+4	+4	+3	+2	+1		
+3	+3	+2	+1			
+2	+2	+1				
+1	+1					
N.B. : Cette table ne comporte pas les cas où l'arme a un bonus de +8 (comme les tirs de barrage du Viscount ou de l'Invisible hand).						

En reprenant toutes les cartes on arrive aux indications suivantes :

Turbolasers: 270° avant de +3 à +5 (soit une portée de 30 à 50 cm)

Ion canons: 270° avant de +1 à +4 (soit une portée de 10 à 40 cm)

Canons lasers: 360° de +1 à +5 (soit une portée de 10 à 50 cm)

Blaster canons: 360° de +1 à +2 (soit une portée de 10 cm les chasseurs tirant à 10 cm max.)

Proton torpedo et concussion missiles: 360° Portée 10 cm

Batterie frontale et barrage: couloir de 2,5 cm / 1" de large (la portée de 80 cm / 20" ne figure pas dans le tableau suivant)

Dernière phase, Résolution des dommages:

Une fois les tirs résolus, la dernière étape est de retirer de la surface de jeu tous les vaisseaux détruits qui n'ont pas encore été enlevés (dont les points de structure "hull" sont réduits à zéro), et retourner les cartes de ceux qui ont subis suffisamment de dommages pour ne plus être à leur plein potentiel: "full-strength" pour devenir "Warning-damage", dans ce cas les pions de dommages qui correspondent à la valeur "Hull" de la première face posés sur ce vaisseau qui font retourner la carte sont retirés, le surplus de dommage restent bien sûr sur le vaisseau. Vous pouvez durant cette phase, appliquer les règles optionnelles d'épaves ou explosion.

Gestion des collisions :

Une collision est toujours fortuite. Un chasseur n'infligera jamais de dommages aux autres vaisseaux car il est suffisamment maniable et petit pour éviter tout contact, et s'il venait à se retrouver sur la trajectoire d'un plus gros vaisseau ennemi, il sera repoussé dans une direction au choix du joueur qui contrôle ce chasseur, car le pilote peut aisément esquiver. Si vous appliquez les règles optionnelles pour les classe III de petite taille de type courrier, ceux ci esquivent aussi systématiquement tout risque de contact.

Une collision entre deux vaisseaux fait suite à un mouvement obligatoire où aucune autre solution ne permet au vaisseau d'éviter le contact, la gravité d'une planète ou une sortie de la surface de jeu. Alors, il peut y avoir une collision qui engendre des dommages. Si le joueur inactif ne réussit pas une manoeuvre d'esquive afin d'éviter le contact en obtenant 11 ou plus sur un dé 20 majoré de la classe de son vaisseau, alors, les deux navires subiront des dommages. S'il réussit à éviter, il déplacera son bâtiment pour céder le passage et symboliser l'esquive, le joueur actif devra finir son mouvement conformément à sa fourchette de mouvement disponible pour ce tour. Par contre, s'il y a collision, les 2 vaisseaux restent en place et des dommages seront infligés suivant les cas de figure ci-dessous.

Suite à une collision, les dommages réciproquement infligés seront:

- Si les deux vaisseaux se font face (les arc avant de 90° concordent au moment de l'impact) les vitesses s'additionnent. La somme des deux vitesses donnent les dommages qui sont subis par les deux vaisseaux, plus 1 point par différence de classe pour le vaisseau le plus petit. Par exemple: *un classe I -en vitesse 3- percute un classe III -en vitesse 1- de face, le classe I subira 3+1=4 dommages et le classe III subira 3+1+2=6 dommages.*
- Si les deux vaisseaux sont dans le même sens (l'arc avant de 90° concorde avec l'arc arrière du percuté) il n'y aura des dommages que si la vitesse de celui qui arrive par l'arrière est supérieure au percuté, et les dommages sont subis par les deux vaisseaux correspond à la différence de vitesse plus 1 point par différence de classe pour le vaisseau le plus petit. Par exemple: *un classe I -en vitesse 3- percute un classe III -en vitesse 1- de dos, le classe I subira 3-1=2 dommages et le classe III subira 3-1+2=4 dommages.*
- Pour une percution de flanc, les dommages infligés aux vaisseaux correspondent à la vitesse de celui qui percute, plus 1 point par différence de classe pour le vaisseau le plus petit. Par exemple: *un classe I -en vitesse 3- percute un classe III -en vitesse 1- de côté, le classe I subira 3 dommages et le classe III subira 3+2=5 dommages.*

Champs d'astéroïdes: Seul la classe IV ou un classe III de petite taille (si vous utilisez la règle optionnelle des types courrier) peuvent entreprendre de traverser un champ d'astéroïdes, mais uniquement en vitesse 1. En cas de collision, faites un test de collision pour le pilote du vaisseau, s'il rate son 11+, les astéroïdes sont considérés comme étant à une vitesse de 0 et l'équivalent d'un classe II en taille. Un vaisseau dans un champ d'épave / d'astéroïde bénéficie d'un +4 à défense contre les tirs.

Fin de partie:

Pour une partie standard de 300 pts la durée idéale est de six tours. A la fin de cette période de jeu, chaque joueurs additionne ce qui lui reste comme flotte sur la table, et ce qu'il a détruit comme vaisseaux adverses, le plus haut score remporte l'affrontement. Les cartes disposant de l'option "infinite" sont considérées comme perdues une seule fois. Les navires encore en jeu mais dont la carte est retournée, comptent pour 50% des points restant en jeu sur la table, mais l'autre moitié des point ne compte pas dans les points acquis par l'adversaire. Bien sûr la partie pourra être écourtée si l'une des deux flottes est éradiquée avant la fin ou qu'un des joueurs retrace et déclare forfait.

Ecarts de points :

Victoire Marginale : moins de 50 pts

Victoire Franche : différence de 50 à 100 pts

Victoire Totale : différence de 200 pts minimum

RÈGLES OPTIONNELLES:

1. La classe III se divise en deux classes

A. **La classe Frégate:** de gros navire s'apparentent par bien des points à des classes II: *imperial Frégate, Rebel cruiser, Rebel transport, Republic Cruiser, Tantive IV.*

Leur taille leur impose un choix de vitesse au début du tour, avec une augmentation ou diminution d'un seul niveau de vitesse, mais restent libre de leur trajectoire et d'orientation en fin de mouvement. De même, ils ne pourront pas pénétrer dans des champ d'astéroïdes.

B. **La classe Courrier:** les classes III les plus petit : *Navette impériale, le Faucon, Sith infiltrator, l'Outrider, le Virago,...*

Ils devraient être rattachés aux règles des chasseurs, tout en conservant leur taille de socle. Ils pourront rentrer dans un champ d'astéroïdes et resteront sujet aux "tractor beam".

2. Formation de combat des chasseurs

Les chasseurs de classe IV peuvent se regrouper pour faire un vol en formation, ce qui leur apporte un bonus. Ils seront toujours en formation de 3 chasseurs. Ces chasseur devront être au plus proches les un des autres (moins de 1 cm entre les socles). Pour être un escadron, l'ensemble des chasseurs la composant doivent être de même nature (Tie, Aile X, Aile A...) bien que pouvant être de qualité différente (élite ou de base...), sauf en cas de formation d'escorte. Si l'on peut cibler un vaisseau d'une formation, alors tous les chasseurs qui la constitue sont considérés comme étant à porté de tir. C'est le tireur qui désigne la cible, sauf en cas d'escorte. S'il y a assez de place pour qu'un socle d'une des figurine de la formation passe entre deux socles adverses, l'ensemble de la formation peut passer à travers la ligne adverse à la seul condition qu'ils ne puissent être interceptés, et puissent reprendre la formation en fin de trajectoire. Si un chasseur est abattu par une P.D., le bonus de formation est maintenu jusqu'à la fin du tour.

Les diverses formations:

- La formation offensive de la tenaille, une formation en V pointe vers l'arrière, donnera un +1 au bonus de tir de blaster lourd ou laser.
- La formation défensive delta de percée, une formation en pointe vers l'avant, donnera un +1 à la valeur de défense des chasseurs.
- La formation étendue d'infiltration, une formation où les chasseurs seront alignés, donnant un malus de -2 aux tirs de PD sur ces chasseurs.
- La formation d'escorte, où les trois chasseurs sont alignés avec le vaisseau protégé au centre, les deux escortes devront être mises hors combat pour pouvoir cibler le chasseur protégé (généralement des bombardier type IV et dans ce cas la capacité "assault" est neutralisée). un petit classe III, de type courrier, peut aussi être convoyé. en fait il s'agit de la même formation que celle d'infiltration, l'escadrille aura donc aussi le bonus de +2 en défense contre les tirs de P.D.
- La formation d'interception, où les trois chasseurs ayant l'habilité "interceptor" sont alignés de façon étendue, avec une distance de 5 cm entre chaque socles, leur capacité d'interception passe de 5 cm à 10 cm / 4".

2.1. Cas particulier de formation:

Les chasseurs Droids: Pour pouvoir se déplacer en formation les chasseurs de types Droids doivent être sous le contrôle d'un *Invisible Hand*, ou d'un *Fedtrade Battleship* (n° 54 & 55)...

2.2. cumul de bonus sur les formations:

Des vaisseaux de commandement de type: *FED Trade droid control* où le *Rebel transport* ainsi que d'autres dispensent des bonus aux chasseurs adjacents. Ces bonus concernant la conduite tactique des opérations sont cumulatifs des bonus des formations .



3. Explosion d'épave

Lorsqu'un navire est détruit deux cas de figure se présentent :

- Soit il perd un nombre de dégâts exactement égal au nombre de points de coque ("hull") lui restant, le navire devient une épave. Si vous disposez d'un gabarit découpé au format du socle du bâtiment devenu épave, remplacez ce vaisseau par ce gabarit au quel on applique les règles des champs d'astéroïde ou d'épaves.
- Soit il perd bien plus de dommages que ses points de coque: il est touché en profondeur, du coups, *il explose*. Cette explosion est susceptible d'occasionner des dégâts pour les vaisseaux à moins de 10 cm / 4" du bord de son socle. Ces dommages sont résolu comme une PD+2 fonctionnant sur tous les vaisseaux, quelque soit leur taille, donc tout bâtiment dans dans le périmètre des 10 cm / 4" subira une attaque de 1d20+2 qui infligera 1 dommage si le résultat final est égal ou supérieur à la valeur de défense de sa face exposée.

Un chasseur ou un petit classes III de type courrier n'explose pas et ne laisse pas de champ d'épave.

6. Immobile

Un navire immobile dans l'espace donne un bonus de plus +4 à celui qui effectue un tir sur lui.

7. Cas particulier de vaisseaux ou "abilities"

Certains vaisseaux peuvent poser des problèmes avec leur profil :

- MILLENIUM FALCON: "Evasion" idem que l'habilité DR1, elle réduit tous les dommages de 1.
- REBEL TRANSPORT: "Sensor Array +1" donne un bonus de +1 aux tirs des chasseurs à 10 cm ou moins du transporteur.
- REPUBLIC CRUISER: "Attack +0" les vaisseaux ayant un bonus de 0 au tir sera considérés comme étant à +1 pour sa portée (soit une portée jusqu'à 10 cm et non 0).
- OBI-WAN'S JEDI INTERCEPTOR: "Jedi Command +2" donne un bonus de +2 aux tirs des chasseurs à 10 cm ou moins du Jedi
- ANAKIN'S JEDI INTERCEPTOR: "Jedi Evasion 1" idem que l'habilité DR1, elle réduit tous les dommages de 1.
- INTERDICTOR: l'habilité "interdict" donne +2 au jet d'initiative, et dans un rayon de 60 cm: divise par deux le "fighter launch" (1 minimum), interdit toutes arrivées dans ce périmètre de vaisseaux sortant d'hyperpropulsion (dans le cadre de scénarios où des renforts arrivent en cours de partie)
- PALPATINE'S SHUTELL: "Emperor's will" permet de transférer les dommages à un chasseur allié à moins de 10 cm de distance, à bords de socles.
- DARTH VADER'S TIE: Sith command +2" donne un bonus aux tirs des chasseurs à 10 cm ou moins de Vader. "Evasion" idem que DR1, réduit tous les dommages de 1.
- BANKING CLAN FRIGATE: "Advanced communications" s'il y a plusieurs frégates, il n'y aura qu'une relance possible par tour.
- SITH INFILTRATOR: "Cloak" en plus d'être immunisé aux "tractor beams", cette fonction rend furtif: permet d'être invisible à plus de 20 cm.

8. Les cartes "FLEET COMMANDER"

Conformément aux "Fleet commander options" de la règle de base, cette règle optionnelle vous permet à tout moment de donner un avantage temporaire à un vaisseau en particulier, à une catégorie, ou à toute votre flotte. Les options *fleet commander* sont donc des cartes tactiques qui illustrent les options de combats préparées de longue date par chaque commandant de flotte, et le nombre de carte évolue en fonction de la taille de la flotte. Sur certains navires figurent aussi des ordres (les petits ronds verts) supplémentaires de commandement. Dans cette refonte des règles, l'ordre de la carte du navire donnera droit à chaque fois à une carte tactique de la même catégorie.

Par exemple : l'*Imperial shuttle* dispose d'un ordre classe III qui sera remplacé par une carte de cette catégorie classe III. De même, le Super Star Destroyer Executor disposera donc d'un ordre supplémentaire seulement pour les classes I et un deuxième ordre pour n'importe la quelle des quatre classes de votre choix

Différence avec le jeu de base : Le choix des cartes doit se faire avant le début de la partie et non en cours de partie.

Chaque joueur disposera d'une base de 1 cartes par tranche de 100 points de flotte, plus celles rajoutées par les vaisseaux dotés d'ordres. Personnellement je préconiserais de ne prendre qu'il seul exemplaire d'un ordre pour éviter les dérives. Pour des facilités d'usage, deux tableaux sont donnés en annexe pour que vous puissiez chacun mettre un marqueur de mémo dessus ou découper les grille pour en faire de petites fiches que vous garderez dans votre main de jeu.

<u>La flotte Infiltration:</u> Toute la flotte peut se déployer 20 cm / 8 " au delà de sa zone de départ	<u>La flotte Que la force...</u> : Un vaisseau de votre flotte peut relancer un tir raté, ou tout autre jet raté.	<u>La flotte Contrôle des dégâts:</u> Un vaisseau de votre flotte peut ignorer un dommage.	<u>La flotte Retraite:</u> Un navire hors de portée "interdict" peut sortir du jeu sans perte de points de victoire
<u>Classe 1 Scramble:</u> les classes 1 doublent leur valeur de "fighter launch" ce tour	<u>Classe 2 Scramble:</u> les classes 2 doublent leur valeur de "fighter launch" ce tour.	<u>Classe 3 Scramble:</u> les classes 3 doublent leur valeur de "fighter launch" ce tour.	<u>La flotte Accélération:</u> toute votre flotte commence la partie en vitesse 5, seulement le premier tour.
<u>Classe 1 Manœuvre:</u> Un classe 1 peut faire des virages de 90° au lieu de 45° ce tour.	<u>Classe 2 Manœuvre:</u> les classes 2 peuvent faire trois virages de 90° au lieu de deux ce tour.	<u>Classe 3 Manœuvre:</u> Les classes sont libres du choix de leur vitesse ce tour ci.	<u>Chasseurs Passage en force:</u> Quelque soit leur type, les chasseurs ne peuvent être interceptés ce tour.
<u>Classe 1 Défense QG:</u> Un classe 1 peut augmenter à 20 cm sa portée de PD et relancer une fois les tir ratés.	<u>Classe 2 Défense flotte:</u> Les classe 2 peuvent relancer une fois leur tir de P.D. ratés ce tour.	<u>Classe 3 Défense proxy:</u> les classe 3 ont un bonus de +4 (cumulatif) contre les fighters ce tour.	<u>Chasseurs Evasif:</u> Les chasseurs ont un bonus de +2 en défense contre les tirs de P.D. ce tour.
<u>Classe 1 Anti-fighter:</u> Les classe 1 ont un bonus de +4 (cumulatif) contre les Chasseurs ce tour.	<u>Classe 2 Anti-fighter:</u> Les classe 2 ont un bonus de +4 (cumulatif) contre les Chasseurs ce tour.	<u>Classe 3 Anti-fighter:</u> Les classe 3 ont un bonus de +4 (cumulatif) contre les Chasseurs ce tour.	<u>Chasseurs Anti-fighter:</u> Les chasseurs ont un bonus de +2 (cumulatif) contre les Chasseurs ce tour.
<u>Classe 1 Bouclier:</u> Les classe 1 améliorent de 2 points leur valeur de défense ce tour.	<u>Classe 2 Bouclier:</u> Les classe 2 améliorent de 2 points leur valeur de défense ce tour.	<u>Classe 3 Bouclier:</u> Les classe 3 améliorent de 2 points leur valeur de défense ce tour.	<u>Chasseurs Bouclier:</u> Les chasseurs améliorent de 2 points leur valeur de défense ce tour.
<u>Classe 1 Réparation:</u> Une réparation de vos bouclier vous restitue 2 points de structure "Hull"	<u>Classe 2 Torpilles Proton:</u> Les torpilles à proton des classe 2 passent à +4 en "attack" soit une portée de 40 cm	<u>Classe 3 Feu à volonté:</u> Les classe 3 peuvent tirer deux fois avec leurs laser, blaster et turbo laser ce tour.	<u>Chasseurs Chargez!:</u> Les chasseurs ont un bonus de +2 en "attack" ce tour.