

SW-Nano

Profil d'un personnage:

Qualité (Q+), Combat (C), Tir (T), Esprit (E), Vie (V)

Actions possibles:

- se déplacer
- Combattre en mêlée un personnage en contact
- Tirer contre une cible en LDV et à portée
- Utiliser un pouvoir ou capacité spéciale

Un personnage peut faire autant d'actions du même type au cours d'une activation que le joueur le désire.

Jet de caractéristique:

On lance un D6 auquel on ajoute la caractéristique, score que l'on compare à la difficulté de l'épreuve. Un score supérieur ou égal à celle-ci est un succès.

Jet sur un seuil:

Un jet de D6 > ou = au seuil (par exemple, Q+) est un succès, sinon un échec.

Jet d'opposition: On lance un D6 pour les deux protagonistes et on ajoute à chaque score la caractéristique concernée par le jet d'opposition. Le plus haut score l'emporte. Une égalité est en général sans effet sauf règle spéciale circonstancielle.

Déplacement: 2 pas/ action de déplacement sauf règle spéciale. 1 pas = 2,5 cm

Combat:

Lancer un D6 par protagoniste. Comparer les résultats de 1D6 + C pour chacun. Le plus haut score l'emporte.

En cas d'égalité les deux personnages sont séparés d'un socle (Les deux sont reculés d'un demi-socle si possible).

Si Résultat (Gagnant) > Résultat (perdant), ce dernier subit un dégât.

Si Résultat (Gagnant) > ou = à 2x Résultat (perdant), ce dernier subit 2 dégâts.

Si Résultat (Gagnant) > ou = à 3x Résultat (perdant), ce dernier subit 4 dégâts.

Tir:

La cible doit être à portée et en LDV du tireur.

Lancer 1D6 par protagoniste. Ajouter T au résultat du tireur (jet de tir), et C au résultat de la cible (Jet de défense)

Si Résultat (Tireur) > Résultat (cible), celle-ci subit un dégât.

Si Résultat (Tireur) > ou = à 2x Résultat (cible), celle-ci subit 2 dégâts.

Si Résultat (Tireur) > ou = à 2x Résultat (cible), celle-ci subit 4 dégâts.

Dégâts et Armure:

Lancer 1D6 par dégât subit, chaque score > ou = à A+ annule un dégât. Chaque dégât restant cause la perte d'un point de vie. Un personnage à 0 point de vie est hors de combat et ne peut plus être joué.

Tour de jeu:

Une partie est une succession de tours de jeu au cours desquels les joueurs activent alternativement tous leurs personnages. Si un joueur a plus de personnages, il les active une fois que l'autre joueur a pu activer tous les

siens. Le tour est fini une fois que tous les personnages ont été activés et on passe alors au suivant.

Activation d'un personnage:

On lance successivement autant de D6 que d'actions que le joueur veut faire au personnage activé.

Chaque succès au jet sur la Qualité lui donne droit à une action lors de cette activation. On arrête lorsque le joueur le décide ou lorsqu'il obtient un échec.

Un échec donne droit à une tentative de réaction de la part d'un personnage adverse n'ayant pas encore réagi ce tour-ci.

Pour un personnage adverse tentant une réaction, on lance un D6.

En cas de succès au jet sur la Qualité du personnage qui réagit, ce dernier peut effectuer une action avant les actions du personnage activé.

C'est ensuite au tour du personnage activé de faire ses actions.

Ainsi si un personnage activé obtient 2 succès puis un échec, le joueur adverse peut tenter d'effectuer une réaction avant les deux actions du personnage activé. Pour cela il doit réussir un jet sur sa Qualité.

Règles spéciales:

- Obstacle entre le tireur et la cible:

Lorsqu'il y a un obstacle entre le tireur et la cible qui obstrue plus de la moitié de la surface efficace de la cible, elle bénéficie d'un bonus de +1 à son jet de défense contre le tir.

- Cible à couvert:

Lorsqu'un personnage est en contact avec un élément de jeu faisant au moins la moitié de taille et l'intégralité de son diamètre, il bénéficie d'un bonus de +1 à son jet de défense (+2 si il a la règle Dissimulation).

- Terrain difficile:

Lorsqu'un personnage traverse un terrain déclaré comme difficile, la distance parcourue sur ce terrain compte double.

- Personnage à terre:

Un personnage à terre bénéficie d'un bonus de +1 à son jet de défense lorsqu'il est la cible d'un tir. Un personnage qui l'attaque en combat bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de combat. Il faut une action au personnage à terre pour se relever.

- Combat multiple:

Si un personnage appartient à un groupe surnuméraire en mêlée, il bénéficie d'un bonus de +1 à son jet de combat.

- Personnage désarmé:

Un personnage désarmé a une valeur de C de 0 sauf règle spéciale comme Arts Martiaux, règle qui lui confère C=1 si désarmé.

- Désengagement:

Un personnage en contact avec au moins un autre peut se désengager d'une distance d'un socle au prix d'une action. Il ne peut se désengager sans subir une attaque d'opportunité de la part de tout autre personnage engagé avec lui.

Lors d'une attaque d'opportunité, seul le personnage attaquant est susceptible de faire des dégâts à l'autre.

Scénario: Rencontre fatale

Ce scénario oppose une Fugitive de la Force et un vétéran rebelle à un Apprenti Inquisiteur et un scout trooper. En plus des figurines les représentant, 5-6 éléments de décors, éventuellement improvisés, et de 2 pas x 2 pas environ, sont recommandés. La surface de jeu fait environ 18 x 18 pas, avec les décors répartis de manière homogène, et les deux groupes adverses sont déployés dans deux coins opposés, chacun dans un carré de 2 x 2 pas accolé à l'angle correspondant.

Pouvoirs de la Force:

Un pouvoir de la Force peut être utilisé au prix d'une action.

Un personnage utilisateur de la Force a une réserve de 2 points de pouvoir (sauf règle spéciale). Chaque utilisation d'un pouvoir de la Force entame cette réserve de 1 point, et il faut dépenser une action pour récupérer un point de pouvoir. Un personnage avec une réserve de pouvoir à 0 ne peut utiliser de pouvoir de la Force.

La portée indique la distance maximale à laquelle la cible du pouvoir doit se trouver.

- Poussée de force:

Portée 4 pas. Sur un jet d'Esprit de difficulté 5+ réussi par l'utilisateur, déplacer la cible de 2 pas ou moins dans n'importe quelle direction. Si il y a un choc avec un élément de décor, le personnage est mis à terre sur un 4+ au D6.

- Dûn Moch:

Portée 4 pas. L'utilisateur et la cible font un jet d'opposition d'Esprit. L'utilisateur remporte l'opposition en cas d'égalité. Le perdant est tétanisé pour sa prochaine activation (ou celle en cours).

- Guérison par la Force:

Portée 2. Sur un jet d'Esprit de difficulté 5+ réussi par l'utilisateur, la cible récupère un Point de vie perdu.

Sabre Laser:

- Déflexion:

+1 au jet contre les tirs ciblant le porteur

- Destructeur:

+1 aux dégâts infligés par le porteur

- Briseur:

En cas d'égalité au jet de combat, l'arme de l'adversaire est détruite, sauf si elle a la règle Briseur ou Incassable.

- Perforant:

L'armure de l'adversaire est réduite de 1 degré. (5+ -> 6+ par exemple)

Projection:

Au choix du joueur contrôlant le personnage, en cas d'égalité au jet de combat, l'adversaire est soit mis à terre, soit les deux adversaires sont séparés d'un socle.

Désengagement expert:

Ce personnage peut se désengager sans subir d'attaque d'opportunité.

Profils:

- Rebelles:

Fugitive de la Force:

Qualité	Combat	Tir	Esprit	Vie
3+	2	2	2	3

Spécial: Pistolet blaster (portée 8 pas), Bâton de combat en beskar (Incassable, Projection), Désengagement expert

Pouvoirs: Poussée de Force, Guérison

Vétéran rebelle Rodien:

Qualité	Combat	Tir	Esprit	Vie
3+	0	3	1	4

Spécial: Fusil blaster (portée 6), Armure lourde (5+), Poignard

- Empire:

Apprenti Inquisiteur:

Qualité	Combat	Tir	Esprit	Vie
3+	2	-	2	4

Spécial: Sabre laser, Armure légère (6+)

Pouvoirs: Poussée de Force, Dûn Moch

Scout Trooper d'élite:

Qualité	Combat	Tir	Esprit	Vie
3+	0	3	1	4

Spécial: Pistolet blaster (portée 4), Armure légère (6+), Dissimulation

Objectifs et fin de partie:

La partie est finie lorsque les personnages d'un joueur sont tous mis hors de combat. Le joueur adverse remporte alors la partie.