



Générateur de scénario

Installation

- Chaque joueur constitue une équipe de 100pts.
- Un joueur lance un d20 pour déterminer le scénario, l'autre lance un d20 pour déterminer la planète (Score 1 à 4 donne 1/, 5-8 => 2/, 9-12 => 3/, 13-16 => 4/, 17-20 => 5/)
- Chaque joueur place son équipe sur l'un des bords de la largeur jusqu'à 4 cases après avoir lancé l'initiative.
- Chaque scénario se joue en 5 rondes

Scénario

1/ Captif

Objectif : Vous devez libérer un captif.

Une figurine avec un coût moyen de votre équipe est placée dans le camp adverse selon le choix de l'adversaire. Ce captif ne peut être éliminé. Pour le libérer vous devez amener un de ses coéquipiers dans une case adjacente sans qu'il y ait de figurines ennemies adjacentes. Ce captif peut être activé lorsque qu'une figurine alliée est adjacente.

Le gagnant est celui qui libère son captif en premier.

2/ Commandeur

Objectif : Prendre le contrôle du territoire ennemi.

Chaque joueur désigne une zone de 4 cases sur 4 cases comme étant son camp. Une figurine du coût moyen de votre équipe gagne le « Command Effect : Followers within 6 squares gain Bodyguard » Vous devez l'amener dans le camp adverse avec au moins un allié.

Le gagnant est celui qui prend position dans le camp adverse en premier.

3/ Kill Them All !

Objectif : Sécuriser le périmètre.

Règles classiques de STAR WARS Miniatures, vous devez éliminer toutes les figurines adverses. Si votre équipe tombe en dessous de 50 pts, vous gagnez un renforcement de 30pts

Le gagnant est celui qui marque le plus de point en 5 rondes.

4/ Capture the Flag

Objectif : disputer la plus grande partie de sport galactique !

Chaque joueur place son équipe à 4 cases du bord de la longueur de la map. Un flag est placé au centre de la carte (une initiative permet de le placer). Chaque joueur doit rapporter le Flag dans son camp. Dès le Flag arrive dans un camp, il est remplacé automatiquement au centre. Il est possible de faire une passe du Flag à une figurine adjacente ou en simulant un tir à une figurine allié à 6 cases (on reprend la règle d'attaque appliqué sur un allié). Si le porteur du Flag est éliminé, le Flag reste à la place de la figurine. Si votre équipe tombe en dessous de 50pts, vous gagnez un renforcement de 30pts.

Le gagnant est celui qui rapporte le plus de fois le Flag dans son camp en 5 rondes. Si égalité, on joue les prolongations.

5/ Phénix

Objectif : Ressusciter !

Règles d'escarmouche classique de STAR WARS Miniatures sauf qu'une figurines éliminées ressuscite automatiquement dans sa zone de départ sans être activée.

Le gagnant est celui qui cumule le plus de point en 5 rondes.

Choix de la planète

1/ Endor : La portée des attaques de 8 cases maximum.

2/ Tatooine : Tempête de sable : lancé un dé d'initiative pour déterminer le sens du vent. Les figurines se déplacent d'une case selon le sens du vent, si elles rencontrent un mur ou une autre figurine, elle reste sur place mais perd 10 HP.

3/ Hoth : Les figurines qui ne se déplacent pas prennent une pénalité de 10 dommages.

4/ Yavin : Vous devez activer 1 figurine au lieu de 2 par tour.

5/ Geonosis : Les cover donnent +8 de défense au lieu de +4.

Interaction avec le décor

Il est possible d'interagir avec le décor de la manière suivante :

- Figurine Huge : compte comme bloquant pour les lignes de vue (mur).
- Epave : lorsqu'une figurine Huge est détruite, elle laisse une épave à l'endroit de sa destruction ce qui donne lieu à une zone de cover (vert)
- Fenêtre : vous pouvez tirer à travers les fenêtres. Vous pouvez détruire les fenêtres HP 10 et Defense 2.
- Mur : vous pouvez détruire les murs HP 30 et Defense 2. La destruction d'un mur provoque des débris (cases jaunes de chaque côté du mur)
- Porte : les portes peuvent être détruites par la capacité Sachel Charge
- Petit objet (case verte) : ils peuvent être détruits HP 30 et Defense 2. La destruction d'un petit objet donne lieu à des débris (case verte changée en case jaune)