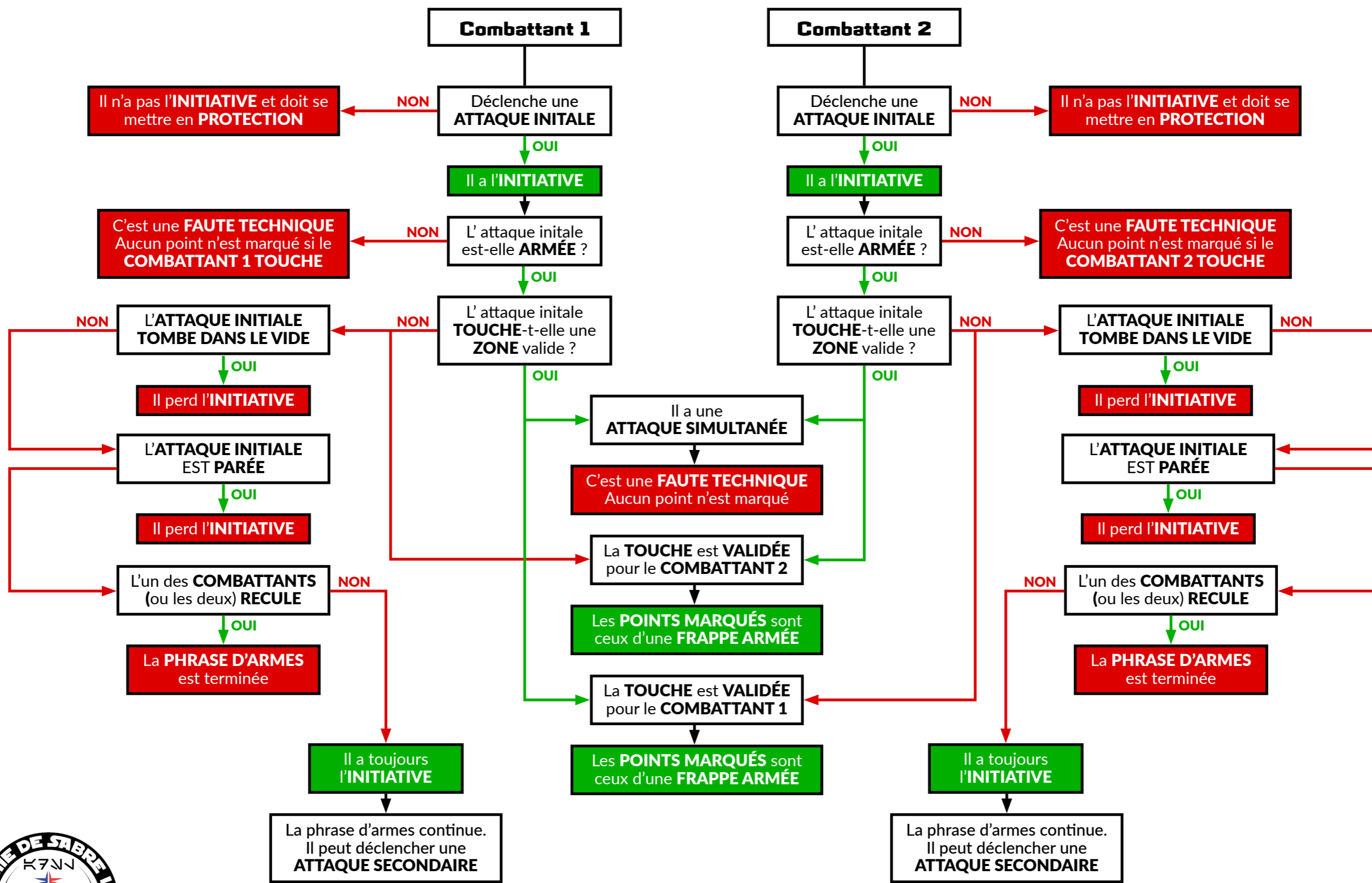


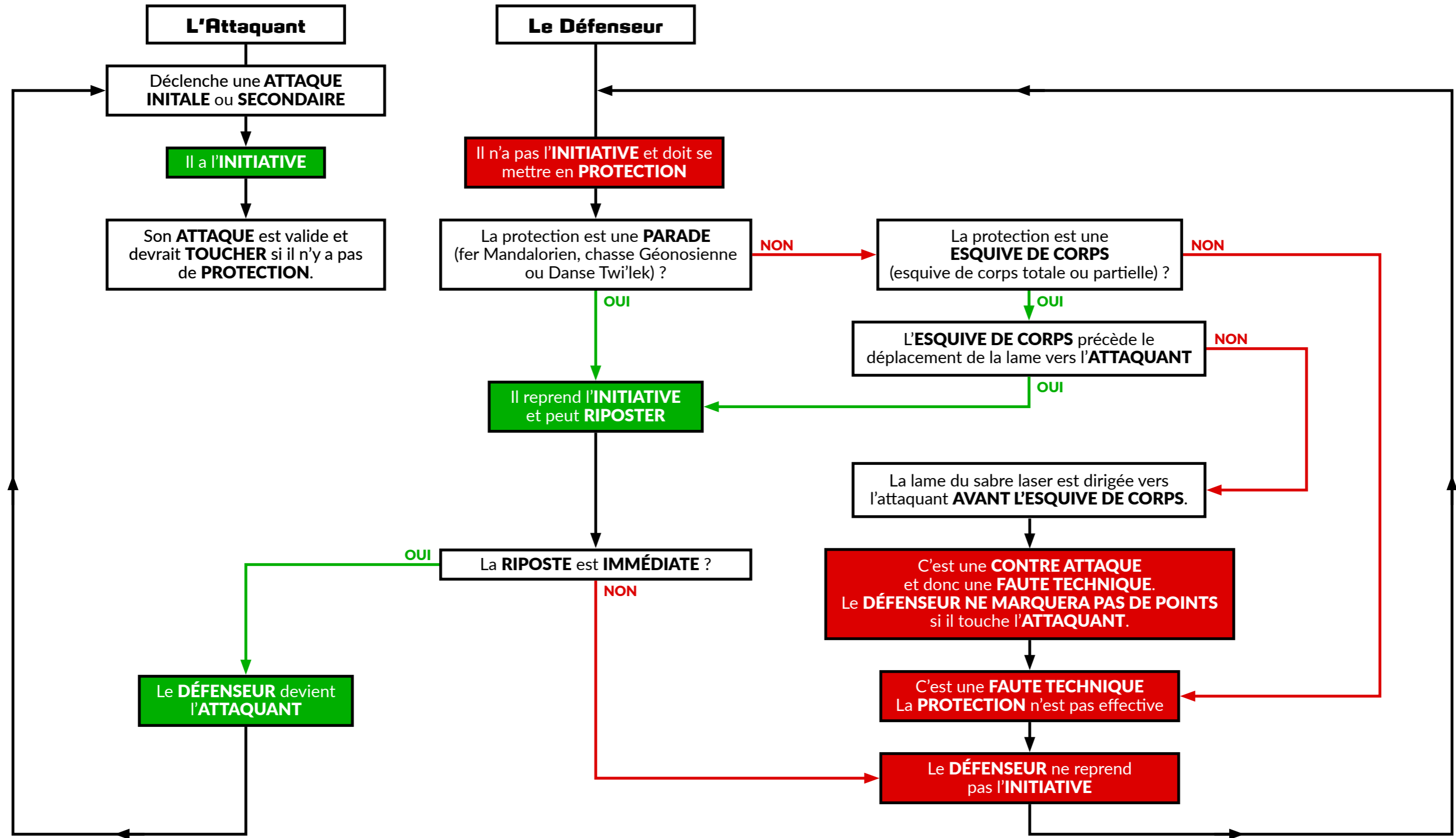


ORGANIGRAMME DE COMBAT AU SABRE LASER - PHRASE D'ARMES INITIALE





ORGANIGRAMME DE COMBAT AU SABRE LASER - PROTECTION



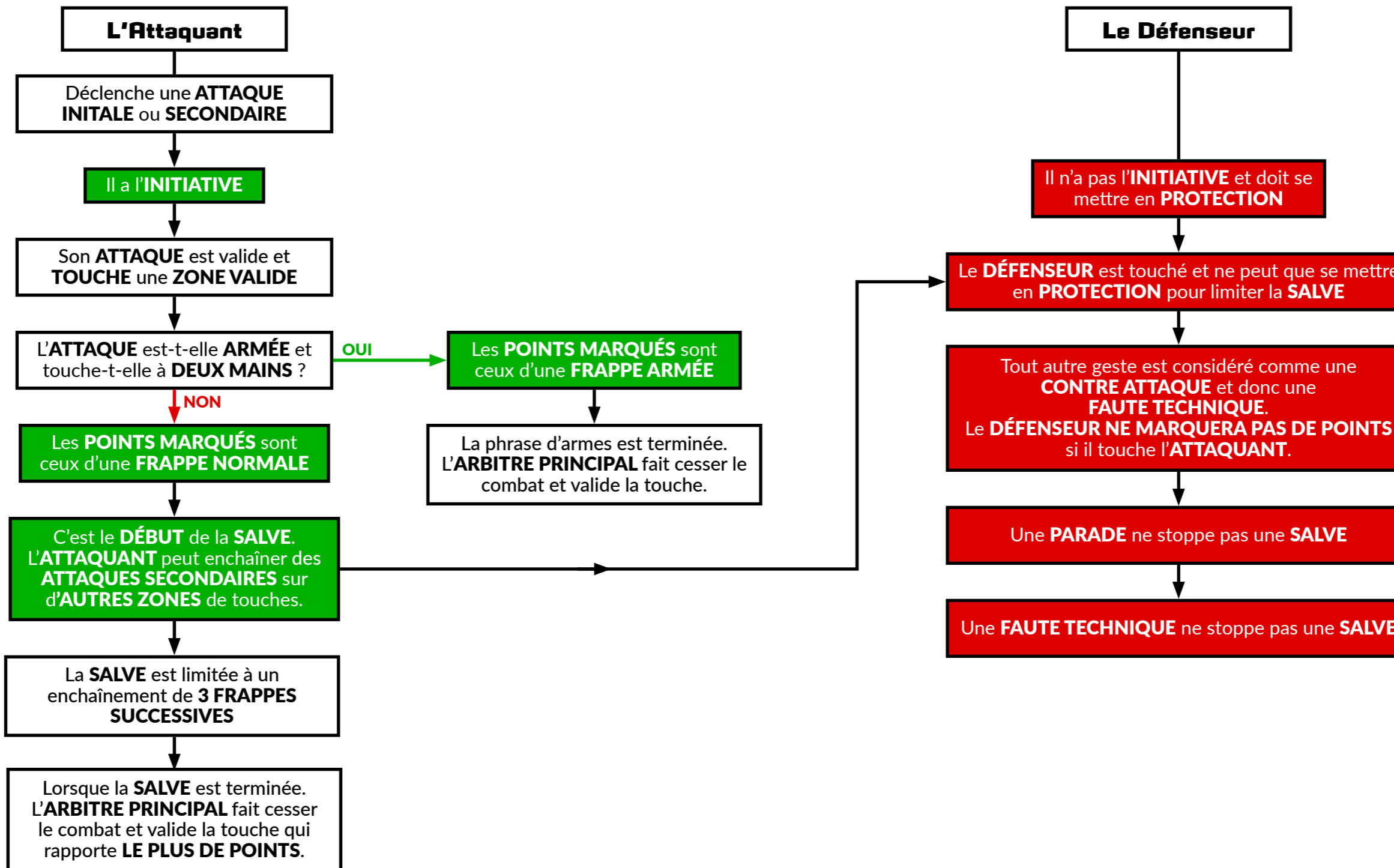
NOTES :

- L'ATTAQUE INITIALE peut être précédée de différents mouvements de sabre laser (orbites, précessions, fer Mandalorien, chasse Géonosienne, danse Twi'lek, etc.).
- Les FRAPPES ARMÉES sont considérées comme des frappes de type SAI. Ces frappes destructrices doivent être portées à DEUX MAINS pour pouvoir marquer le maximum de points. Si ce n'est pas le cas, elles rapportent uniquement le nombre de points d'une frappe normale.





ORGANIGRAMME DE COMBAT AU SABRE LASER - SALVE



NOTES :

- Avec la **TOUCHE INITIALE** et la **SALVE**, c'est **4 FRAPPES SUCCESSIVES** qui peuvent être données.
- Une **PARADE** du **DÉFENSEUR** n'arrête pas la **SALVE**.
- Lors d'une **SALVE**, on ne compte les points que de la **ZONE DE TOUCHE** qui en rapporte le plus. *Exemple* : lors d'une **ATTAQUE**, je touche la **ZONE 7** (touche valide qui rapporte 1 point), ce qui me permet de déclencher une **SALVE**. J'enchaîne sur la **ZONE 2** (l'attaque est parée par le **DÉFENSEUR**), puis la **ZONE 4** (touche valide qui rapporte 4 points) et je termine sur la **ZONE 1** (touche valide qui rapporte 3 points). Cette **SALVE** me rapporte donc au final **4 POINTS**, car c'est la Zone 4 qui compte le plus de points sur l'ensemble de mes touches.

