



**STAR
WARS**
LÉGION

LIVRET D'APPRENTISSAGE



INTRODUCTION

C'est une époque de guerre civile...

L'Empire Galactique resserre son étreinte sur la galaxie, sa puissance militaire écrasant toute forme de résistance. Depuis des bases secrètes, les troupes de l'Alliance Rebelle se dressent vaillamment en travers de son chemin, multipliant les tentatives désespérées pour enrayer la machine de guerre Impériale. C'est une lutte acharnée, chaque bataille pouvant faire la différence entre la victoire et la défaite...

PRÉSENTATION DU JEU

STAR WARS : LÉGION est un jeu d'affrontement dans lequel chaque joueur contrôle une armée de soldats, véhicules et héros qu'il engage dans de violents combats au cœur d'une galaxie déchirée par la guerre. Ces armées effectuent leurs manœuvres dans des zones de guerre ravagées, se battent sous des déluges de tirs de blaster, participent à de mortels duels de sabre laser et bien plus encore, dans le but de sécuriser des objectifs cruciaux pour défendre les intérêts de leur faction.

COMMENT UTILISER CE LIVRET D'APPRENTISSAGE

Le Livret d'Apprentissage explique aux nouveaux joueurs les règles de *STAR WARS : LÉGION*. Pour faciliter le déroulement de votre première partie, ce livret omet certaines règles particulières et interactions entre les cartes.

Si vous ne trouvez pas la réponse à vos questions dans ce livret, consultez le Guide de Référence, que vous trouverez sur fantasyflightgames.fr. Le Guide de Référence contient toutes les règles du jeu qui sont organisées par thèmes pour s'y retrouver plus facilement.

MATÉRIEL



33 Figurines



8 Barricades



15 Dés



3 Gabarits de Déplacement



1 Règle des Portées (composée de 4 segments)



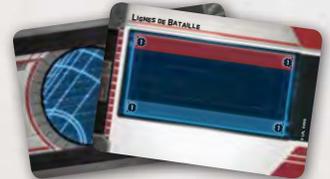
8 cartes Unité



35 cartes Amélioration



14 cartes Commandement



12 cartes Bataille



10 pions Suppression



12 pions Blessure



2 pions Ionique



4 pions Panique



6 pions Viser



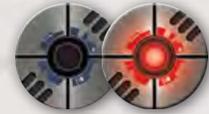
6 pions En Attente



6 pions Esquive



8 pions Ordre



6 pions Objectif



18 pions Identification d'Unité



6 pions Condition



3 pions Dégât de Véhicule



1 Compteur de Round



12 pions Victoire



6 marqueurs Déploiement



2 pions Commandant

ASSEMBLER LES FIGURINES

Les figurines incluses dans *STAR WARS : LÉGION* doivent être assemblées. Pour fixer les figurines à leurs socles et en assembler solidement les différentes pièces, vous devez utiliser de la colle. Nous vous conseillons de la colle extra-forte, qui vous permettra d'assembler rapidement vos figurines. Il est impératif de lire toutes les consignes de sécurité concernant la colle et autres outils de modélisme que vous utiliserez pour assembler vos figurines. Reportez-vous à la page 28 de ce livret, pour y lire des instructions complémentaires et des astuces.

Pour assembler les figurines, effectuez les étapes suivantes :

1. Triez les pièces de chacune des figurines en vous aidant des schémas ci-dessous.
2. Assemblez chaque figurine en utilisant les pièces correspondantes, comme présenté ci-dessous.
3. Laissez sécher la colle.



LUKE SKYWALKER
SWL_0001

DARK VADOR
SWL_0002



STORMTROOPER
SWL_0003



STORMTROOPER
SWL_0004



STORMTROOPER
SWL_0005



STORMTROOPER
SWL_0006



CHEF D'UNITÉ STORMTROOPER
SWL_0007



STORMTROOPER AVEC HH-12
SWL_0008



STORMTROOPER AVEC DLT-19
SWL_0009



SOLDAT REBELLE
SWL_0010



SOLDAT REBELLE
SWL_0011



SOLDAT REBELLE
SWL_0012



SOLDAT REBELLE
SWL_0013



CHEF D'UNITÉ SOLDAT REBELLE
SWL_0014



SOLDAT AVEC MPL-57 À IONS
SWL_0015



SOLDAT AVEC Z-6
SWL_0016

ASSEMBLER LES FIGURINES (SUITE)

OPTIONS D'ARMES DE TL-TT



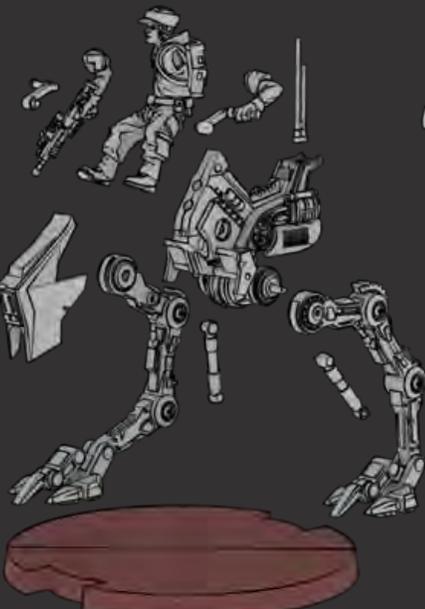
CANON LASER DE TL-TT



LANCE-FLAMMES DE TL-TT



BLASTER ROTATIF DE TL-TT

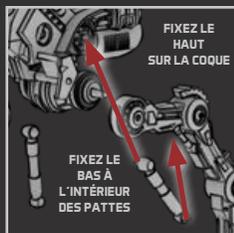


TL-TT
SWL_0019

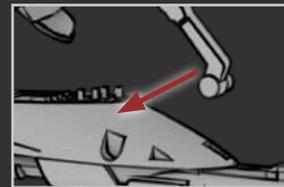


SPEEDERBIKE 74-Z
SWL_0018

PISTONS DE TL-TT



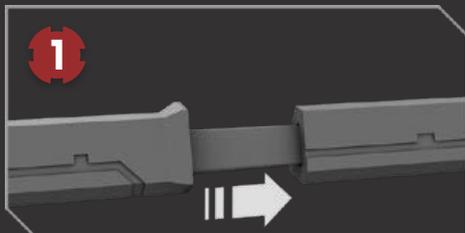
GUIDONS DE SPEEDERBIKE



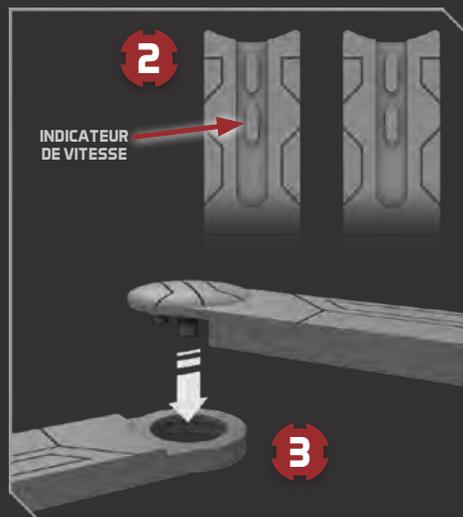
CHEF D'UNITÉ SPEEDERBIKE 74-Z
SWL_0017

ASSEMBLER LES GABARITS DE DÉPLACEMENT ET LA RÈGLE DES PORTÉES

1. Pour assembler la règle des portées, insérez les extrémités des fixations dans les encoches.



2. Pour assembler les gabarits de déplacement, commencez par appairer les deux moitiés de chaque gabarit de déplacement en utilisant les symboles d'indicateur de vitesse correspondants. Il s'agit de zones en relief de forme ovale à côté des extrémités concaves des pièces du gabarit de déplacement.



3. Reliez les deux moitiés de chaque gabarit de déplacement, comme illustré.



RÈGLE DES PORTÉES ET GABARITS DE DÉPLACEMENT ASSEMBLÉS



VITESSE 1



VITESSE 2



VITESSE 3

AFFRONTEMENT D'INITIATION

Nous vous conseillons, pour votre première partie de *STAR WARS : LÉGION*, de jouer un affrontement d'initiation, qui vous permettra de mettre rapidement en place un petit affrontement afin d'apprendre les règles principales du jeu.

Avant de vous lancer dans l'affrontement d'initiation, vous devrez maîtriser les règles de base présentées dans ce livret. Pour commencer, préparez la partie en suivant les instructions de la section « Mise en place de l'affrontement d'initiation ».

Après avoir joué votre première partie, vous connaîtrez les règles essentielles et serez prêts à créer vos propres armées, ainsi qu'à introduire les règles supplémentaires de la section « Règles avancées » de la page 17.

MISE EN PLACE DE L'AFFRONTEMENT D'INITIATION

- Installer le champ de bataille :** délimitez un champ de bataille de 90 cm x 90 cm sur une surface plane. Il doit rester de la place autour du champ de bataille pour que les joueurs puissent y poser leurs unités, cartes, pions, etc.
- Choisir une faction :** chaque joueur choisit une faction, l'Empire Galactique bien organisé (joueur Impérial) ou l'Alliance Rebelle plus hétéroclite (joueur Rebelle). 
- Préparer le compteur de round :** le joueur Rebelle prend le Compteur de round, le règle sur le chiffre « 1 » et le place près du bord Rebelle du champ de bataille. 
- Préparer les cartes Unité et les pions Ordre :** chaque joueur prend toutes les cartes Unité et tous les pions Ordre de sa faction et les place le plus près possible de son bord du champ de bataille. **Le joueur Rebelle place ensuite la carte Amélioration « Canon Laser de TL-TT » à côté de la carte Unité « TL-TT ».** Quand il attaque, le TL-TT peut utiliser cette arme à la place de celles indiquées sur sa carte Unité.



- Préparer les cartes Commandement :** chaque joueur prend un exemplaire des cartes Commandement « Embuscade », « Pous-sée », « Assaut » et « Tenir la Position » ; ces cartes constituent sa main.



- Préparer les unités :** chaque joueur prend ses figurines et les place à côté de chaque carte Unité correspondante. Pour l'affrontement d'initiation, chaque unité Soldat Rebelle et chaque unité Stormtrooper est composée de cinq figurines : 4 soldats et 1 chef d'unité. Les figurines de Soldat avec Z-6, Soldat avec MPL-57 à Ions, Stormtrooper avec DLT-19 et Stormtrooper avec HH-12 ne sont pas utilisées pendant l'affrontement d'initiation.



- Placer les unités :** le joueur Impérial place les Barricades approximativement dans les positions indiquées sur le schéma de mise en place ci-contre. Ensuite, chaque joueur place ses unités sur le champ de bataille approximativement dans les positions indiquées. Sur ce schéma, les Chefs d'unité des Stormtroopers, Soldats Rebelles et Speederbikes 74-Z sont indiqués en rouge.



- Préparer le stock :** placez les pions Viser, Esquive et Blessure dans des piles séparées à côté du champ de bataille pour créer le stock. Placez les gabarits de déplacement, la règle des portées et les dés à portée de main des deux joueurs.



Pion Viser



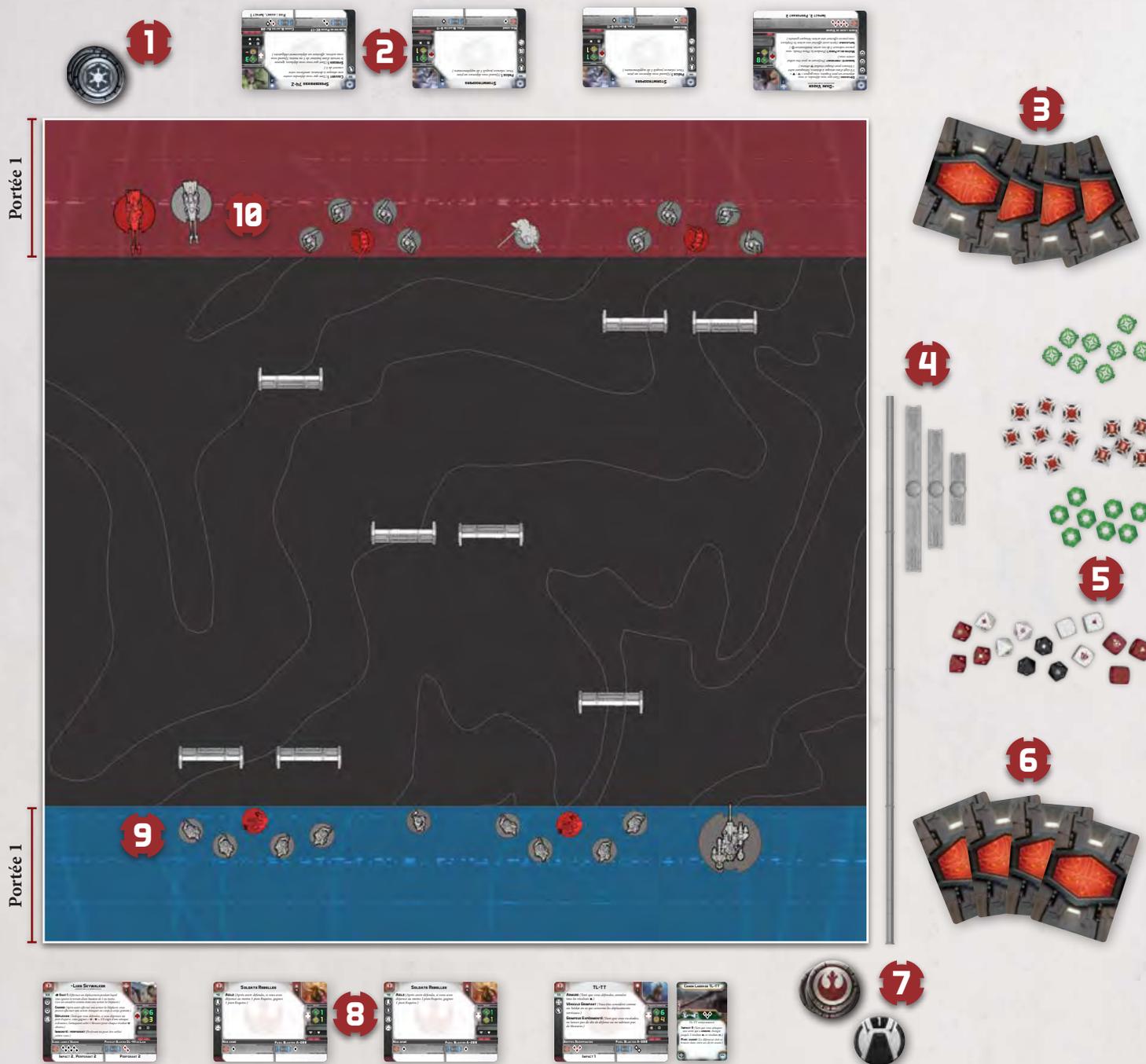
Pion Esquive



Pions Blessure



SCHÉMA DE MISE EN PLACE DE L'AFFRONTEMENT D'INITIATION



1. Pions Ordre Impériaux

2. Cartes Unité Impériales

3. Main de cartes Commandement Impériale

4. Règle des portées et gabarits de déplacement

5. Stock et dés

6. Main de cartes Commandement Rebelle

7. Pions Ordre Rebelles et Compteur de round

8. Cartes Unité et Amélioration Rebelles

9. Unités Rebelles (figurines)

10. Unités Impériales (figurines)

BUT DU JEU

STAR WARS : LÉGION est un jeu d'affrontement dans lequel des armées se combattent pour atteindre des objectifs. La partie prend fin après six rounds ou si toutes les unités d'un joueur sont vaincues. Les conditions de victoire sont détaillées plus loin.

CONCEPTS-CLÉS

Cette section décrit les concepts-clés concernant les figurines qui seront utilisés en cours de partie.

UNITÉS

Les armées de *STAR WARS : LÉGION* sont composées d'unités de soldats et de véhicules. Les **SOLDATS** sont les humains, aliens et droïdes qui forment le cœur de toutes les forces armées de la galaxie. Mobiles mais peu protégés, ils joueront un rôle décisif pour vous permettre d'atteindre vos objectifs. Les **VÉHICULES** sont des marcheurs, airspeeders, tanks à répulseurs et speederbikes qui renforcent chaque armée. Plus grands, plus résistants et plus encombrants que les soldats, ils se chargeront de vous couvrir par leurs tirs de barrage.

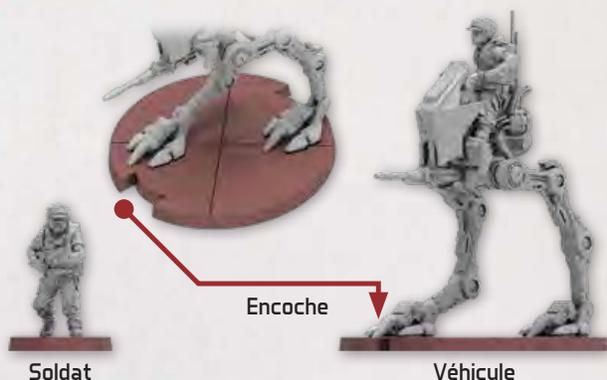
Les armées de chaque joueur sont constituées de plusieurs unités. Une **UNITÉ** est un ensemble de figurines qui fonctionnent comme un groupe de combat unique. Certaines unités, telles que des personnages célèbres ou de grands véhicules, ne sont composées que d'une seule figurine. Chaque unité est associée à une carte Unité et est dotée d'un pion Ordre qui correspond à son rang.



Carte Unité

Figurines

Chaque soldat est représenté par une figurine reposant sur un petit socle rond. Chaque véhicule est représenté par une figurine reposant sur un socle plus grand qui contient deux encoches : à l'avant et à l'arrière. Les véhicules sont divisés en deux catégories : les **VÉHICULES TERRESTRES** et les **VÉHICULES À RÉPULSEURS**. Les différences entre les deux catégories sont décrites plus loin.



Soldat

Véhicule

Le chiffre inscrit en haut à droite de chaque carte Unité indique le nombre de figurines dans cette unité. L'une des figurines de chaque unité est le **CHEF D'UNITÉ**. Le Chef d'unité est représenté par une figurine qui comporte un insigne, une épaulière ou une autre marque rappelant son grade. Dans les schémas présentés dans ce livret, les Chefs d'unité des unités composées de plusieurs figurines sont représentés en rouge. Pour les unités composées d'une seule figurine, cette dernière est le Chef d'unité. **Pendant l'affrontement d'initiation, une cinquième figurine de soldat a été ajoutée à chaque unité de Stormtroopers et de Soldats Rebelles.**



Nombre de figurines dans l'unité

Les unités **ALLIÉES** d'un joueur sont les unités qu'il contrôle. Les unités contrôlées par son adversaire sont des unités **ENNEMIES**.

RANGS

Les unités sont dotées d'un **RANG**, qui est utilisé lorsque des ordres sont donnés pendant la Phase de Commandement. Les rangs sont identifiés par le symbole se trouvant en haut à droite de la carte Unité, comme suit :

- ▲ • Commandant
- ▲ • Troupiers
- ▲ • Forces spéciales
- • Soutien
- • Lourd



Rang de l'unité

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

STAR WARS : LÉGION se joue en six rounds. Chaque round est composé de trois phases que les joueurs doivent résoudre dans l'ordre suivant : Phase de Commandement, Phase d'Activation et Phase Finale.

PHASE DE COMMANDEMENT

Pendant la Phase de Commandement, les joueurs tentent de mettre de l'ordre dans le chaos de la guerre, en utilisant leurs Commandants pour diriger des unités proches. L'armée de chaque joueur sera menée par un **COMMANDANT**, un personnage charismatique qui fera passer les ordres à ses unités. Chaque Commandant apporte un arsenal de redoutables stratégies, lesquelles sont représentées par la main de cartes Commandement des joueurs. Chacun d'eux utilise l'une de ces cartes pendant chaque Phase de Commandement pour donner des ordres à des unités sur le champ de bataille. **Au cours d'une partie normale, chaque joueur aura une main de sept cartes Commandement, alors que lors de l'affrontement d'initiation, chaque joueur n'utilisera que les quatre cartes indiquées par la mise en place.**

Pour résoudre la Phase de Commandement, les joueurs effectuent les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. **Sélectionner une carte Commandement** : chaque joueur choisit en secret une carte Commandement de sa main et la place face cachée sur la surface de jeu. Ensuite, les deux joueurs révèlent leurs cartes simultanément.
2. **Déterminer la priorité** : les cartes révélées déterminent quel joueur a la priorité et résoudra les premières actions du tour. La priorité est déterminée par le nombre de points lumineux en haut à gauche de la carte. Le joueur dont la carte affiche le **moins** de points lumineux a la priorité.
Si les deux cartes indiquent le même nombre de points lumineux, le joueur possédant le Compteur de round lance un dé de défense rouge (un dé rouge à 6 faces). Si le résultat du lancer est un Blocage (♥), ce joueur obtient la priorité. Sinon, c'est son adversaire qui obtient la priorité.
3. **Donner des ordres** : en commençant par le joueur ayant la priorité, chaque joueur nomme un Commandant allié et donne des ordres avec ce Commandant. Le nombre d'ordres à donner est indiqué dans la section Ordres de la carte Commandement choisie. Les ordres ne peuvent être donnés qu'à des unités éligibles.

DONNER DES ORDRES

Si une unité est éligible pour recevoir un ordre, un Commandant donne l'ordre en plaçant un pion Ordre correspondant au rang de cette unité face visible (côté rang visible) sur le champ de bataille, à côté du Chef d'unité. **Ces unités ne sont pas activées immédiatement : le pion Ordre face visible indique que l'unité peut être activée pendant la phase suivante du jeu.**

Après que les joueurs ont résolu leurs cartes Commandement, ils les placent face visible à côté du champ de bataille. Certaines cartes Commandement sont dotées de capacités qui proposent des effets supplémentaires aux joueurs. Tant qu'une carte Commandement reste face visible à côté du champ de bataille, ses effets sont actifs.

Pour finir, chaque joueur crée une **RÉSERVE D'ORDRES**, dans laquelle les pions Ordre qu'il lui reste sont placés, au hasard et face cachée. Par exemple, il peut les mettre dans un sac ou les retourner face cachée et les mélanger à côté du champ de bataille. Passez ensuite à la Phase d'Activation.

DÉTERMINER LES UNITÉS QUI SONT ÉLIGIBLES

Pour recevoir un ordre, une unité doit remplir toutes les conditions suivantes :

- L'unité ne peut pas avoir déjà reçu un ordre pendant la Phase de Commandement en cours.
- L'unité doit être à portée 1-3 du Commandant qui a été nommé.

MESURER LA PORTÉE

La **PORTÉE** est la distance entre deux figurines, déterminée par la règle des portées, qui est divisée en quatre segments. Pour mesurer la portée, un joueur place l'extrémité de la règle des portées de façon à ce qu'elle touche le socle de la figurine à partir de laquelle la portée est mesurée. Ensuite, il oriente la règle des portées vers la figurine jusqu'à laquelle la portée est mesurée. Le nombre de segments de la règle des portées se trouvant entre le Chef d'unité et la figurine la plus proche du défenseur est la portée de l'attaque.



MESURE PRÉLIMINAIRE

Les joueurs peuvent mesurer en s'aidant de la règle des portées à tout moment. Les gabarits de déplacement peuvent quant à eux être placés contre le Chef d'unité et pliés librement **uniquement pendant l'activation de cette unité.**

DONNER DES ORDRES

1. Le joueur Impérial révèle « Poussée » et nomme Dark Vador.
2. La carte « Poussée » permet à Dark Vador de donner des ordres à deux unités. Trois unités se trouvent à portée 1-3 de Dark Vador, y compris Dark Vador lui-même.
3. Dark Vador décide de donner des ordres à la fois aux Speederbikes 74-Z et à lui-même. Il place donc le pion Ordre de chacune de ces unités, face visible, à côté de son Chef d'unité respectif.

2 UNITÉS

Nombre d'unités pouvant recevoir un pion Ordre



PHASE D'ACTIVATION

En commençant par le joueur qui a la priorité, les joueurs activent une de leurs unités chacun leur tour. Les joueurs continuent à alterner les tours jusqu'à ce que chaque unité sur le champ de bataille ait été activée.

1. **Choisir une unité :** soit le joueur choisit une unité disposant d'un pion Ordre face visible, soit il prend un pion Ordre au hasard dans sa réserve d'ordres et choisit une unité dont le rang correspond et qui ne possède pas un pion Ordre face visible.

Si un joueur prend un pion Ordre au hasard dans sa réserve d'ordres et que ce pion Ordre ne correspond à aucune unité pouvant être activée (en général parce que cette unité a été vaincue et retirée du champ de bataille), le joueur met le pion Ordre de côté et prend un autre pion au hasard dans sa réserve d'ordres.

2. **Activer une unité :** le joueur active l'unité choisie, effectuant jusqu'à deux actions, ainsi qu'autant d'actions gratuites qu'il le souhaite, avec cette unité. Les actions gratuites sont décrites plus loin.
3. **Placer le pion Ordre :** le joueur place le pion Ordre de l'unité face cachée (côté rang caché) sur le champ de bataille à côté du Chef d'unité de cette dernière. Cela signifie que l'unité a déjà été activée et ne peut pas l'être à nouveau durant ce round.

PHASE FINALE

Après que chaque unité a été activée au cours de la Phase d'Activation, les joueurs résolvent la Phase Finale pour se préparer au round suivant. Chaque joueur défausse les cartes Commandement qui sont face visible près du champ de bataille ; ces cartes ne pourront plus être utilisées au cours de cette partie.

Ensuite, chaque joueur remet ses pions Ordre sur les cartes Unité des unités qu'il lui reste ; les pions en trop sont défaussés. Puis les joueurs retirent tous les pions Viser, Esquive et En attente de chacune de leurs unités. Enfin, les joueurs retirent un pion Suppression (s'il y en a) de chacune de leurs unités. Les pions Suppression et En attente ne sont pas utilisés au cours de l'affrontement d'initiation ; les autres pions sont décrits plus loin.

Si tous les Commandants d'un joueur ont été vaincus, il doit, en commençant par le joueur qui a la priorité si les deux joueurs sont dans ce cas, **PROMOUVOIR** un Chef d'unité de l'une de ses unités de soldats au grade de commandant, en plaçant le pion Commandant sur la zone de jeu, à côté de cette figurine. Ensuite, le pion Ordre initial de cette unité est défaussé et un pion Ordre Commandant est placé sur la carte Unité de cette figurine. L'unité a désormais le rang de commandant et sera activée en utilisant un pion Ordre Commandant. Lorsqu'un joueur n'a plus d'unités de soldats quand il perd son dernier Commandant, il ne peut pas choisir un nouveau Commandant et ne peut plus jouer de cartes Commandement.

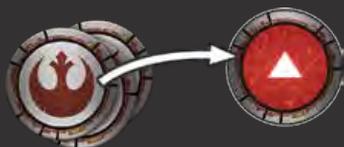


Pion
Commandant

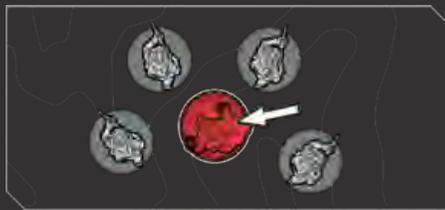
Pour finir, le joueur possédant le Compteur de round fait tourner la molette sur le chiffre suivant et le donne à son adversaire.

ACTIVATION D'UNITÉS

1. Le joueur Rebelle choisit de prendre un pion au hasard dans sa réserve d'ordres et révèle un pion Ordre Troupiers.



2. Le joueur Rebelle choisit l'une de ses unités Troupiers et l'active.



3. Après l'activation de l'unité, le joueur Rebelle place le pion Ordre face cachée à côté du Chef d'unité.



GAGNER LA PARTIE

Si toutes les unités d'un joueur sont vaincues, ce joueur est éliminé et son adversaire gagne la partie. Si aucun des joueurs n'est éliminé au bout de six rounds, la partie prend fin et le joueur qui possède le plus de pions Victoire l'emporte. **Au cours de l'affrontement d'initiation, les joueurs gagnent un pion Victoire à chaque fois qu'ils détruisent une unité ennemie.**

À la fin de la partie, si les deux joueurs ont le même nombre de pions Victoire, ils font la somme du coût en points des unités détruites de leur adversaire. Le joueur dont le total est le plus élevé remporte la partie.

Coût en points



ACTIONS

Les actions représentent ce qu'une unité est capable de faire. Pendant l'activation d'une unité, elle peut effectuer deux des actions suivantes :

- Se Déplacer
- Attaquer
- Viser
- Esquiver

Une unité peut effectuer plus de deux actions si un effet de jeu lui procure des actions gratuites, comme le mot-clé **IMPLACABLE** de Dark Vador ; pendant son activation, une unité peut effectuer n'importe quel nombre d'actions gratuites. **À part l'action Se Déplacer, une unité ne peut pas effectuer la même action plus d'une fois au cours de son activation, que cette action soit gratuite ou pas.**

ACTION SE DÉPLACER

Les unités parcourent le champ de bataille en effectuant des **DÉPLACEMENTS**. L'action Se Déplacer permet à une unité d'effectuer un déplacement. Chaque unité a une vitesse de 1, 2 ou 3, qui est indiquée par le nombre de barres rouges présentes sur sa carte Unité.



DÉPLACEMENT DE SOLDATS

Les soldats sont fixés sur des socles sans encoches, ce qui signifie que leur mobilité est totale. Pour effectuer un déplacement d'une unité de soldats, le joueur doit choisir un gabarit de déplacement dont la vitesse est inférieure ou égale à la vitesse de l'unité et le placer contre n'importe lequel des côtés du socle du Chef d'unité.

Le joueur peut régler l'orientation du gabarit de déplacement comme il le souhaite en le pliant au niveau de son articulation. Ensuite, le joueur prend le Chef d'unité et le place contre l'autre extrémité du gabarit de déplacement. Il s'agit d'un **DÉPLACEMENT COMPLET**.

Un joueur peut effectuer un **DÉPLACEMENT PARTIEL** en suivant les mêmes règles. Toutefois, au lieu de placer le Chef d'unité à l'extrémité du gabarit de déplacement, le joueur place le Chef d'unité n'importe où sur le gabarit de déplacement. Il retire ensuite le gabarit de dessous le Chef d'unité avant de placer ce dernier sur le champ de bataille.

Après qu'un joueur a déplacé un Chef d'unité, il déplace chaque autre figurine de cette unité en la plaçant n'importe où tant qu'elle reste en **COHÉSION** avec son Chef d'unité. Une figurine est en cohésion avec son Chef d'unité quand la distance entre le socle de la figurine et le socle du Chef d'unité est inférieure ou égale à la longueur du gabarit de déplacement de vitesse 1.

DÉPLACEMENT (SOLDAT)

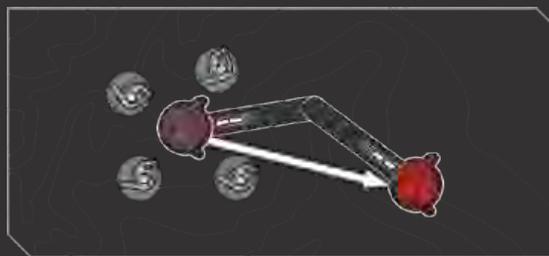
1. Le joueur Impérial place le gabarit de déplacement de vitesse 2 contre le socle d'un Chef d'unité Stormtrooper.



2. Le joueur Impérial règle l'orientation du gabarit de déplacement comme il le souhaite.



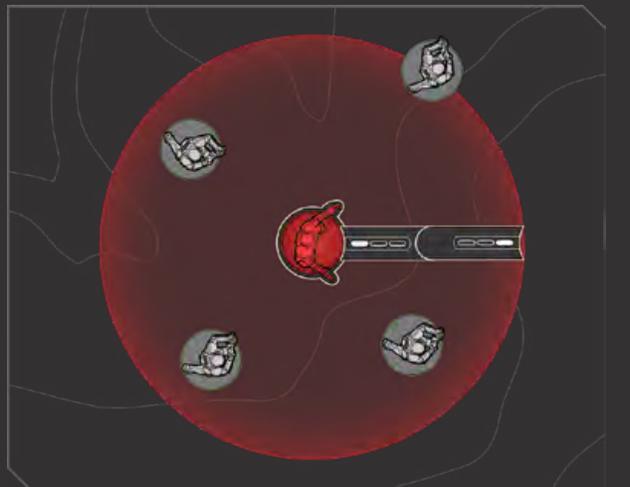
3. Le joueur Impérial prend le Chef d'unité Stormtrooper et place son socle contre l'autre extrémité du gabarit de déplacement. Ensuite, les autres figurines de l'unité sont placées en cohésion avec le Chef d'unité (voir ci-dessous).



COHÉSION D'UNITÉ

Les figurines d'une unité doivent toujours rester en cohésion avec le Chef d'unité. Chaque figurine de l'unité doit donc être placée de façon à ce que son socle ne soit pas plus éloigné du Chef d'unité que la longueur d'un gabarit de déplacement de vitesse 1. Dans le schéma ci-contre, quatre Stormtroopers sont en cohésion avec leur Chef d'unité.

Pour gagner du temps, si un joueur veut effectuer plusieurs actions Se Déplacer au cours d'une même activation, il peut terminer tous ses déplacements avant d'établir la cohésion. Un joueur peut également mettre de côté toute figurine de l'unité en train de se déplacer afin de faciliter le positionnement du gabarit de déplacement sur le champ de bataille, puisque ces figurines seront replacées en cohésion à la fin du déplacement.



DÉPLACEMENT DE VÉHICULES

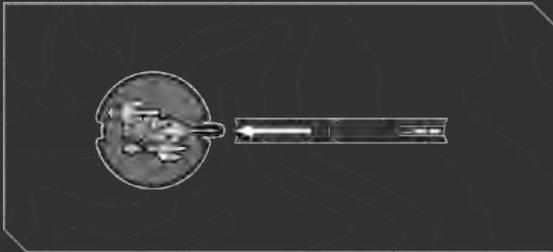
Les socles des véhicules comportent des encoches, qui représentent le fait que leurs déplacements sont moins souples et plus contraignants. Pour résoudre une action Se Déplacer avec une unité de véhicules, le joueur choisit un gabarit de déplacement dont la vitesse est inférieure ou égale à la vitesse de l'unité et insère une extrémité de ce gabarit dans l'encoche à l'avant du socle du Chef d'unité. Le joueur peut régler l'orientation du gabarit de déplacement comme il le souhaite en pliant le gabarit au niveau de son articulation. Ensuite, le joueur peut effectuer un déplacement complet ou partiel.

Pour effectuer un déplacement complet, le joueur prend le Chef d'unité et le place contre l'autre extrémité du gabarit de déplacement, en insérant ce dernier dans l'encoche à l'arrière du socle.

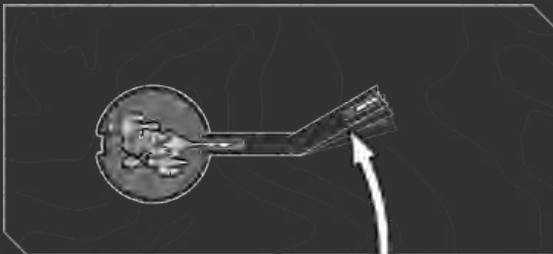
Pour effectuer un déplacement partiel, le joueur déplace le Chef d'unité le long du gabarit de déplacement, en veillant à aligner les encoches du socle avec le gabarit de déplacement.

DÉPLACEMENT (VÉHICULE)

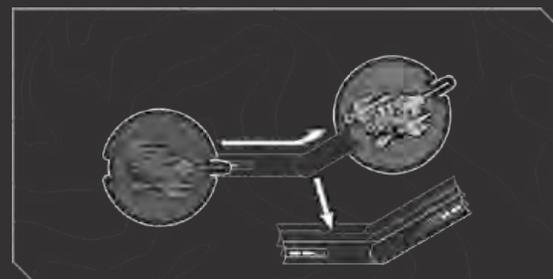
1. Le joueur Rebelle insère l'avant du gabarit de déplacement de vitesse 2 dans l'encoche avant du socle d'un TL-TT.



2. Le joueur Rebelle règle l'orientation du gabarit de déplacement comme il le souhaite.



3. Le joueur Rebelle effectue un déplacement partiel, déplaçant le TL-TT le long du gabarit de déplacement jusqu'à ce qu'il atteigne la position souhaitée ; puis le joueur retire le gabarit de dessous le TL-TT.



Au lieu d'insérer l'extrémité du gabarit de déplacement dans l'encoche à l'arrière du socle du Chef d'unité, le joueur peut arrêter le déplacement n'importe où le long du gabarit de déplacement et retirer le gabarit de dessous la figurine avant de la placer sur le champ de bataille.

Le joueur déplace chaque autre figurine de cette unité pour la placer où il le souhaite tant qu'elle reste en cohésion avec son Chef d'unité. Toutes les figurines de l'unité doivent être orientées exactement dans la même direction que le Chef d'unité.

RESTRICTIONS DE DÉPLACEMENT

Cette section présente aux joueurs les restrictions de déplacement rencontrées lors de l'affrontement d'initiation. Des restrictions de déplacement complémentaires sont décrites dans la section « Règles avancées » de ce livret de règles.

SOCLES AU CONTACT

Les figurines d'une même unité peuvent être placées de façon à ce que leurs socles se touchent. Néanmoins, un joueur ne peut pas placer des figurines d'une unité en contact avec le socle de figurines appartenant à d'autres unités alliées.

Si le Chef d'unité d'un joueur possède une arme de corps-à-corps, il peut être placé au contact d'une figurine d'une unité ennemie. Ces unités se retrouvent ainsi au **CORPS-À-CORPS** (voir ci-après).

GÊNES DU GABARIT DE DÉPLACEMENT

Il est parfois impossible de placer le gabarit de déplacement à plat sur le champ de bataille en raison d'éléments de décor ou d'autres figurines. Dans ces cas, le gabarit de déplacement peut être maintenu au-dessus de l'obstacle et le Chef d'unité peut être déplacé le long du gabarit, en dessous de ce dernier. Vous pouvez également noter la position de l'obstacle afin de le retirer temporairement pour ce déplacement.

CHEVAUCHEMENT

Les joueurs **ne peuvent pas** déplacer leur Chef d'unité si ce dernier doit passer au travers de la figurine d'un véhicule terrestre. Toutefois, le gabarit de déplacement d'un joueur peut chevaucher un véhicule terrestre s'il est en train d'effectuer un déplacement partiel pour se déplacer à proximité (mais pas au travers) du véhicule. Par contre, les joueurs **peuvent** déplacer leur Chef d'unité au travers de figurines de soldats et de véhicules à répulseurs.



ACTION ATTAQUER

L'action Attaquer permet à une unité d'effectuer une attaque. On distingue deux types d'attaques : **À DISTANCE** et au **CORPS-À-CORPS**. Cette section vous décrit les règles pour effectuer des attaques à distance, qui sont les plus fréquentes. Les attaques au corps-à-corps sont décrites plus loin.

Au cours d'une action Attaquer, l'unité effectuant l'action est l'**ATTAQUANT** et la cible de l'attaque est le **DÉFENSEUR**. Pour effectuer une attaque, résolvez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. **Déclarer le défenseur** : l'attaquant choisit une unité ennemie à attaquer ; cette unité ennemie est désormais le défenseur.

Ensuite, l'attaquant mesure la portée entre le Chef d'unité de l'attaquant et la figurine la plus proche du défenseur (voir « Mesurer la portée » à la page 9) pour déterminer la portée de l'attaque.

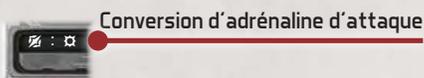
2. **Constituer la réserve d'attaque** : pour chaque figurine de l'unité, l'attaquant choisit une arme (parmi celles inscrites au bas de sa carte Unité) dont la portée comprend la portée de l'attaque. Les armes sont décrites plus en détail à la page 15.

Ensuite, l'attaquant rassemble le nombre de dés colorés indiqué par l'arme que chaque figurine utilise. Par exemple, si une unité de cinq Stormtroopers attaque en utilisant des Fusils blaster E-11, l'attaquant rassemble cinq dés blancs : un dé blanc par fusil. Ces dés constituent la réserve d'attaque.



3. **Lancer les dés d'attaque** : résolvez les sous-étapes suivantes, dans l'ordre :

- a. **Lancer les dés** : l'attaquant lance les dés de la réserve d'attaque.
- b. **Relancer les dés** : l'attaquant peut résoudre toute capacité lui permettant de relancer des dés.
- c. **Convertir les symboles d'adrénaline d'attaque** : l'attaquant change chaque résultat Adrénaline d'attaque (☘) en résultat indiqué sur sa carte Unité. Pour cela, il tourne le dé pour afficher le nouveau résultat. Si aucun résultat n'est indiqué sur sa carte Unité, l'attaquant tourne le dé pour afficher une face vierge.



4. **Appliquer les esquives et couverts** : si le défenseur possède un pion Esquive ou bénéficie d'un couvert, il peut dépenser des pions Esquive et appliquer le couvert pour annuler les résultats Touche (☘). Les pions Esquive et le couvert ne peuvent pas être utilisés pour annuler des résultats Critique (☘). Les pions Esquive et le couvert sont décrits plus loin.

5. **Modifier les dés d'attaque** : l'attaquant peut résoudre toute capacité de carte qui lui permet de modifier les dés d'attaque. Ensuite, le **défenseur** peut résoudre toute capacité de carte qui lui permet de modifier les dés d'attaque.

6. **Lancer les dés de défense** : résolvez les sous-étapes suivantes, dans l'ordre :

a. **Lancer les dés** : pour chaque résultat Touche (☘) et Critique (☘) sur les dés de l'attaquant, le défenseur lance un dé de la couleur correspondant à la défense du défenseur, qui est indiquée sur la carte Unité du défenseur.

b. **Relancer les dés** : le défenseur peut résoudre toute capacité lui permettant de relancer des dés.

c. **Convertir les symboles d'adrénaline de défense** : le défenseur change chaque résultat Adrénaline de défense (☘) en résultat indiqué sur sa carte Unité. Si aucun résultat n'est indiqué, le défenseur tourne le dé pour afficher une face vierge.



7. **Modifier les dés de défense** : le **défenseur** peut résoudre toute capacité de carte lui permettant de modifier les dés de défense. Ensuite, l'**attaquant** peut résoudre toute capacité de carte lui permettant de modifier les dés de défense.

8. **Comparer les résultats** : l'attaquant compte le nombre de résultats Touche (☘) et Critique (☘) et le défenseur compte le nombre de résultats Blocage (♥). Le total du défenseur est ensuite soustrait du total de l'attaquant et si le total de l'attaquant est supérieur, le défenseur subit un nombre de blessures égal à la différence. Les résultats Critique (☘) n'ont pas d'effet supplémentaire.



SUBIR DES BLESSURES

Chaque figurine de l'armée d'un joueur est dotée d'un **SEUIL DE BLESSURE**, inscrit sur sa carte Unité. Le seuil de blessure indique le nombre de blessures que chaque figurine de l'unité peut subir. Lorsqu'une figurine subit un nombre de blessures égal au seuil de blessure, cette figurine est **VAINCUE** et retirée du champ de bataille.



Lorsque l'unité d'un joueur subit des blessures, ce joueur choisit une figurine de cette unité et lui assigne des blessures en plaçant des pions Blessure à côté de la figurine, jusqu'à ce que toutes les blessures soient subies ou que la figurine soit vaincue. S'il reste des blessures non assignées après qu'une figurine a été vaincue, le joueur choisit une autre figurine de la même unité et répète ce processus jusqu'à ce que toutes les figurines de l'unité soient vaincues ou que toutes les blessures aient été subies.

Une figurine avec des blessures assignées est **BLESSÉE**. Lors de l'assignation de blessures, les figurines blessées doivent être choisies pour subir les blessures avant les figurines qui n'ont pas de blessures. Les Chefs d'unité ne peuvent pas se voir assigner des blessures jusqu'à ce que toutes les autres figurines de l'unité soient vaincues.

ACTION VISER

L'action Viser permet à des unités de mieux se concentrer pour attaquer leurs ennemis. Pour effectuer une action Viser, le joueur place un pion Viser sur le champ de bataille à côté du Chef d'unité qui effectue cette action. Tant qu'elle attaque (corps-à-corps ou à distance), une unité peut dépenser des pions Viser pour relancer jusqu'à deux dés d'attaque pour chaque pion dépensé.



Pion Viser

ACTION ESQUIVER

L'action Esquiver permet à des unités de survivre un peu plus longtemps. Pour effectuer une action Esquiver, le joueur place un pion Esquive sur le champ de bataille à côté du Chef d'unité qui effectue l'action Esquiver. En défense, une unité peut dépenser des pions Esquive pour annuler un résultat Touche (☒) par pion Esquive dépensé.



Pion Esquive

EXEMPLE D'ATTAQUE À DISTANCE

1. Le joueur Impérial souhaite attaquer une unité de Soldats Rebelles. Il mesure la distance entre le Chef d'unité Stormtrooper et le Soldat Rebelle le plus proche de l'unité ennemie et détermine que l'unité ennemie est à portée 2.



2. Chaque Stormtrooper peut ajouter l'une de ses armes à la réserve d'attaque. Les Stormtroopers ont deux armes à leur disposition, une arme de corps-à-corps (☒) et une arme de portée 1-3. Comme l'unité ennemie est à portée 2, les Stormtroopers ne peuvent utiliser que les armes dont la fourchette de portée comprend la portée 2. Les quatre Stormtroopers et le Chef d'unité Stormtrooper ajoutent chacun un dé d'attaque blanc à la réserve d'attaque. Ensuite, le joueur Impérial lance les dés de la réserve d'attaque et obtient un résultat Touche (☒) et un résultat Critique (☒).



3. Le joueur impérial dépense le pion Viser des Stormtroopers pour relancer deux dés, plus un dé supplémentaire grâce au mot-clé PRÉCIS 1 et obtient deux résultats Touche (☒) supplémentaires pour un total de trois résultats Touche (☒) et un résultat Critique (☒).



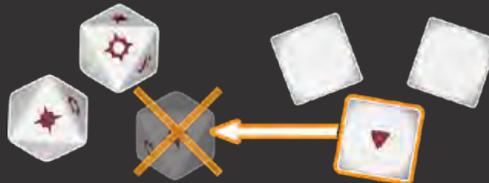
4. L'unité de Soldats Rebelles possède un pion Esquive, que le joueur Rebelle dépense pour annuler un résultat Touche (☒).



5. Il reste deux résultats Touche (☒) et un résultat Critique (☒), le joueur Rebelle lance donc trois dés de défense blancs, obtenant un résultat Adrénaline de défense (☒) et deux résultats vierges. Comme indiqué sur leur carte Unité, les Soldats Rebelles convertissent les résultats Adrénaline de défense (☒) en résultats Blocage (▼), le joueur Rebelle tourne donc le dé affichant un résultat Adrénaline de défense (☒) sur une face affichant un résultat Blocage (▼).



6. Le défenseur soustrait le résultat Blocage (▼) des trois résultats Touche (☒) et Critique (☒) de l'attaquant : l'unité de Soldats Rebelles subit donc deux blessures.



7. Le seuil de blessure des Soldats Rebelles est de 1, le joueur Rebelle choisit donc deux figurines de Soldat Rebelle, qui sont vaincues.



ARMES

Chaque unité possède une ou plusieurs armes qui sont indiquées en bas de sa carte Unité. Chaque arme porte un nom et une icône qui indique s'il s'agit d'une arme de corps-à-corps ou à distance. Chaque arme est également dotée d'une fourchette de portées qui indique les distances minimale et maximale auxquelles une unité peut utiliser cette arme, comme décrit ci-dessous :

① ② ③ ④ Une arme dotée de cette icône est une arme à distance et peut être utilisée aux portées indiquées, mais pas au contact de socles ennemis.

☒ Une arme dotée de cette icône est une arme de corps-à-corps et ne peut être utilisée qu'avec des socles au contact au cours d'un corps-à-corps (voir ci-dessous).



Chaque arme indique un certain nombre de dés de couleur. Lors d'une attaque, lorsqu'un joueur crée la réserve d'attaque, chaque arme choisie par une figurine de l'unité attaquante ajoute ses dés à la réserve d'attaque.

MOTS-CLÉS D'ARME

Certaines armes disposent de mots-clés, qui apparaissent en bas de la carte Unité et sont décrits au dos de cette dernière. Chaque mot-clé d'arme modifie toute attaque utilisant cette arme. **Les mots-clés d'arme sont cumulables : lorsque vous effectuez une attaque qui comprend deux armes avec le mot-clé IMPACT 1, ces deux mots-clés se cumulent et donnent IMPACT 2.**

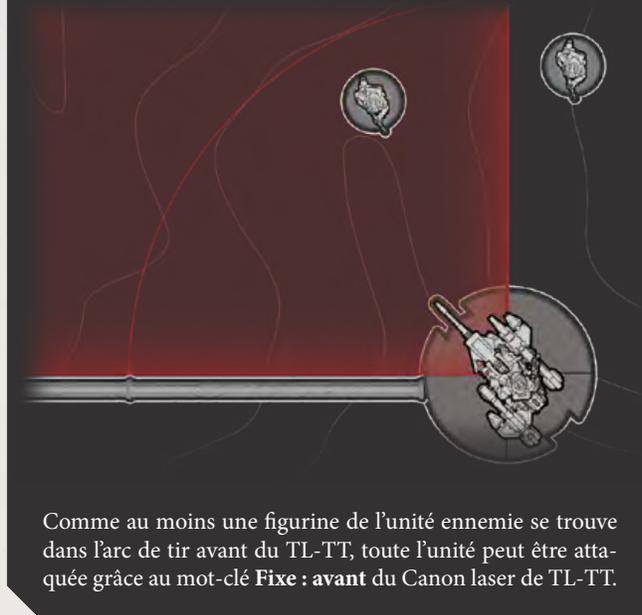
Les mots-clés décrits ci-dessous sont ceux utilisés pendant l'affrontement d'initiation. Au cours de ce dernier, les autres mots-clés ne sont pas pris en compte. Les effets de ces mots-clés sont les suivants :

IMPACT X

Tant qu'elle attaque une unité dotée du mot-clé **ARMURE**, une unité effectuant une attaque en utilisant une arme avec **IMPACT X** peut changer un nombre de résultats Touche (✖), égal à la valeur de « X », en résultats Critique (☒), pendant l'étape « Modifier les dés d'attaque » d'une attaque.



EXEMPLE D'ARC DE TIR



Comme au moins une figurine de l'unité ennemie se trouve dans l'arc de tir avant du TL-TT, toute l'unité peut être attaquée grâce au mot-clé **Fixe : avant** du Canon laser de TL-TT.

FIXE : AVANT

Pour ajouter une arme dotée du mot-clé **FIXE : AVANT** à la réserve d'attaque, le défenseur doit se trouver dans l'arc de tir avant de la figurine attaquante équipée de cette arme. Un **ARC DE TIR** est la zone conique délimitée par les lignes d'arc de tir gravées sur les socles des figurines des véhicules. L'arc de tir d'une figurine s'étend à partir de son socle, sur le champ de bataille. Pour déterminer les limites de l'arc de tir d'une figurine, le joueur aligne le bord de la règle des portées avec la ligne d'arc de tir du socle de la figurine pour créer une ligne continue. Si une partie du socle d'une figurine du défenseur se trouve dans la zone ainsi délimitée, le défenseur est dans cet arc de tir.

PERFORANT X

Une unité effectuant une attaque en utilisant une arme avec **PERFORANT X** peut annuler un nombre de résultats Blocage (♥) égal à la valeur de « X », pendant l'étape « Modifier les dés de défense » d'une attaque.

CORPS-À-CORPS

Lorsqu'une unité est au contact d'une unité ennemie, elle est considérée comme étant au **CORPS-À-CORPS**. Lorsqu'une unité effectue une attaque contre une unité avec laquelle elle est au corps-à-corps, il s'agit d'une attaque au corps-à-corps. Ces attaques suivent les mêmes règles que les attaques à distance, à l'exception des points suivants :

- L'attaquant ne peut utiliser que des armes dotées de l'icône de corps-à-corps (☒).
- Le défenseur doit se trouver dans le même corps-à-corps que l'attaquant.

ENTAMER UN CORPS-À-CORPS

Si une unité possède une arme de corps-à-corps, elle peut entamer un corps-à-corps en se déplaçant au contact du socle d'une figurine ennemie. Pour entamer un corps-à-corps, le joueur doit suivre les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. **Déplacer le Chef d'unité** : le joueur effectue un déplacement afin que le socle de son Chef d'unité soit au contact d'une figurine ennemie.

Une unité ne possédant pas d'arme de corps-à-corps ne peut pas se retrouver au contact du socle de figurines ennemies et ne peut pas entamer un corps-à-corps.

2. **Déplacer d'autres figurines** : tout en conservant la cohésion, le joueur place chaque autre figurine de l'unité qui a entamé le corps-à-corps au contact d'une figurine de l'unité de son adversaire.

3. **L'adversaire déplace ses figurines** : tout en conservant la cohésion, l'adversaire du joueur déplace chaque figurine de son unité dont le socle n'est pas déjà au contact d'une figurine adverse, de sorte qu'elle se retrouve au contact des figurines de l'unité qui a entamé le corps-à-corps.

Si l'unité de l'adversaire n'est pas dotée d'armes de corps-à-corps, l'adversaire ne déplace pas ses figurines pour mettre leurs socles au contact de celles de l'unité qui a entamé le corps-à-corps.

Une unité ne peut entamer un corps-à-corps qu'avec une unité ennemie, bien que d'autres unités puissent rejoindre un corps-à-corps plus tard.

ENGAGÉ

Tant qu'une **unité de soldats** est au corps-à-corps avec une **autre unité de soldats**, ces unités sont **ENGAGÉES**. Seuls les soldats peuvent être engagés ; les véhicules peuvent se trouver au corps-à-corps mais ne peuvent pas être engagés. Une unité qui est engagée ne peut pas effectuer d'attaques à distance, **ne peut pas être ciblée par des attaques à distance** et ne peut pas se déplacer, sauf pour **SE REPLIER**. Pour quitter un engagement, une unité doit se replier en utilisant toute son activation pour effectuer un déplacement à vitesse 1. Une unité qui se replie ne peut rien faire d'autre pendant son activation que réaliser ce déplacement à vitesse 1.

TERRAIN

Le terrain est représenté par des forêts, des bâtiments, des ruines, des barricades et tout autre élément en dur qui influence le combat. Le terrain peut fournir un couvert, bloquer une ligne de vue et empêcher certains déplacements. Les règles concernant le terrain fournies dans ce livret traitent principalement des barricades en plastique incluses dans la boîte. Vous trouverez des informations sur d'autres types de terrain dans le Guide de Référence téléchargeable en ligne.



COUVERT

Lors d'une attaque, le terrain qui se trouve entre deux unités peut servir de protection au défenseur sous la forme d'un **COUVERT**.

Pour déterminer si une unité bénéficie d'un couvert, l'attaquant trace une ligne imaginaire entre le centre du socle de son Chef d'unité et le centre du socle de chaque figurine du défenseur. Si la ligne traverse un élément de terrain, la figurine est **PROTÉGÉE**. Si au moins la moitié des figurines du défenseur sont protégées, toute l'unité est considérée comme protégée et elle bénéficie alors du couvert de l'élément de terrain que la ligne imaginaire a traversé.

Lorsque vous déterminez si une unité bénéficie d'un couvert, si le socle du Chef d'unité de l'attaquant est au contact d'un élément de terrain, cet élément est ignoré lorsque vous vérifiez si une figurine est protégée.

AVANTAGES DU COUVERT

Chaque élément de terrain procure un **COUVERT LÉGER** ou un **COUVERT LOURD** :

- Si l'élément de terrain qui protège une unité procure un couvert léger, cette unité peut annuler un résultat Touche (☒) pendant l'étape « Appliquer les esquives et couverts » d'une attaque.
- Si l'élément de terrain procure un couvert lourd, cette unité peut annuler jusqu'à deux résultats Touche (☒).

Certains effets de jeu peuvent améliorer le couvert. Si une unité qui ne bénéficie pas d'un couvert dispose d'une augmentation de couvert de 1, elle bénéficie d'un couvert léger et si une unité bénéficiant d'un couvert léger dispose d'une augmentation de couvert de 1, elle bénéficie d'un couvert lourd. Une unité ne peut pas améliorer son couvert davantage que le couvert lourd.

BARRICADES

Le terrain inclus dans la boîte de base de *STAR WARS : LÉGION* comprend huit barricades Impériales. Ces barricades procurent un couvert lourd pour les soldats mais aucun couvert aux véhicules. Au cours de l'affrontement d'initiation, les unités peuvent se déplacer librement à travers les barricades.

CHEFS D'UNITÉ ET COUVERTS



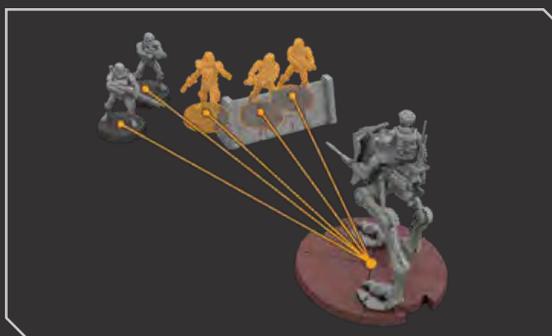
Comme ce Chef d'unité touche la barricade qui se trouve devant lui, cette dernière n'est pas prise en compte pour déterminer si le défenseur est protégé quand cette unité attaque.

TERRAIN ET COUVERT

Le TL-TT attaquant trace une ligne du centre de son socle vers le centre des socles de chaque figurine de l'unité de Stormtroopers.

Trois des cinq figurines de Stormtroopers sont protégées par la barricade et deux ne le sont pas. Au moins la moitié des figurines sont protégées, l'unité entière bénéficie donc d'un couvert.

La barricade procure un couvert lourd pour les unités de soldats : les Stormtroopers bénéficient donc d'un couvert lourd.



MOTS-CLÉS D'UNITÉ

Les cartes Unité possèdent un certain nombre de mots-clés. Les mots-clés d'unité sont indiqués sous le titre des cartes Unité. Les mots-clés décrits ci-dessous sont ceux utilisés pendant l'affrontement d'initiation. Au cours de ce dernier, les autres mots-clés (**VÉHICULE GRIMPANT**, **GRIMPEUR EXPÉRIMENTÉ**, **SAUT 1** ET **MAÎTRE DE LA FORCE 1**) ne sont pas pris en compte. Ils vous seront présentés dans le Guide de Référence. L'effet de chaque mot-clé d'unité s'applique à toute l'unité et est décrit ci-dessous :

ARMURE

Lors de l'étape « Modifier les dés d'attaque » d'une attaque, une unité avec **ARMURE** annule tous les résultats Touche (☘).

CHARGE

Après qu'une unité avec **CHARGE** a effectué une action Se Déplacer, si elle est au corps-à-corps, elle peut effectuer une action Attaquer gratuite.

COUVERT 1

Lors de l'étape « Appliquer les esquives et couverts » d'une attaque, si le défenseur possède le mot-clé **COUVERT 1**, il améliore son couvert de un lorsqu'il défend contre des attaques à distance.

DÉFLEXION

Tant qu'une unité avec **DÉFLEXION** défend, si elle dépense un pion Esquive, sa fenêtre de conversion d'adrénaline gagne « ♣ : ♥ » et si l'attaque est à distance, l'attaquant subit 1 blessure pour chaque résultat Adrénaline de défense (♣) obtenu lors de l'étape « Lancer les dés de défense ».

IMMUNITÉ : PERFORANT

Tant qu'une unité avec **IMMUNITÉ : PERFORANT** défend, l'attaquant ne peut pas utiliser le mot-clé **PERFORANT** pour annuler des résultats Blocage (♥).

AGILE

Après avoir défendu contre une attaque pendant laquelle elle a dépensé un ou plusieurs pions Esquive, une unité avec **AGILE** gagne 1 pion Esquive.

PRÉCIS 1

Lors de l'étape « Relancer les dés d'attaque » d'une attaque, une unité avec **PRÉCIS 1** qui dépense un pion Viser relance jusqu'à 1 dé d'attaque supplémentaire.

IMPLACABLE

Après qu'une unité avec **IMPLACABLE** a effectué une action Se Déplacer, elle peut effectuer une action Attaquer gratuite.

SPEEDER 1

Tant qu'elle effectue un déplacement, une unité avec **SPEEDER 1** ne prend pas en compte les éléments de terrain d'une hauteur de 1 ou moins. La hauteur d'un terrain est ignorée au cours de l'affrontement d'initiation.

Lorsqu'une unité avec **SPEEDER 1** s'active, elle doit immédiatement effectuer un déplacement obligatoire. Un déplacement obligatoire est un déplacement, mais pas une action Se Déplacer, et ne fait pas partie des deux actions qu'une unité peut effectuer pendant la Phase d'Activation. **Pour effectuer un déplacement obligatoire, l'unité réalise un déplacement complet à sa vitesse maximale.** Si ce n'est pas possible, elle peut réaliser un déplacement partiel à la place, en terminant son déplacement aussi loin que possible le long du gabarit de déplacement. Si l'unité réalise un déplacement partiel de cette façon, elle subit un nombre de blessures égal à sa vitesse. Si une quelconque partie du socle du Chef d'unité se retrouve hors du champ de bataille lorsqu'il termine son déplacement, l'unité est vaincue.

STOP !

Vous avez lu toutes les règles nécessaires pour jouer l'affrontement d'initiation. Après cette partie, lisez la section « Règles avancées ».

RÈGLES AVANCÉES

Après avoir joué l'affrontement d'initiation, les joueurs sont prêts à apprendre le reste des règles nécessaires pour jouer une partie normale de *STAR WARS : LÉGION*. Cette section inclut les règles avancées d'attaque, de déplacement, de suppression, d'utilisation des cartes Bataille, de construction d'armée et de mise en place.

CARTES COMMANDEMENT

Certaines cartes Commandement sont propres à certains personnages uniques. Vous trouverez, en haut à droite de ces cartes Commandement, une illustration identique à celle de la carte Unité du personnage concerné. Lorsque l'une de ces cartes est jouée pendant la Phase de Commandement, ce personnage doit avoir été nommé pour donner des ordres. Si ce personnage est vaincu, vous ne pouvez plus jouer ses cartes Commandement.

La section Ordres de certaines cartes Commandement indique une unité spécifique (Dark Vador, Luke Skywalker) ou un type d'unité spécifique (soldat, véhicule). Ces ordres doivent être donnés à la ou aux unités correspondantes, comme indiqué sur la carte Commandement.

ACTIONS

Cette section présente les règles des actions qui n'ont pas été décrites dans les règles de l'affrontement d'initiation. Il s'agit des actions Récupérer, Attendre et des actions de carte.

ACTION RÉCUPÉRER

L'action Récupérer permet à des unités de reprendre leurs esprits et de revenir au combat. Pour effectuer l'action Récupérer, le joueur retire tous les pions Suppression de l'unité (voir page 20) et redresse toutes les cartes Amélioration inclinées de l'unité (voir page 22).

ACTION DE CARTE

Certaines cartes Unité et Amélioration peuvent disposer d'actions spéciales qui illustrent des compétences spécifiques à l'unité, comme la capacité SAUT 1 de Luke Skywalker. Ces actions sont indiquées sur les cartes Unité et Amélioration et sont précédées par l'icône Action de carte (♣).

Pour effectuer une action de carte, l'unité résout l'effet décrit après l'icône Action de carte (♣). Chaque action de carte ne peut être effectuée qu'une seule fois pendant l'activation d'une unité.

ACTION ATTENDRE

L'action Attendre permet aux unités de soldats de garder une action en réserve. Si une unité n'a pas effectué d'attaque, elle peut effectuer une action Attendre. Pour effectuer une action Attendre, le joueur place un pion En attente à côté du Chef d'unité de l'unité de soldats qui effectue l'action Attendre. Une unité de soldats ne peut pas effectuer l'action Attendre si elle a déjà effectué une attaque pendant son activation. **Seules les unités de soldats peuvent effectuer l'action Attendre.**

PIONS EN ATTENTE

Après qu'une unité ennemie à portée 1-2 a effectué une action, une unité de soldats qui possède un pion En attente peut dépenser ce pion pour effectuer une attaque ou un déplacement.

Si une unité de soldats gagne un pion Suppression ou effectue un déplacement, une attaque ou toute autre action, elle défusse son pion En attente. Une unité ne peut pas posséder plus d'un pion En attente.



Pion En attente

ATTAQUES

Cette section décrit les règles avancées d'attaque, dont les règles concernant les lignes de vue et l'attaque de plusieurs unités.

LIGNE DE VUE

STAR WARS : LÉGION utilise le concept de ligne de vue réelle. Un joueur doit ainsi déterminer la ligne de vue à partir du point de vue d'une figurine. Le point de vue de chaque figurine est le point le plus élevé de la sculpture directement au-dessus du centre de son socle. Si un joueur peut voir une partie de la figurine d'un adversaire ou de son socle depuis ce point de vue, la figurine de ce joueur a une ligne de vue sur la figurine de cet adversaire.

LIGNE DE VUE



1. Ce Soldat Rebelle se trouve derrière un mur et la ligne de vue est bloquée.
2. Ce Soldat Rebelle est à découvert, dans la ligne de vue.
3. Ce Soldat Rebelle bénéficie d'un couvert lourd et se trouve dans la ligne de vue.

LIGNE DE VUE BLOQUÉE

La ligne de vue d'une figurine vers une autre figurine peut être **BLOQUÉE** par du terrain ou des véhicules. Lors de la détermination de la ligne de vue, si aucune partie d'une figurine n'est visible, car elle se trouve derrière un élément de terrain ou un véhicule, la ligne de vue vers cette figurine est bloquée.

Les soldats ne peuvent pas bloquer la ligne de vue. Lors de la détermination de la ligne de vue, si un joueur ne peut pas voir une figurine uniquement parce qu'elle est dissimulée par d'autres soldats se trouvant sur le champ de bataille, la ligne de vue vers cette figurine n'est pas considérée comme bloquée.

BLESSURES ET LIGNE DE VUE

Une figurine de l'unité en défense ne peut subir des blessures que s'il y a une ligne de vue vers elle à partir d'au moins une figurine de l'unité attaquante. Si la ligne de vue à partir de toutes les figurines de l'unité attaquante vers une figurine de l'unité en défense est bloquée, cette figurine en défense ne peut pas subir de blessures. Cela peut créer une situation dans laquelle un Chef d'unité peut subir des blessures et être vaincu alors que d'autres figurines de l'unité se trouvent toujours sur le champ de bataille. Lorsque cela se produit, l'une des figurines se trouvant toujours sur le champ de bataille est promue et devient le nouveau Chef d'unité : le joueur remplace cette figurine par celle du Chef d'unité.

RÉSERVE D'ATTAQUE

Au cours d'une partie normale, lorsque vous constituez une réserve d'attaque, seules les figurines ayant une ligne de vue vers le défenseur peuvent utiliser une arme et participer à l'attaque. Lorsque vous constituez votre réserve d'attaque, suivez les règles suivantes, dans l'ordre :

1. **Déterminer les figurines éligibles** : chaque figurine de l'attaquant est éligible pour ajouter ses dés à la réserve d'attaque si elle a une ligne de vue sur n'importe quelle figurine du défenseur.

2. **Choisir les armes** : l'attaquant peut choisir une arme par figurine éligible, qu'il ajoutera à sa réserve d'attaque. Pour choisir une arme, l'attaquant doit remplir toutes les conditions indiquées par les mots-clés de l'arme et la portée de l'arme doit inclure la portée de l'attaque, qui est la distance entre le Chef d'unité de l'attaquant et la figurine la plus proche du défenseur.
3. **Rassembler les dés** : l'attaquant rassemble le nombre de dés du type indiqué sur chacune des armes choisies et les place sur le champ de bataille, à côté du défenseur.

ATTAQUER PLUSIEURS UNITÉS

Au cours d'une attaque, chaque arme ou groupe d'armes avec un nom unique d'une unité peut attaquer une unité ennemie différente, si c'est possible. Pour ce faire, ajoutez simplement l'étape suivante après l'étape 2 d'une attaque :

- **Déclarer un défenseur supplémentaire** : s'il reste des armes qui n'ont pas été ajoutées à la réserve d'attaque, le joueur peut répéter les étapes 1 et 2, en constituant une réserve d'attaque séparée avec les nouvelles armes.

Ainsi que l'étape suivante après l'étape 8 :

- **Choisir une réserve d'attaque supplémentaire** : répétez les étapes 4 à 9, en choisissant une nouvelle réserve d'attaque.

Par exemple, une unité de six Stormtroopers est équipée d'une carte Amélioration Stormtrooper avec DLT-19. Elle attaque une unité de Soldats Rebelles avec cinq de ses Stormtroopers, constituant une réserve d'attaque avec 5 Fusils blaster E-11.

Toutefois, le joueur qui la contrôle souhaite que son Stormtrooper avec DLT-19 attaque une unité différente. Une autre cible est éligible, il s'agit d'un TL-TT à portée du DLT-19 non utilisé. Le joueur décide d'effectuer une attaque supplémentaire contre le TL-TT en utilisant le DLT-19. Le mot-clé **IMPACT 1** du DLT-19 est appliqué **uniquement** à la réserve d'attaque à laquelle l'arme a été ajoutée.

DÉPLACEMENT DE VÉHICULES

Lorsqu'un véhicule effectue un déplacement, au lieu de se déplacer normalement, il peut **PIVOTER**. Pour pivoter, un joueur tourne le Chef d'unité et toute figurine supplémentaire de l'unité jusqu'à 90°. Toutes les figurines de l'unité doivent être orientées exactement dans la même direction que le Chef d'unité.

En outre, les véhicules sont divisés en deux catégories distinctes, qui adoptent pour se déplacer des règles et restrictions spécifiques : les véhicules terrestres et à répulseurs. Un véhicule à répulseurs est tout véhicule fixé sur une tige en plastique, alors qu'un véhicule terrestre repose directement sur son socle.

VÉHICULES TERRESTRES

Lorsqu'un véhicule terrestre effectue un déplacement, au lieu de se déplacer normalement, il peut **RECULER**. Pour cela, un joueur effectue un déplacement soit complet, soit partiel, sauf qu'il insère le gabarit de déplacement dans l'encoche se trouvant à l'arrière du socle du Chef d'unité et que ce déplacement est limité à la vitesse 1.

Au cours d'un déplacement, la figurine d'un véhicule terrestre peut traverser, mais pas terminer son déplacement sur des figurines de véhicules à répulseurs. De plus, la figurine d'un véhicule terrestre peut traverser des figurines de soldats si ces figurines ne sont pas engagées. Si la figurine d'un véhicule terrestre se déplace d'une façon qui la ferait chevaucher une ou plusieurs figurines de soldats lors de son déplacement le long du gabarit de déplacement, toute figurine de soldat qu'elle traverse est **DÉPORTÉE**.

Une figurine déportée est mise de côté de sorte que la figurine du véhicule puisse effectuer son déplacement. Ensuite, le joueur qui n'a pas déplacé la figurine de véhicule remplace toutes les figurines déportées sur le champ de bataille.

Les figurines déportées doivent être placées en suivant les règles de cohésion habituelles et leurs socles ne peuvent pas être placés au contact de figurines ennemies. Si un Chef d'unité est déporté, sa figurine est placée intégralement à portée 1 de sa position initiale.

Lorsqu'une ou plusieurs figurines d'une unité sont déportées, l'unité gagne un pion Suppression.

DÉPORTER DES SOLDATS

1. Le joueur Rebelle insère le gabarit de déplacement de vitesse 2 à l'avant du TL-TT.



2. Le joueur Rebelle déplace le TL-TT le long du gabarit et chevauche deux figurines de Stormtroopers et une figurine de Soldat Rebelle.



3. Le joueur Impérial remplace en cohésion les figurines qui ont été chevauchées par le TL-TT.



VÉHICULES À RÉPULSEURS

Au cours d'un déplacement, une figurine de véhicule à répulseurs peut traverser toutes les autres figurines, y compris les figurines de véhicules terrestres. Lorsqu'une figurine de véhicule à répulseurs se déplace de façon à ce que le gabarit de déplacement chevauche des figurines d'autres unités, le joueur peut tenir le gabarit de déplacement au-dessus des figurines.

La position finale de la figurine d'un véhicule à répulseurs après qu'il a effectué un déplacement ne peut pas chevaucher une autre figurine sauf si elle réalise un déplacement obligatoire. Si elle réalise un déplacement obligatoire, sa position finale peut chevaucher des figurines de soldats. Si c'est le cas, déportez ces figurines de soldats.

DÉGÂTS AUX VÉHICULES

Les véhicules ne peuvent pas être démoralisés, mais des dégâts graves peuvent grandement réduire leur efficacité. Chaque unité de véhicule a une valeur de résistance indiquée sur sa carte Unité.



Valeur de résistance

Après qu'une figurine de véhicule d'un joueur s'est vu assigner des blessures égales à sa valeur de résistance, ce joueur lance un dé de défense rouge et subit l'un des effets suivants :

- S'il obtient un résultat Blocage (♥), la figurine est **ENDOMMAGÉE** et reçoit un pion Endommagé. Lorsqu'un joueur active une unité endommagée, il lance un dé de défense blanc. S'il obtient un résultat vierge, ce véhicule effectue une action de moins au cours de son activation.
- S'il obtient un résultat vierge, la figurine est **HORS D'USAGE** et reçoit un pion Hors d'usage. Une unité hors d'usage ne peut pas reculer et doit dépenser deux actions pour effectuer un seul déplacement.
- S'il obtient un résultat Adrénaline de défense (♣), l'une des armes de la figurine est détruite. L'adversaire du joueur choisit une arme et place un pion **ARME DÉTRUITE** sur la carte correspondante. Cette arme ne peut pas être utilisée.

Une unité dotée d'une valeur de résistance de « - » ne subit pas ces effets.



Pion Endommagé



Pion Hors d'usage



Pion Arme détruite

SUPPRESSION

Même les vétérans les plus endurcis se jettent à terre quand des tirs de blaster pleuvent sur eux. Dans *STAR WARS : LÉGION*, les règles de suppression représentent les effets sur le moral des unités et peuvent jouer un rôle important, en mettant votre ennemi au pied du mur ou en le faisant paniquer.

PIONS SUPPRESSION

Les pions Suppression indiquent qu'une unité s'est jetée à terre. Lorsqu'une unité de soldats possède au moins un pion Suppression, son couvert est augmenté de 1 quand elle se défend contre des attaques à distance.



Pion Suppression

COURAGE

Chaque unité de soldats dispose d'une valeur de courage, indiquée sur sa carte Unité. Une unité disposant d'un nombre de pions Suppression supérieur ou égal à sa valeur de courage est **DÉMORALISÉE**. Une unité démoralisée effectue une action de moins pendant son activation. L'unité ne perd qu'une action, quel que soit le nombre de pions Suppression dont elle dispose. Une unité dotée d'une valeur de courage de « - » ne peut pas recevoir de pions Suppression et ne peut pas être démoralisée.

GAGNER DES PIONS SUPPRESSION

La plupart du temps, une unité gagne des pions Suppression en étant la cible d'une attaque à distance. Après une attaque à distance, si le lancer de dés de l'attaquant a donné au moins un résultat Touche (✱) ou Critique (✳), le défenseur gagne un pion Suppression, même si ces résultats ont été annulés. Lorsqu'une unité gagne un pion Suppression, le joueur place le pion à côté du Chef d'unité ; ce pion restera auprès du Chef d'unité jusqu'à ce qu'il soit retiré.



Valeur de courage

RETIRER DES PIONS SUPPRESSION

Lorsqu'une unité ayant de pions Suppression s'active, et avant qu'elle n'effectue des actions, elle doit **SE RALLIER**. Pour cela, un joueur lance un dé de défense blanc pour chaque pion Suppression possédé par l'unité. Ensuite, un pion Suppression est retiré de cette unité pour chaque résultat Blocage (♥) et Adrénaline de défense (♣) obtenu. Si, à la suite de ce lancer, l'unité dispose d'un nombre de pions Suppression inférieur à sa valeur de courage, elle n'est plus démoralisée et peut effectuer normalement ses deux actions au cours de son activation.

De plus, un pion Suppression est retiré de chaque unité pendant la Phase Finale.

PANIQUE

Les unités de soldats qui subissent trop de tirs de suppression peuvent totalement perdre leurs esprits et **PANIQUER**. Après qu'une unité s'est ralliée, si le nombre de pions Suppression qu'elle possède est supérieur ou égal à deux fois sa valeur de courage, elle panique.



Pion
Panique

Lorsqu'une unité panique, elle gagne un pion Panique. Le joueur place ce pion Panique à côté du Chef d'unité. Une unité paniquée continue de subir les effets d'une unité démoralisée.

Pendant l'activation d'une unité paniquée, elle ne peut effectuer qu'une seule action Se Déplacer, ne peut pas effectuer d'actions gratuites et doit se déplacer à sa vitesse maximale aussi directement que possible vers le bord le plus proche du champ de bataille. Si, à la suite de ce déplacement, une partie du socle du Chef d'unité se retrouve en dehors du champ de bataille, cette unité est vaincue. Lorsqu'une unité au corps-à-corps est paniquée, elle doit se replier.

Si le nombre de pions Suppression d'une unité retombe sous le seuil de deux fois sa valeur de courage, l'unité n'est plus paniquée et son pion Panique est retiré.

Lorsque vous vérifiez si une unité est paniquée, si elle est située à portée 1-3 d'un Commandant allié, vous pouvez utiliser la valeur de courage de ce Commandant à la place de celle de l'unité. Une valeur de courage de « - » correspond à une valeur infinie.

CRÉATION D'ARMÉE

Lorsque vous jouez une partie normale de *STAR WARS : LÉGION*, chaque joueur utilise sa propre armée personnalisée, constituée de ses personnages préférés, avec des stratégies particulières et originales.

La création d'une armée permet aux joueurs de créer des forces adaptées à leurs styles de jeu. Un joueur peut créer une armée variée et polyvalente, alors qu'un autre préférera une armée axée sur une seule stratégie et dotée d'une implacable puissance de feu.

Pour créer une armée assez grande pour une partie normale et pour augmenter vos options de création, nous vous conseillons de vous procurer des paquets d'extension *STAR WARS : LÉGION* contenant des figurines et améliorations supplémentaires.

POINTS

Chaque armée est composée d'unités, de cartes Amélioration et de cartes Commandement. Les unités et les améliorations affichent un coût en points. La valeur totale en points de tout ce qui constitue une armée ne peut pas dépasser 800.



Coût
en points



FACTIONS

Le jeu est composé de deux factions : l'Empire Galactique (joueur Impérial) et l'Alliance Rebelle (joueur Rebelle). Une armée ne peut contenir que des unités d'une même faction. La faction d'une unité est indiquée en haut à gauche de sa carte.

RANGS

Le rang d'une unité est utilisé lors de la création d'une armée. Chaque armée doit contenir :

- **Commandant** : une à deux unités de commandant.
- **Troupiers** : trois à six unités de troupiers.
- **Forces spéciales** : jusqu'à trois unités de forces spéciales.
- **Soutien** : jusqu'à trois unités de soutien.
- **Lourd** : jusqu'à deux unités lourdes.

AMÉLIORATIONS

Les cartes Amélioration équipent les unités qui composent une armée. Chaque carte Amélioration a un coût en points, indiqué en bas à droite de sa carte. Pour chaque icône d'amélioration de la barre d'amélioration d'une unité, elle peut s'équiper d'une carte Amélioration dotée de la même icône d'amélioration. Une unité ne peut pas s'équiper de plus d'un exemplaire de la même carte Amélioration.

Les textes de certaines cartes Amélioration comprennent des restrictions. Par exemple, une amélioration avec la restriction « Stormtroopers uniquement » ne peut équiper que des unités de Stormtroopers. En outre, certaines cartes Amélioration indiquent la restriction « Côté Lumineux uniquement » ou « Côté Obscur uniquement ». L'Empire Galactique est du Côté Obscur et ses unités peuvent s'équiper des cartes Amélioration « Côté Obscur uniquement », alors que l'Alliance Rebelle est du Côté Lumineux.

CARTES UNIQUES

Certaines unités et améliorations représentent des personnages spécifiques, des armes uniques ou des unités renommées. Chacune de ces unités ou améliorations porte un nom unique qui est identifié par une puce juste devant le titre de la carte. Un joueur ne peut pas inclure dans son armée plus d'une carte portant un même nom unique.

MAIN DE COMMANDEMENT

Pendant la création de son armée, le joueur se constitue une main de six cartes Commandement. Cette main doit comprendre deux cartes à 1 point lumineux, deux cartes à 2 points lumineux et deux cartes à 3 points lumineux. Un seul exemplaire de chaque carte Commandement peut être inclus. Pour que le joueur puisse inclure les cartes Commandement d'un personnage unique, tel que Dark Vador par exemple, ce personnage doit faire partie de son armée. Après qu'un joueur a choisi six cartes Commandement, la carte Commandement « Tenir la Position » est ajoutée à sa main, qui est donc composée d'un total de sept cartes Commandement.

PIONS IDENTIFICATION

Lorsqu'une armée possède plusieurs unités du même type, mais dotées d'améliorations différentes, il peut devenir difficile de se souvenir des améliorations possédées par chaque unité. Pour que les joueurs fassent plus facilement la distinction entre plusieurs unités du même type, lorsque vous déployez des unités, placez un pion Identification à côté du socle du Chef d'unité de chaque unité. Ensuite, placez chaque pion Identification correspondant sur sa carte Unité.



Pions Identification

CARTES AMÉLIORATION

Les cartes Amélioration représentent des éléments comme de l'équipement, des armes et des soldats supplémentaires qui rendent les unités plus performantes. Chaque amélioration est dotée d'une icône d'amélioration qui détermine son type.

-  : Arme lourde
-  : Équipement
-  : Personnel
-  : Grenades
-  : Force
-  : Comms
-  : Commandement
-  : Pilote
-  : Point d'accroche

Chaque carte Unité comprend une barre d'amélioration qui affiche un certain nombre d'icônes d'amélioration. Pour chaque icône représentée dans la barre d'amélioration de l'unité, cette unité peut s'équiper d'une carte amélioration dotée d'une icône correspondante. Une unité ne peut pas s'équiper de plus d'un exemplaire de la même carte Amélioration.



Barre d'amélioration

AMÉLIORATIONS DE SOLDATS

Certaines cartes Amélioration affichent des icônes d'arme lourde (A) ou de personnel (P) : il s'agit d'améliorations de soldats. Les améliorations de soldat ajoutent des figurines de soldats spécifiques à une unité. Ces figurines sont sculptées différemment afin de les identifier facilement. Elles partagent les mêmes valeurs de défense, seuil de blessure et armes que leur carte Unité.

ARME LOURDE

Les soldats avec arme lourde sont représentés par des figurines portant des armes spéciales. Pendant une attaque, seule la figurine spécifique portant cette arme peut l'utiliser, bien qu'elle puisse choisir d'utiliser l'une des autres armes de l'unité à la place.



PERSONNEL

Les cartes Amélioration Personnel peuvent être utilisées pour ajouter des spécialistes tels que des médecins et des ingénieurs aux unités ou simplement pour renforcer une unité en y ajoutant une figurine de soldat.



AMÉLIORATIONS D'ARME

Certaines cartes Amélioration affichent les icônes de point d'accroche (A) ou de grenades (G) : il s'agit d'améliorations d'arme. Chaque figurine de l'unité peut utiliser l'amélioration d'arme équipée lorsqu'elle attaque l'ennemi.



ACTIONS DE CARTE GRATUITES

Certaines cartes Amélioration disposent d'actions de carte gratuites, précédées de l'icône Action de carte gratuite (D). Une action de carte gratuite est une action de carte qui est effectuée sous la forme d'une action gratuite. Pour effectuer une action de carte gratuite, l'unité résout l'effet décrit après l'icône D. Chaque action de carte gratuite ne peut être effectuée qu'une seule fois pendant l'activation d'une unité.



AMÉLIORATIONS INCLINÉES

Certaines cartes Amélioration affichent une icône Incliner (I). Pour utiliser l'effet de ce type de carte, le joueur doit **INCLINER** la carte en la faisant pivoter de 90°. Il ne pourra plus l'utiliser jusqu'à ce qu'elle soit redressée. Pour **REDRESSER** une carte, un joueur la fait pivoter de 90° pour la remettre dans sa position initiale. Une unité peut effectuer une action Récupérer pour redresser toutes ses cartes Amélioration inclinées.



PIONS IONIQUE

Les armées emploient parfois un armement spécialisé conçu pour ioniser et rendre inopérant des véhicules ennemis. Ces armes peuvent faire gagner aux véhicules des pions Ionique. Lorsqu'une unité s'active, si elle possède au moins un pion Ionique, elle perd une action par pion Ionique (jusqu'à deux actions) et défausse tous ses pions Ionique.



Pion Ionique

PAQUETS BATAILLE

Dans *STAR WARS : LÉGION*, la victoire s'obtient en remplissant des objectifs permettant de gagner des points de victoire tout en faisant face à des déploiements et conditions inattendus. Chacun de ces trois éléments de la bataille (déploiement, objectifs et conditions) est déterminé par trois paquets Bataille. Après qu'un champ de bataille a été créé en suivant les indications de mise en place, trois cartes de chacun des trois paquets Bataille sont distribuées au hasard et les joueurs doivent parvenir à un accord pour ne conserver qu'une carte de chaque type (voir « Mise en place », page 24).

Ces trois cartes indiqueront où les joueurs pourront déployer leurs armées, comment ils gagneront la partie et toute condition spéciale qui affectera la bataille.

DÉPLOIEMENT

Les talentueux commandants ont une grande expérience dans le choix du lieu idéal pour engager le combat avec l'ennemi, mais le chaos de la guerre et les contraintes de la mission font bien souvent échouer les plans les plus habiles. Par conséquent, le déploiement des troupes varie grandement d'une escarmouche à l'autre.

Chaque carte Déploiement indique les zones du champ de bataille où des troupes peuvent être déployées. Avant de déployer des troupes, chaque joueur doit mesurer les zones de déploiement telles que décrites sur la carte et marquer les limites de chaque zone en plaçant les marqueurs Déploiement aux coins de chaque zone.



OBJECTIFS

La guerre entre l'Empire Galactique et l'Alliance Rebelle est asymétrique : les Rebelles ne peuvent pas espérer la gagner uniquement grâce à la force des armes et doivent donc engager le combat avec l'Empire uniquement quand la situation est à leur avantage ou quand des objectifs cruciaux sont en jeu. De même, l'Empire sait que remporter des batailles ne suffit pas : il faut traquer la Rébellion et l'écraser partout où elle apparaît. Ainsi, l'objectif principal de chaque bataille n'est jamais uniquement de détruire son ennemi.

Chaque carte Objectif explique la façon dont les joueurs peuvent gagner des points de victoire au cours de l'affrontement. Les cartes Objectif comprennent une section « Victoire » qui décrit comment les joueurs gagnent l'affrontement. Certaines cartes Objectif contiennent également des instructions de mise en place que les joueurs doivent lire et appliquer avant de commencer la partie.



PIONS OBJECTIF

De nombreuses cartes Objectif indiquent aux joueurs de placer des pions Objectif sur le champ de bataille. Chaque pion Objectif a deux côtés : un côté revendiqué et un côté non revendiqué. Les pions Objectif obéissent aux règles suivantes :



Pion Objectif revendiqué

Lorsque le Chef d'unité d'un joueur **REVENDIQUE** un pion Objectif, ce joueur retourne le pion Objectif, qui passe du côté non revendiqué au côté revendiqué, et le place au contact du socle du Chef d'unité. Le pion restera au contact du socle du Chef d'unité lorsque ce dernier se déplacera sur le champ de bataille, sauf si le Chef d'unité panique ou est vaincu.

Lorsque le Chef d'unité d'un joueur panique ou est vaincu alors qu'il possède un pion Objectif revendiqué, ce joueur doit retourner le pion Objectif sur son côté non revendiqué et le remettre au contact du socle du Chef d'unité avant de retirer ou déplacer le Chef d'unité. Le pion Objectif reste sur le champ de bataille, là où il a été placé, et peut à nouveau être revendiqué.

Les figurines ne peuvent pas chevaucher les pions Objectif. Seuls les pions Objectifs non revendiqués peuvent être revendiqués.

CONDITIONS

Dans cette galaxie vaste et diverse, les conditions du champ de bataille ne sont jamais prévisibles. Qu'il s'agisse de la météo, de la topographie, voire d'un changement inattendu dans l'atmosphère d'une planète, sa faune ou sa flore locale, il vaut mieux s'attendre à des imprévus...



Pion Condition

Chaque carte Condition comprend des règles spéciales supplémentaires. Les deux joueurs doivent lire la carte Condition avant de commencer la partie.

Certaines cartes Condition utilisent des pions Condition. Les règles concernant ces pions sont détaillées sur la carte Condition.



MISE EN PLACE

Pour jouer une partie normale de *STAR WARS : LÉGION*, effectuez les étapes suivantes :

1. **Installer le champ de bataille et rassembler le matériel** : délimitez un champ de bataille de 90 cm x 180 cm sur une surface plane. Les joueurs s'installent face à face du côté des bords de 180 cm de la zone de jeu et placent leurs unités, cartes, pions Ordre, gabarits de déplacement et autres éléments à côté de la zone de jeu. Ensuite, ils attribuent des pions Identification à leurs unités si cela est nécessaire.
2. **Définir le terrain** : il est important de déterminer quels seront les effets du terrain avant le début de la partie. Les joueurs doivent brièvement discuter de chaque élément de terrain disponible pour l'affrontement et se mettre d'accord sur le type de couvert qu'il représente et ses autres caractéristiques.
3. **Placer le terrain** : les joueurs décident ensemble comment placer les éléments de terrain. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, vous pouvez consulter les règles de « Placement de terrain compétitif », que vous trouverez dans le Guide de Référence.
4. **Sélectionner la couleur et le bord des joueurs** : le joueur dont l'armée a la valeur totale en points la plus faible décide s'il sera le joueur rouge ou bleu. Ensuite, le joueur bleu choisit l'un des bords longs de la zone de jeu et installe son armée près de ce bord. Le joueur rouge s'installe sur le bord long opposé. Si les armées des deux joueurs ont la même valeur en points, déterminez à pile ou face quel joueur choisira sa couleur.
5. **Révéler les cartes Bataille** : mélangez les paquets Objectif, Déploiement et Condition séparément. Ensuite, piochez et révélez trois cartes de chaque paquet, puis alignez-les horizontalement par catégorie face au joueur bleu.
6. **Définir le champ de bataille** : en commençant par le joueur bleu, les joueurs choisissent chacun leur tour une catégorie et en éliminent la carte la plus à gauche. Les joueurs peuvent également décider de renoncer à leur possibilité d'éliminer une carte s'ils le souhaitent. Après que chaque joueur a eu deux opportunités d'éliminer une carte, la carte de chaque catégorie qui est la plus à gauche sera la carte utilisée pour cet affrontement. Si les joueurs éliminent les deux premières cartes d'une catégorie, la dernière ne peut pas être éliminée.
7. **Résoudre les cartes Objectif et Condition** : résolvez toute instruction de mise en place indiquée sur la carte Objectif révélée. Ensuite, résolvez toute instruction de mise en place indiquée sur la carte Condition.
8. **Déployer les unités** : en commençant par le joueur bleu, les joueurs placent chacun leur tour une seule unité de leur armée dans leurs zones de déploiement respectives, jusqu'à ce que toutes leurs unités soient déployées.
9. **Préparez le stock** : placez les pions Blessure, Suppression, Panique et Dégât à côté du champ de bataille pour créer le stock. Le joueur bleu prend le Compteur de round et le règle sur « 1 ». Vous êtes prêts à vous lancer dans votre partie !

ÉLÉMENTS DE TERRAIN ET ÉLÉVATION

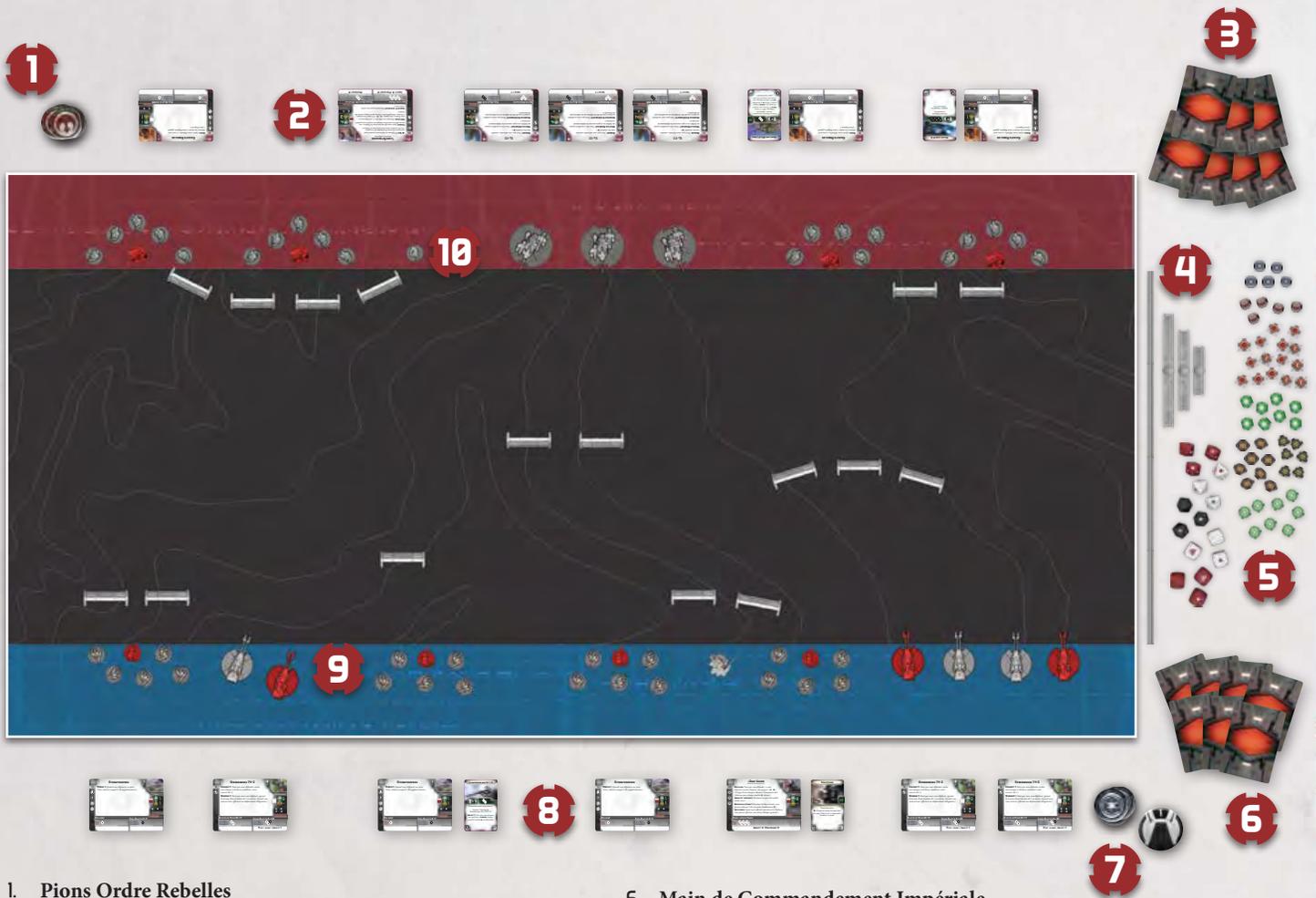
Nous vous conseillons de personnaliser le terrain lorsque vous jouez à *STAR WARS : LÉGION*. Les règles qui vous permettront de jouer avec un terrain personnalisé sont détaillées dans le Guide de Référence. En outre, le Guide de Référence présente des règles de déplacement spécifiques, pour monter sur les éléments de terrain verticaux et en descendre. Les mots-clés **VÉHICULE GRIMPANT** et **GRIMPEUR EXPÉRIMENTÉ** du TL-TT s'adressent aux joueurs utilisant des éléments de terrain personnalisés d'une certaine hauteur.

DÉFINIR LE CHAMP DE BATAILLE



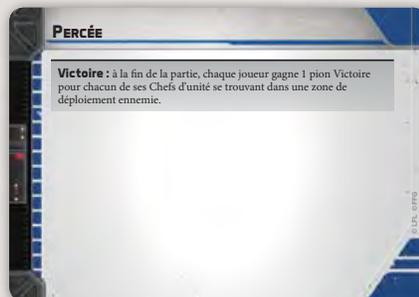
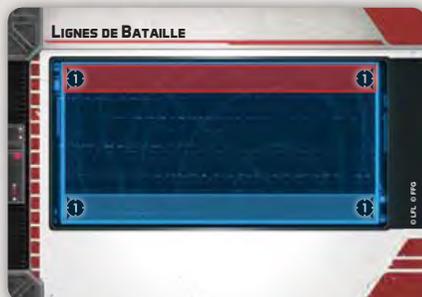
1. Le joueur bleu sélectionne la catégorie Déploiement et en élimine la carte la plus à gauche.
2. Le joueur rouge choisit la catégorie Condition et en élimine la carte la plus à gauche.
3. Le joueur bleu sélectionne également la catégorie Condition et en élimine à nouveau la carte la plus à gauche.
4. Le joueur rouge ne peut pas éliminer la dernière carte de la catégorie Condition, il choisit donc la catégorie Objectif et en élimine la carte la plus à gauche.
5. Les trois cartes non éliminées les plus à gauche seront celles utilisées pour cette partie.

SCHÉMA DE MISE EN PLACE D'UNE PARTIE NORMALE



1. Pions Ordre Rebelles
2. Cartes Unité et Amélioration Rebelles
3. Main de Commandement Rebelle
4. Règle des portées et gabarits de déplacement
5. Stock et dés
6. Main de Commandement Impériale
7. Pions Ordre Impériaux et Compteur de round
8. Cartes Unité et Amélioration Impériales
9. Unités Impériales (figurines)
10. Unités Rebelles (figurines)

CARTES BATAILLE UTILISÉES DANS LA PARTIE CI-DESSUS





STAR WARS : LÉGION UNE PASSION

Jouer à *STAR WARS : LÉGION* ne signifie pas seulement participer à des affrontements isolés. Cela implique également de collectionner des figurines pour personnaliser votre armée. De belles armées thématiques rendront vos affrontements encore plus mémorables ! La collection de figurines, la création et la peinture d'une armée feront de votre expérience de jeu un moment unique et immersif.

COLLECTION

Une fois que vous aurez décidé de créer une armée Rebelle ou Impériale (ou les deux !), vous pourrez commencer à y ajouter de nombreux éléments différents. De nouveaux personnages, unités et améliorations vous permettront de créer une force diversifiée et unique qui correspondra à vos aspects préférés de l'univers de *Star Wars*. Les règles de création d'une armée se trouvent à la page 21 de ce livret. Si votre collection de figurines contient de nombreuses unités différentes, vous pourrez modifier votre armée et tenter différentes combinaisons et stratégies à chacune de vos parties.

Si vous cherchez de l'inspiration pour votre collection et la création de votre armée, vous ne manquerez pas de ressources : films, livres, bandes dessinées et jeux vous aideront à choisir vos figurines. Allez-vous recréer une armée ayant combattu dans votre film préféré ou laisser votre imagination s'exprimer et inventer une histoire propre à vos troupes ? De nombreuses options s'offriront à vous grâce aux paquets d'extension pour *STAR WARS : LÉGION* et ces nouveaux éléments vous permettront d'agrandir progressivement votre collection et de multiplier vos options tactiques.



COMMUNAUTÉ

Jouer à un jeu de figurines demande souvent plus d'implication que d'autres types de jeux de plateau, principalement en raison de l'espace dont vous aurez besoin pour jouer. Heureusement, de nombreuses boutiques spécialisées proposent des tables de jeu équipées de maquettes et d'éléments de terrain. Votre boutique locale constitue un lieu de prédilection pour rencontrer d'autres joueurs, planifier des soirées peinture pour magnifier votre armée, voire même organiser une campagne ou un tournoi. Si vous voulez en savoir plus sur *STAR WARS : LÉGION*, consultez le forum dédié au jeu sur notre site :

FantasyFlightGames.fr

Il existe bien sûr bien d'autres ressources en ligne, grâce auxquelles vous pourrez partager vos tactiques, astuces de peinture, terrains personnalisés ou idées de campagnes, mais l'aide de votre boutique et le soutien d'une communauté locale joueront un rôle important pour vous permettre de profiter pleinement de *STAR WARS : LÉGION*. N'hésitez pas à demander à votre revendeur si vous pouvez l'aider à faire de sa boutique un lieu de rencontres, de discussions de tactiques, de partage de conseils et y jouer des parties lors d'événements dédiés.

JEU ORGANISÉ

De nombreuses boutiques peuvent proposer des événements ludiques autour du jeu *STAR WARS : LÉGION*. Quel que soit votre niveau de connaissance du jeu, vous trouverez des événements correspondant à vos attentes. En participant à de telles rencontres, vous ferez la connaissance de nouveaux joueurs, montrerez vos figurines peintes et testerez vos tactiques. Vous pourrez commencer par de simples parties occasionnelles, puis vous rendre à des tournois ! Les meilleurs joueurs peuvent disputer des championnats et même participer au Championnat du Monde, qui se déroule chaque année dans les locaux de FFG à Roseville, dans le Minnesota aux États-Unis. Si vous désirez en savoir plus sur notre programme de Jeu Organisé, ou si vous voulez encourager votre boutique locale à y participer, vous pouvez consulter notre site :

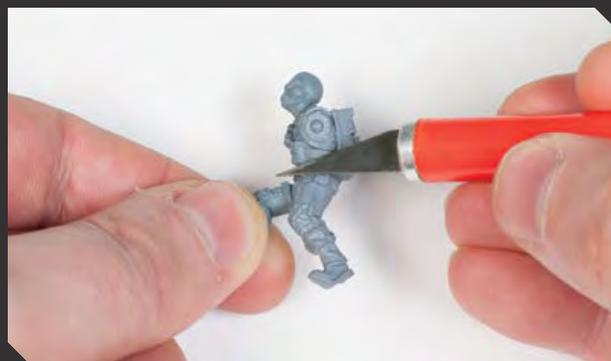
FantasyFlightGames.fr



ASSEMBLER LES FIGURINES



Les figurines de la boîte de base sont placées dans différents sachets correspondant à chaque pose. Nous vous conseillons d'assembler les figurines en commençant par toutes les figurines qui adoptent une même pose, puis de passer aux suivantes, et ainsi de suite, afin de ne pas mélanger les pièces, car les formes des bras et des corps sont spécifiques. Séparez les socles gris des rouges. Les figurines Impériales iront sur les socles gris et les figurines Rebelles sur les rouges.



Ensuite, enlevez les lignes de moulage et les bavures avec un couteau de modélisme. Une lame aiguisée coupera plus facilement le plastique. Ébarbez votre figurine en suivant ses contours et en retirant la ligne de moulage au fur et à mesure. Utilisez votre couteau de modélisme avec précaution afin d'éviter de vous blesser les doigts ou les mains.



Insérez les différentes pièces à leur place pour vérifier qu'elles s'emboîtent correctement avant de les coller. Taillez-les si elles ne s'assemblent pas bien. Déposez un peu de colle extra-forte sur la pièce que vous souhaitez fixer.



Maintenez les pièces assemblées pendant environ 10 secondes. Collez la figurine sur son socle avec la colle extra-forte et mettez la figurine de côté pour la laisser sécher.



Si vous constatez que des pièces sont tordues ou déformées, vous pouvez les redresser. Pour cela, plongez simplement les parties courbées dans de l'eau chaude pendant environ 10 secondes.



Après l'avoir sortie de l'eau, redressez la partie courbée à la main. Le plastique restera dans cette position une fois qu'il aura refroidi. N'hésitez pas à préparer un bol d'eau froide, dans lequel vous pourrez plonger la partie redressée pour accélérer le refroidissement du plastique.

PRÉPARER LES FIGURINES AVANT DE LES PEINDRE



Pour embellir vos figurines, vous pouvez coller sur le socle un matériau qui représentera le sol sur lequel la figurine évoluera. Cette étape est appelée « soclage ». Socler votre figurine avant d'appliquer la sous-couche vous permettra de mieux fixer le matériau de soclage et facilitera votre tâche au moment de peindre. Appliquez de la colle blanche sur le socle avec un pinceau, puis plongez le socle dans un récipient contenant votre matériau de soclage. Vous pouvez par exemple utiliser un mélange de sable et de graviers fins.



Avant de peindre vos figurines, nous vous conseillons d'appliquer une sous-couche qui permettra à la peinture de mieux adhérer et augmentera la durée de vie de votre peinture. Lorsque vous sélectionnez une sous-couche, choisissez une finition mate. Évitez les sous-couches brillantes ou satinées. Préparez votre zone de sous-couchage en protégeant votre espace de travail et pulvérisez la peinture sur votre figurine à une distance d'environ 25 cm. Lorsque la figurine est sèche, couchez-la pour pulvériser toute zone creuse qui ne l'a pas été. Répétez ce processus jusqu'à ce que la figurine soit entièrement couverte d'une sous-couche fine et uniforme.

PEINTURE DES FIGURINES

Peindre les figurines peut paraître impressionnant pour les non-initiés. Heureusement, vous trouverez de nombreuses ressources sur internet qui vous renseigneront sur les types de peinture, les techniques et les étapes à suivre pour peindre vos premières figurines. Bien que les tutoriels vidéo et écrits soient très utiles pour en apprendre davantage sur la peinture de figurines, le meilleur moyen de s'améliorer est souvent d'observer un peintre expérimenté dans votre boutique locale et d'écouter ses conseils. Vous pouvez discuter avec votre revendeur pour lui proposer d'organiser des soirées peinture au cours desquelles les joueurs pourront se réunir et travailler ensemble sur leurs figurines. Vous aurez ainsi passé un agréable moment et vos figurines seront prêtes pour le combat.

Les photos ci-dessous résument les différentes étapes que suivent la plupart des peintres de figurines. La première étape est la pose de la sous-couche, suivie par celle des aplats de peinture acrylique. Ensuite, des lavis sont appliqués pour rehausser les zones creuses, puis des brossages à sec sont effectués pour améliorer les contrastes. Ensuite, la peinture du socle et la correction des erreurs a lieu, avant de finir par l'étape des détails, qui consiste à ajouter les touches finales pour obtenir une figurine vraiment réussie.

Que vous souhaitiez peindre vos figurines de façon à ce qu'elles soient fidèles aux films ou inventer des schémas de couleurs, vous trouverez de nombreuses références en ligne. Vous pouvez publier vos travaux de peinture sur les forums de Fantasy Flight Games, où d'autres joueurs, dans le même état d'esprit, seront heureux de vous donner des conseils et de partager leurs idées, conseils et techniques.



Sous-couche

Aplat

Lavis

Brossage à sec

Touches finales

MAQUETTES DE TERRAIN

Vous apprécierez encore davantage vos parties de *STAR WARS : LÉGION* si vous y utilisez des maquettes pour représenter les terrains. Les terrains rendent vos parties plus attractives visuellement et peuvent renforcer la narration sur laquelle vos parties reposeront.

Vous pouvez fabriquer une maquette de terrain à partir de matériaux bruts comme du bois, du carton plume, de la mousse expansive et des pièces de modélisme ferroviaire. Vous trouverez la plupart de ces fournitures dans vos boutiques locales de loisirs créatifs ou de jeux de figurine. Une simple recherche Internet vous permettra de découvrir une infinité de tutoriels et de conseils qui vous aideront à réaliser le champ de bataille de vos rêves.

Il existe également des kits d'éléments de terrain préconçus en plastique ou en aggloméré découpé au laser. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples d'éléments de terrain que l'on trouve habituellement dans les jeux de figurines et un aperçu de ceux que vous pourrez fabriquer vous-même.



Les barricades et autres obstacles bas vous permettront d'équiper facilement votre terrain de couverts lourds. En plus des barricades que vous trouverez dans la boîte de base, vous pouvez placer d'autres obstacles bas comme des branches tombées ou de petits murs en pierre.



Les terrains boisés comme celui ci-dessus peuvent être réalisés à partir d'arbres destinés au modélisme ferroviaire et d'une fine plaque de fibres de bois. Ne pas coller les arbres sur le socle de la forêt vous permettra de placer plus facilement vos figurines.



Un décor naturel comme cet affleurement rocheux peut être réalisé à partir de morceaux d'écorce de pin et de plaques de mousse expansive recouvertes d'enduit et de sable.

CONCEPTION DE BÂTIMENTS DU DÉSERT



Ce bâtiment, adapté à un terrain désertique, est constitué de plaques de mousse expansive et d'un panneau de fibres de bois qui sont assemblés avec de la colle chaude. La mousse expansive rose est un matériau intéressant pour fabriquer le décor, car elle est bon marché et facile à découper. Une fois que les murs ont été découpés, il a fallu coller ensemble les éléments de la structure et les texturer à l'aide d'un mélange de peinture et d'enduit, qui lui donne l'aspect de l'adobe ou de la terre cuite. Après avoir texturé la surface et ajouté des détails, il ne reste plus qu'à peindre le bâtiment.



Lorsque vous peignez des décors en mousse expansive, il est important de recouvrir toute surface de mousse visible si vous comptez utiliser une sous-couche en bombe. Les peintures en bombe dissolvent la mousse et abîmeront votre structure. Vous devez soit poser la sous-couche à la main en utilisant de la peinture acrylique, soit vous assurer d'avoir recouvert toute zone de mousse visible d'une couche de colle blanche ou d'un autre revêtement protecteur.

CRÉDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Conception et développement du jeu : Alex Davy
Développement additionnel : Luke Eddy
Rédaction technique : Adam Baker
Producteur : Derrick Fuchs
Révision et relecture : Tina Fox avec Autumn Collier
Responsable des jeux de figurines : John Shaffer
Conception graphique : Evan Simonet
Responsable de la conception graphique : Brian Schomburg
Illustration de couverture : Alex Kim
Illustrations intérieures : Jacob Atienza, Matt Bradbury, Tony Foti, Nasrul Hakim, Lukasz Jaskolski, Mark Molnar, Vlad Ricean et Ryan Valle
Direction artistique : Crystal Chang et Andy Christensen
Sculpture : Bexley Andrajack, Robert Brantseg, Cory DeVore et David Ferreira
Coordinateur des sculptures : Niklas Norman
Responsable de la direction artistique : Melissa Shetler
Peinture des figurines : Bexley Andrajack, Tim Flanders, Mercedes Ophem et John Shaffer
Photographie : Ryan Thompson
Responsable du contrôle qualité : Zach Tewalthomas
Chef de projet senior : John Franz-Wichlacz
Responsable du développement produit senior : Chris Gerber
Concepteur exécutif : Corey Konicieczka
Directeur créatif : Andrew Navaro

ASMODEE NORTH AMERICA

Coordinatrice des licences : Sherry Anisi
Responsable des licences : Simone Elliott
Responsables de la production : Jason Beaudoin et Megan Duehn
Directeur de publication : Christian T. Petersen

LUCASFILM LIMITED

Approbations Lucasfilm : Brian Merten

VERSION FRANÇAISE PAR EDGE ENTERTAINEMENT

Traduction : Pauline Marcel
Relecture : Dadajef
Responsable éditorial : Stéphane Bogard

TESTEURS

Brad Bettger, Alex Birt, Andrew Brown, Joel Brygger, Josiah Burkhardtsmeier, Daniel Casslasy, Federico Castelo, Lachlan Conley, Ian Cross, Sean Darby, Andrea Dell'Agnese, Mike Dennis, James Dowdall, Julia Faeta, Lindsey Ferrante, Mike Ferrante, Brooks Flugaur-Leavitt, Jaren Foss, Travis Foss, Jason Gemmell, Dan Grothe, Oskar Grothe, Iain Hamp, Jesper Hills, Cory Hynes-Cernia, Harvie Jarriell, Chris Langland, Greg Larson, David Light, Daniel Lupo, Daniel Mahony, Erik Miller, Riley Mullins, Matthew Nott, Spencer Palmer, Andrew Pattison, Sean Poeschl, Daniel Poppe, Jared Porter, James Reijo, David Robison, Anthony Rossi, Chuck Sedor, Darron Tong, Dan Topczewski, Sean Vayda, Ryan Voigt, Chris Wheeler et Kelly Yuhas

Un grand merci à Matrim Charlebois, Nick Kingery, Ryan McClanahan et Al Swanson !

EDGE



© & ™ Lucasfilm Ltd. Aucune partie de ce produit ne peut être utilisée sans autorisation écrite spécifique. Fantasy Flight Supply est TM de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games et le logo de FFG sont © de Fantasy Flight Games. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.



FEUILLE DE RÉFÉRENCE

ROUND DE JEU

La partie est jouée en six rounds. Chaque round comprend 3 phases.

PHASE DE COMMANDEMENT

Les joueurs effectuent les étapes suivantes :

1. **Sélectionner une carte Commandement** : chaque joueur choisit en secret une carte Commandement de sa main et la place face cachée sur la surface de jeu. Ensuite, les deux joueurs révèlent leurs cartes simultanément.
2. **Déterminer la priorité** : le joueur dont la carte affiche le moins de points lumineux a la priorité. Si les deux cartes indiquent le même nombre de points lumineux, le joueur possédant le Compteur de round lance un dé de défense rouge. Si le résultat du lancer est un Blocage (♥), ce joueur obtient la priorité. Sinon, c'est son adversaire qui est prioritaire.
3. **Donner des ordres** : en commençant par le joueur ayant la priorité, chaque joueur nomme un Commandant allié et donne des ordres avec ce Commandant. Les ordres ne peuvent être donnés qu'à des unités éligibles dont le nombre et le type sont indiqués dans la section « Ordre » de la carte Commandement choisie.

PHASE D'ACTIVATION

En commençant par le joueur qui a la priorité, les joueurs activent chacun leur tour l'une de leurs unités qui n'a pas été activée, en respectant les étapes suivantes :

1. **Choisir une unité** : soit le joueur choisit une unité disposant d'un pion Ordre face visible, soit il prend un pion Ordre au hasard dans sa réserve d'ordres et choisit une unité dont le rang correspond et qui ne possède pas un pion Ordre face visible.
2. **Activer une unité** : le joueur active l'unité choisie, lance les dés pour retirer des pions Suppression et déterminer si elle est paniquée. L'unité effectue jusqu'à deux actions, et n'importe quel nombre d'actions gratuites.
3. **Placer le pion Ordre** : le joueur place le pion Ordre de l'unité face cachée sur le champ de bataille à côté du Chef d'unité.

PHASE FINALE

Les joueurs mettent à jour le champ de bataille, en respectant les étapes suivantes :

1. **Retirer les pions** : les joueurs retirent tous les pions Viser et Esquive du champ de bataille, remettent leurs pions Ordre sur les cartes Unité correspondantes et retirent un pion Suppression de chaque unité.
2. **Promouvoir un nouveau Commandant** : si tous les Commandants d'un joueur ont été détruits, il doit promouvoir un Chef d'unité d'une unité de soldats, qui devient son nouveau Commandant.
3. **Avancer le Compteur de round** : le joueur qui possède le Compteur de round fait tourner la molette sur le chiffre suivant dans l'ordre croissant, puis il passe le Compteur de round à son adversaire.

RÉSOLUTION D'UNE ATTAQUE

Pour effectuer une attaque, l'unité résout les étapes suivantes :

1. **Déclarer le défenseur** : l'attaquant choisit une unité ennemie à attaquer et mesure la portée jusqu'à cette dernière ; cette unité ennemie est désormais le défenseur.
2. **Constituer la réserve d'attaque** : chaque figurine de l'unité attaquante ayant une ligne de vue vers le défenseur peut ajouter 1 arme éligible à la réserve d'attaque.
3. **Déclarer un défenseur supplémentaire** : s'il reste des armes qui n'ont pas été ajoutées à la réserve d'attaque, le joueur peut répéter les étapes 1 et 2, et constituer une réserve d'attaque séparée avec les nouvelles armes.
4. **Lancer les dés d'attaque** : choisissez une réserve d'attaque et lancez les dés. Ensuite, relancez les dés et convertissez les adrénalines d'attaque si nécessaire.
5. **Appliquer les esquives et couverts** : appliquez les effets des pions Esquive et du couvert pour annuler des résultats Touche (★).
6. **Modifier les dés d'attaque** : résolvez les effets qui modifient les dés d'attaque.
7. **Lancer les dés de défense** : pour chaque résultat Touche (★) et Critique (✘), lancez un dé de défense correspondant à la valeur de défense du défenseur.
8. **Modifier les dés de défense** : résolvez les effets qui modifient les dés de défense.
9. **Comparer les résultats** : l'attaquant additionne tous ses résultats Touche (★) et Critique (✘) et le défenseur additionne tous ses résultats Blocage (♥). Soustrayez le total obtenu par le défenseur à celui obtenu par l'attaquant ; ensuite, le défenseur subit un nombre de blessures égal à la différence.
10. **Choisir une réserve d'attaque supplémentaire** : si l'attaquant a déclaré plusieurs défenseurs, il répète les étapes 4 à 9, en choisissant une nouvelle réserve d'attaque.

DÉGÂTS AUX VÉHICULES

Après qu'une figurine de véhicule d'un joueur s'est vu assigner des blessures égales à sa valeur de résistance, ce joueur lance un dé de défense rouge et subit l'un des effets suivants :

- S'il obtient un résultat Blocage (♥), la figurine est **ENDOMMAGÉE** et reçoit un pion Endommagé. Lorsqu'un joueur active une unité endommagée, il lance un dé de défense blanc. S'il obtient un résultat vierge, ce véhicule effectue une action de moins au cours de son activation.
- S'il obtient un résultat vierge, la figurine est **HORS D'USAGE** et reçoit un pion Hors d'usage. Une unité hors d'usage ne peut pas reculer et doit dépenser deux actions pour effectuer un seul déplacement.
- S'il obtient un résultat Adrénaline de défense (♣), l'une des armes de la figurine est détruite. L'adversaire du joueur choisit une arme et place un pion **ARME DÉTRUITE** sur la carte correspondante. Cette arme ne peut pas être utilisée.