



**STAR  
WARS**<sup>™</sup>

---

LÉGION<sup>™</sup>

---

ESCARMOUCHES

# ESCARMOUCHES

Ce document fournit les ressources et les règles nécessaires pour jouer une partie de *STAR WARS : LÉGION* au format Escarmouche. L'escarmouche est un format idéal pour présenter le jeu à des novices, et une bonne alternative pour qui veut jouer des parties courtes et simplifiées. La plupart des règles sont identiques à celles utilisées pour les parties standards, à l'exception des points suivants :

## ROUNDS

Une partie en escarmouche se termine au bout de cinq rounds (au lieu de six pour une partie standard).

## CHAMP DE BATAILLE

Une escarmouche se joue sur un champ de bataille mesurant 90 cm x 90 cm (au lieu de 90 cm x 180 cm).

## CARTES BATAILLE ESCARMOUCHE

Les escarmouches utilisent de nouvelles cartes Bataille, qui vous permettront de jouer une partie à plus petite échelle. Vous trouverez ces cartes à imprimer à la fin de ce document. Elles sont présentées en mode portrait, ce qui vous permettra de facilement les différencier des cartes Bataille (en mode paysage) utilisées lors des parties standards.

Les cartes Bataille Escarmouche ne peuvent pas être utilisées lors des parties standards de *STAR WARS : LÉGION*.







## CRÉATION D'ARMÉE

Lors d'une escarmouche, chaque joueur doit apporter sa propre armée qui doit respecter les règles suivantes :

## RANGS ET POINTS

La valeur totale en points d'une armée d'escarmouche ne peut pas dépasser **500**.

Chaque armée doit ou peut inclure les unités suivantes :

-  • **Commandant** : chaque armée doit inclure exactement une unité de commandant.
-  • **Agent** : chaque armée peut inclure jusqu'à une unité d'agent.
-  • **Troupiers** : chaque armée doit inclure deux à quatre unités de troupiers.
-  • **Forces spéciales** : chaque armée peut inclure jusqu'à deux unités de forces spéciales.
-  • **Soutien** : chaque armée peut inclure jusqu'à deux unités de soutien.
-  • **Lourd** : chaque armée peut inclure jusqu'à une unité lourde.

# MISE EN PLACE

Pour jouer une escarmouche 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 90 cm** sur une surface plane. Les joueurs s'installent face à face 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. Nous vous conseillons d'utiliser une quantité d'éléments de terrain permettant de recouvrir à peu près **un tiers** du champ de bataille. Choisissez des éléments qui bloquent la ligne de vue, et d'autres qui fournissent simplement un couvert.
3. **Placer le terrain** : les joueurs décident ensemble comment placer les éléments de terrain.
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 **quatre** bords de la zone de jeu et installe son armée près de ce bord. Le joueur rouge s'installe sur le bord opposé. Si les armées des deux joueurs ont la même valeur en points, déterminez aléatoirement quel joueur choisira sa couleur.
5. **Révéler les cartes Bataille Escarmouche** : mélangez les paquets Objectif, Déploiement et Condition séparément. Ensuite, piochez et révélez trois cartes de chaque paquet Escarmouche, 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. Ensuite, résolvez toute instruction de mise en place indiquée sur la carte Condition.
8. **Déployer les unités** : résolvez les éventuelles instructions de mise en place présentes sur la carte Déploiement. Certaines cartes Déploiement ont des effets qui s'appliquent au cours de cette étape. Puis, 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. **Préparer le stock** : placez les pions Blessure, Suppression, Viser et Esquive, ainsi que les autres pions, 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 démarrer la partie !

# ESCARMOUCHES EN TOURNOI

Les parties au format Escarmouche offrent de nouvelles possibilités aux organisateurs d'événements, car chaque partie est plus courte et nécessite moins d'espace. Les organisateurs d'un tournoi au format Escarmouches devraient suivre les règles de tournoi normales, en y appliquant les modifications suivantes :

## MISE EN PLACE DU TOURNOI

Avant le début du tournoi, l'organisateur doit installer des tables adaptées au format choisi. Chacune doit contenir au moins une zone de jeu carrée mesurant 90 cm x 90 cm, dont les bords sont clairement délimités, et disposer d'assez d'éléments de terrain pour couvrir un tiers de la zone de jeu (90 cm x 30 cm).

## DURÉE D'UNE RONDE

Chaque ronde d'un tournoi de *STAR WARS : LÉGION* a une durée prédéterminée, les joueurs doivent donc finir leur partie dans le temps imparti. Un organisateur doit lancer le chronomètre pour la ronde en cours une fois que la majorité des joueurs ont pris place à leur table et commencé à installer leur partie. Si la partie n'est pas terminée quand la durée de la ronde est écoulée, les joueurs finissent le round en cours, puis calculent leurs scores. La durée d'une ronde de tournoi dépend du type de ronde jouée :

- RONDE SUISSE : 90 minutes
- RONDE À ÉLIMINATION DIRECTE (À L'EXCEPTION DE LA FINALE) : 90 minutes
- RONDE FINALE À ÉLIMINATION DIRECTE : 150 minutes

Un organisateur peut allonger la durée des rondes par tranches de 30 minutes (pour une durée maximale de 150 minutes), tant qu'il annonce les durées des rondes avant le début de l'événement. Des rondes plus longues permettent de jouer de façon plus détendue, surtout si de nombreux participants s'essayaient pour la première fois au jeu organisé.

## STRUCTURE DES TOURNOIS

La structure d'un tournoi détermine le nombre de rondes suisses et de rondes à élimination directe qui composent ce tournoi. Tous les tournois au format Escarmouche de *STAR WARS : LÉGION* doivent adopter une des structures suivantes :

## STRUCTURE BASIQUE

La structure basique d'un tournoi est conçue pour être simple et compréhensible de tous, surtout par les nouveaux participants. L'investissement en temps, matériel et logistique pour un tel tournoi est modeste de la part des organisateurs comme des joueurs.

Nombre de joueurs inscrits	Nombre de rondes suisses	Étape de progression
4-8	3	Aucune
9-44	4	Aucune
45 et plus	5	Aucune

## STRUCTURE AVANCÉE

La structure avancée d'un tournoi s'adresse aux joueurs qui aiment la compétition. Cette structure propose une expérience soutenue réclamant un grand investissement en temps et ressources de la part des organisateurs et joueurs.

Nombre de joueurs inscrits	Nombre de rondes suisses	Étape de progression
4-24	4	Top 2
25-44	4	Top 4
45 et plus	5	Top 4



## BRÈCHE

**Victoire :** à la fin de la partie, chaque joueur gagne 2 pions Victoire pour chacun de ses Chefs d'unité situé intégralement à portée 1 du bord ennemi du champ de bataille.

©LFL ©AMG




## POSITION CENTRALE

**Mise en place :** placez un pion Objectif sur l'élément de terrain le plus proche du centre du champ de bataille (si c'est le cas de plusieurs éléments, le joueur bleu en choisit un). Ensuite, en commençant par le joueur bleu, chaque joueur place 1 pion Objectif sur un élément de terrain. Chaque pion doit être placé sur un élément de terrain situé entièrement à l'extérieur de toute zone de déploiement et au-delà de la portée 1 de tout autre élément de terrain doté d'un pion Objectif. Si un joueur ne peut pas placer de pion en suivant ces règles, il peut placer ce pion sur n'importe quel élément de terrain sans pion Objectif et qui est à l'extérieur de toute zone de déploiement. Si ce pion ne peut toujours pas être placé, il n'est pas placé du tout.

**Victoire :** à la fin de la partie, pour chaque élément de terrain avec un pion Objectif, le joueur qui possède le plus de Chefs d'unité dont le socle est au contact de cet élément de terrain gagne 2 pions Victoire.

©LFL ©AMG

## ÉRADICATION

**Victoire :** à la fin de la partie, chaque joueur gagne 1 pion Victoire pour chaque unité ennemie vaincue, et 1 pion Victoire supplémentaire pour chaque unité ennemie , ,  vaincue.

©LFL ©AMG

## CONTRÔLE

**Mise en place :** placez 1 pion Objectif au centre du champ de bataille.

**Victoire :** à la fin des rounds 2-4, un joueur gagne 1 pion Victoire, s'il contrôle le pion Objectif. À la fin de la partie, un joueur gagne 2 pions Victoire, s'il contrôle le pion Objectif. Un joueur contrôle un pion Objectif s'il a plus de Chefs d'unité de soldats à portée 1 de ce pion que tout autre joueur.

©LFL ©AMG

## CONDITIONS FAVORABLES

Cette carte n'a pas d'effet.

*L'air est pur, le soleil brille et la visibilité est bonne. Les soldats rassemblés pour le combat savent qu'un temps aussi agréable ne présage que d'une chose : les ennemis ne se défilent pas !*

©LFL ©AMG

## ÉPUIÉS PAR LA GUERRE

Lorsque vous vérifiez si une unité est paniquée, la portée à laquelle elle peut utiliser une autre valeur de courage à la place de la sienne est réduite de 2 (jusqu'à un minimum de 1).

*La fatigue et le stress d'une campagne prolongée atténuent les effets des encouragements des chefs les plus charismatiques. C'est au fond deux que les soldats doivent puiser le courage de continuer.*

©LFL ©AMG

## DÉFENSES IMPROVISÉES

**Mise en place :** en commençant par le joueur bleu, les joueurs placent chacun leur tour des barricades sur le champ de bataille jusqu'à ce que 4 barricades aient été placées. Lorsqu'un joueur place une barricade, elle doit se trouver dans sa zone de déploiement ou intégralement à portée 1-2 de sa zone de déploiement. Chaque barricade doit être placée horizontalement.

*Les soldats expérimentés tentent en permanence de fortifier leurs positions.*

©LFL ©AMG

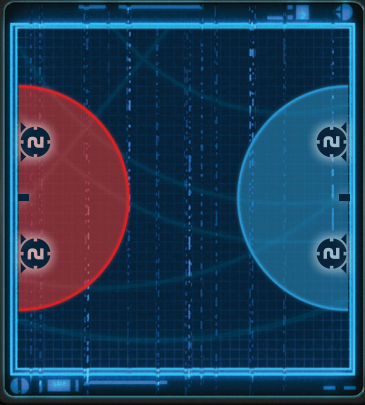
## À L'AUBE

Pendant le premier round, les unités ne peuvent pas effectuer d'attaques à distance au-delà de la portée 2.

*L'horizon scintille, les armées se mettent en marche alors que la nuit se dissipe. Au lever du soleil, La bataille fait rage.*

©LFL ©AMG

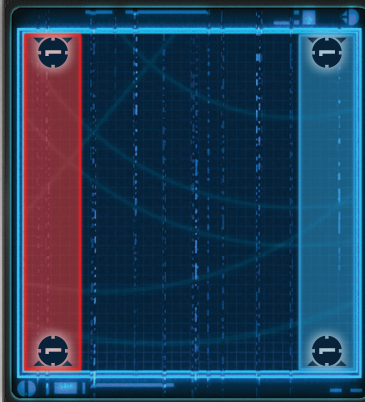
## FACE-À-FACE



La zone de déploiement de chaque joueur est un demi-cercle de rayon de portée 2 et dont le centre correspond au milieu de son bord de joueur.

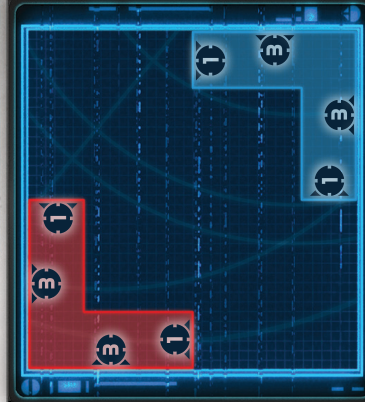
©LFL ©AMG

## LIGNES DE BATAILLE



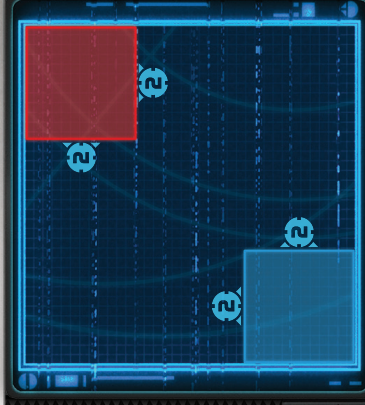
©LFL ©AMG

## PLACEMENT DE FLANCS



©LFL ©AMG

## SÉQUENCE D'ENGAGEMENT



©LFL ©AMG