

# STAR WARS

TM

## LEGION

ΛΜΙ710Λ

TM



# RÈGLES D'ESCARMOUCHES

ΛΜΙ710Λ 70ΛΜΞ003

VERSION 2.0.0

VALIDE À PARTIR DU 19.07.2024



# CRÉDITS

## ATOMIC MASS GAMES

**Développeur en chef :** Will Pagani

**Développement du jeu :** Andrew Dursum, Michael Plummer, Ben Ransom, et William Rutan

**Gestion de la production :** Andi Lowe

**Producteurs :** Summer Ditona et Andrea Wallace

**Révision :** Scheherazade Anisi

**Conception graphique :** Ryan Furey, Dan Gerlach, Antonio Monge, Justus Morchauser et Brianna Winters

**Photographies :** Matt Ferbrache et Leah Rosen

**Responsable conception graphique :** Jessy Stetson

**Illustration de couverture :** Mariusz Gandzel

**Illustrations intérieures :** Carlos Justino, Romain Kurdi et Blake Rottinger

**Spécialiste des figurines :** Tony Konichek

**Direction artistique :** Josh Colón et Preston Stone

**Coordination des sculptures :** Mike Jones

**Fabrication :** Bexley Andrajack, Alex Edinger, Kevin Kircus, Bryan Pierce, Nicholas Smith et Chris Tiemeyer

**Responsable de la fabrication :** Evan Kang

**Directeur des sculptures :** Marco Segovia

**Chef de bureau :** Jeremy Button

**Responsable de gamme :** Brandon Anderson

**Marketing :** Jessa Dressel et Anne Richmond

**Directeur du marketing :** Ross Thompson

**Directeur créatif :** Dallas Kemp

**Responsable du développement produit :** Will Shick

**Directrice du studio :** Simone Elliott

## ASMODEE NORTH AMERICA

**Coordination des licences :** Kira Hartke

**Responsable approbation licences :** Kaitlin Souza

**Coordination de la production :** Emily Frenchik, Estelle Gavin, John Hannasch, Chris Jensen et Samuel McGrath

**Ingénieur de production :** Michael Blomberg

**Responsables de la production :** Justin Anger and Austin Litzler

**Responsable du services de publication :** Thomas Gallecier

**Directeur Lifestyle Games :** Bill Altig

**Directeur de publication :** Steve Horvath

## LUCASFILM LIMITED

**Approbations Lucasfilm :** Brian Merten

## ADAPTATION FRANÇAISE

**Traduction :** Pauline Marcel

**Responsable de localisation :** J.-F. Jet

**Mise en page :** Luis E. Sánchez, Sonia Gallardo Márquez

## PRINCIPAUX TESTEURS

Zachary Burley, Nick Coleman, Charlie Dahlberg, Michal Koscielak, Finn Peemüller, Ben Rasband, Eric Roos, Seth Rourk, Dennis Schadt et Jake Witt

© & ™ Lucasfilm Ltd. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Atomic Mass Games et le logo Atomic Mass Games sont TM d'Atomic Mass Games. Édité par Atomic Mass Games, 1995 County Road B2 W, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Photos non contractuelles.

# 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 jouer des parties courtes et simplifiées avec une petite quantité de figurines. La plupart des règles sont identiques à celles utilisées pour les parties standards, à l'exception des points suivants.

## CHAMP DE BATAILLE

Une escarmouche se joue sur un champ de bataille mesurant 90 cm x 90 cm (3' x 3').

## CARTES BATAILLE ESCARMOUCHE

Les escarmouches utilisent un paquet de cartes Bataille. Les cartes Bataille du format Escarmouche ne peuvent pas être utilisées lors des parties standards de *Star Wars : Légion*. Vous trouverez ces cartes à imprimer à la fin de ce document. Elles disposent du symbole suivant pour les identifier facilement :









## 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 :

-  **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. **Créer son armée et sa main de Commandement** : chaque joueur crée son armée et prépare sa main de Commandement.
2. **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 placent leurs unités, cartes, pions Ordre, gabarits de déplacement et autres éléments à côté de la zone de jeu.
3. **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 et se mettre d'accord sur le type de couvert qu'il représente et ses autres caractéristiques.
4. **Placer le terrain** : les joueurs décident ensemble comment placer les éléments de terrain.
5. **Déterminer le joueur bleu** : un joueur lance un dé de défense rouge. Si un ▼ est obtenu, le joueur qui a lancé le dé est le joueur bleu. Sur un autre résultat, il est le joueur rouge. Ensuite, le joueur bleu choisit un bord de la zone de jeu et installe son armée près de ce bord. Le joueur rouge s'installe sur le bord opposé.
6. **Préparer la mission** : mélangez chaque paquet de cartes Bataille par type (Avantage, Objectif et Objectif secondaire). Le joueur bleu sélectionne aléatoirement 1 carte Objectif et 1 carte Objectif secondaire, elles seront utilisées pour cette partie. Puis chaque joueur pioche 1 carte du paquet Avantage, ça sera sa carte Avantage pour cette partie. Résolez les instructions de mise en place de la carte Objectif, puis celles de la carte Objectif secondaire, et enfin celles des cartes Avantage en commençant par celle du joueur bleu.
7. **Résoudre les effets de mise en place** : en commençant par le joueur bleu, les joueurs résolvent toute capacité et tout effet se déclenchant pendant la mise en place.
8. **Deployment sur les positions préparées** : en commençant par le joueur bleu, les joueurs placent à tour de rôle sur le champ de bataille, les unités dotées du mot-clé Position Préparée.

## 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 Escarmouche devraient suivre les règles des *Galactic Conquest Events*, en y appliquant les modifications suivantes :

### PRÉPARATION

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.

## DURÉE DES RONDES

Chaque ronde suisse 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. L'organisateur devrait ne jamais annoncer aux joueurs le temps de jeu restant. La durée d'une ronde est fixée à 90 minutes. Vous pouvez ajuster cette durée en lançant 5 dés de défense rouges. Ajoutez 1 minute à la ronde pour chaque ▼ ou ♥ obtenu. Si la partie n'est pas terminée quand la durée est écoulée, les joueurs finissent le round en cours, puis calculent leurs scores.

Un organisateur peut allonger la durée des rondes du moment qu'il l'annonce avant le début de l'événement. Des rondes plus longues permettent de jouer de façon plus détendue, surtout si de nombreux participants sont des joueurs débutants.

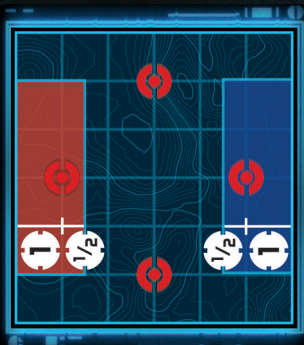


# STAR WARS LEGION

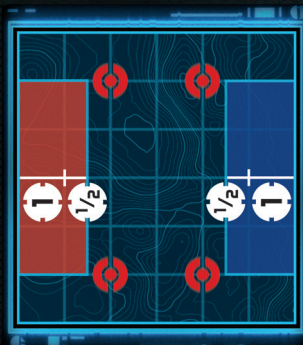
## CARTES BATAILLE ESCARMOUCHE 2024



### INTERCEPTION DES SIGNAUX



### À L'ASSAUT DU BUNKER



### ENCERCLEMENT



### INTERCEPTION DES SIGNAUX

### À L'ASSAUT DU BUNKER

### ENCERCLEMENT

**Mise en place :** placez 4 Tours Comm (POI) comme indiqué sur la carte de déploiement Interception des Signaux.

En commençant par le joueur bleu, chaque joueur choisit 3 unités alliées. Puis, en commençant par le joueur bleu, chaque joueur choisit 2 unités ennemies parmi les trois unités choisies par son adversaire. Chacune des unités ennemies choisies gagne un pion Renseignement.




**Score :** à partir du deuxième round, lors de chaque Phase Finale, marquez 1 PV pour chaque Tour Comm en dehors de votre territoire allié qui remplit au moins 1 des conditions suivantes :

- Cette Tour Comm est contestée par une unité alliée ayant un pion Renseignement.
- Vous sécurisez cette Tour Comm.

**Règles spéciales :** à la fin de chaque Phase Finale, si un joueur sécurise une Tour Comm, jusqu'à 2 unités alliées qui contestent cette Tour Comm peuvent gagner chacune un pion Renseignement. Chaque joueur peut avoir au maximum 2 unités dotées d'un pion Renseignement.

**Mise en place :** placez 4 Bunkers (POI) comme indiqué sur la carte de déploiement À l'Assaut du Bunker.

**Score :** à partir du deuxième round, lors de chaque Phase Finale, marquez 1 PV pour chaque Bunker que vous sécurisez. De plus, vous marquez 3 PV pour chaque Bunker ennemi qui a été détruit lors de cette Phase Finale.

**Règles spéciales :** à partir du deuxième round, au début de la Phase Finale, chaque joueur place 1 pion Blessure sur chaque Bunker ennemi qu'il sécurise, en commençant par le joueur bleu. Puis pour chaque Bunker ennemi qu'un joueur sécurise, si au moins une unité le contestant est une unité alliée ,  ou , placez 1 pion Blessure supplémentaire sur ce Bunker. Puis chaque Bunker qui a au moins 3 pions Blessure est détruit et retiré du champ de bataille.

**Mise en place :** placez 3 Stocks de Marchandises (POI) comme indiqué sur la carte de déploiement Encerclement.

**Score :** à partir du deuxième round, lors de chaque Phase Finale, marquez 2 PV si vous sécurisez le Stock de Marchandises du milieu, et marquez 1 PV pour chaque autre Stock de Marchandises que vous sécurisez.

# STAR WARS™ LEGION™

## CARTES BATAILLE ESCARMOUCHE 2024

### RENSEIGNEMENTS AVANCÉS

Κ 7 Υ Κ Λ Δ Κ Ο Μ



**Règles spéciales :** au début de la première Phase d'Activation, ajoutez 1 pion Avantage à votre réserve Passer.

Anton Solovianchik

### DÉPLOIEMENT ASTUCIEUX

Κ 7 Υ Κ Λ Δ Κ Ο Μ



**Règles spéciales :** au début de la première Phase d'Activation, choisissez 3 unités alliées. Chaque unité choisie gagne 1 pion Esquive.

Wilmar Ballesep Escarp

### POSITIONS FORTIFIÉES

Κ 7 Υ Κ Λ Δ Κ Ο Μ



**Mise en place :** lors de la mise en place, vous pouvez placer jusqu'à 3 barricades intégralement dans un territoire allié ou contesté et au-delà de 1 de toute autre barricade.

Kevin Sidharta

### FORCER LA REDDITION

Δ Μ Η Δ Λ Γ Κ 7 Υ

**Score :** à partir du deuxième round, lors de chaque Phase Finale, marquez 1 PV si plus d'unités ennemies que d'unités alliées ont un nombre de pions Suppression supérieur ou égal à leur Courage.

Une fois par round, par joueur, quand une unité gagne un pion Suppression, le joueur adverse peut cocher une des cases ci-dessous qui n'est pas déjà cochée si la condition indiquée dans la colonne de gauche est remplie.

	Joueur Bleu	Joueur Rouge
Une unité ennemie est paniquée.	2 PV	2 PV
Toutes les unités ennemies capables de gagner des pions Suppression en ont au moins 1.	2 PV	2 PV

### INSPECTION DE SURFACE

Δ Μ Η Δ Λ Γ Κ 7 Υ

**Mise en place :** en commençant par le joueur bleu, chaque joueur choisit 2 unités alliées. Chaque unité choisie gagne un Scanner allié (atout).

**Score :** à partir du deuxième round, lors de chaque Phase Finale, marquez 1 PV si vous contrôlez 2 unités qui détiennent chacune un Scanner, qui se trouvent en dehors du territoire allié et qui ne contestent pas de POI situé en territoire ennemi.

Lors de la Phase Finale, si une unité allié détenant un Scanner conteste un Scanner ennemi non revendiqué, le contrôleur de cette unité marque 2 PV. Chaque joueur peut marquer au maximum 2 PV de cette manière.

**Règles spéciales :** chaque unité gagne **REVENDIQUER (SCANNER)**. Les unités ne peuvent pas revendiquer les Scanners ennemis. Chaque unité ne peut détenir que 1 seul Scanner à la fois.

### MISSION DE RECONNAISSANCE

Δ Μ Η Δ Λ Γ Κ 7 Υ

**Mise en place :** en commençant par le joueur bleu, chaque joueur choisit 1 unité allié. Chaque unité choisie gagne un Scanner allié (atout).

**Score :** à partir du deuxième round, à la fin de l'activation de chaque unité allié, si cette unité détient un Scanner et si son Chef d'unité est à 2 et en LdV d'au moins 2 unités ennemies, le contrôleur de cette unité allié marque 1 PV. Chaque joueur peut marquer au maximum 1 PV de cette manière à chaque round.

**Règles spéciales :** chaque unité gagne **REVENDIQUER (SCANNER)**. Les unités ne peuvent pas revendiquer les Scanners ennemis.

Si une unité allié détient un Scanner à la fin de son activation, chaque unité ennemie à 2 et en LdV du Chef d'unité de cette unité allié gagne 1 pion Surveillance.