



**STAR
WARS**
LEGION

MANUALE DI GIOCO



INTRODUZIONE

È un periodo di guerra civile... L'Impero Galattico stringe la sua morsa sulla galassia, schierando forze militari di potenza ineguagliata e comandandole con spietata efficienza. Sulla sua strada si ergono coraggiosamente gli eroici soldati dell'Alleanza Ribelle, pronti a colpire dalle loro basi segrete nel disperato tentativo di sabotare la macchina da guerra Imperiale. È una lotta epica in cui ogni battaglia può fare la differenza tra vittoria e sconfitta...

PANORAMICA DEL GIOCO

STAR WARS: LEGION è un gioco competitivo in cui ogni giocatore controlla un esercito di soldati, veicoli ed eroi impegnato in frenetici scontri a fuoco in una galassia dilaniata dalla guerra. Gli eserciti avanzano in zone di guerra bombardate, sparano raffiche di blaster, si impegnano in letali duelli di spada laser e altro ancora, nel tentativo di raggiungere gli obiettivi cruciali per la causa della loro fazione.

COME USARE QUESTO MANUALE

Questo Manuale di Gioco insegna ai nuovi giocatori come giocare a *STAR WARS: LEGION*. Per rendere la prima partita più facile, questo manuale omette alcune regole e interazioni tra le carte.

Se i giocatori hanno delle domande a cui questo manuale non fornisce risposta, possono consultare il Compendio delle Regole completo, disponibile su www.asmodee.it. Il Compendio delle Regole contiene tutte le regole del gioco, ordinate per argomento.

CONTENUTO



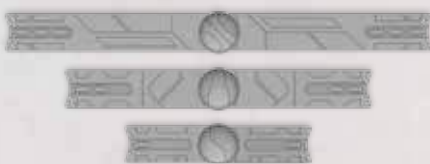
33 Miniature



8 Barricate



15 Dadi



3 Strumenti di Movimento



1 Righello di Gittata (in quattro parti)



8 Carte Unità



35 Carte Miglioria



14 Carte Comando



12 Carte Battaglia



10 Segnalini Soppressione



12 Segnalini Ferita



2 Segnalini Ioni



4 Segnalini Panico



6 Segnalini Mira



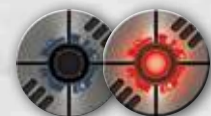
6 Segnalini Attesa



6 Segnalini Schivata



8 Segnalini Ordine



6 Segnalini Obiettivo



18 Segnalini ID delle Unità



6 Segnalini Condizione



1 Contatore dei Round



3 Segnalini Danno Veicolo



12 Segnalini Vittoria



6 Segnalini Schieramento



2 Segnalini Comandante

ASSEMBLARE LE MINIATURE

Le miniature incluse in *STAR WARS: LEGION* necessitano di essere assemblate. Alcune parti avranno bisogno di colla per essere fissate come si deve: raccomandiamo una colla particolarmente resistente per l'assemblaggio rapido di questi pezzi. I giocatori dovranno leggere tutte le istruzioni di sicurezza incluse con qualsiasi colla o altro materiale hobbistico scelto per l'assemblaggio e consultare pagina 28 per ulteriori informazioni e suggerimenti.

Per assemblare le miniature si svolgono i passi seguenti:

1. Suddividere i pezzi di ogni tipo di miniatura come mostrato a seguire.
2. Assemblare ogni miniatura usando le parti corrette, come mostrato a seguire.
3. Consentire alla colla usata durante l'assemblaggio di asciugarsi.



LUKE SKYWALKER
SWL_0001

DARTH VADER
SWL_0002



ASSALTATORE
SWL_0003



ASSALTATORE
SWL_0004



ASSALTATORE
SWL_0005



ASSALTATORE
SWL_0006



CAPO UNITÀ DEGLI ASSALTATORI
SWL_0007



ASSALTATORE [HH-12]
SWL_0008



ASSALTATORE [DLT-19]
SWL_0009



SOLDATO RIBELLE
SWL_0010



SOLDATO RIBELLE
SWL_0011



SOLDATO RIBELLE
SWL_0012



SOLDATO RIBELLE
SWL_0013



CAPO UNITÀ DEI SOLDATI RIBELLI
SWL_0014



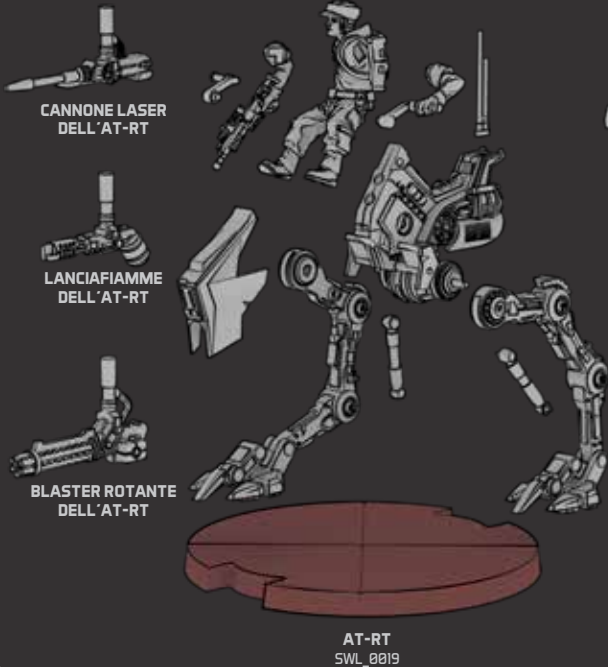
SOLDATO [MPL-57 A IONI]
SWL_0015



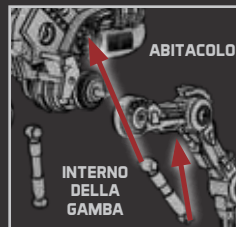
SOLDATO [Z-6]
SWL_0016

ASSEMBLARE LE MINIATURE (CONTINUA)

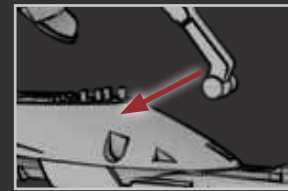
ARMI DELL'AT-RT



PISTONI DELL'AT-RT

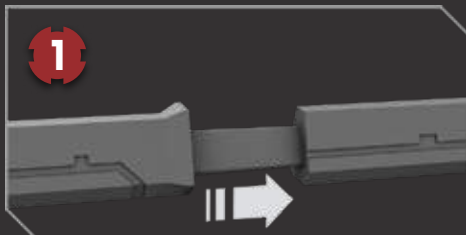


MANUBRIO DELLA SPEEDER BIKE

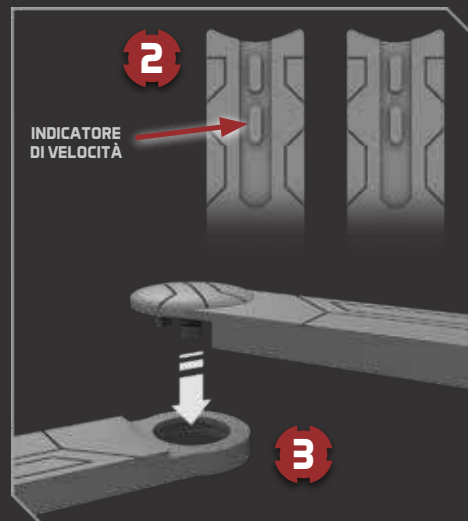


ASSEMBLARE GLI STRUMENTI DI MOVIMENTO E IL RIGHELLO DI GITTATA

1. Per assemblare il righello di gittata, inserire i pioli alle estremità negli incavi di ricezione.



2. Per assemblare gli strumenti di movimento, unire prima le due metà di ogni strumento di movimento usando gli indicatori di velocità corrispondenti: si tratta delle aree in rilievo a forma di capsula accanto all'estremità concava delle parti dello strumento di movimento.
3. Collegare le due metà di ogni strumento di movimento come mostrato.



RIGHELLO DI GITTATA E STRUMENTI DI MOVIMENTO ASSEMBLATI



IMPARARE A GIOCARE

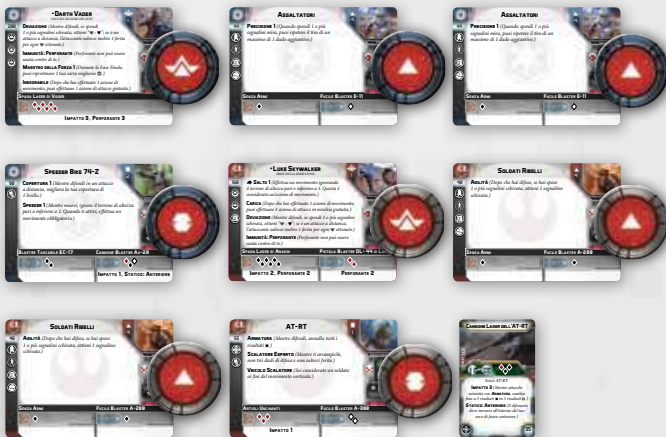
Per la loro prima partita a **STAR WARS: LEGION**, i giocatori sono incoraggiati a giocare una battaglia introduttiva: ciò consente ai nuovi giocatori di preparare e giocare una breve battaglia, imparando le regole essenziali del gioco.

Prima di iniziare la battaglia introduttiva, i giocatori devono imparare le regole base descritte in questo manuale. Per prima cosa, si prepara la partita seguendo le istruzioni di "Preparazione della Battaglia Introduttiva".

Una volta che i giocatori hanno completato la loro prima partita e hanno preso dimestichezza con le regole essenziali, saranno pronti a comporre i loro eserciti personali e a incorporare le regole aggiuntive descritte nella sezione "Regole Ampliate" a pagina 17.

PREPARAZIONE DELLA BATTAGLIA INTRODUTTIVA

- Stabilire il Campo di Battaglia:** Stabilire un campo di battaglia di 3' x 3' (approssimativamente 90 x 90 cm) su una superficie piana. Oltre i margini del campo di battaglia dovrebbe esserci spazio a sufficienza da consentire ai giocatori di disporre le loro unità, carte, segnalini e così via.
- Scegliere le Fazioni:** Ogni giocatore sceglie una fazione: il tirannico Impero Galattico (Imperiale) o i guerriglieri dell'Alleanza Ribelle (Ribelle).
- Preparare il Contatore dei Round:** Il giocatore Ribelle prende il contatore dei round, lo regola a "1" e lo colloca accanto al margine Ribelle del campo di battaglia.
- Preparare le Carte Unità e i Segnalini Ordine:** Ogni giocatore prende tutte le carte unità e i segnalini ordine relativi alle unità della sua fazione e li colloca al di fuori del campo di battaglia, lungo il proprio margine di gioco. **Poi il giocatore Ribelle colloca la carta migliore Cannon Laser dell'AT-RT accanto alla carta unità AT-RT.** Quando l'AT-RT attacca, può usare quest'arma invece delle armi elencate nella sua carta unità.



- Preparare le Carte Comando:** Ogni giocatore prende 1 copia delle carte comando Imboscata, Avanzata, Assalto e Ordini Permanenti con cui forma la sua mano.



- Preparare le Unità:** Ogni giocatore prende le sue miniature e le colloca accanto alle carte unità corrispondenti. Nella battaglia introduttiva, ogni unità di Soldati Ribelli e di Assaltatori è composta da 4 miniature soldato e da 1 capo unità. Le miniature Soldato [Z-6], Soldato [MPL-57 a Ioni], Assaltatore [DLT-19] e Assaltatore [HH-12] non sono usate nella battaglia introduttiva.



- Collocare le Unità:** Il giocatore Imperiale colloca le barricate indicativamente nelle posizioni mostrate nel diagramma di preparazione nella pagina a fianco. Poi ogni giocatore colloca le sue unità nel campo di battaglia, indicativamente nelle posizioni mostrate nel diagramma di preparazione. Nel diagramma di preparazione, i capi unità degli Assaltatori, dei Soldati Ribelli e delle Speeder Bike 74-Z sono evidenziati in rosso.



- Preparare la Riserva:** Collocare i segnalini mira, schivata e ferita in una serie di pile separate accanto al campo di battaglia per formare la riserva. Collocare gli strumenti di movimento, il righello di gittata e i dadi accanto al campo di battaglia, a portata di mano di entrambi i giocatori.



DIAGRAMMA DI PREPARAZIONE DELLA BATTAGLIA INTRODUTTIVA



1. Segnalini Ordine Imperiali

2. Carte Unità Imperiali

3. Mano di Comando Imperiale

4. Righello di Gittata e Strumenti di Movimento

5. Riserva e Dadi

6. Mano di Comando Ribelle

7. Segnalini Ordine Ribelli e Contatore dei Round

8. Carte Unità e Miglioria Ribelli

9. Unità Ribelli (Miniature)

10. Unità Imperiali (Miniature)

OBIETTIVO DEL GIOCO

STAR WARS: LEGION è un gioco competitivo in cui gli eserciti si danno battaglia nel tentativo di raggiungere certi obiettivi. Una partita termina dopo 6 round o dopo che tutte le unità di un giocatore sono state sconfitte. Le regole relative alla vittoria sono descritte in dettaglio successivamente.

CONCETTI BASE

Questa sezione descrive i concetti di gioco essenziali riguardanti le miniature usate nel gioco.

UNITÀ

Gli eserciti di *STAR WARS: LEGION* sono composti da unità soldato e unità veicolo. I **SOLDATI** sono gli umani, gli alieni e i droidi che costituiscono il cuore di ogni forza da combattimento della galassia: hanno una buona mobilità, una protezione leggera e sono essenziali per assicurarsi gli obiettivi. I **VEICOLI** sono i camminatori, gli airspeeder, i carri armati a repulsione e le speeder bike in dotazione a ogni esercito: sono più grandi, più resistenti e più ingombranti dei soldati e forniscono a un esercito un essenziale supporto di fuoco.

L'esercito di ogni giocatore è composto da più unità. Un'**UNITÀ** è un insieme di miniature che funzionano come un singolo gruppo da combattimento; certe unità, come i personaggi famosi o i veicoli grandi, possono essere composte da 1 singola miniatura. A ogni unità sono abbinati 1 carta unità corrispondente e 1 segnalino ordine corrispondente alla sua classe.



Carta Unità

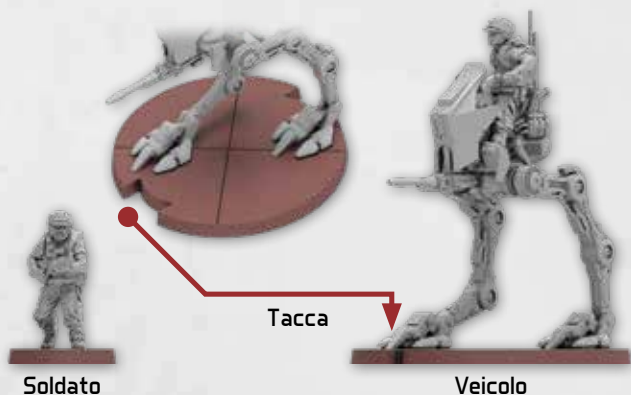


Segnalino Ordine



Miniature

Ogni soldato è rappresentato da una miniatura montata su una piccola base rotonda. Ogni veicolo è rappresentato da una miniatura montata su una base più grande dotata di una tacca anteriore e di una posteriore. I veicoli sono ulteriormente suddivisi in **VEICOLI TERRESTRI** e **VEICOLI A REPULSIONE**: queste distinzioni sono descritte successivamente.



Il numero mostrato nell'angolo in alto a destra di ogni carta unità indica di quante miniature è composta quell'unità. Una miniatura di ogni unità è il **CAPO UNITÀ** ed è scolpita in modo da raffigurare un rango, uno spallaccio o un altro simbolo di autorità; nei diagrammi contenuti in questo manuale, i capi unità delle unità composte da più miniature sono contrassegnati in rosso. Nel caso di unità composte da 1 singola miniatura, quella miniatura è il capo unità. **Nella battaglia introduttiva, una quinta miniatura soldato è stata aggiunta a ogni unità di Assaltatori e di Soldati Ribelli.**



Numero di Miniature nell'Unità

Le unità **AMICHE** di un giocatore sono le unità che egli controlla. Le unità controllate dall'avversario sono invece unità **NEMICHE**.

CLASSI

Le unità sono divise in **CLASSI**, utilizzate quando si impartiscono ordini nella Fase di Comando. Le classi sono identificate dal simbolo nell'angolo in alto a destra della loro carta unità, come segue:

- Comandante
- Corpo
- Forze Speciali
- Supporto
- Pesante



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita di *STAR WARS: LEGION* si svolge in 6 round. Ogni round di gioco è composto da tre fasi che i giocatori risolvono nell'ordine seguente: Fase di Comando, Fase di Attivazione e Fase Finale.

FASE DI COMANDO

Durante la Fase di Comando, i giocatori tentano di imporre l'ordine nel caos della guerra usando i loro comandanti per dirigere le unità vicine. L'esercito di ogni giocatore sarà guidato da un **COMANDANTE**, un potente personaggio che contribuirà a impartire gli ordini alle unità.

Ogni comandante è dotato di un arsenale di potenti strategie da utilizzare sul campo di battaglia, rappresentate da una mano di carte comando. Ogni giocatore usa 1 di queste carte durante ogni Fase di Comando per impartire ordini alle unità sul campo di battaglia. **Durante una partita standard ogni giocatore avrà una mano di 7 carte comando, ma nella battaglia introduttiva ogni giocatore userà soltanto le 4 carte ricevute durante la preparazione.**

Per risolvere la Fase di Comando, i giocatori svolgono i passi seguenti nell'ordine indicato:

1. **Scegliere la Carta Comando:** Ogni giocatore sceglie in segreto 1 carta comando dalla sua mano e la colloca a faccia in giù sul tavolo. Poi entrambi i giocatori rivelano simultaneamente le loro carte.
2. **Determinare la Priorità:** Le carte rivelate determinano quale giocatore possiede la priorità e chi risolve le prime azioni del turno. La priorità è determinata dal numero di pallini che compaiono nell'angolo in alto a sinistra della carta. Il giocatore la cui carta ha **meno** pallini ha la priorità.

Se entrambe le carte mostrano lo stesso numero di pallini, il giocatore che possiede il contatore dei round tira 1 dado di difesa rosso (un dado rosso a sei facce). Se il risultato del tiro è un blocco (♥), quel giocatore ha la priorità; altrimenti, è il suo avversario ad avere la priorità.

3. **Impartire gli Ordini:** A partire dal giocatore con la priorità, ogni giocatore nomina 1 comandante amico e impartisce ordini tramite quel comandante. Il numero di ordini da impartire è indicato nella sezione degli ordini della carta comando scelta. È possibile impartire ordini soltanto alle unità valide.

IMPARTIRE GLI ORDINI

Se un'unità è considerata valida ai fini di ricevere un ordine, un comandante impartisce l'ordine collocando 1 segnalino ordine corrispondente alla classe di quell'unità a faccia in su (con il lato della classe girato a faccia in su) sul campo di battaglia, accanto al capo di quell'unità. **Queste unità non si attivano immediatamente; il segnalino a faccia in su indica che l'unità può essere attivata durante la fase successiva della partita.**

Dopo che i giocatori hanno risolto le loro carte comando, le collocano a faccia in su accanto al campo di battaglia. Alcune carte comando possiedono delle capacità che forniscono ai giocatori degli effetti aggiuntivi; finché una carta comando si trova a faccia in su accanto al campo di battaglia, i suoi effetti sono attivi.

Infine, ogni giocatore compone una **RISERVA DI ORDINI**, mescolando i propri segnalini ordine rimanenti in un sacchetto

o casualmente a faccia in giù accanto al campo di battaglia. Poi la partita prosegue con la Fase di Attivazione.

DETERMINARE LE UNITÀ VALIDE

Per ricevere un ordine, un'unità deve soddisfare tutti i requisiti seguenti:

- L'unità non deve aver già ricevuto un ordine durante la Fase di Comando attuale.
- L'unità deve trovarsi a gittata 1-3 dal comandante nominato.

MISURARE LA GITTATA

La **GITTATA** è la distanza tra due miniature ed è determinata dal righello di gittata, diviso in quattro segmenti. Per misurare la gittata, un giocatore colloca l'estremità iniziale del righello di gittata a contatto con la base della miniatura da cui è necessario misurare la gittata, poi lo orienta verso la miniatura fino a cui va misurata la gittata. La gittata dell'attacco è indicata dal numero di segmenti del righello di gittata che si trovano tra il capo unità e la miniatura più vicina del difensore.



PREMISURAZIONI

I giocatori possono effettuare premisurazioni con il righello di gittata in qualsiasi momento. Gli strumenti di movimento possono essere collocati adiacenti a un capo unità e modificati liberamente **soltanto durante l'attivazione di quell'unità.**

IMPARTIRE GLI ORDINI

1. Il giocatore Imperiale rivela la carta Avanzata e nomina Darth Vader.
2. Avanzata consente a Darth Vader di impartire ordini a 2 unità. Ci sono 3 unità a gittata 1-3 da Darth Vader, incluso Darth Vader stesso.
3. Darth Vader decide di impartire ordini sia alle Speeder Bike 74-Z che a se stesso, collocando il segnalino ordine di ogni unità a faccia in su accanto al suo rispettivo capo unità.

2 UNITÀ

Numero di Unità Che Possono Ricevere un Segnalino Ordine



FASE DI ATTIVAZIONE

A partire dal giocatore con la priorità, ogni giocatore svolge un turno attivando 1 sua unità. I giocatori continuano a svolgere turni alternandosi finché ogni unità sul campo di battaglia non è stata attivata.

1. **Scegliere l'Unità:** Il giocatore può scegliere 1 unità con un segnalino ordine a faccia in su oppure prendere 1 segnalino ordine casuale dalla sua riserva di ordini e scegliere 1 unità della classe corrispondente che non possieda segnalini ordine a faccia in su.

Se un giocatore prende 1 segnalino ordine casuale dalla sua riserva di ordini e quel segnalino ordine non corrisponde ad alcuna unità che possa essere attivata (in genere perché quell'unità è stata sconfitta e rimossa dal campo di battaglia), mette da parte quel segnalino e ne prende uno diverso dalla sua riserva di ordini.

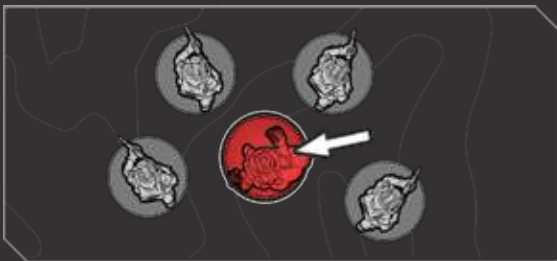
2. **Attivare l'Unità:** Il giocatore attiva l'unità scelta, effettuando fino a 2 azioni e un qualsiasi numero di azioni gratuite (descritte successivamente) con quell'unità.
3. **Collocare il Segnalino Ordine:** Il giocatore colloca il segnalino ordine dell'unità a faccia in giù (con il lato della classe girato a faccia in giù) sul campo di battaglia, accanto al capo unità. Questo indica che quell'unità ha completato la sua attivazione e non può essere attivata di nuovo in questo round.

ATTIVARE LE UNITÀ

1. Il giocatore Ribelle sceglie di prendere 1 segnalino casuale dalla sua riserva di ordini e rivela un segnalino corpo.



2. Il giocatore Ribelle sceglie 1 sua unità corpo e la attiva.



3. Dopo l'attivazione dell'unità, il giocatore Ribelle colloca il segnalino ordine a faccia in giù accanto al capo unità.



FASE FINALE

Dopo che ogni unità è stata attivata nella Fase di Attivazione, i giocatori risolvono la Fase Finale per prepararsi al round successivo. Ogni giocatore scarta ogni sua carta comando a faccia in su sul campo di battaglia; quelle carte non potranno essere più usate in questa partita.

Poi ogni giocatore rimette i suoi segnalini ordine sulle carte unità delle sue unità rimanenti; i segnalini in eccesso vengono scartati. I giocatori rimuovono poi tutti i segnalini mira, schivata e attesa da ogni loro unità; rimuovono infine 1 segnalino soppressione (se ce ne sono) da ogni loro unità. I segnalini soppressione e i segnalini attesa non vengono utilizzati nella battaglia introduttiva; gli altri segnalini sono descritti a seguire.

Se tutti i comandanti di uno o più giocatori sono stati sconfitti, a partire dal giocatore con la priorità, i giocatori devono **PROMUOVERE** 1 capo unità di una delle loro unità soldato per farne un comandante, collocando il segnalino comandante sull'area di gioco accanto a quella miniatura; poi il segnalino ordine originale di quell'unità viene scartato e sostituito con un segnalino ordine comandante. L'unità possiede ora la classe comandante e si attiva usando un segnalino ordine comandante. Se a un giocatore non rimangono unità soldato quando perde il suo ultimo comandante, quel giocatore non può scegliere un nuovo comandante e non può più giocare carte comando.



Segnalino Comandante

Infine, il giocatore che possiede il contatore dei round lo fa avanzare fino al numero successivo e lo passa al suo avversario.

VINCERE LA PARTITA

Se tutte le unità di un giocatore sono sconfitte, quel giocatore è eliminato dalla partita e il suo avversario è il vincitore. Se nessun giocatore è stato eliminato dopo 6 round, la partita termina e il giocatore con più segnalini vittoria è il vincitore.

Nella battaglia introduttiva, i giocatori ottengono 1 segnalino vittoria ogni volta che distruggono 1 unità nemica.

Costo in Punti



Alla fine della partita, se entrambi i giocatori possiedono lo stesso numero di segnalini vittoria, ognuno somma i costi in punti delle unità distrutte dell'avversario: il giocatore con il totale più alto vince la partita.

AZIONI

Le azioni rappresentano le varie opzioni a disposizione di un'unità. Durante la sua attivazione, un'unità può effettuare 2 delle azioni seguenti:

- **Movimento**
- **Attacco**
- **Mira**
- **Schivata**

Un'unità può effettuare più di 2 azioni se un effetto di gioco le fornisce delle azioni gratuite, come la parola chiave **INESORABILE** di Darth Vader; un'unità può effettuare un qualsiasi numero di azioni gratuite durante la sua attivazione. **Ad eccezione dell'azione di movimento, un'unità non può effettuare la stessa azione più di una volta durante la sua attivazione, che si tratti di azioni gratuite o meno.**

AZIONE DI MOVIMENTO

Le unità si spostano attraverso il campo di battaglia effettuando dei **MOVIMENTI**. L'azione di movimento consente a un'unità di effettuare un movimento. Ogni unità possiede un valore di Velocità pari a 1, 2 o 3, rappresentato dal numero di barre rosse sulla sua carta unità.



MOVIMENTO DEI SOLDATI

I soldati hanno basi prive di tacche che rappresentano una mobilità svincolata. Per effettuare un movimento con un'unità soldato, un giocatore sceglie uno strumento di movimento a velocità pari o inferiore alla velocità dell'unità e colloca quello strumento contro un qualsiasi lato della base del capo unità.

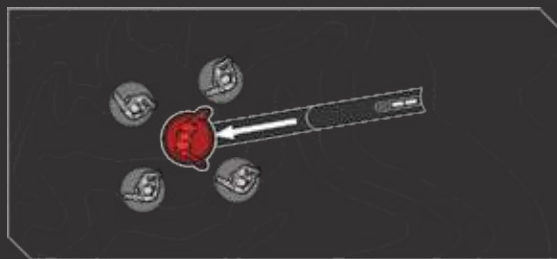
Il giocatore può modificare la direzione dello strumento di movimento come preferisce, piegandolo alla giuntura. Poi solleva il capo unità e lo colloca a contatto con l'altra estremità dello strumento di movimento. Questo è chiamato **MOVIMENTO COMPLETO**.

Un giocatore può effettuare un **MOVIMENTO PARZIALE** usando le stesse regole. Tuttavia, invece di collocare il capo unità alla fine dello strumento di movimento, lo colloca in un qualsiasi punto dello strumento di movimento, facendo scivolare via lo strumento da sotto il capo unità prima di collocare quest'ultimo nel campo di battaglia.

Dopo che un giocatore ha mosso un capo unità, muove ogni altra miniatura di quell'unità fino a un qualsiasi punto che sia in **COESIONE** con quel capo unità: una miniatura è in coesione con il suo capo unità se la distanza tra la sua base e quella di quel capo unità è pari o inferiore alla lunghezza dello strumento di movimento a velocità 1.

MOVIMENTO (SOLDATI)

1. Il giocatore Imperiale colloca lo strumento di movimento a velocità 2 contro la base di un capo unità degli Assaltatori.



2. Il giocatore Imperiale modifica la direzione dello strumento di movimento come desiderato.



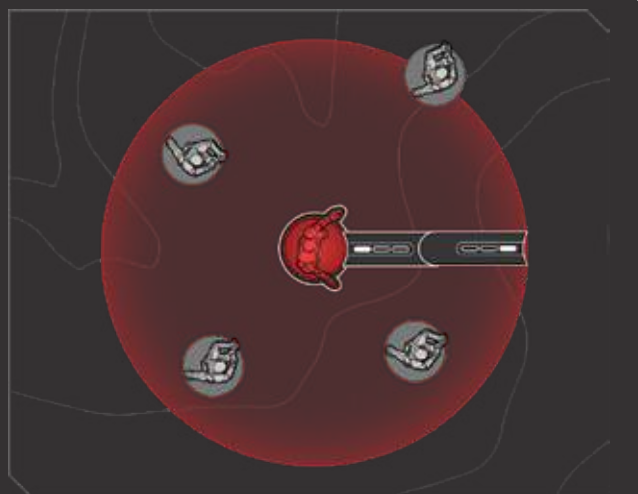
3. Il giocatore Imperiale prende il capo unità degli Assaltatori e colloca la sua base contro l'altra estremità dello strumento di movimento. Poi le altre miniature dell'unità vengono collocate in coesione con quel capo unità (vedi sotto).



COESIONE DELLE UNITÀ

Le miniature di un'unità devono sempre rimanere in coesione con il loro capo unità: questo significa che ogni miniatura deve essere collocata in modo che la distanza tra una qualsiasi parte della sua base e la base del capo unità non sia superiore alla lunghezza dello strumento di movimento a velocità 1. Nel diagramma a destra, 4 Assaltatori risultano in coesione con il loro capo unità.

Per risparmiare tempo, se un giocatore desidera effettuare più azioni di movimento durante una singola attivazione, può completare tutte le azioni di movimento prima di stabilire la coesione. Un giocatore può anche spostare qualsiasi miniatura dell'unità che si muove per collocare lo strumento di movimento sul campo di battaglia, dal momento che quelle miniature saranno ricollocate in coesione alla fine del movimento.



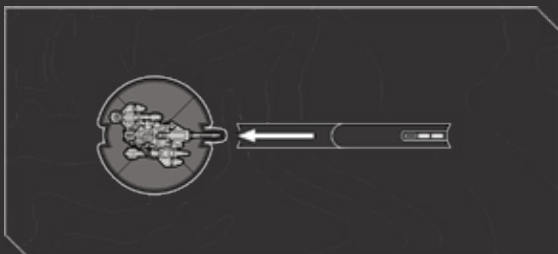
MOVIMENTO DEI VEICOLI

Un veicolo possiede una base con tacche, che rappresenta un movimento più rigido e limitato. Per effettuare un movimento con un'unità veicolo un giocatore sceglie uno strumento di movimento a velocità pari o inferiore alla velocità dell'unità e inserisce un'estremità di quello strumento nella tacca anteriore della base del capo unità. Il giocatore può modificare la direzione dello strumento di movimento come preferisce, piegandolo alla giuntura, poi può effettuare un movimento completo o parziale. Per effettuare un movimento completo, il giocatore solleva il capo unità e lo colloca nel campo di battaglia alla fine dello strumento di movimento, inserendo l'estremità dello strumento nella tacca posteriore della base.

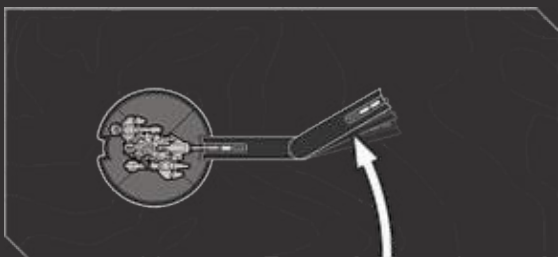
Per effettuare un movimento parziale, il giocatore muove il capo unità lungo lo strumento di movimento, mantenendo le tacche della base centrate sullo strumento di movimento. Invece di inserire l'estremità dello strumento di movimento nella tacca posteriore della base del capo unità, il giocatore può interrompere

MOVIMENTO (VEICOLI)

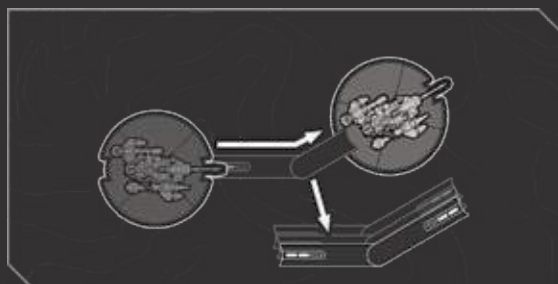
1. Il giocatore Ribelle inserisce l'estremità dello strumento di movimento a velocità 2 nella tacca anteriore della base di un AT-RT.



2. Il giocatore Ribelle modifica la direzione dello strumento di movimento come desiderato.



3. Il giocatore Ribelle effettua un'azione di movimento parziale, muovendo l'AT-RT lungo lo strumento di movimento finché non raggiunge la posizione desiderata; poi il giocatore fa scivolare via lo strumento da sotto l'AT-RT e lo mette da parte.



il movimento dell'unità in un qualsiasi punto dello strumento di movimento, facendo scivolare via lo strumento da sotto il capo unità prima di collocare quest'ultimo nel campo di battaglia.

Il giocatore muove ogni altra miniatura di quell'unità fino a un qualsiasi altro punto che sia in coesione con quel capo unità. Tutte le miniature dell'unità devono essere orientate esattamente nella stessa direzione del capo unità.

RESTRIZIONI DI MOVIMENTO

Questa sezione definisce alcune restrizioni di movimento che i giocatori dovranno applicare durante la battaglia introduttiva. Ulteriori restrizioni di movimento sono illustrate nella sezione "Regole Ampliate" di questo regolamento.

CONTATTO BASE

Le miniature della stessa unità possono essere collocate in modo che le loro basi siano a contatto. Tuttavia, un giocatore non può collocare alcuna sua miniatura in contatto base con miniature appartenenti ad altre unità amiche.

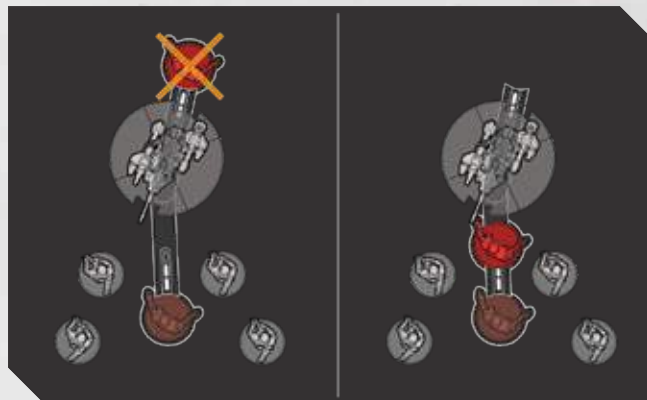
Se il capo unità di un giocatore possiede un'arma da mischia, può essere collocato in contatto base con una miniatura di un'unità nemica. Quando questo accade, quelle unità sono considerate in **MISCHIA**, come descritto successivamente.

IMPEDIMENTI ALLO STRUMENTO DI MOVIMENTO

A volte non è possibile collocare lo strumento di movimento in modo aderente al campo di battaglia perché alcuni elementi scenici o altre miniature si trovano in mezzo. In questi casi lo strumento di movimento può essere tenuto sospeso al di sopra degli impedimenti e il capo unità può essere mosso sotto lo strumento; in alternativa, è possibile segnare la posizione dell'impedimento in questione e rimuoverlo temporaneamente.

SOVRAPPOSIZIONE

Un giocatore **non può** muovere il suo capo unità in modo che passi attraverso la miniatura di un veicolo terrestre. Tuttavia, lo strumento di movimento del giocatore può sovrapporsi a un veicolo terrestre se il giocatore sta effettuando un movimento parziale per muovere il capo unità vicino al veicolo, ma non attraverso di esso. Un giocatore **può** muovere il suo capo unità attraverso le miniature dei soldati e quelle dei veicoli a repulsione.



AZIONE DI ATTACCO

L'azione di attacco consente a un'unità di effettuare un attacco. Esistono due tipi di attacco: a **DISTANZA** e in **MISCHIA**. Questa sezione descrive le regole per effettuare gli attacchi a distanza, che sono più comuni. Gli attacchi in mischia sono descritti successivamente.

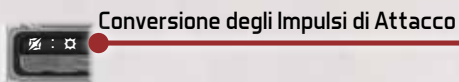
Durante un'azione di attacco, l'unità che effettua l'azione è denominata **ATTACCANTE** e il bersaglio dell'attacco è denominato **DIFENSORE**. Per effettuare un attacco, si svolgono i passi seguenti nell'ordine indicato:

1. **Dichiarare il Difensore:** Il giocatore attaccante sceglie 1 unità nemica da attaccare; questa unità nemica è ora il difensore. Poi il giocatore attaccante misura la gittata dal capo unità dell'attaccante alla miniatura più vicina del difensore (vedi "Misurare la Gittata" a pagina 9) per determinare la gittata dell'attacco.
2. **Comporre la Riserva di Attacco:** Per ogni miniatura della sua unità, l'attaccante sceglie 1 arma (indicata in fondo alla sua carta unità) la cui gittata includa la gittata dell'attacco. Le armi sono descritte in maggior dettaglio a pagina 15.

Poi l'attaccante prende i dadi nel numero e del colore indicati sull'arma usata da ogni miniatura. Per esempio, se un'unità di 5 Assaltatori attacca usando Fucili Blaster E-11, l'attaccante prenderà 5 dadi bianchi (1 per ogni fucile). Questi dadi formano la riserva di attacco.



3. **Tirare i Dadi di Attacco:** Si risolvono i seguenti sottopassi nell'ordine indicato:
 - a. **Tirare i Dadi:** L'attaccante tira i dadi della riserva di attacco.
 - b. **Ripetere il Tiro dei Dadi:** L'attaccante può risolvere qualsiasi capacità che gli consenta di ripetere il tiro dei dadi.
 - c. **Convertire gli Impulsi di Attacco:** L'attaccante cambia i suoi risultati impulso di attacco (♣) nei risultati indicati nella sua carta unità, girando i dadi in modo da rappresentare il risultato convertito. Se la carta non indica alcun risultato, l'attaccante cambia i risultati in risultati vuoti.



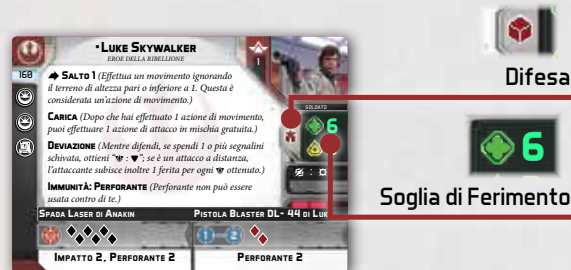
4. **Applicare Schivata e Copertura:** Se il difensore possiede segnalini schivata o è in copertura, può spendere i segnalini schivata o applicare la copertura per annullare i risultati colpo (♣). I segnalini schivata e la copertura non possono essere usati per annullare i risultati colpo critico (♣). I segnalini schivata e la copertura sono descritti successivamente.
5. **Modificare i Dadi di Attacco:** L'attaccante può risolvere qualsiasi capacità di una carta che gli permetta di modificare i dadi di attacco. Poi il **difensore** può risolvere qualsiasi capacità di una carta che gli consenta di modificare i dadi di attacco.

6. **Tirare i Dadi di Difesa:** Si risolvono i seguenti sottopassi nell'ordine indicato:

- a. **Tirare i Dadi:** Per ogni risultato colpo (♣) e colpo critico (♣) sui dadi dell'attaccante, il difensore tira 1 dado del colore corrispondente al proprio valore di Difesa, indicato nella sua carta unità.
- b. **Ripetere il Tiro dei Dadi:** Il difensore può risolvere qualsiasi capacità che gli consenta di ripetere il tiro dei dadi.
- c. **Convertire gli Impulsi di Difesa:** Il difensore cambia i suoi risultati impulso di difesa (♣) nei risultati indicati nella sua carta unità, girando i dadi in modo da rappresentare il risultato convertito. Se la carta non indica alcun risultato, il difensore cambia i risultati in risultati vuoti.



7. **Modificare i Dadi di Difesa:** Il difensore può risolvere qualsiasi capacità di una carta che gli permetta di modificare i dadi di difesa. Poi l'**attaccante** può risolvere qualsiasi capacità di una carta che gli consenta di modificare i dadi di difesa.
8. **Confrontare i Risultati:** L'attaccante conta il numero di risultati colpo (♣) e colpo critico (♣), e il difensore conta il numero di risultati blocco (♣). Poi si sottrae il totale del difensore dal totale dell'attaccante e, se il totale dell'attaccante è superiore, il difensore subisce un numero di ferite pari alla differenza. I risultati colpo critico (♣) non hanno alcun effetto aggiuntivo.



SUBIRE FERITE

Ogni miniatura dell'esercito di un giocatore possiede una **SOGLIA DI FERIMENTO**, indicata nella sua carta unità, che indica quante ferite può subire ogni miniatura di quell'unità. Se una miniatura subisce un numero di ferite pari alla Soglia di Ferimento, quella miniatura è **SCONFITTA** e rimossa dal campo di battaglia.



Quando un'unità di un giocatore subisce ferite, quel giocatore sceglie 1 miniatura da quell'unità e assegna le ferite a quella miniatura collocando i relativi segnalini ferita sul campo di battaglia, accanto ad essa, finché tutte le ferite non sono state subite o quella miniatura non è stata sconfitta. Se rimangono delle ferite non assegnate dopo che una miniatura è stata sconfitta, il giocatore sceglie 1 altra miniatura della stessa unità e ripete questo processo finché ogni miniatura dell'unità non è stata sconfitta o tutte le ferite non sono state subite.

Una miniatura a cui sono state assegnate delle ferite è considerata **FERITA**. Quando si assegnano le ferite, le miniature ferite devono essere scelte per subire le ferite prima delle miniature prive di ferite; inoltre, non è possibile assegnare ferite a un capo unità finché tutte le altre miniature di quell'unità non sono state sconfitte.

AZIONE DI MIRA

L'azione di mira consente alle unità di concentrarsi per attaccare gli avversari con più efficacia. Per effettuare un'azione di mira, un giocatore colloca 1 segnalino mira sul campo di battaglia accanto al capo unità che effettua l'azione di mira. Mentre attacca, un'unità può spendere i segnalini mira per ripetere il tiro di un massimo di 2 dadi di attacco per ogni segnalino speso.



Segnalino Mira

AZIONE DI SCHIVATA

L'azione di schivata consente alle unità di dare la massima priorità alla loro sopravvivenza. Per effettuare un'azione di schivata, un giocatore colloca 1 segnalino schivata sul campo di battaglia, accanto al capo unità che effettua l'azione di schivata. Mentre difende, un'unità può spendere i segnalini schivata per annullare 1 risultato colpo (✖) per ogni segnalino schivata speso.



Segnalino Schivata

ESEMPIO DI ATTACCO A DISTANZA

1. Il giocatore Imperiale vuole attaccare un'unità di Soldati Ribelli. Il giocatore Imperiale misura dal capo unità degli Assaltatori al Soldato Ribelle dell'unità nemica più vicino e determina che l'unità nemica si trova a gittata 2.



2. Ogni Assaltatore può aggiungere 1 sua arma alla riserva di attacco. Gli Assaltatori hanno a disposizione 2 armi, un'arma da mischia (⚔) e un'arma a distanza con gittata 1-3. Dal momento che l'unità nemica si trova a gittata 2, gli Assaltatori possono usare solo le armi con una fascia di gittata che includa la gittata 2: gli Assaltatori e il loro capo unità aggiungono quindi 1 dado bianco di attacco a testa alla riserva di attacco. Poi il giocatore Imperiale tira i dadi della riserva di attacco e ottiene 1 risultato colpo (✖) e 1 risultato colpo critico (⚡).



3. Il giocatore Imperiale spende il segnalino mira degli Assaltatori e ripete il tiro di 2 dadi (più 1 dado aggiuntivo dovuto alla parola chiave **PRECISIONE 1**) e ottiene altri 2 risultati colpo (✖), per un totale di 3 risultati colpo (✖) e 1 risultato colpo critico (⚡).



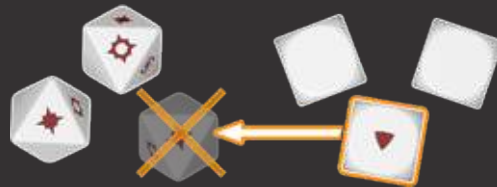
4. L'unità di Soldati Ribelli possiede 1 segnalino schivata, quindi il giocatore Ribelle lo spende per annullare 1 risultato colpo (✖).



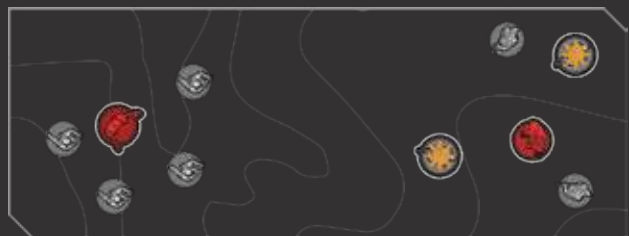
5. Rimangono 2 risultati colpo (✖) e 1 risultato colpo critico (⚡), quindi il giocatore Ribelle tira 3 dadi di difesa bianchi e ottiene 1 risultato impulso di difesa (♣) e 2 risultati vuoti. I Soldati Ribelli convertono i risultati impulso di difesa (♣) in risultati blocco (▼), quindi il giocatore Ribelle gira il dado che mostra il risultato impulso di difesa (♣) su una faccia che mostra un risultato blocco (▼).



6. Il difensore sottrae il risultato blocco (▼) dai risultati colpo (✖) e colpo critico (⚡) rimasti, determinando che l'unità di Soldati Ribelli subisce 2 ferite.



7. La Soglia di Ferimento dei Soldati Ribelli è pari a 1, quindi il giocatore Ribelle sceglie 2 miniature Soldato Ribelle che vengono sconfitte.



ARMI

Ogni unità possiede 1 o più armi mostrate in fondo alla sua carta unità. Ogni arma possiede un nome, un'icona che indica se si tratta di un'arma in mischia o a distanza e una fascia di gittata che indica la distanza minima e massima a cui un'unità può usare quell'arma, come indicato di seguito:

- ① ② ③ ④ Un'arma con questa icona è un'arma a distanza e può essere usata alle gittate indicate, ma non in contatto base.
- ⊗ Un'arma con questa icona è un'arma da mischia e può essere usata soltanto durante una mischia in contatto base, che sarà descritta successivamente.



Ogni arma mostra anche un numero di dadi colorati. Durante un attacco, quando un giocatore compone una riserva di attacco, ogni arma scelta da una miniatura dell'unità attaccante contribuisce con i suoi dadi alla riserva di attacco.

PAROLE CHIAVE DELLE ARMI

Alcune armi possiedono delle parole chiave, elencate in fondo alla carta dell'unità e descritte sul dorso. Ogni parola chiave delle armi modifica gli eventuali attacchi effettuati includendo quell'arma.

Le parole chiave delle armi sono cumulative; quando si effettua un attacco che include 2 armi con la parola chiave IMPATTO 1, quelle parole chiave si sommano per formare IMPATTO 2.

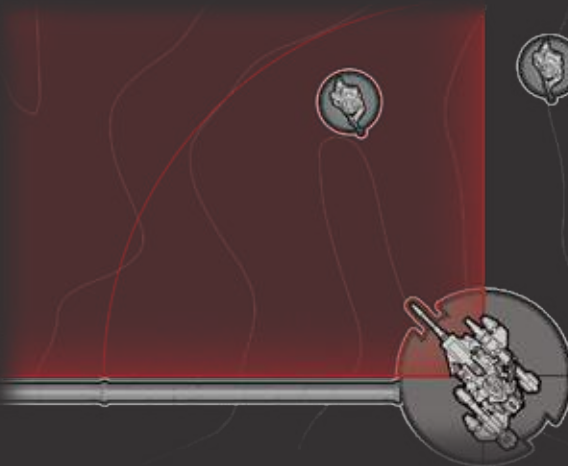
Le parole chiave elencate a seguire sono usate durante la battaglia introduttiva. Le parole chiave restanti vanno ignorate. Ogni parola chiave delle armi fornisce un effetto, descritto a seguire:

IMPATTO X

Quando un'unità usa un'arma con la parola chiave **IMPATTO X** per attaccare un'unità con la parola chiave **ARMATURA**, l'unità attaccante può cambiare fino a X risultati colpo (✖) in risultati colpo critico (⚡) durante il passo "Modificare i Dadi di Attacco".



ESEMPIO DI ARCO DI FUOCO



Dal momento che almeno 1 miniatura dell'unità nemica si trova all'interno dell'arco di fuoco anteriore dell'AT-RT, l'intera unità può essere attaccata dal Cannone Laser AT-RT del veicolo con la parola chiave **STATICO: ANTERIORE**.

PERFORANTE X

Un'unità che effettua un attacco usando un'arma con la parola chiave **PERFORANTE X** può annullare X risultati blocco (♥) durante il passo "Modificare i Dadi di Difesa" di un attacco.

STATICO: ANTERIORE

Per aggiungere un'arma con la parola chiave **STATICO: ANTERIORE** alla riserva di attacco, il difensore deve trovarsi all'interno dell'arco di fuoco anteriore della miniatura attaccante dotata di quell'arma. Un **ARCO DI FUOCO** è l'area a forma di cono formata dalle linee di arco di fuoco sovrainpresse sulle basi delle miniature dei veicoli. L'arco di fuoco di una miniatura si estende dalla sua base lungo tutto il campo di battaglia. Per determinare i margini di arco di fuoco di una miniatura, un giocatore allinea il margine del righello di gittata alla linea di arco di fuoco sulla base di una miniatura per creare una linea continua: se una qualsiasi parte della base di una miniatura del difensore si trova entro l'area creata dal prolungamento di tali linee, il difensore si trova all'interno di quell'arco di fuoco.

MISCHIA

Quando un'unità è in contatto base con un'unità nemica, è considerata in **MISCHIA**. Quando un'unità effettua un attacco contro un'unità con cui è in mischia, effettua un attacco in mischia. Gli attacchi in mischia seguono le stesse regole degli attacchi a distanza, con le eccezioni seguenti:

- L'attaccante può usare soltanto armi con l'icona mischia (⊗).
- Il difensore deve trovarsi nella stessa mischia dell'attaccante.

INIZIARE UNA MISCHIA

Se un'unità possiede un'arma da mischia, può iniziare una mischia muovendosi in contatto base con una miniatura nemica. Per iniziare una mischia, un giocatore deve svolgere i passi seguenti in quest'ordine:

1. **Muovere il Capo Unità:** Il giocatore effettua un movimento, muovendo il suo capo unità e collocandolo in contatto base con una miniatura nemica.

Se un'unità non possiede armi da mischia, non può muoversi in contatto base con le miniature nemiche e non può iniziare una mischia.

2. **Muovere le Altre Miniature:** Mantenendo la coesione, il giocatore muove ogni altra miniatura dell'unità che ha iniziato la mischia in contatto base con una miniatura dell'unità avversaria.

3. **L'Avversario Muove le Miniature:** Mantenendo la coesione, l'avversario del giocatore muove un qualsiasi numero di sue miniature che non siano già in contatto base con una miniatura nemica, collocandole in contatto base con una miniatura dell'unità che ha iniziato la mischia.

Se l'unità dell'avversario non possiede armi da mischia, l'avversario non muove le sue miniature in contatto base con l'unità che ha iniziato la mischia.

Un'unità può iniziare una mischia soltanto con 1 unità nemica, anche se altre unità potrebbero successivamente unirsi a una mischia.

UNITÀ IMPEGNATE

Quando un'unità **soldato** è in mischia con un'altra unità **soldato**, queste unità sono **IMPEGNATE**. Soltanto i soldati possono essere impegnati; i veicoli possono essere in mischia ma non possono essere impegnati. Un'unità impegnata non può effettuare attacchi a distanza, **non può essere bersagliata dagli attacchi a distanza** e non può effettuare movimenti ad eccezione della **RITIRATA**. Per disimpegnarsi, un'unità deve ritirarsi usando la sua intera attivazione per effettuare un movimento a velocità 1. Un'unità che si ritira non può fare nulla durante la sua attivazione oltre a effettuare questo movimento a velocità 1.

TERRENO

Il terreno rappresenta le foreste, gli edifici, le rovine, le barricate e qualsiasi altro elemento fisico che abbia un impatto sulla battaglia. Il terreno può fornire copertura, bloccare le linee di vista e ostacolare i movimenti. Le regole del terreno di questo manuale riguardano principalmente le barricate di plastica incluse in questo set base; ulteriori informazioni sui tipi di terreno aggiuntivi sono disponibili nel Compendio delle Regole online.



COPERTURA

Durante un attacco, il terreno situato tra due unità può conferire al difensore una certa protezione sotto forma di **COPERTURA**.

Per determinare se un'unità è in copertura, l'attaccante traccia una linea immaginaria tra il centro della base del suo capo unità e il centro della base di ogni miniatura del difensore: se la linea attraversa un qualsiasi elemento del terreno, la miniatura è **OSCURATA**. Se almeno metà delle miniature del difensore sono oscurate, l'intera unità è considerata oscurata e il terreno attraversato dalla linea immaginaria le fornisce copertura.

Al momento di determinare la copertura, se il capo unità dell'attaccante è a contatto con un elemento del terreno, quell'elemento del terreno va ignorato nel determinare se le miniature sono oscurate o meno.

BENEFICI DELLA COPERTURA

Ogni elemento del terreno fornisce **COPERTURA LEGGERA** o **COPERTURA PESANTE**.

- Se il terreno che oscura un'unità fornisce copertura leggera, quell'unità annulla 1 risultato colpo (✖) durante il passo "Applicare Schivata e Copertura" di un attacco.
- Se il terreno fornisce copertura pesante, quell'unità può annullare fino a 2 risultati colpo (✖).

Certi effetti di gioco possono migliorare la copertura: se un'unità priva di copertura migliora la sua copertura di 1 livello ottiene i benefici di una copertura leggera, mentre se un'unità in copertura leggera migliora la sua copertura di 1 livello ottiene i benefici di una copertura pesante. Un'unità non può migliorare la sua copertura oltre la copertura pesante.

BARRICATE

Il terreno incluso nel set base di *STAR WARS: LEGION* include 8 barricate Imperiali: queste barricate forniscono copertura pesante ai soldati, ma non forniscono copertura ai veicoli. Durante la battaglia introduttiva, le unità possono muoversi liberamente oltre le barricate.

CAPI E COPERTURE



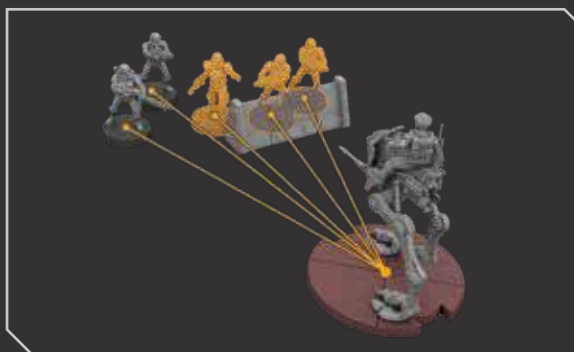
Dal momento che questo capo unità tocca la barricata davanti a lui, quando questa unità attacca la barricata va ignorata al fine di determinare se il difensore è oscurato o meno.

TERRENO E COPERTURA

L'AT-RT attaccante traccia una linea dal centro della sua base al centro della base di ogni miniatura dell'unità di Assaltatori difensore.

3 dei 5 Assaltatori sono oscurati dalla barricata, mentre 2 non lo sono: almeno la metà delle miniature è oscurata, quindi l'intera unità è considerata in copertura.

La barricata fornisce copertura pesante alle unità soldato, quindi gli Assaltatori sono considerati in copertura pesante.



PAROLE CHIAVE DELLE UNITÀ

Una carta unità può contenere varie parole chiave delle unità. Le parole chiave delle unità sono elencate nella carta di un'unità, sotto il suo nome. Le parole chiave elencate a seguire sono usate durante la battaglia introduttiva, mentre quelle rimanenti (**MAESTRO DELLA FORZA 1**, **SALTO 1**, **SCALATORE ESPERTO** e **VEICOLO SCALATORE**) vanno ignorate durante la battaglia introduttiva e sono descritte nel Compendio delle Regole online. Ogni parola chiave delle unità applica un effetto all'intera unità, come descritto di seguito:

AGILITÀ

Dopo che ha difeso in un attacco in cui ha speso 1 o più segnalini schivata, un'unità con la parola chiave **AGILITÀ** ottiene 1 segnalino schivata.

ARMATURA

Durante il passo "Modificare i Dadi di Attacco" di un attacco, un'unità con la parola chiave **ARMATURA** annulla tutti i risultati colpo (✖).

CARICA

Dopo che un'unità con la parola chiave **CARICA** ha effettuato 1 azione di movimento, se è in mischia, può effettuare 1 azione di attacco gratuita.

COPERTURA 1

Durante il passo "Applicare Schivata e Copertura" di un attacco, un'unità difensore con la parola chiave **COPERTURA 1** migliora la sua copertura di 1 livello quando difende contro gli attacchi a distanza.

DEVIAZIONE

Mentre un'unità con la parola chiave **DEVIAZIONE** difende, se spende 1 o più segnalini schivata, la sua tabella di conversione degli impulsi ottiene "♣ : ♥"; se l'attacco è a distanza, l'attaccante subisce inoltre 1 ferita per ogni risultato impulso di difesa (♣) ottenuto durante il passo "Tirare i Dadi di Difesa".

IMMUNITÀ: PERFORANTE

Mentre un'unità con la parola chiave **IMMUNITÀ: PERFORANTE** difende, l'attaccante non può usare la parola chiave Perforante per cambiare eventuali risultati blocco (♥) in risultati vuoti.

INESORABILE

Dopo che un'unità con la parola chiave **INESORABILE** ha effettuato 1 azione di movimento, può effettuare 1 azione di attacco gratuita.

PRECISIONE 1

Durante il passo "Ripetere il Tiro dei Dadi di Attacco" di un attacco, un'unità con la parola chiave **PRECISIONE 1** che spende 1 o più segnalini mira può ripetere il tiro di un massimo di 1 dado di attacco aggiuntivo.

SPEEDER 1

Mentre un'unità con la parola chiave **SPEEDER 1** effettua un movimento, ignora il terreno di altezza pari o inferiore a 1. L'altezza non è usata nella battaglia introduttiva.

Quando un'unità con la parola chiave **SPEEDER 1** si attiva, deve immediatamente effettuare un movimento obbligatorio. Un movimento obbligatorio è un movimento, ma non un'azione di movimento e non conta come 1 delle 2 azioni che un'unità può effettuare durante la Fase di Attivazione. **Per effettuare un movimento obbligatorio, l'unità effettua un movimento completo alla sua velocità massima.** Se non può farlo, effettua invece un movimento parziale, terminando il suo movimento nel punto più lontano possibile lungo lo strumento di movimento. Se l'unità effettua un movimento parziale in questo modo, subisce un ammontare di ferite pari alla sua velocità. Se il capo unità termina questo movimento con una qualsiasi parte della sua base al di fuori del campo di battaglia, l'unità è sconfitta.

STOP!

Queste erano tutte le regole necessarie per giocare la battaglia introduttiva. Una volta giocata la battaglia introduttiva, leggere la sezione "Regole Ampliate".

REGOLE AMPLIATE

Una volta giocata la battaglia introduttiva, i giocatori sono pronti ad apprendere il resto delle regole necessarie per giocare una partita standard di *STAR WARS: LEGION*. Questa sezione include le regole ampliate relative ad attacchi, movimento, soppressione, carte battaglia, composizione degli eserciti e preparazione.

CARTE COMANDO

Alcune carte comando sono destinate esclusivamente a un personaggio unico. Queste carte comando contengono un'illustrazione nell'angolo in alto a destra corrispondente all'illustrazione della carta unità di quel personaggio. Quando una di queste carte viene giocata nella Fase di Comando, quel personaggio deve essere nominato per impartire ordini. Se quel personaggio è sconfitto, le sue carte comando non possono più essere giocate.

La sezione degli ordini di alcune carte comando indica un'unità specifica (Darth Vader; Luke Skywalker) o un tipo di unità specifico (soldato; veicolo). Questi ordini devono essere impartiti all'unità o alle unità appropriate, come indicato sulla carta comando.

AZIONI

Questa sezione include le regole relative alle azioni che sono state omesse dalla battaglia introduttiva: azione di recupero, azione della carta e azione di attesa.

AZIONE DI RECUPERO

L'azione di recupero consente alle unità di ritrovare la determinazione e di tornare a combattere. Per effettuare un'azione di recupero, un giocatore rimuove tutti i segnalini soppressione dall'unità (vedi a pagina 20) e ripristina tutte le carte migliona esaurite dell'unità (vedi a pagina 22).

AZIONE DELLA CARTA

Alcune carte unità e migliona prevedono delle azioni speciali che mettono in evidenza le caratteristiche di quell'unità, come la capacità **SALTO 1** di Luke Skywalker. Queste azioni sono stampate nelle carte migliona e unità, precedute dall'icona azione della carta (♣).

Per effettuare un'azione della carta, l'unità risolve semplicemente l'effetto descritto dopo l'icona azione della carta (♣). Ogni azione della carta può essere effettuata soltanto una volta durante l'attivazione di un'unità.

AZIONE DI ATTESA

L'azione di attesa consente alle unità soldato di trattenere un'azione in riserva. Per effettuare un'azione di attesa, un giocatore colloca 1 segnalino attesa sul campo di battaglia accanto al capo unità che effettua l'azione. Un'unità non può effettuare un'azione di attesa se ha effettuato un attacco durante la sua attivazione. **Soltanto le unità soldato possono effettuare azioni di attesa.**

SEGNALINI ATTESA

Dopo che un'unità nemica a gittata 1-2 ha effettuato un'azione, un'unità soldato con un segnalino attesa può spendere quel segnalino per effettuare un attacco o un movimento. Se un'unità soldato ottiene un segnalino soppressione o effettua un movimento, un attacco o una qualsiasi azione, scarta il suo segnalino attesa. Un'unità non può avere più di 1 segnalino attesa.



Segnalino Attesa

ATTACCHI

Questa sezione descrive alcune regole di attacco aggiuntive, tra cui quelle relative alle linee di vista e agli attacchi a più unità.

LINEA DI VISTA

STAR WARS: LEGION usa il concetto di linea di vista pura e quindi un giocatore determina la linea di vista dal punto di vista di una miniatura. Il punto di vista di ogni miniatura è il punto più alto della sua scultura direttamente al di sopra del centro della sua base: se un giocatore può vedere parte della miniatura di un avversario o della sua base da quel punto di vista, la miniatura di quel giocatore possiede linea di vista fino alla miniatura di quell'avversario.

LINEA DI VISTA



1. Questo Soldato Ribelle si trova dietro un muro e la linea di vista è bloccata.
2. Questo Soldato Ribelle è all'aperto e in linea di vista.
3. Questo Soldato Ribelle si trova dietro una barricata ed è in linea di vista.

LINEA DI VISTA BLOCCATA

La linea di vista di una miniatura verso un'altra miniatura può essere **BLOCCATA** dal terreno o dai veicoli. Quando si determina la linea di vista, se nessuna parte di una miniatura è visibile perché si trova dietro un elemento del terreno o un veicolo, la linea di vista verso quella miniatura è considerata bloccata.

I soldati non possono bloccare la linea di vista. Al momento di determinare la linea di vista, se un giocatore non può vedere una miniatura soltanto perché quella miniatura è occultata da altri soldati sul campo di battaglia, la linea di vista verso quella miniatura non è considerata bloccata.

FERITE E LINEA DI VISTA

Una miniatura dell'unità difensore può subire ferite soltanto se c'è linea di vista da essa a 1 o più miniature dell'unità attaccante. Se la linea di vista di ogni miniatura dell'unità attaccante verso una miniatura dell'unità difensore è bloccata, quest'ultima non può subire ferite. Potrebbero quindi verificarsi delle situazioni in cui un capo unità subisce ferite e viene sconfitto mentre le altre miniature dell'unità si trovano ancora sul campo di battaglia: se questo accade, una delle miniature che ancora si trovano sul campo di battaglia viene promossa e diventa il nuovo capo unità (il giocatore scambia quella miniatura con la miniatura del capo unità).

RISERVA DI ATTACCO

Durante una partita standard, al momento di comporre una riserva di attacco, soltanto le miniature con linea di vista fino al difensore possono usare un'arma e contribuire all'attacco. Quando si forma la riserva di attacco, i giocatori svolgono questi passi nell'ordine seguente:

1. **Determinare le Miniature Valide:** Ogni miniatura dell'unità attaccante è valida per contribuire alla riserva di attacco se possiede linea di vista fino a una qualsiasi miniatura dell'unità difensore.

2. **Scegliere le Armi:** L'attaccante può scegliere 1 arma di ogni miniatura valida con cui contribuire alla riserva di attacco. Per scegliere un'arma, l'attaccante deve soddisfare tutti i requisiti indicati dalle parole chiave di quell'arma e la gittata di quell'arma deve includere la gittata dell'attacco, determinata dal capo unità dell'attaccante alla miniatura più vicina del difensore.
3. **Radunare i Dadi:** L'attaccante prende i dadi nel numero e del colore indicati su ogni arma scelta e li colloca sul campo di battaglia, accanto al difensore.

ATTACCARE PIÙ UNITÀ

Durante un attacco, ogni arma o gruppo di armi con un nome unico in un'unità può attaccare un'unità nemica diversa, se è in grado di farlo. Per farlo, è sufficiente aggiungere il passo seguente dopo il passo "Comporre la Riserva di Attacco":

- **Dichiarare un Difensore Aggiuntivo:** Se rimangono delle armi che non sono state aggiunte alla riserva di attacco, il giocatore può ripetere i passi 1-2 formando una riserva di attacco separata con le nuove armi.

E il passo seguente dopo il passo "Confrontare i Risultati":

- **Scegliere una Riserva di Attacco Aggiuntiva:** Si ripetono i passi 4-9, scegliendo una nuova riserva di attacco.

Per esempio, un'unità di 6 Assaltatori dotata di una carta miglioria Assaltatore [DLT-19] attacca un'unità di Soldati Ribelli con 5 dei suoi Assaltatori, formando una riserva di attacco con 5 Fucili Blaster E-11.

*Tuttavia, il giocatore che la controlla desidera attaccare un'unità diversa con il suo Assaltatore [DLT-19]: c'è un altro bersaglio valido, un AT-RT, che si trova entro la gittata del DLT-19 inutilizzato. Il giocatore sceglie di effettuare un attacco aggiuntivo usando il DLT-19 contro l'AT-RT. La parola chiave **IMPATTO 1** del DLT-19 si applica **soltanto** alla riserva di attacco a cui l'arma è stata aggiunta.*

MOVIMENTO DEI VEICOLI

Quando un veicolo effettua un movimento, può **SVOLTARE** invece di muoversi normalmente. Per farlo, un giocatore ruota il capo unità e ogni eventuale miniatura aggiuntiva dell'unità di un massimo di 90°. Tutte le miniature dell'unità devono essere orientate esattamente nella stessa direzione del capo unità.

Esistono inoltre due distinte classificazioni di veicoli che seguono regole e restrizioni speciali nei loro movimenti: i veicoli terrestri e i veicoli a repulsione. Un veicolo a repulsione è un qualsiasi veicolo fissato a un supporto sospeso, mentre un veicolo terrestre è un qualsiasi veicolo fissato direttamente alla sua base.

VEICOLI TERRESTRI

Quando un veicolo terrestre effettua un movimento, può fare **MARCIA INDIETRO** invece di muoversi normalmente. Per fare marcia indietro, un giocatore effettua un movimento parziale o completo; tuttavia, il giocatore inserisce lo strumento di movimento nella tacca posteriore della base del capo unità e questo movimento è limitato a velocità 1.

Durante un movimento, la miniatura di un veicolo terrestre può muoversi attraverso le miniature dei veicoli a repulsione ma non può terminare il movimento sopra di esse. Inoltre, la miniatura

di un veicolo terrestre può muoversi attraverso le miniature dei soldati se quelle miniature non sono impegnate. Se la miniatura di un veicolo terrestre, muovendosi, dovesse sovrapporsi a 1 o più miniature di soldati spostandosi lungo lo strumento di movimento, la miniatura di ogni soldato attraverso cui essa si muove diventa **DISLOCATA**.

Una miniatura dislocata viene messa da parte in modo da consentire alla miniatura del veicolo di effettuare la sua azione di movimento. Poi il giocatore che non ha mosso la miniatura del veicolo rimette tutte le miniature dislocate sul campo di battaglia.

Le miniature dislocate devono essere collocate rispettando le normali regole di coesione e non possono essere collocate in contatto base con le miniature nemiche. Se un capo unità diventa dislocato, quella miniatura viene collocata entro gittata 1 dalla sua posizione originale.

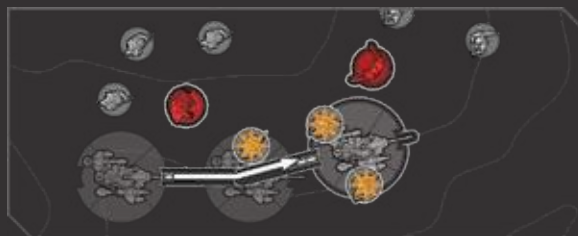
Quando 1 o più miniature di un'unità vengono dislocate, la loro unità ottiene 1 segnalino soppressione.

SOLDATI DISLOCATI

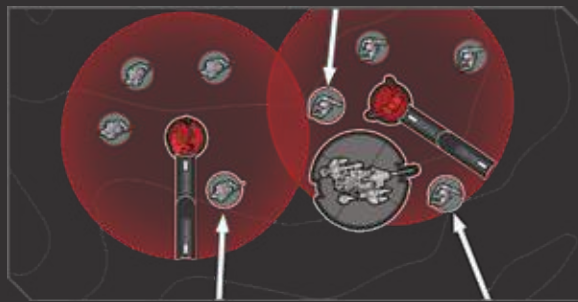
1. Il giocatore Ribelle inserisce lo strumento di movimento a velocità 2 sul lato anteriore dell'AT-RT.



2. Il giocatore Ribelle muove l'AT-RT lungo lo strumento di movimento, sovrapponendosi alle miniature di 2 Assaltatori e di 1 Soldato Ribelle.



3. Il giocatore Imperiale prende le miniature dislocate e le ricolloca in coesione.



VEICOLI A REPULSIONE

Durante un'azione di movimento, la miniatura di un veicolo a repulsione può muoversi attraverso tutte le altre miniature, **incluse le miniature dei veicoli terrestri**. Se la miniatura di un veicolo a repulsione si muove in modo che lo strumento di movimento si sovrapponga alle miniature delle altre unità, il giocatore può tenere lo strumento di movimento sospeso sopra le miniature.

Una volta effettuato un movimento, la miniatura di un veicolo a repulsione non può sovrapporsi a un'altra miniatura, a meno che non stia effettuando un movimento obbligatorio: in quel caso, la sua posizione può sovrapporsi alle miniature dei soldati. Se lo fa, le miniature di quei soldati diventano dislocate.

DANNI AI VEICOLI

I veicoli non possono essere soppressi, ma alcuni danni gravi possono ridurre drasticamente la loro efficacia. Ogni unità veicolo possiede un valore di Resistenza indicato sulla sua carta unità.



Valore di Resistenza

Dopo che a una miniatura veicolo di un giocatore è stato assegnato un ammontare di ferite pari al suo valore di Resistenza, quel giocatore tira 1 dado di difesa rosso e subisce uno dei risultati seguenti:

- Se il risultato è un blocco (♥), la miniatura è **GUASTA** e ottiene 1 segnalino guasto. Quando un giocatore attiva un'unità guasta, tira 1 dado di difesa bianco. Se il risultato è un vuoto, quel veicolo effettua 1 azione in meno durante la sua attivazione.
- Se il risultato è un vuoto, la miniatura è **FUORI USO** e ottiene 1 segnalino fuori uso. Un'unità fuori uso non può fare marcia indietro e deve spendere 2 azioni per effettuare un singolo movimento.
- Se il risultato è un impulso di difesa (♣), un'arma della miniatura è distrutta. L'avversario del giocatore sceglie 1 arma e colloca 1 segnalino **ARMA DISTRUTTA** sulla carta corrispondente; quell'arma non può essere usata.

Un'unità con un valore di Resistenza pari a “-” non subisce questi effetti.



Segnalino Guasto



Segnalino Fuori Uso



Segnalino Arma Distrutta

SOPPRESSIONE

Anche i veterani più esperti devono tuffarsi al riparo quando una pioggia di colpi di blaster cala su di loro. Le regole della soppressione rappresentano gli effetti del morale in *STAR WARS: LEGION* e possono svolgere un ruolo importante, immobilizzando il nemico o facendolo cadere nel panico.

SEGNALINI SOPPRESSIONE

I segnalini soppressione rappresentano un'unità che si tuffa al riparo. Se un'unità soldato possiede 1 o più segnalini soppressione, migliora la sua copertura di 1 livello quando si difende dagli attacchi a distanza.



Segnalino Soppressione

CORAGGIO

Ogni unità soldato possiede un valore di Coraggio riportato sulla propria carta unità. Un'unità con un numero di segnalini soppressione pari o superiore al suo valore di Coraggio è **SOPPRESSA**. Un'unità soppressa effettua 1 azione in meno durante la sua attivazione; l'unità perde soltanto 1 azione, a prescindere dal numero di segnalini soppressione che possiede. Un'unità con un valore di Coraggio pari a “-” non può ricevere segnalini soppressione e non può essere soppressa.

OTTENERE SOPPRESSIONE

Il modo più comune in cui un'unità può ottenere segnalini soppressione è come bersaglio di un attacco a distanza. Dopo un attacco a distanza, se l'attaccante ha ottenuto 1 o più risultati colpo (☠) o colpo critico (☠), il difensore ottiene 1 segnalino soppressione, anche se quei risultati erano stati annullati. Quando un'unità ottiene un segnalino soppressione, un giocatore colloca il segnalino accanto al capo unità; quel segnalino rimarrà con esso finché non sarà rimosso.



Valore di Coraggio

RIMUOVERE SOPPRESSIONE

Dopo che un'unità con 1 o più segnalini soppressione si è attivata, prima di effettuare qualsiasi azione, deve **RIORGANIZZARSI**. Per riorganizzarsi, un giocatore tira 1 dado di difesa bianco per ogni segnalino soppressione che l'unità possiede, poi rimuove 1 segnalino soppressione per ogni risultato blocco (♥) e impulso di difesa (♣) ottenuti. Se dopo questo tiro l'unità ha meno segnalini soppressione del suo valore di Coraggio, non è più soppressa e può effettuare 2 azioni durante la sua attivazione, come di consueto.

Inoltre, durante la Fase Finale viene rimosso 1 segnalino soppressione da ogni unità.

PANICO

I nervi delle unità soldato sottoposte a troppa soppressione potrebbero cedere definitivamente ed esse andare **NEL PANICO**. Dopo che un'unità si è riorganizzata, se possiede un numero di segnalini soppressione pari o superiore al doppio del suo valore di Coraggio va nel panico.



Segnalino Panico

Quando un'unità va nel panico ottiene 1 segnalino panico; un giocatore colloca quel segnalino panico accanto al capo di quell'unità. Un'unità nel panico subisce comunque gli effetti della soppressione.

Durante la sua attivazione, un'unità nel panico può effettuare soltanto 1 singola azione di movimento, non può effettuare azioni gratuite e deve muoversi alla sua velocità massima lungo il percorso più diretto possibile verso il margine più vicino del campo di battaglia. Se il capo unità termina questo movimento con una qualsiasi parte della sua base fuori dal campo di battaglia, l'unità è sconfitta. Se un'unità in mischia va nel panico, deve ritirarsi.

Se il numero di segnalini soppressione di un'unità scende al di sotto del doppio del suo valore di Coraggio, quell'unità non è più nel panico e il suo segnalino panico viene rimosso.

Quando si controlla il panico, un'unità situata a gittata 1-3 da un comandante amico può usare il valore di Coraggio di quel comandante anziché il proprio. Un valore di Coraggio pari a “-” è infinitamente alto.

COMPOSIZIONE DEGLI ESERCITI

Durante una partita standard di *STAR WARS: LEGION*, ogni giocatore porta il proprio esercito personalizzato, composto dai suoi personaggi preferiti, dalle strategie più divertenti e dagli stratagemmi più inaspettati.

La composizione di un esercito consente a ogni giocatore di creare una forza personalizzata, modellata sul suo stile di gioco e sulle sue preferenze. Un giocatore potrebbe comporre un'armata diversificata e flessibile, mentre un altro potrebbe comporre un esercito incentrato su una singola strategia che applicherà con spietata efficienza.

Per comporre un esercito grande a sufficienza per una partita completa e per ampliare le opzioni di composizione degli eserciti, i giocatori dovranno procurarsi altre espansioni di *STAR WARS: LEGION* contenenti miniature e miglorie aggiuntive.

PUNTI

Ogni esercito è composto da unità, carte migloria e carte comando. Sia le unità che le miglorie costano punti, e il valore totale in punti di tutto ciò che un esercito contiene deve essere pari o inferiore a 800.



Valore in Punti



FAZIONI

Esistono due fazioni nel gioco: l'Impero Galattico (Imperiale) e l'Alleanza Ribelle (Ribelle). Un esercito può includere soltanto unità appartenenti alla stessa fazione. La fazione di un'unità è riportata nell'angolo in alto a sinistra della sua carta.

CLASSI

Per comporre un esercito si considera la classe delle unità. Ogni esercito deve includere le classi seguenti:

▲ • **Comandante:** Da 1 a 2 unità.

▲ • **Corpo:** Da 3 a 6 unità.

▼ • **Forze Speciali:** Da 0 a 3 unità.

■ • **Supporto:** Da 0 a 3 unità.

■ • **Pesante:** Da 0 a 2 unità.

MIGLIORIE

Le unità di un esercito possono dotarsi di carte migloria. Ogni carta migloria costa il numero di punti indicato nell'angolo in basso a destra della sua carta. Per ogni icona migloria nella barra delle miglorie di un'unità, quell'unità può dotarsi di 1 carta migloria con l'icona migloria corrispondente. Un'unità non può dotarsi di più di 1 copia della stessa carta migloria.

Alcune carte migloria prevedono delle restrizioni nel loro testo. Per esempio, soltanto le unità di Assaltatori potranno dotarsi di una migloria con la restrizione “Solo Assaltatori”. Inoltre, alcune carte migloria hanno la restrizione “Solo Lato Chiaro” o “Solo Lato Oscuro”: l'Impero Galattico è allineato con il Lato Oscuro e può dotarsi delle rispettive carte, mentre l'Alleanza Ribelle è allineata con il Lato Chiaro.

CARTE UNICHE

Alcune unità e miglorie rappresentano personaggi specifici, armi uniche o famose unità speciali. Ognuna di queste unità o miglorie possiede un nome unico identificato da un quadratino accanto al suo nome sulla carta. Un giocatore non può includere nel suo esercito 2 o più carte che condividano lo stesso nome unico.

MANO DI COMANDO

Come parte del processo di composizione di un esercito, un giocatore sceglie una mano di 6 carte comando. La mano deve includere 2 carte da 1 pallino, 2 carte da 2 pallini e 2 carte da 3 pallini e può includere soltanto 1 copia di ogni carta comando. Per includere le carte comando di un personaggio unico, come Darth Vader, l'esercito deve includere quel personaggio. Dopo che un giocatore ha scelto 6 carte comando, si aggiunge la carta comando Ordini Permanenti per creare una mano di 7 carte comando.

SEGNALINI ID

Se un esercito possiede più unità dello stesso tipo ma con migliori diverse, può diventare difficile tenere conto di quali unità possiedano le varie migliori. Per aiutare entrambi i giocatori a distinguere le unità multiple dello stesso tipo, al momento di schierare le unità si colloca 1 segnalino ID unico accanto alla base del capo unità di ogni unità, poi si colloca il segnalino ID corrispondente a ogni unità sulla sua carta unità.



Segnalini ID

CARTE MIGLIORIA

Le carte miglioria rappresentano elementi come equipaggiamenti, armi e soldati aggiuntivi che possono potenziare le unità. Ogni miglioria contiene un'icona miglioria che determina il suo tipo di miglioria.

- | | | | |
|--|------------------|--|-------------------|
| | : Arma Pesante | | : Equipaggiamento |
| | : Personale | | : Granata |
| | : Forza | | : Comunicazioni |
| | : Comando | | : Pilota |
| | : Innesto Armato | | |

Ogni carta unità possiede una barra delle migliori che contiene un certo numero di icone miglioria. Per ogni icona nella propria barra delle migliori, un'unità può dotarsi di 1 carta miglioria con l'icona corrispondente. Un'unità non può dotarsi di più di 1 copia della stessa carta miglioria.

Barra delle Migliorie



MIGLIORIE SOLDATO

Alcune carte miglioria contengono le icone arma pesante (🔫) o personale (👤); queste migliori sono migliori soldato. Le migliori soldato aggiungono miniature di soldati specifici a un'unità, rappresentate da una scultura diversa per identificarle facilmente. Queste miniature condividono sempre il valore di Difesa, la Soglia di Ferimento e le armi della loro carta unità.

ARMA PESANTE

Le miniature relative alle carte miglioria arma pesante raffigurano dei soldati armati di armi speciali. Durante un attacco, soltanto la miniatura specificamente scolpita con quest'arma può usare l'arma pesante, anche se potrebbe scegliere di usare invece una delle altre armi dell'unità.



PERSONALE

Le carte miglioria personale possono essere usate per aggiungere specialisti come medici e ingegneri alle unità, o semplicemente per rafforzare i ranghi di un'unità con la miniatura aggiuntiva di un soldato.



MIGLIORIE ARMA

Alcune carte miglioria contengono le icone innesto armato (🔫) o granata (💣); queste migliori sono migliori arma. Ogni miniatura dell'unità può usare la miglioria arma di cui l'unità è dotata quando attacca il nemico.



AZIONI DELLA CARTA GRATUITE

Alcune carte miglioria contengono delle azioni della carta gratuite, precedute dall'icona azione della carta gratuita (👉). Un'azione della carta gratuita è un'azione della carta da effettuare come azione gratuita. Per effettuare un'azione della carta gratuita, l'unità risolve semplicemente l'effetto descritto dopo l'icona 👉. Ogni azione della carta gratuita può essere effettuata soltanto una volta durante l'attivazione di un'unità.



ESAURIRE LE MIGLIORIE

Alcune carte miglioria contengono un'icona esaurimento (⌛). Per usare l'effetto di questo tipo di carta, un giocatore deve **ESAURIRE** la carta ruotandola di 90 gradi. Un giocatore non può usare una carta esaurita finché non viene ripristinata. Per **RIPRISTINARE** una carta, un giocatore la ruota di 90 gradi in senso opposto, riportandola al suo orientamento originale e rendendola **PRONTA**. Un'unità può effettuare un'azione di recupero per ripristinare tutte le sue carte miglioria esaurite.



SEGNALINI IONI

A volte gli eserciti fanno uso di armi specializzate, concepite per ionizzare e mettere fuori uso i veicoli nemici: queste armi possono far ottenere dei segnalini ioni ai veicoli. Quando un'unità si attiva, se possiede 1 o più segnalini ioni, perde 1 azione per ogni segnalino ioni (fino a un massimo di 2 azioni) e scarta tutti i segnalini ioni.



Segnalino Ioni

MAZZI DI BATTAGLIA

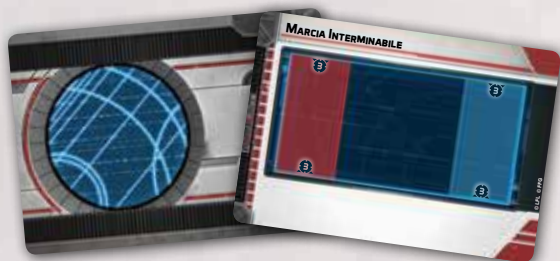
La vittoria in *STAR WARS: LEGION* si determina completando gli obiettivi per guadagnare segnalini vittoria, affrontando allo stesso tempo schieramenti e condizioni inaspettate. Ognuno di questi tre elementi di una battaglia (schieramento, obiettivi e condizioni) è determinato da tre mazzi di battaglia. Dopo aver creato un campo di battaglia durante la preparazione, si distribuiscono 3 carte casuali da ognuno dei tre mazzi di battaglia e i giocatori collaborano per restringere queste opzioni a 1 carta di ogni tipo (vedi "Preparazione" a pagina 24).

Queste carte indicano dove i giocatori possono schierare i loro eserciti, come vincere e quali condizioni speciali influenzano la battaglia.

SCHIERAMENTO

I comandanti più abili sanno scegliere il luogo ideale in cui impegnare il nemico, ma il caos della guerra e le necessità della missione spesso sconvolgono anche i piani più meticolosi. Di conseguenza, lo schieramento delle truppe può variare drasticamente da uno scontro all'altro.

Ogni carta schieramento definisce le aree del campo di battaglia in cui le truppe possono essere schierate. Prima di schierare le truppe, ogni giocatore dovrà misurare le zone di schieramento come descritto sulla carta e contrassegnare i confini di ogni zona collocando i segnalini schieramento agli angoli di ogni zona.



OBIETTIVO

La guerra tra l'Impero Galattico e l'Alleanza per la Restaurazione della Repubblica è una guerra asimmetrica: i Ribelli non possono sperare di prevalere tramite la sola forza delle armi e quindi devono impegnare in battaglia l'Impero solo quando è vantaggioso farlo, o quando la posta in gioco è un obiettivo essenziale. Analogamente, l'Impero sa che vincere le battaglie non è sufficiente; la Ribellione deve essere stanata e soppressa ovunque faccia capolino. Quindi l'obiettivo primario di ogni battaglia non è mai il semplice attrito tra le forze.

Ogni carta obiettivo descrive i modi unici in cui i giocatori possono guadagnare segnalini vittoria durante la battaglia. Ogni carta obiettivo contiene delle istruzioni di vittoria che descrivono in che modo i giocatori vincono la battaglia; alcune carte obiettivo contengono anche istruzioni di preparazione che i giocatori dovrebbero leggere ed eseguire prima che la partita cominci.



SEGNALINI OBIETTIVO

Molte carte obiettivo richiedono ai giocatori di collocare 1 o più segnalini obiettivo sul campo di battaglia. Ogni segnalino obiettivo ha due lati: un lato rivendicato e un lato non rivendicato. Ai segnalini obiettivo si applicano le regole seguenti:

Quando il capo unità di un giocatore **RIVENDICA** un segnalino obiettivo, quel giocatore gira il segnalino obiettivo dal lato non rivendicato a quello rivendicato e lo colloca in contatto base con il capo unità: il segnalino rimarrà in contatto base con il capo unità quando questo si muoverà sul campo di battaglia, a meno che il capo unità non vada nel panico o sia sconfitto.

Se un capo unità con un segnalino obiettivo rivendicato va nel panico o è sconfitto, prima di rimuovere o muovere il capo unità, il suo giocatore deve girare il segnalino obiettivo sul suo lato non rivendicato e rimetterlo in contatto base con il capo unità. Il segnalino obiettivo rimane sul campo di battaglia, nel punto in cui è stato collocato, e può essere rivendicato di nuovo normalmente.

Le miniature non possono sovrapporsi ai segnalini obiettivo. Soltanto i segnalini obiettivo non rivendicati possono essere rivendicati.



Segnalino Obiettivo Rivendicato

CONDIZIONE

In una galassia sconfinata e imprevedibile, le condizioni dei campi di battaglia non sono mai un fattore interamente controllabile: che si tratti del clima, del territorio, di qualche anomalia nell'atmosfera o perfino della fauna e della flora locale, è sempre meglio aspettarsi l'inaspettato.

Ogni carta condizione descrive alcune regole speciali aggiuntive che influenzano il gioco. Entrambi i giocatori dovranno leggere la carta condizione prima dell'inizio della partita.

Alcune carte condizione fanno uso di segnalini condizione. Queste regole sono spiegate sulla relativa carta condizione.



Segnalino Condizione



PREPARAZIONE

Per giocare una partita standard di *STAR WARS: LEGION* si svolgono i passi seguenti:

- 1. Stabilire il Campo di Battaglia e Radunare i Componenti:** Stabilire un campo di battaglia di 3' x 6' (approssimativamente 90 x 180 cm) su una superficie piana. I giocatori si dispongono l'uno di fronte all'altro, lungo i margini da 180 cm dell'area di gioco, collocando unità, carte, segnalini ordine, strumenti di movimento e altri componenti di gioco al di fuori dall'area di gioco. Poi, se necessario, assegnano i segnalini ID alle loro unità.
- 2. Dichiarare il Terreno:** È importante determinare quali effetti avrà il terreno prima che la partita inizi. I giocatori discuteranno brevemente su ogni elemento del terreno disponibile per la battaglia e si accorderanno sul suo tipo di copertura e sulle altre caratteristiche.
- 3. Collocare il Terreno:** I giocatori collaborano per disporre il terreno in maniera soddisfacente per entrambi. Se non riescono a farlo o non vogliono farlo, possono usare le regole di "Collocazione Competitiva del Terreno" contenute nel Compendio delle Regole.
- 4. Scegliere i Colori e i Lati dei Giocatori:** Il giocatore con l'esercito che ha il costo inferiore in punti sceglie se essere il giocatore rosso o blu. Poi il giocatore blu sceglie uno dei margini lunghi dell'area di gioco e dispone il suo esercito lungo quel margine. Il giocatore rosso occupa l'altro margine lungo dell'area di gioco. Se gli eserciti di entrambi i giocatori hanno lo stesso totale in punti, decidere casualmente quale giocatore sceglie se essere il blu o il rosso.
- 5. Rivelare le Carte Battaglia:** Mescolare separatamente le carte obiettivo, schieramento e condizione. Poi pescare e rivelare 3 carte da ogni mazzo, disponendo le carte di ogni categoria lungo una fila orizzontale rivolta verso il margine lungo dell'area di gioco occupato dal giocatore blu.
- 6. Definire il Campo di Battaglia:** A partire dal giocatore blu, ogni giocatore svolge un turno scegliendo una categoria ed eliminando la carta più a sinistra di quella categoria. Un giocatore può anche rinunciare alla sua opportunità di eliminare una carta, se lo desidera. Dopo che ogni giocatore ha avuto due opportunità di eliminare una carta, la carta rimanente più a sinistra di ogni categoria sarà la carta usata durante la battaglia. Se i giocatori eliminano le prime due carte di una categoria, la carta finale non può essere eliminata.
- 7. Risolvere le Carte Obiettivo e Condizione:** Risolvere le eventuali istruzioni di preparazione sulla carta obiettivo rivelata, poi fare altrettanto con la carta condizione.
- 8. Schierare le Unità:** A partire dal giocatore blu, a turno ogni giocatore colloca 1 singola unità del suo esercito entro le rispettive zone di schieramento. I giocatori proseguono in questo modo, alternandosi, finché tutte le unità non sono state schierate.
- 9. Preparare la Riserva:** Collocare i segnalini ferita, soppressione, panico e danno veicolo accanto al campo di battaglia per formare la riserva. Il giocatore blu prende il contatore dei round e lo regola a "1". Poi i giocatori sono pronti a iniziare la partita!

TERRENO E ALTEZZA

I giocatori sono incoraggiati a usare il terreno personalizzato nelle partite di *STAR WARS: LEGION*. Le regole per giocare con il terreno personalizzato sono contenute nel Compendio delle Regole online; il Compendio contiene inoltre le regole di movimento specifiche per salire e scendere lungo il terreno verticale.

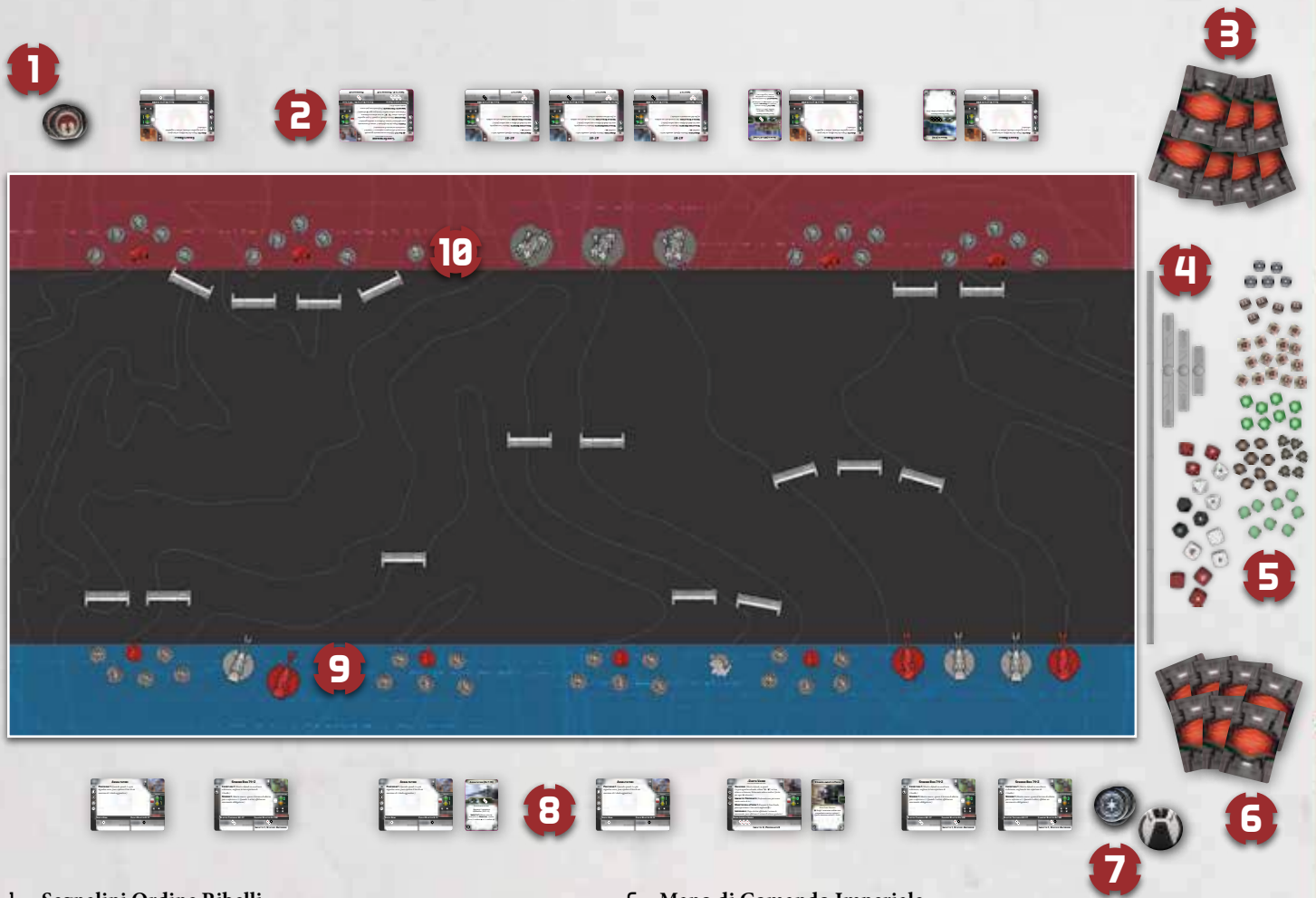
Le parole chiave **SCALATORE ESPERTO** e **VEICOLO SCALATORE** che compaiono sull'AT-RT sono destinate ai giocatori che fanno uso di terreno verticale personalizzato.

DEFINIRE IL CAMPO DI BATTAGLIA



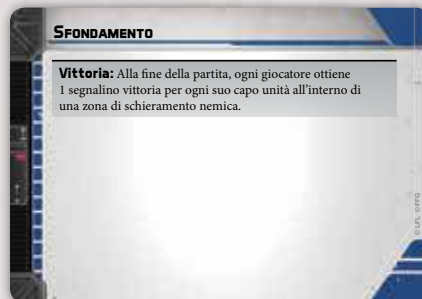
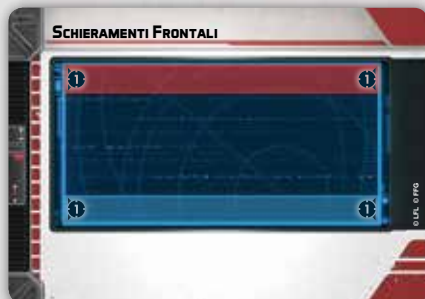
1. Il giocatore blu sceglie la categoria schieramento ed elimina la carta più a sinistra.
2. Il giocatore rosso sceglie la categoria condizione ed elimina la carta più a sinistra.
3. Anche il giocatore blu sceglie la categoria condizione ed elimina la carta più a sinistra.
4. Il giocatore rosso non può eliminare l'ultima carta della categoria condizione, quindi sceglie invece la categoria obiettivo, eliminando la carta più a sinistra.
5. Le 3 carte più a sinistra che non sono state eliminate sono quelle che saranno usate nella partita.

DIAGRAMMA DI PREPARAZIONE DELLA BATTAGLIA STANDARD



1. Segnalini Ordine Ribelli
2. Carte Unità e Miglioria Ribelli
3. Mano di Comando Ribelle
4. Righello di Gittata e Strumenti di Movimento
5. Riserva e Dadi
6. Mano di Comando Imperiale
7. Segnalini Ordine Imperiali e Contatore dei Round
8. Carte Unità e Miglioria Imperiali
9. Unità Imperiali (Miniature)
10. Unità Ribelli (Miniature)

CARTE BATTAGLIA USATE NELLA PARTITA





STAR WARS: LEGION COME HOBBY

Giocare a *STAR WARS: LEGION* rappresenta ben più che vincere una singola battaglia: significa anche collezionare e personalizzare un esercito tematico efficiente ed elegante con cui creare molte battaglie memorabili con i propri amici. Il collezionismo, la composizione degli eserciti e la pittura delle miniature possono fornirvi un'esperienza di gioco coinvolgente e irripetibile.

COLLEZIONISMO

Dopo avere deciso se preferite collezionare un esercito Ribelle o Imperiale (o entrambi!), potete iniziare ad arricchirlo con una vasta serie di opzioni interessanti: nuove unità, personaggi e migliori sono disponibili per entrambe le fazioni, allo scopo di comporre una forza variegata e personalizzata in sintonia con i vostri aspetti preferiti dell'universo di Star Wars. Le regole di creazione di un esercito destinato a una singola battaglia sono riportate a pagina 21 di questo documento; una buona collezione conterrà molte miniature diverse, in modo da poter modificare il proprio esercito e tentare varie combinazioni e strategie differenti a ogni nuova partita.

Se avete bisogno di ispirazione per collezionare e comporre un esercito, troverete spunti in abbondanza nei film, nei libri, nei fumetti e nei giochi. Scegliere di ricreare una delle forze viste nel vostro film preferito o di flettere i vostri muscoli creativi per inventare un tema narrativo originale che definisca la composizione delle vostre forze? Ogni pack di espansione di *STAR WARS: LEGION* vi offre opzioni in abbondanza! Le espansioni sono il modo migliore per ampliare gradualmente la vostra collezione ed espandere la gamma delle vostre opzioni tattiche.



COMUNITÀ

Giocare a un gioco di miniature spesso è più impegnativo rispetto ad altri tipi di giochi da tavolo, principalmente a causa dello spazio necessario per giocare. Fortunatamente, molti negozi di giochi sono dotati di tavoli da gioco appositamente dedicati alle miniature, con tanto di elementi del terreno. Il vostro negozio di giochi locale può essere il luogo perfetto dove conoscere altri giocatori, stabilire serate di pittura per dipingere al meglio i vostri eserciti e perfino organizzare tornei e campagne. Fantasy Flight Games offre un forum online (www.FantasyFlightGames.com/SWLegion), e se desiderate saperne di più su *STAR WARS: LEGION*, non mancate di scoprire cosa hanno da dire gli altri sul gruppo ufficiale italiano:

www.facebook.com/groups/swlegion.italia

Naturalmente esistono molte altre fonti online dove condividere tattiche, suggerimenti di pittura, elementi del terreno personalizzati e idee per una campagna, ma il sostegno del vostro negozio di giochi locale e la crescita di una comunità locale si dimostreranno spesso il modo più efficace per sviluppare e godersi al massimo *STAR WARS: LEGION*.

GIOCO ORGANIZZATO

Molti negozi locali offrono entusiasmanti eventi legati al nostro programma di Gioco Organizzato per *STAR WARS: LEGION*. A prescindere dal vostro grado di maestria o di esperienza, esistono battaglie di ogni genere, adatte a ogni tipo di giocatore. Partecipando a questi eventi potrete incontrare nuovi giocatori, esibire le vostre miniature dipinte e mettere alla prova le vostre tattiche di gioco a ogni livello, dalle partite amichevoli ai tornei competitivi. Questa serie di incontri culmina ogni anno presso il quartier generale della FFG a Roseville, Minnesota, dove i giocatori migliori competono per il titolo di Campione Mondiale! Se desiderate saperne di più sul programma di gioco organizzato FFG/AsmOPlay Italia o se volete incoraggiare il vostro rivenditore locale a partecipare, non mancate di controllare ciò che vi offriamo online su:

www.FantasyFlightGames.com/SWLegion/OP
www.asmoplay.it



ASSEMBLARE LE MINIATURE



Le miniature del set base sono suddivise in sacchetti separati per posa. Vi suggeriamo di assemblare le miniature una posa alla volta per evitare di mescolare i componenti, dal momento che le configurazioni del braccio e del corpo sono specifiche. Dividete tutte le basi per colore (rosse o grigie). Le miniature Imperiali vanno sulle basi grigie e quelle Ribelli sulle basi rosse.



Ripulite ogni componente dalle eventuali linee dello stampo o dai piccoli residui di materiale in eccesso usando un coltellino da modellista. Una lama affilata taglierà la plastica più facilmente. Seguite la linea dello stampo che corre lungo la miniatura, rimuovendola un tratto alla volta. Fate attenzione alle dita e tagliate sempre da voi verso l'esterno, onde evitare di ferirvi.



Prima di incollare la miniatura, provate l'incastro dei componenti per assicurarvi che il tutto si monti come dovrebbe. Rimuovete gli eventuali residui per consentire ai componenti di incastrarsi meglio, poi usate qualche goccia di colla sui componenti che desiderate incollare.



Tenete premuti i pezzi per circa dieci secondi. Fate la stessa cosa per incollare la miniatura alla base, poi mettetela da parte per consentire alla colla di asciugarsi.



Se notate che qualche componente è piegato o deformato, potete correggerne la forma immergendolo nell'acqua calda. È sufficiente tenere il componente deformato nell'acqua calda per circa dieci secondi.



Estraete il componente dall'acqua e raddrizzatelo con le mani. Quando la plastica si sarà raffreddata, il componente manterrà la forma desiderata. Può essere utile avere una seconda tazza di acqua fredda a portata di mano dove immergere il pezzo raddrizzato, per accelerare il processo di raffreddamento.

PREPARARE LE MINIATURE PER LA PITTURA



Per migliorare l'aspetto delle vostre miniature potete applicare un sottile strato di materiale sulla base per rappresentare il "terreno" su cui la miniatura poggia. Preparare le basi delle vostre miniature prima di passare il primer vi permetterà di fissare il materiale alle basi stesse prima di procedere con la pittura. Applicate uno strato di colla vinilica alla base con un pennello, poi immergete la base in un piccolo contenitore riempito con il vostro materiale per la base: un misto di sabbia e di sassolini in genere è la combinazione migliore.



Prima di dipingere le miniature dovrete applicare uno strato di primer per assicurarvi che la vernice aderisca e migliorare la tenuta della vostra pittura. Al momento di scegliere un primer spray, vi consigliamo di sceglierne uno opaco: quelli lucidi o satinati sono sconsigliati. Preparate l'area di lavoro procurandovi del materiale contro cui sia possibile spruzzare la vernice sulle miniature, a circa 25 cm di distanza. Quando la miniatura si è asciugata, stendetela a terra e usate di nuovo lo spray per coprire le eventuali aree più remote che erano rimaste scoperte. Ripetete questo processo finché tutto il modello non sarà coperto da un sottile e uniforme strato di primer.

DIPINGERE LE MINIATURE

Dipingere le miniature può sembrare un'attività impegnativa a chi non lo ha mai fatto. Fortunatamente esistono numerose fonti online da cui potete attingere informazioni sui colori, sulle tecniche e sulle procedure da utilizzare per dipingere le vostre prime miniature. Anche se testi e filmati sono molto utili per imparare a dipingere le miniature, spesso il modo più veloce per migliorarsi è lavorare in compagnia di un pittore più esperto, ottenendo consigli preziosi in maniera rapida e diretta: provate a chiedere al gestore del vostro negozio di fiducia di organizzare una serata di pittura con cadenza regolare, per consentire ai giocatori di riunirsi e lavorare sulle loro miniature in gruppo. È un modo molto divertente per apprendere qualcosa in più sulla pittura e per preparare le miniature che schiererete sul tavolo di gioco.

Le immagini soprastanti mostrano l'approccio tradizionale utilizzato da molti pittori per dipingere le loro miniature. La procedura inizia con uno strato di primer seguito dai colori di base. Poi si effettuano alcune lavature per definire le aree più profonde, seguite dalle lustrature per incrementare i contrasti. Infine si dipinge la base e si correggono gli errori, mentre un ultimo passo è dedicato ai dettagli e agli ultimi ritocchi per rendere la miniatura davvero speciale.

Che decidiate di dipingere le vostre miniature come rappresentazioni accurate dei personaggi cinematografici o di inventare delle combinazioni di colori personalizzate, esiste una quantità smisurata di materiale di consultazione online a cui fare riferimento. Non mancate di postare i vostri progressi sulle nostre pagine, dove molti giocatori che condividono la vostra stessa passione sono pronti a fornire suggerimenti, idee e tecniche.



Primer



Colori di Base



Lavature



Lustrature



Dettagli

TERRENO MODULARE

Una partita di *STAR WARS: LEGION* può diventare ancora più entusiasmante con l'aggiunta di terreno modulare: rende le partite visivamente più appaganti e può contribuire a rafforzare l'aspetto narrativo che si sviluppa nel corso della partita.

Il terreno modulare può essere ricavato da materiali grezzi come legno, polistirolo ed elementi di modellismo ferroviario. Molti di questi materiali sono disponibili presso qualsiasi centro di bricolage o negozio specializzato in modellismo. Una semplice ricerca su internet basterà a fornirvi una miriade di guide introduttive e suggerimenti su come realizzare il campo di battaglia dei vostri sogni.

Esistono inoltre numerose opzioni disponibili sotto forma di kit di terreno già pronti, fabbricati in plastica o con pannelli di legno tagliati al laser. Di seguito elenchiamo alcuni esempi di terreno tipici dei giochi di miniature e alcuni suggerimenti su come iniziare a fabbricare i propri.



Le barricate e gli altri ostacoli bassi sono il modo più facile di introdurre sul vostro tavolo alcune aree di copertura pesante. Oltre alle barricate contenute nel set base, potete creare altri ostacoli bassi come tronchi d'albero caduti o muretti di pietra usando i materiali più comuni.



Il terreno boschivo come quello raffigurato qui sopra può essere facilmente realizzato usando gli alberi da modellismo ferroviario e un sottile laminato in legno; lasciate gli alberi separati dalla base della foresta in quanto in questo modo il collocamento dei modelli risulterà più agevole.



Alcuni elementi naturali come queste sporgenze rocciose possono essere ricavati da frammenti di legno di pino, plastica da imballaggio, stucco da pareti e sabbia.

COME CREARE GLI EDIFICI DEL DESERTO



Questo edificio tipico dei paesaggi desertici è ricavato da fogli di gomma isolante e cartoncino uniti assieme con della colla a caldo. La gomma isolante è un ottimo materiale da utilizzare per la realizzazione degli scenari, perché è economica e facile da tagliare: una volta ritagliate le pareti, la struttura è stata incollata assieme e poi ricoperta con un misto di pittura e di stucco per pareti, per dare l'impressione dell'intonaco o della terra inaridita. Dopo aver stuccato la superficie e aggiunto qualche dettaglio, l'edificio è pronto per la pittura.



Prima di dipingere un elemento scenografico fatto di gomma isolante è importante proteggere le porzioni di gomma scoperte: primer e vernici spray corroderebbero le parti in gomma non protette danneggiando così la vostra struttura. Utilizzate invece colori e primer a base acrilica da stendere a mano sull'edificio o assicuratevi di coprire le parti di gomma scoperte con uno strato di colla vinilica o un altro rivestimento protettivo: in questo modo otterrete un risultato ottimale.

RICONOSCIMENTI

FANTASY FLIGHT GAMES

Design e Sviluppo del Gioco: Alex Davy
Sviluppo Aggiuntivo: Luke Eddy
Scrittura Tecnica: Adam Baker
Produzione: Derrick Fuchs
Revisione e Correzione Bozze: Tina Fox con Autumn Collier
Responsabile Gioco di Miniature: John Shaffer
Progetto Grafico: Evan Simonet
Responsabile Progetto Grafico: Brian Schomburg
Illustrazione di Copertina: Alex Kim
Illustrazioni Interne: Jacob Atienza, Matt Bradbury, Tony Foti, Nasrul Hakim, Lukasz Jaskolski, Mark Molnar, Vlad Ricean e Ryan Valle
Direzione Artistica: Crystal Chang e Andy Christensen
Sculture: Bexley Andrajack, Robert Brantseg, Cory DeVore e David Ferreira
Coordinatore Sculture: Niklas Norman
Responsabile Direzione Artistica: Melissa Shetler
Pittura delle Miniature: Bexley Andrajack, Tim Flanders, Mercedes Oheim e John Shaffer
Fotografia: Ryan Thompson
Coordinatore Garanzia di Qualità: Zach Tewalthomas
Responsabile Progetto Senior: John Franz-Wichlacz
Responsabile Sviluppo Senior: Chris Gerber
Game Designer Esecutivo: Corey Konieczka
Direttore Creativo: Andrew Navaro

ASMODEE NORTH AMERICA

Coordinatore Licenze: Sherry Anisi
Responsabile Licenze: Simone Elliot
Responsabili Produzione: Jason Beaudoin e Megan Duehn
Editore: Christian T. Petersen

LUCASFILM LIMITED

Approvazione Licenze: Brian Merten

ASMODEE ITALIA

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi e Francesco Castellari
Revisione: Lorenzo Fanelli e Andrea De Pietri
Adattamento Grafico: Mario Brunelli
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

PLAYTESTER

Brad Bettger, Alex Birt, Andrew Brown, Joel Brygger, Josiah Burkhardtsmeier, Daniel Casslasy, Federico Castelo, Lachlan Conley, Ian Cross, Sean Darby, Andrea Dell'Agnes, 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 e Kelly Yuhas

Ringraziamenti speciali a Matrim Charlebois, Nick Kingery, Ryan McClanahan e AJ Swanson!

© & ™ Lucasfilm Ltd. Nessuna parte di questo prodotto può essere usata senza specifica autorizzazione scritta. Fantasy Flight Supply è un ™ di Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games e il logo FFG sono © di Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 di West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Star Wars Legion è un gioco pubblicato in Italia da Asmodee Italia s.r.l., Via Martiri di Cervarolo 1/b - 42015 Correggio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a info@asmodee.it. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbricato in Cina. AVVERTENZA: NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO. ETÀ: 14+.



CONSULTAZIONE RAPIDA

ROUND DI GIOCO

Una partita si svolge in 6 round. Ogni round è composto da tre fasi.

FASE DI COMANDO

Ogni giocatore svolge i passi seguenti:

1. **Scegliere la Carta Comando:** Ogni giocatore sceglie in segreto 1 carta comando dalla sua mano e la colloca a faccia in giù sul tavolo. Poi entrambi i giocatori rivelano simultaneamente le loro carte.
2. **Determinare la Priorità:** Il giocatore la cui carta ha meno pallini ha la priorità. Se entrambe le carte mostrano lo stesso numero di pallini, il giocatore che possiede il contatore dei round tira 1 dado di difesa rosso. Se il risultato del tiro è un blocco (▼), quel giocatore ha la priorità; altrimenti, è il suo avversario ad avere la priorità.
3. **Impartire gli Ordini:** A partire dal giocatore con la priorità, ogni giocatore nomina 1 comandante amico e impartisce ordini tramite quel comandante. Gli ordini da impartire alle unità valide sono indicati per numero e tipo nella sezione degli ordini della carta comando scelta.

FASE DI ATTIVAZIONE

A partire dal giocatore con la priorità, ogni giocatore svolge un turno attivando 1 sua unità e risolvendo i passi seguenti:

1. **Scegliere l'Unità:** Il giocatore può scegliere 1 unità con un segnalino ordine a faccia in su oppure prendere 1 segnalino ordine casuale dalla sua riserva di ordini e scegliere 1 unità della classe corrispondente che non possieda segnalini ordine a faccia in su.
2. **Attivare l'Unità:** Il giocatore attiva l'unità scelta, tira per rimuovere la soppressione e controlla il panico. Effettua fino a 2 azioni e un qualsiasi numero di azioni gratuite con quell'unità.
3. **Collocare il Segnalino Ordine:** Il giocatore colloca il segnalino ordine dell'unità a faccia in giù sul campo di battaglia, accanto al capo unità.

FASE FINALE

I giocatori riordinano il campo di battaglia svolgendo i passi seguenti:

1. **Rimuovere i Segnalini:** I giocatori rimuovono tutti i segnalini mira e schivata dal campo di battaglia, rimettono i loro segnalini ordine sulle carte unità corrispondenti e rimuovono 1 segnalino soppressione da ogni unità.
2. **Nominare un Nuovo Comandante:** Se tutti i comandanti di un giocatore sono stati distrutti, quel giocatore deve nominare un capo unità soldato che sarà il suo nuovo comandante.
3. **Far Avanzare il Contatore dei Round:** Il giocatore con il contatore dei round lo ruota in modo che il numero immediatamente successivo compaia nella finestra, poi lo passa al suo avversario.

RISOLUZIONE DI UN ATTACCO

Per effettuare un attacco, un'unità risolve i passi seguenti:

1. **Dichiarare il Difensore:** Il giocatore attaccante sceglie 1 unità nemica da attaccare e misura la gittata fino a essa; questa unità nemica è ora il difensore.
2. **Comporre la Riserva di Attacco:** Ogni miniatura dell'unità attaccante dotata di linea di vista fino al difensore può aggiungere 1 arma valida alla riserva di attacco.
3. **Dichiarare un Difensore Aggiuntivo:** Se rimangono delle armi che non sono state aggiunte alla riserva di attacco, l'attaccante può ripetere i passi 1-2 formando una riserva di attacco separata con le nuove armi.
4. **Tirare i Dadi di Attacco:** Scegliere una riserva di attacco e tirare i dadi. Poi ripetere il tiro dei dadi e convertire gli impulsi di attacco come necessario.
5. **Applicare Schivata e Copertura:** Spendere i segnalini schivata e applicare la copertura per annullare i risultati colpo (★).
6. **Modificare i Dadi di Attacco:** Risolvere gli effetti che modificano i dadi di attacco.
7. **Tirare i Dadi di Difesa:** Per ogni risultato colpo (★) e colpo critico (✘), tirare 1 dado di difesa corrispondente al valore di Difesa del difensore.
8. **Modificare i Dadi di Difesa:** Risolvere gli effetti che modificano i dadi di difesa.
9. **Confrontare i Risultati:** L'attaccante conta il numero di risultati colpo (★) e colpo critico (✘), mentre il difensore conta il numero di risultati blocco (▼). Poi si sottrae il totale del difensore dal totale dell'attaccante e il difensore subisce un numero di ferite pari alla differenza.
10. **Scegliere una Riserva di Attacco Aggiuntiva:** Se l'attaccante ha dichiarato più difensori, ripete i passi 4-9 scegliendo una nuova riserva di attacco.

DANNI AI VEICOLI

Dopo che a una miniatura veicolo di un giocatore è stato assegnato un ammontare di ferite pari al suo valore di Resistenza, quel giocatore tira 1 dado di difesa rosso e subisce uno dei risultati seguenti:

- Se il risultato è un blocco (▼), la miniatura è **GUASTA** e ottiene 1 segnalino guasto. Quando un giocatore attiva un'unità guasta, tira 1 dado di difesa bianco. Se il risultato è un vuoto, quel veicolo effettua 1 azione in meno durante la sua attivazione.
- Se il risultato è un vuoto, la miniatura è **FUORI USO** e ottiene 1 segnalino fuori uso. Un'unità fuori uso non può fare marcia indietro e deve spendere 2 azioni per effettuare un singolo movimento.
- Se il risultato è un impulso di difesa (♣), un'arma della miniatura è distrutta. L'avversario del giocatore sceglie 1 arma e colloca 1 segnalino **ARMA DISTRUTTA** sulla carta corrispondente; quell'arma non può essere usata.