



Règles de BOW

Version 1.3

de Alban NANTY

Avertissement

BOW (Bricks Only Wargame) est un jeu inventé par Alban NANTY à la fin 2006. Ce livre de règles a été écrit par Alban NANTY.

Tout le contenu de ce livre est copyright Alban NANTY. Vous pouvez imprimer et faire des copies de ce livre de règles pour votre usage personnel mais **une utilisation commerciale de ce livre de règles n'est pas autorisée.**

Merci de contacter Alban NANTY (banban@banban.org) si vous voulez reproduire tout ou partie du contenu de ce livre de règles dans une publication quelconque (site web, livre imprimé, ou n'importe quel sorte de publication passée, présente ou future) pour obtenir une autorisation écrite.

LEGO® est une marque de fabrique du Groupe LEGO® entreprises qui ne parraine pas, ni autorise ou endosse ce livre.



Table des matières

AVERTISSEMENT.....	2
TABLE DES MATIÈRES.....	3
AVANT-PROPOS	4
1. PREPARATION	5
1.1. MINI GLOSSAIRE	5
1.2. MATERIEL.....	6
1.3. CHAMP DE BATAILLE.....	7
1.4. ARMEE.....	7
1.4.1. Fiche de description pour Minifig.....	7
1.4.2. Fiche de description pour Véhicule	10
1.4.3. Armées équilibrées.....	11
2. RÈGLES PRINCIPALES.....	12
2.1. JET DE BRIQUE	12
2.2. ROUND ET TOUR.....	12
2.3. ACTIONS SANS JET DE BRIQUE.....	15
2.3.1. Action de déplacement	15
2.3.2. Manipulation d'objets et d'armes.....	17
2.3.3. Autres actions triviales.....	19
2.4. ACTIONS AVEC JET DE BRIQUE.....	20
2.4.1. Considérations générales	20
2.4.2. Action d'attaque.....	21
2.4.3. Points de Dommages.....	25
2.4.4. Action de Soins/Réparation	26
3. VÉHICULES.....	28
3.1. PASSAGERS	28
3.2. VITESSE D'UN VÉHICULE	30
3.3. DÉPLACEMENT AVEC UN VÉHICULE.....	31
3.4. ATTAQUE AVEC UN VÉHICULE.....	34
3.5. DOMMAGE	34
3.6. COLLISION ET CRASH	35
3.6.1. Collision avec des unités	35
3.6.2. Collision avec le décor (crash).....	36
3.6.3. Collision entre véhicules	36
4. RÉSUMÉ.....	38
ANNEXE A : CREER UNE NOUVELLE FICHE DE DESCRIPTION.....	39
A.1. FICHE D'UN SOLDAT DE BASE	39
A.2. DOMMAGE ET ARMURE.....	40
A.3. VÉHICULE.....	42
A.4. POINTS DE COUT	43
ANNEXE B : COMMENT ETENDRE LES REGLES	44
B.1. LES FONDATIONS DE BOW	44
B.2. CREER DE NOUVELLES ACTIONS TRIVIALES SANS JB	45
B.3. CREER DE NOUVELLES ACTIONS AVEC JB	46

Avant-propos

 est un wargame conçu pour être joué avec des briques LEGO®. Bien sûr ce n'est pas le seul « brick wargame » que vous pourrez trouver sur internet, donc je vous encourage à lire les règles de différents « brick wargames » et de choisir celui que vous préférez.

Mon principal souci quand j'ai écrit ce livre de règles, a été de garder les règles aussi simples que possible, de telle sorte que même les plus jeunes puissent jouer à une partie de . Cela signifie que je voulais créer un wargame qui puisse être joué et apprécié immédiatement après avoir lu les règles, sans le temps d'apprentissage qui est généralement nécessaire pour les autres wargames.

Bien sûr la simplification conduit à moins de réalisme mais conduit aussi à un jeu plus rapide et c'est ce que je voulais privilégier. Par exemple vous n'aurez besoin que d'un seul jet de dés pour déterminer le résultat d'une attaque, alors que la plupart des wargames utilisent deux jets de dés (un pour vérifier si l'attaque a réussi, et un autre pour évaluer les dommages).

Normalement, après avoir lu ce livre, vous serez capable de vous rappeler les règles de base et de commencer à jouer sans avoir besoin de jeter un oeil à ce livre. De plus vous n'aurez pas besoin de tableaux statistiques durant le jeu (à l'exception des fiches de description de votre armée), les quelques tableaux statistiques que vous trouverez dans ce livre sont seulement utiles durant la création de votre armée. Vous n'aurez pas non plus besoin de papier ni de crayons. Et vous n'aurez même pas besoin de dés. **Tout ce dont vous avez besoin est de briques LEGO®.**

Une dernière remarque:  marche mieux pour des petites batailles tactiques centrées sur les personnages et héros plutôt que sur de larges batailles stratégiques impliquant de gros véhicules et vaisseaux.

1. Préparation

1.1. Mini Glossaire

- **Brique** : Terme général pour désigner n'importe quelle pièce LEGO®.
- **Tenon** : Les tenons sont les petits picots qui sont sur le dessus des briques LEGO®. Les tenons sont utilisés en tant qu'unité de distance dans ce wargame.
- **Minifig** : mot couramment utilisé pour désigner les petits personnages LEGO®. Les héros et soldats de votre armée sont représentés par des minifigs.
- **Unité** : Élément de base qui compose votre armée. C'est un terme général pour désigner une minifig, un héros, un monstre, un robot, etc... tout ce qui peut prendre des décisions et agir par lui-même et qui doit être joué dans un Tour.
- **Tour** : Une courte période de temps pendant laquelle un joueur ne joue qu'une seule de ses unités.
- **Round** : La période de temps pendant laquelle tous les joueurs ont joués toutes leurs unités.
- **Budget d'Actions** : Le nombre d'actions que votre unité peut faire durant son tour.
- **Fiche de description** : Une carte faite de briques LEGO® utilisée pour stocker des informations sur les unités engagées dans la bataille.
- **Brique de Marquage (BM)** : Une petite brique qu'on pose près d'une minifig, un véhicule ou sur une fiche de description pour garder un oeil sur une information.
- **Jet de Briques (JB)** : Action de lancer quelques briques 2x2 pour déterminer le résultat de l'action d'une minifig. Le jet de brique remplace le jet de dés dans ce wargame.
- **Compétence** : Le nombre de briques à lancer pour faire un jet de Briques. Cette valeur est inscrite sur la fiche de description.

1.2. Matériel

Voici ce dont vous avez besoin pour jouer à  :

- **Une table** (ou un endroit où jouer) : Bien sûr vous pouvez jouer sur le sol (surtout si votre champ de bataille est plus grand que votre table), mais je pense que c'est plus confortable de jouer sur une table.
- **Des plaques de base** : Parce que tout le sol du champ de bataille *doit* être couvert de tenons, vous aurez besoin de plaque de base pour délimiter le champ de bataille.
- **Des briques** : En fonction de la largeur de votre bataille, vous aurez besoin d'un nombre substantiel de briques pour construire le décor du champ de bataille (maisons, châteaux, montagnes, forêts...).
- **Des Minifigs** : Pour créer votre armée.
- **Quelques briques 2x2** : Gardez à part quelques briques classiques de 2x2 tenons parce que vous allez les utiliser en tant que dés.
- **Des étalons faits de briques** : Vous aurez besoin de mesurer certaines distances en unité de tenon pour les attaques à distance et les véhicules.
- **Un ami** : Pour jouer à ce wargame on a besoin d'au moins deux joueurs, mais bien sûr vous pouvez jouer avec plus de joueurs.
- **Du temps libre** :  est un jeu et devrait être joué durant votre temps libre.

1.3. Champ de bataille

Parce que  n'est pas juste un wargame mais un « brick wargame », une grande partie du plaisir devrait venir de la construction du champ de bataille et de votre armée à partir de briques LEGO® ! Le champ de bataille peut être ce que vous voulez ; la seule condition est **d'avoir des tenons qui couvrent toute la surface**, parce que ces tenons sont utilisés pour déplacer les minifigs durant la bataille. Donc n'utilisez pas de tuiles lisse sur le sol, ni de plaques de route (même si c'est plus joli).

Le reste ne dépends que de votre imagination ou depends peut être du scenario que vous voulez jouer. Par exemple si vous décidez de jouer une partie dont le but d'un des joueurs est de délivrer une princesse enfermée dans un chateau, vous allez probablement construire un chateau avec un donjon et une princesse dedans... mais si vous préférez jouer simplement une grosse confrontation, peut être allez vous construire quelques montagnes, rivières et forêts...

1.4. Armée

1.4.1. Fiche de description pour Minifig

Fondamentalement une armée est faite de minifigs (i.e. unités) et de véhicules. Chaque type de minifig et de véhicules devraient avoir différentes caractéristiques (sinon ce serait comme jouer aux échecs avec seulement des pions). Ces caractéristiques sont regroupées sur une Fiche de description. Voici la liste de toutes les caractéristiques requises pour une minifig :

- **Budget d'Actions** : Cette compétence défini le nombre d'actions que peut faire la minifig durant son tour. La couleur associée est le BLANC.
- **Déplacement** : Cette compétence défini le nombre de tenons dont peut se déplacer la minifig durant son tour La couleur associée est

le VERT comme l'herbe et souvent comme les plaques de base utilisées pour le champ de bataille.

- **Esquive/Armure** : Compétence utilisée pour résister à une attaque. Les couleurs associées sont le GRIS FONCE (pour l'Esquive) et le NOIR (pour l'Armure) et sont de la même couleur que la compétence d'Attaque/Dommage.
- **Attaque/Dommage** : Compétence utilisée pour attaquer une unité ennemie. Les couleurs associées sont le GRIS FONCE (pour l'Attaque) et le NOIR (pour les Dommages) (comme la couleur usuelle d'une arme) tout comme la compétence d'Esquive/Armure.
- **PV (Point de Vie)** : Cette compétence indique combien de fois la minifig peut être touchée avant de mourir. La couleur associée est le ROUGE si la minifig est une forme de vie (comme la couleur du sang) ou le JAUNE si la minifig est un engin mécanique comme un robot ou un droid (le jaune est la couleur usuelle pour les grues et autres véhicules de chantier).
- **Soin/Réparation** : Compétence utilisée pour soigner une forme de vie blessée ou pour réparer un engin mécanique. La couleur associée est le ROUGE si la minifig peut soigner ou le JAUNE si la minifig peut réparer.

Vous pouvez écrire toutes ces caractéristiques sur une feuille de papier, mais je vous suggère **d'utiliser vos briques pour construire vos fiches de description**. Parce que les caractéristiques sont réduites au minimum dans , toutes les caractéristiques d'une minifig peuvent tenir sur une plaque de 6x8. Vous n'avez juste qu'à compter 1 tenon par point de compétence, par exemple si la compétence d'Attaque/Dommage de la minifig est 2, placez simplement une plaque 1x2 qui possède 2 tenons sur la fiche de description.



Par exemple, voici la fiche de description d'un soldat de base.

(Budget d'Actions=2, Déplacement=5,
Esquive/Armure=3,
Attaque/Dommage=2, PV=1,
Soin/Reparation=0)

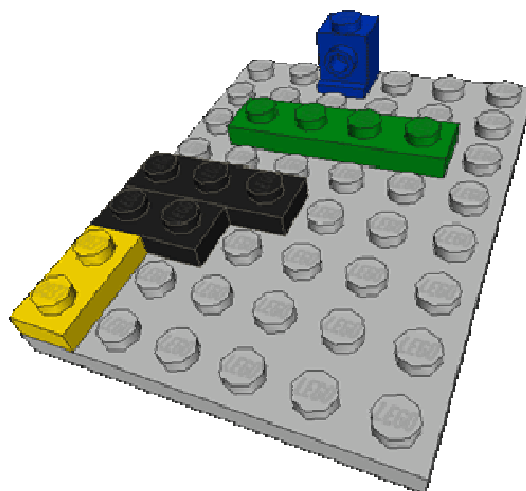
Quand vous composez votre armée, vous devez aussi construire une fiche de description pour chaque type de minifig différente que vous enrôlez. Typiquement, chaque héros aura sa fiche spécifique alors que les soldats du même type partageront la même fiche. Un moyen simple de faire le lien entre la minifig sur le champ de bataille et sa fiche de description est d'ajouter un clone de la minifig sur le coin supérieur gauche de la fiche.

Vous pourrez trouver des exemples de fiches de description pour Minifig sur le [site web de BOW](#), mais bien sûr vous pouvez créer vos propres fiches de description en fonction des minifigs que vous voulez utiliser dans votre armée. C.f. [Annexe A : Créer une nouvelle fiche de description](#).

1.4.2. Fiche de description pour Véhicule

Comme pour les minifigs, vous avez besoin d'une fiche de description pour chaque type de véhicule de votre armée. Puisque c'est impossible de mettre un clone du véhicule sur la fiche de description, vous devrez utiliser un signe distinctif ou une Brique de Marquage (BM) à la place. Il y a moins de caractéristiques sur la fiche de description d'un véhicule.

- **Vitesse** : Cette caractéristique définit la vitesse maximum du véhicule et aussi en multipliant par 5 vous obtenez le nombre de tenons dont peut se déplacer le véhicule durant son tour. La couleur associée est le VERT comme l'herbe et souvent comme les plaques de base utilisées pour le champ de bataille.
- **Esquive/Armure** : Cette caractéristique est utilisée pour résister à une attaque ou à un dommage de collision. La couleur associée est le NOIR et doit être la même que la compétence d'Attaque/Dommage des minifigs.
- **PV (Point de Vie)** : Cette compétence indique le nombre de fois que peut être touché le véhicule avant d'être détruit. La couleur associée est le JAUNE comme la couleur usuelle pour les grues et autres véhicules de chantier.



Par exemple, voici la fiche de description d'un véhicule ordinaire marqué sur le champ de bataille par une brique de Erling bleue.

(Vitesse=4, Esquive/Armure=5, PV=2)

1.4.3. Armées équilibrées

 est censé se jouer dans une ambiance amicale où **le fair-play est la première des règles**. Si tous les joueurs viennent dans cet état d'esprit, chaque joueur peut simplement piocher un tas de minifigs et de véhicules et démarrer la partie. Mais si vous voulez être sûr que personne n'a construit une armée trop puissante, vous pouvez compter le nombre de minifigs et de véhicules de chaque joueur et vérifier si les différentes armées sont équilibrées.

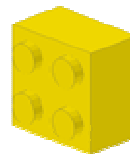
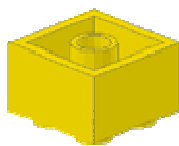
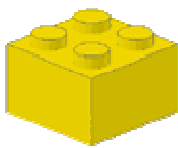
Maintenant si vous voulez être plus précis sur l'équilibrage des armées,  fournit aussi un système classique de point de valeur ou point de coût (PC) comme dans la plupart des autres wargames. Chaque unité et véhicule qui compose votre armée a une valeur de PC. Ajoutez simplement tous les PC de toutes les unités et véhicules de votre armée pour connaître la valeur globale de PC de votre armée. Ensuite comparez les PC globaux des différentes armées pour savoir si elles sont de puissance équivalente. C.f. [Annexe A : Créer une nouvelle fiche de description](#) pour plus de détails sur comment calculer le PC d'une unité ou d'un véhicule.

2. Règles principales

Pour le moment nous n'avons vu aucune règle, nous avons juste jeté un oeil sur les fiches de description des unités, donc j'espère que vous n'êtes pas déjà perplexe par ce que vous avez pu lire jusque là. Maintenant nous allons parler de comment jouer à **SOW** et de ce que vous pouvez faire durant votre tour.

2.1. Jet de Brique

Pour introduire du hazard dans **SOW** nous devons quelque fois faire un Jet de Briques (JB). Un jet de brique est comme un jet de dés sauf qu'au lieu de jeter des dés, on jette des briques LEGO® 2x2 classiques. Puis comptez simplement le nombre de briques qui s'immobilisent sur leur flanc pour connaître le résultat du jet.



Ne comptez pas les briques qui s'arrêtent comme ça.

Comptez un point pour chaque brique qui s'arrêtent comme ça.

2.2. Round et Tour

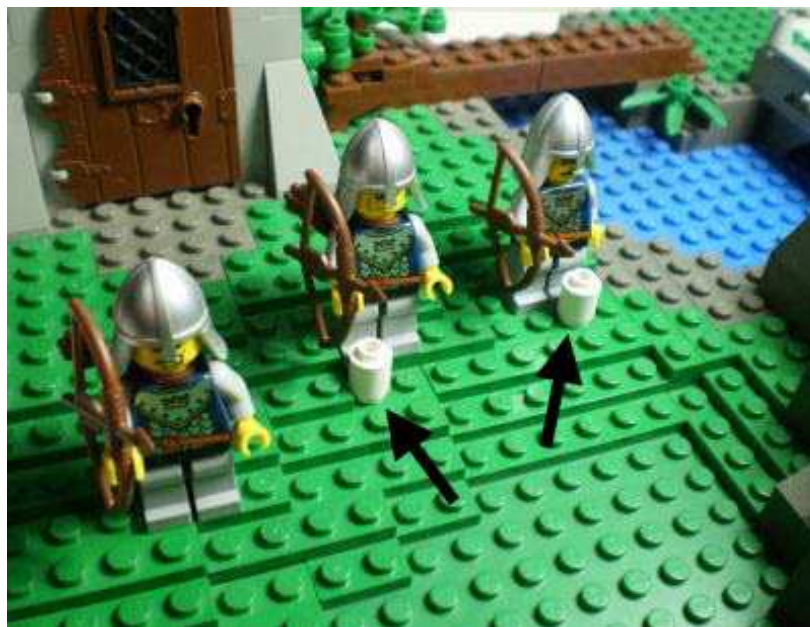
Choisissez le joueur qui commence comme vous le souhaitez (par exemple chaque joueur peut faire un JB de 6 briques et le plus grand commence).

Une partie de **SOW** se divise en Rounds et Tours. Un Round est la période de temps pendant laquelle tous les joueurs ont joué toutes leurs unités. Un Tour est une période de temps beaucoup plus courte pendant laquelle un joueur ne joue qu'une de ses unités. Donc durant

un Round, il y a autant de Tours que d'unités sur le champ de bataille.

Pendant son Tour, le joueur choisi une et seulement une minifig de son armée à jouer. Ensuite le joueur se réfère au *Budget d'Action* (tenons blancs) inscrit sur la fiche de description de la minifig choisie. Le Budget d'Action est le nombre d'actions que la minifig peut faire durant son Tour. La minifig peut faire **autant d'actions ou moins que son Budget d'Action, dans n'importe quel ordre souhaité par le joueur** (ce qui signifie qu'une minifig peut ne faire aucune action, c'est à dire que le joueur passe son Tour mais marque la minifig comme jouée). Normalement les actions prennent effet immédiatement. Référez vous à la description de chaque action ci-dessous pour plus de détails.

Quand vous avez fini de réaliser toutes les actions de votre minifig, vous devez ajouter une Brique de Marquage (BM) à coté la minifig pour indiquer qu'elle a été jouée durant ce Round. Bien sûr vous ne serez pas autorisé à jouer de nouveau cette minifig jusqu'à la fin du Round. Alors commence le Tour du joueur suivant.



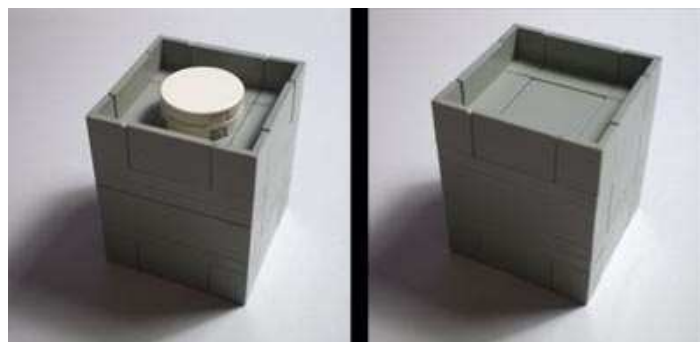
Les deux minifigs à droite sont marquées avec une BM blanche

Evidemment le joueur qui a moins de minifigs que les autres sur le champ de bataille aura fini ses Tours avant les autres joueurs. Ce

n'est pas un problème puisqu'à la fin du Round le joueur qui a encore quelques minifigs à jouer peut faire ses Tours les uns après les autres. Quand toutes les minifigs sur le champ de bataille ont été jouées, le Round est terminé. Le joueur qui a fini ses Tours en premier (i.e. celui qui avait moins de minifigs) démarre le Round suivant !

Au début du deuxième Round, toutes les minifigs sur le champ de bataille ont une BM. Ca serait une perte de temps d'enlever toutes ces BM avant de démarrer un nouveau Round, donc à la place, durant le second Round vous allez maintenant enlever les BM pour indiquer qu'une minifig a été jouée. Ensuite à la fin du deuxième Round toutes les BM seront enlevées et vous pourrez démarrer le troisième Round comme le premier.

En fait durant les Rounds impairs vous ajoutez une BM pour indiquer une minifig jouée, et durant les Rounds pair vous enlevez une BM pour indiquer une minifig jouée. Pour se rappeler dans quel type de Round vous êtes (un Round d'ajout ou un Round de retrait), vous pouvez construire un petit « Marqueur de Round » avec des briques. Posez le tenons vers le haut pour indiquer que vous êtes dans un Round d'ajout, et tenons vers le bas si vous êtes dans un Round de retrait. Retournez votre « Marqueur de Round » à la fin de chaque Round.



*Un exemple de Marqueur de Round
(A gauche on ajoute les BM, à droite on enlève les BM)*

2.3. Actions sans jet de Brique

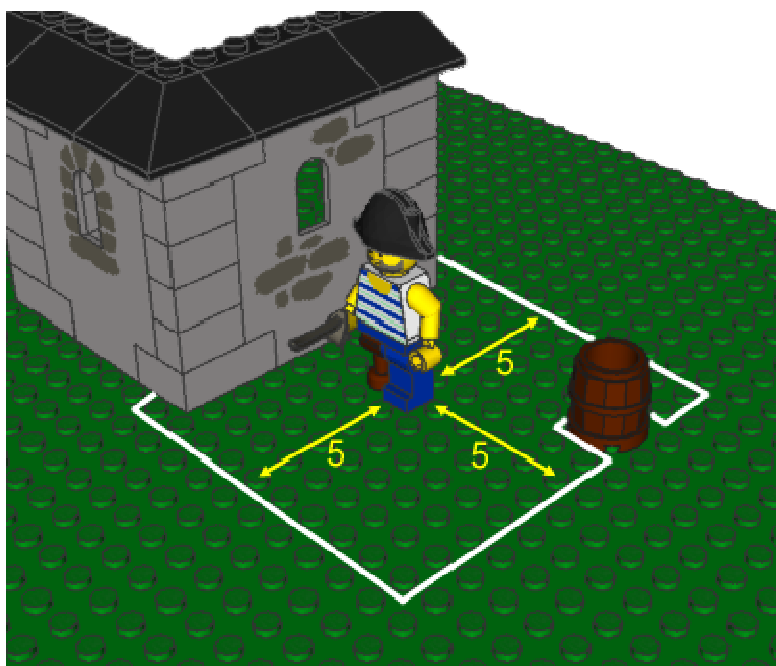
Parce que certaines actions sont si faciles à faire que même le plus maladroit d'entre nous serait malchanceux s'il se plantait, pour ces actions vous n'avez pas besoin de faire un JB pour vérifier le résultat, elles réussissent toujours. Mais aussi faciles soient-elles, elles nécessitent néanmoins du temps pour être réalisées. C'est pourquoi, même si vous n'avez pas besoin d'un JB, **chacune des actions décrites dans ce chapitre comptent comme une action normale dans le Budget d'Action.**

2.3.1. Action de déplacement

Déplacer une minifig est une action qui ne nécessite pas de JB parce que cette action ne peut pas échouer. Pour déplacer une minifig regardez simplement la compétence de Déplacement (tenons verts) écrite sur sa fiche de description. Cette compétence est le nombre maximum de tenons dont peut bouger la minifig à partir de sa position initiale pour une action de déplacement. C'est un nombre maximum, donc bien sûr, la minifig n'est pas obligée de parcourir toute la distance de tenons (par exemple si vous voulez atteindre une porte).

Une minifig peut se réorienter gratuitement durant son action de déplacement et **exclusivement durant une action de déplacement**. Cela implique qu'une minifig est obligée de faire une action de déplacement quand elle veut se réorienter même si elle reste à la même place !

Pour déplacer une minifig vous pouvez simplement la déplacer un tenon après l'autre, et compter le nombre de tenons. La minifig peut se déplacer en diagonal et en arrière. Comme elle peut se réorienter librement, c'est comme si elle pouvait se déplacer à l'intérieur d'un carré centré sur sa position initiale. Mais en pratique il y a beaucoup d'obstacles à contourner (arbres, murs, autres unités...).



Le pirate qui a une compétence de déplacement de 5 tenons peut se déplacer à l'intérieur du carré blanc. A sa droite, la maison limite son déplacement de 2 tenons.

Si son Budget d'Actions le lui permet, une minifig peut faire plusieurs actions de déplacement durant son Tour. Donc par exemple si la minifig a une compétence de déplacement de 5, et a 2 actions dans son Budget d'Actions, elle peut faire 2 actions de déplacement et donc se déplacer d'une distance de 10 tenons.

Les actions de déplacement peuvent être faites dans l'ordre que vous voulez et pas nécessairement d'affilé. Par exemple si une minifig a 3 actions dans son Budget d'Actions, elle peut faire une action de déplacement, ouvrir une porte et faire une autre action de déplacement. Sinon elle peut aussi faire une action d'attaque, puis une action de déplacement, puis ensuite une autre action d'attaque, etc...

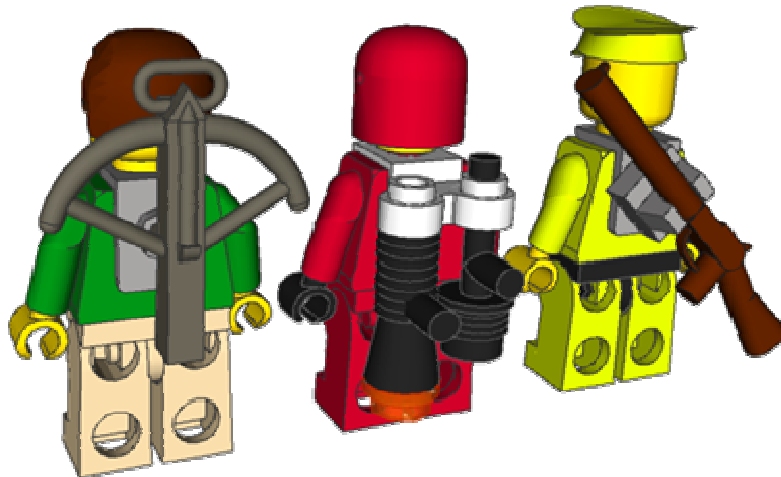
Lisez le Livre de Règles Avancées si vous voulez plus de règles de déplacement (telles que la nage, les difficultés de terrains, et autre...)

2.3.2. Manipulation d'objets et d'armes

La règle generale pour manipuler les objets et les armes dans  est d'utiliser la capacité réelle de la minifig à porter l'objet. Si vous pouvez clipser l'arme dans la main ou dans le dos de la minifig, alors l'action est possible. De meme qu'être proche de quelque chose pour une minifig, signifie que la minifig peut toucher la chose avec une de ses mains. Voici quelques actions qu'une unité peut faire avec des objets :

- **Attraper un objet** : La minifig doit être proche d'un objet disponible (outil, arme, bouclier, etc...) reposant sur le sol ou sur une table, et doit avoir une main libre, ou un sac qui peut porter l'objet. Prenez l'objet et mettez le dans la main ou le sac de la minifig. Si l'objet ne peut être porté physiquement par la minifig alors l'action n'est pas possible.
- **Jeter un objet** : La minifig doit avoir un objet (outil, arme, bouclier, etc...) dans sa main ou dans son sac. La minifig peut jeter l'objet à un maximum de 2 fois sa compétence de Déplacement. Retirez l'objet de la minifig et placez-le là où vous voulez à l'intérieur d'un cercle centré sur la minifig et d'un rayon égal à 2xCompétence de Déplacement. Bien sûr l'objet ne peut passer à travers les murs. ATTENTION : Pour jeter une grenade cette règle est toujours valide mais vous devrez néanmoins faire un JB pour connaître les dommages. Lisez « le livre de règles avancées » pour plus de détails sur les grenades.
- **Donner un objet** : Une minifig qui a un objet (outil, arme, bouclier, etc...) en main ou dans sons sac peut le donner à une autre minifig qui accepte de prendre l'objet (Vous ne pouvez pas forcer une minifig ennemie à prendre un objet explosif ☺) et qui a une main libre ou un sac pour le recevoir. Les deux minifigs doivent être proches l'une de l'autre. Retirez l'objet de la première minifig et ajoutez-le à la seconde. L'action de don est faite durant le tour du donneur et est gratuite pour le receveur.
- **Echange d'arme** : Une minifig qui a une arme en main et une autre dans son sac peut intervertir les deux armes. Placez l'arme courante dans le sac de la minifig ou clipsez la dans son dos, et placez l'autre arme dans la main de la minifig. Cette dernière arme devient la nouvelle arme courante. C.f. ci-dessous pour plus de détails sur comment se débrouiller avec plusieurs armes.

Comme expliqué ci-dessus une minifig peut porter plus d'une arme mais **seulement si** vous pouvez physiquement clipser cette arme quelque part sur la minifig. Il y a plusieurs façons d'ajouter une arme dans le dos d'une minifig. Voici quelques exemples, mais je suis sûr que vous en trouverez d'autres :



Quelques exemples de clipsage dans le dos.

Changez l'arme ou l'armure d'une unité peut avoir un impact sur sa fiche de description. Si vous échangez son arme avec une autre de la même puissance (par exemple remplacer un arc par une épée), cela n'affectera pas sa compétence d'Attaque/Dommage. Mais si vous ajoutez ou retirez un bouclier, un casque, une arme, ou donnez une arme plus ou moins puissante, vous aurez besoin de modifier la fiche de description comme expliqué dans l'[Annexe A : Créer une nouvelle fiche de description](#). Ce ne sera pas un problème s'il s'agit d'un héros, mais vous pourriez avoir besoin de créer une nouvelle fiche de description séparée pour un soldat qui devient différent de ses camarades.

2.3.3. Autres actions triviales

Voici d'autres actions qui comptent dans le Budget d'Actions mais qui ne requièrent pas de JB :

- **Ouvrir ou Fermer une porte ou une fenêtre (non verrouillée) :** Bien sûr la minifig doit être proche de la porte ou de la fenêtre pour pouvoir l'ouvrir ou la fermer. Lisez « le livre de règles avancées » si vous voulez ouvrir une porte verrouillée.
- **Monter/Descendre d'un véhicule :** La minifig doit être proche de la porte du véhicule. Cette action inclut l'ouverture de la porte du véhicule, la montée/descente et la fermeture de la porte. Si la minifig monte, placez simplement la minifig à l'intérieur du véhicule et bien sûr il doit y avoir une place de libre dans le véhicule sinon l'action n'est pas possible. Si la minifig descend, placez simplement la minifig debout près de la porte. Si vous ne pouvez pas placer la minifig près de la porte parce que le véhicule est contre un mur, alors la descente n'est pas possible, vous devez d'abord déplacer le véhicule.
- **Piloter/Conduire un véhicule :** Seule la minifig qui contrôle le véhicule peut faire une action de pilotage/conduite pour changer la vitesse ou la direction du véhicule. Cette action ne nécessite pas de JB. C.f. [3.Véhicules](#) pour plus de détails sur comment conduire un véhicule.

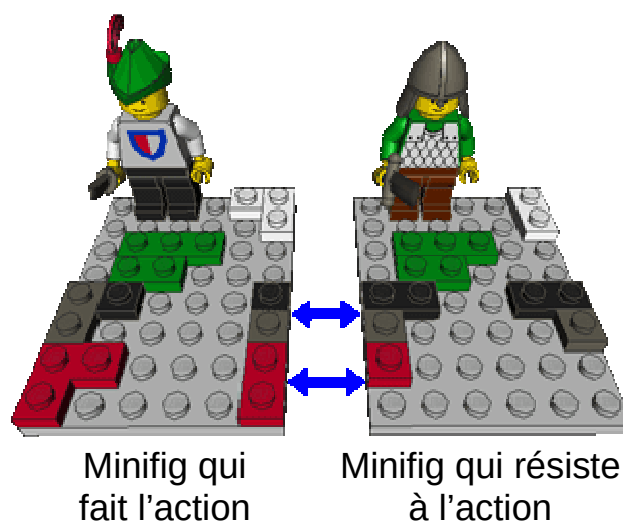
2.4. Actions avec jet de Brique

2.4.1. Considérations générales

Dans **SOW**, les actions qui ont besoin d'un JB sont réalisées en opposition à un autre JB, c'est à dire que vous ne ferez pas un JB contre une valeur fixe. Il y a plusieurs raisons à cette règle :

- Ca rend le jeu plus fun avec plus de suspense.
- Ca donne une chance aux unités faibles de résister à des attaques puissantes.
- L'adversaire a quelque chose à faire durant votre Tour, donc les joueurs sont toujours actifs même quand ce n'est pas leur Tour. En fait c'est plus gratifiant pour les deux joueurs de s'affronter avec leur JB, alors que c'est un peu frustrant pour un joueur attaqué de seulement avoir le choix de prier pour un mauvais jet de la part de son adversaire.

Si vous voulez réaliser une action qui a besoin d'un JB, vous pouvez placer les fiches de description des deux unités concernées côte à côte, celui qui **réalise l'action à gauche**, celui **résiste à l'action à droite**. Ainsi vous pouvez voir les deux valeurs à utiliser pour les JB, côte à côte et avec la même couleur (noir, rouge ou jaune dans les règles de base).



2.4.2. Action d'attaque

Dans  il n'y a qu'une action générale d'attaque quelque soit l'arme que vous utilisez (arme de corps à corps, arme de jet, etc...). La compétence d'Attaque/Dommage sur la fiche de description est un mélange de l'habileté au combat de la minifig et de la puissance de l'arme qu'il utilise. Donc une minifig habile avec une arme faible aura la même compétence d'Attaque/Dommage qu'une minifig maladroite avec un gros canon. Tout comme la compétence d'Esquive/Armure est un mélange de l'habileté de la minifig à esquiver l'attaque et sa capacité à résister aux dommages. C.f. [Annexe A : Créer une nouvelle fiche de description](#) pour plus de détails.

Cependant il y a différentes conditions pour pouvoir faire une action d'Attaque qui dépendent de l'arme utilisée par la minifig. L'arme LEGO® réelle tenue par la minifig devrait être suffisamment évocatrice pour savoir quelle règle appliquer. Voir plus loin pour la description de ces conditions.

Une fois que vous avez vérifié que toutes les conditions sont respectées pour faire l'action d'Attaque, le joueur doit faire un JB avec autant de briques que la compétence d'Attaque/Dommage de sa minifig (éventuellement modifiée comme expliqué par la suite). Le joueur qui possède l'unité ciblée doit faire un JB avec autant de briques que sa compétence d'Esquive/Armure. Maintenant en fonction des deux résultats des JB, il y a deux possibilités:

- **Le JB d'Attaque/Dommage < ou = au JB d'Esquive/Armure :**
L'attaque a échoué. Aucun effet !
- **Le JB d'Attaque/Dommage > au JB d'Esquive/Armure :**
L'attaque a réussi. L'unité ciblée reçoit autant de point de dommage que la différence des deux JB (JB d'Attaque/Dommage - JB d'Esquive/Armure)

Si l'attaque a réussi, ajoutez immédiatement les points de dommage à l'unité ciblée ou retirez la du champ de bataille si elle est tuée ou détruite.

Conditions pour les armes de corps à corps

(telle que couteau, épée, pique, massue, sabre laser, etc...)



Pour réaliser une action d'Attaque avec ce genre d'arme, l'unité ciblée doit être en face de l'attaquant (180 degrés). De plus l'unité ciblée doit être atteignable par l'arme de l'assaillant, ce qui signifie que l'arme (dans la main de l'attaquant) doit être capable de toucher l'unité ciblée.

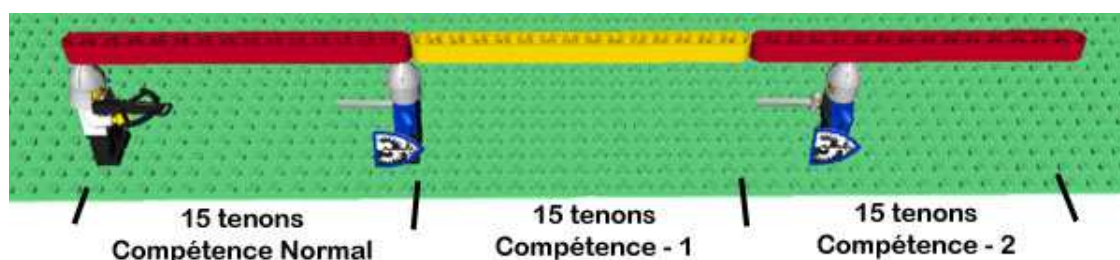
Référez-vous à l'image ci-dessus pour quelques exemples de différentes distances d'attaque en fonction de l'arme utilisée (la minifig bleue est la cible, et trois attaquants avec trois armes différentes peuvent l'atteindre).

Conditions pour les armes de jet

(telle que arc, arbalète, arme à feu, blaster, lance-roquette, lance-flames, etc...)

Pour réaliser une action d'Attaque avec ce genre d'arme :

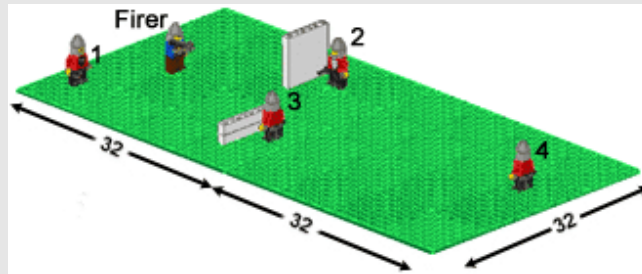
- L'unité ciblée doit être visible, i.e. non cachée derrière quelque chose du point de vue du tireur (Si les joueurs sont en désaccord sur la visibilité de la cible vous pouvez laisser le hasard décider en faisant un JB de 5 briques pour chaque joueur, mais cette situation devrait être exceptionnelle).
- L'unité ciblée doit être en face du tireur (180 degrés).
- L'unité ciblée ne doit pas être trop loin (cela dépend de la compétence d'Attaque/Dommage). En fait, retirez 1 brique de la compétence d'Attaque/Dommage pour chaque espace de 15 tenons depuis la position du tireur (voir l'image ci-dessous). Si la compétence tombe à 0 ou moins alors bien sûr le tireur ne peut tirer sur cette unité.



Vous pouvez utiliser un étalon fait de briques pour mesurer la distance entre le tireur et la cible. Par exemple dans l'image ci-dessus on a utilisé la pièce « 1x15 Technic Liftarm ». Placez le premier tenon de l'étalon au dessus de la tête du tireur et vérifiez si la tête de la cible est à l'intérieur des 15 tenons. Dans l'image ci-dessus la cible bleue à gauche est juste à la limite des premiers 15 tenons, donc le tireur utilisera une compétence d'Attaque/Dommage normale, pour la cible bleue à droite, le tireur devra enlever 2 briques de sa compétence d'Attaque/Dommage. Si la cible est trop loin, soyez fair-play et laissez le tireur choisir une autre action.

D'autre part, l'unité ciblée peut **ajouter 1 brique** à sa compétence d'Esquive/Armure **s'il est à couvert** (la cible peut être à couvert par un élément de décor ou par une autre unité ou un véhicule).

Exemple:



- Le tireur **ne** peut **pas** tirer sur la minifig 1, parce que cette minifig est derrière le tireur.
- Le tireur **ne** peut **pas** tirer sur la minifig 2, parce que cette minifig est derrière un mur et n'est pas visible du point de vue du tireur.
- Le tireur **peut** tirer sur la minifig 3 mais doit enlever 1 de sa compétence d'Attaque/ Dommage (la distance à la minifig 3 est entre 16 et 30 tenons). De plus, la minifig 3 peut ajouter 1 à sa compétence d'Esquive/Armure parce qu'il est couvert par un murêt (mais toujours visible par le tireur).
- Le tireur **ne** peut **pas** tirer sur la minifig 4, parce qu'en enlevant 3 de sa compétence d'Attaque/Dommage (la distance à la minifig 4 est entre 46 et 60 tenons), sa compétence tombe à 0.

2.4.3. Points de Dommage

La plupart des unités de base n'ont seulement qu'un point de vie sur leur fiche de description, ce qui signifie qu'elle meurent immédiatement quand elles reçoivent des dommages. Cependant les personnages héroïques ont généralement plus de points de vie ce qui signifie qu'ils peuvent supporter plus de dommage.

Lorsqu'une unité reçoit **au moins autant de points de dommage que sa compétence de Point de Vie** inscrite sur sa fiche de description, alors l'unité **est tuée ou détruite**. L'unité doit être retirée immédiatement du champ de bataille. Il y a plein de façon différentes de marquer les points de dommages sur les unités :

Héros : Puisque ces unités ont leur fiche de description personnelle et puisqu'elles ont généralement beaucoup de PV, vous pouvez marquer les points de dommage en empilant une BM par dessus les Points de Vie sur leur fiche de description.



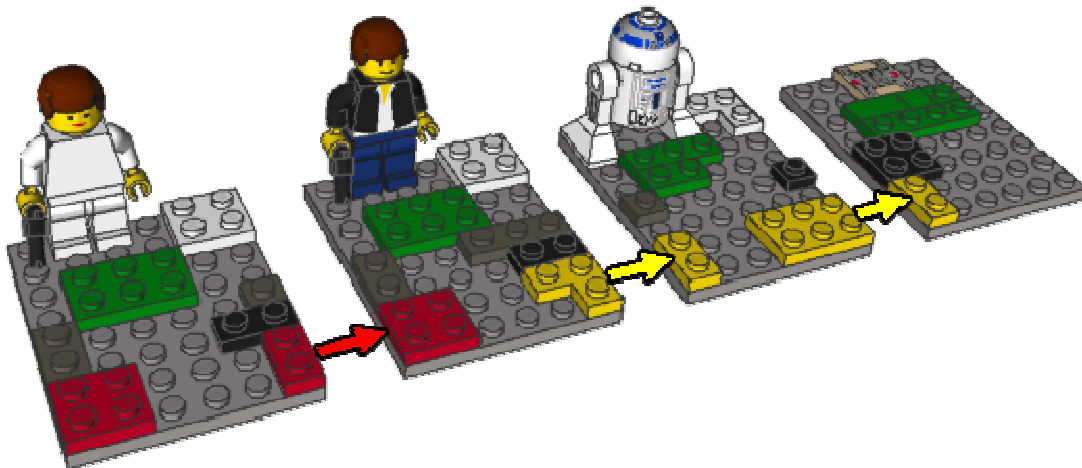
Véhicules : Si le véhicule est unique sur le champ de bataille, vous pouvez marquer les PV sur sa fiche de description comme pour un Héros. Ou bien vous pouvez choisir de toujours marquer les PV directement sur le véhicule, en ajoutant quelques BM jaunes dessus.

Soldats : Malheureusement on ne peut pas ajouter de BM sur la fiche de description des soldats parce qu'ils partagent leur fiche de description. Donc on est obligé d'ajouter les BM directement sur la minifig. Il y a plusieurs endroits où vous pouvez empiler des BM sur une minifig : sur sa tête s'il est chauve, ou sur sa main s'il a une main libre, ou à l'arrière de ses jambes.



2.4.4. Action de Soin/Réparation

Dans les règles de base de **Star Wars**, les docteurs peuvent soigner des minifigs blessées, et les mécaniciens peuvent réparer des engins endommagés. Mais la plupart des minifigs ont une compétence de Soin/Réparation nulle, et seulement quelques héros puissants (comme un Jedi) pourrait avoir les deux compétences de Soin et de Réparation. Bien sûr la couleur de la compétence de Soin/Réparation et la couleur des PV **doivent correspondre** sur les deux fiches de description lors de la réalisation de cette action. Ce qui veut dire que seules les minifigs qui ont la compétence de Soin (rouge) peuvent soigner un être vivant (PV rouge), et seules les minifigs qui ont la compétence de Réparation (jaune) peuvent réparer un engin mécanique (PV jaune).



Leia peut soigner Han qui peut réparer R2 et R2 peut réparer un vaisseau.

Une unité ne peut pas se Soigner/Réparer elle-même (même un Jedi ou Magicien n'est pas autorisé à le faire). L'unité qui veut faire l'action de Soin/Réparation **doit être en contact** avec l'unité blessée ou endommagée (c'est à dire que le docteur/mécanicien doit pouvoir toucher l'unité blessée/endommagée avec une de ses mains). Ou si c'est un magicien qui est capable de lancer un sort autour de lui, on s'attend à ce que le jet de sort ait une distance maximum.

Pour faire une action de Soin/Réparation le joueur doit faire un JB avec autant de briques que la compétence de Soin/Réparation de sa minifig. Un joueur adverse doit faire un JB avec autant de briques que le nombre actuel de points de dommage de l'unité

blessée/endommagée. Il y a **deux choses importantes** ici : **d'abord** c'est un de vos adversaires qui fait le JB d'opposition même s'il s'agit de votre minifig que vous essayez de soigner/réparer (ce qui est généralement le cas). En fait votre adversaire n'a aucun intérêt à ce que vous réussissiez à soigner/réparer vos unités, c'est pourquoi il fait le JB pour résister à votre place. **Deuxièmement** le JB pour résister est fait avec **le nombre de points de dommage**, et pas le nombre de Points de Vie inscrit sur la fiche de description, ce qui signifie qu'il est plus facile de soigner/réparer une unité légèrement blessée/endommagée (avec peu de points de dommage) qu'une unité sérieusement blessée/endommagée (avec plus de points de dommage).

Maintenant en fonction du résultat des deux JB, il y a deux possibilités:

- **Le JB de Soin/Réparation < ou = au JB de PointDeDommage :**
L'action a échoué. Aucun effet !
- **Le JB de Soin/Réparation > au JB de PointDeDommage :**
L'action a réussi. L'unité blessée/endommagée perd 1 Point de Dommage. Retirez une BM rouge ou jaune de l'unité.

Règle Optionelle : Si vous voulez être exactement symétrique avec l'action d'attaque, vous pourrez préférer enlever autant de Points de Dommage que la différence entre les deux JB (i.e. JB de Soin/Réparation – JB de PointDeDommage).

3. Véhicules

Si vous jouez à  pour la première fois, peut-être devriez vous éviter d'utiliser des véhicules pour simplifier les règles, mais si vous êtes prêt à apprendre quelques règles de plus, ce chapitre vous dira comment gérer les véhicules dans .

Voici une liste d'exemples de véhicules que vous pouvez utiliser dans ce jeu :

- **Un cheval, une monture, un vélo** (même pour les animaux chevauchés, vous pouvez utiliser les règles de véhicule)
- **Un tank, une catapulte**
- **Un AT-AT, un AT-ST, un mecha**
- **Une voiture, un camion, une moto, un landspeeder, un speeder bike**
- **Un bateau** (se déplaçant à la rame, ou par le vent si c'est un voilier, ou avec un moteur...)
- **Un train**
- **Un avion, un hélicoptère, un chasseur, un vaisseau spatial**
- etc...

Si le véhicule peut voler, vous pouvez utiliser des briques transparentes pour le surélever et faire comprendre qu'il est en train de voler.

3.1. Passagers

Dans  les véhicules ne sont pas considérés comme des unités, parce qu'un véhicule ne peut bouger ou agir de lui-même, c'est comme un outil, il doit être utilisé par une minifig. S'il y a plusieurs minifigs dans un véhicule, chaque minifig doit être jouée dans des Tours différents, mais bien sûr, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel jouer les minifigs.

Donc quand vous construisez vos véhicules avec des briques, n'oubliez pas d'ajouter un cockpit où une minifig pilote ou conducteur pourra prendre place. Vous pouvez aussi ajouter plusieurs autres places pour d'autres minifigs comme par exemple des canoniers. Ou

bien votre véhicule peut être un camion pour transporter des troupes. Vous pouvez concevoir votre véhicule comme vous le souhaitez mais pour être fair-play, n'oubliez pas d'expliquer aux autres joueurs comment il se contrôle (où est le pilote, quelle arme peut être utilisée par le pilote, quel canonier contrôle quelle arme, combien de minifigs peuvent monter dedans, etc...).

Par exemple, si vous jouez à  dans l'univers de Starwars et voulez utiliser un **snowspeeder**, vous placerez deux minifigs dans le véhicule : le pilote à l'avant et le lanceur de harpon à l'arrière. Vous devez jouer ces deux minifigs dans **deux Tours différents**. Vous pouvez jouer le pilote ou le harponier en premier, comme vous voulez. Le pilote peut faire une action de Pilotage et une action d'Attaque (parce que le pilote contrôle les blasters à l'avant), alors que le harponier ne peut faire d'action de Pilotage ni d'action de déplacement (il est coincé dans son siège), mais peut faire une action d'Attaque pour tirer son harpon.

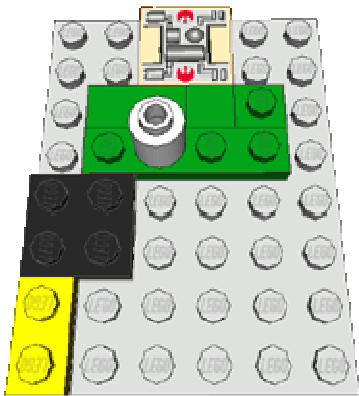
Un autre exemple est la catapulte. Si votre catapulte peut bouger durant la partie ça signifie probablement que cette catapulte est tirée par des chevaux (la catapulte + les chevaux est ce qu'on appelle le "véhicule"). Donc vous avez besoin d'une minifig pour conduire les chevaux dans la bonne direction. Cette minifig est appelée le conducteur de la catapulte. Vous pouvez mettre cette minifig sur un des chevaux, quelque part sur la catapulte ou le laisser à côté des chevaux. Durant son Tour, cette minifig fera quelques actions de « Pilotage » pour déplacer la catapulte avec les chevaux ainsi que lui-même. Peut-être aurez vous aussi une minifig qui actionnera le mécanisme de la catapulte, cette minifig est le « canonier ». Les munitions de la catapulte devraient être infinies tout comme les flèches d'un arc ou les balles d'une arme à feu, mais la catapulte devrait avoir une cadence de tir (par exemple pas plus qu'un projectile par Tour).

3.2. Vitesse d'un véhicule

Généralement un véhicule peut se déplacer beaucoup durant un Tour (d'une distance de plusieurs dizaines de tenons), donc il n'y a pas assez de place sur la fiche de description pour mettre par exemple 30 tenons de plaques vertes. C'est pourquoi on change d'échelle : **chaque tenon vert** sur la fiche de description du véhicule **représente** en fait une « capacité de déplacement » de **5 tenons sur le terrain**. Ils représentent aussi un niveau de vitesse pour le véhicule.

Exemple : Si un véhicule a 3 tenons verts sur sa fiche de description, ça signifie que ce véhicule sera capable de se déplacer à trois vitesses différentes 1, 2 ou 3 qui représentent une distance de déplacement de 5, 10 et 15 tenons sur le terrain.

Pour garder une trace de la vitesse du véhicule, on empile sur sa fiche de description une BM sur le tenon correspondant (lisez les tenons de gauche à droite et de bas en haut comme pour lire un livre). Ou bien vous pouvez empiler autant de BM que la vitesse directement sur le véhicule si la fiche de description est partagée entre plusieurs véhicules identiques. Bien sûr si la vitesse tombe à zéro alors on enlève simplement la BM.



L'image ci-dessus représente la fiche de description d'un véhicule volant. Sa vitesse minimum est 4, sa vitesse maximum est 8 et sa vitesse courante est 6.

Certains véhicules comme les avions doivent avoir une vitesse minimum. Dans ce cas les premiers tenons verts sur la fiche de description seront remplacés par des tuiles vertes. Comme on ne peut pas empiler une BM sur une tuile, ça signifie que le véhicule ne peut utiliser ces vitesses lentes.

Pour ce genre de véhicule, vous avez seulement besoin d'augmenter la vitesse au dessus de la vitesse minimum pour décoller; et si vous réduisez la vitesse à 0 cela signifie que vous l'avez fait atterrir.

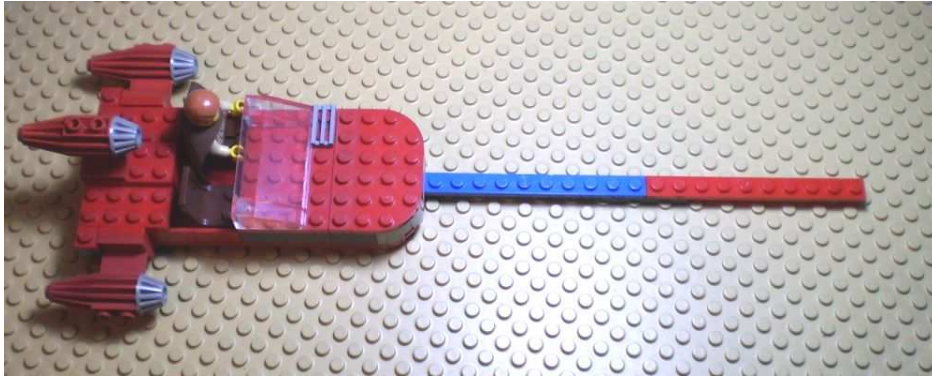
3.3. Déplacement avec un véhicule

Durant son Tour le pilote/conducteur peut faire une ou plusieurs action(s) de Pilotage (en fonction de son Budget d'Actions, bien sûr) pour **changer la vitesse ou la direction** du véhicule. Mais **si le conducteur ne fait aucune action de Pilotage** durant son Tour, **le véhicule se déplace quand même** durant le Tour du pilote en ligne droite et à sa vitesse courante.

Déplacement obligatoire

- Si le véhicule n'est pas à l'arrêt (i.e. sa vitesse courante n'est pas nulle), le véhicule se déplacera **nécessairement** durant le Tour du pilote/conducteur **en ligne droite** et à une **distance qui dépend de sa vitesse courante**.
- Déplacer le véhicule ne compte pas comme une action pour le pilote/conducteur, c'est réalisé gratuitement par le véhicule lui-même. Donc si le pilote/conducteur ne fait aucune action de Pilotage durant son Tour, n'oubliez pas de déplacer le véhicule quand même.
- Cependant le pilote/conducteur peut faire une ou plusieurs actions de Pilotage **avant** ou **après** le déplacement obligatoire du véhicule.
- *Rare cas spécial* : si le pilote/conducteur est mort et la vitesse du véhicule n'est pas nulle, alors le joueur doit déplacer le véhicule durant le Tour d'une autre minifig. Le joueur peut choisir le Tour de quelle minifig (le Tour d'un autre passager du véhicule pourrait être un bon choix), ou il peut déplacer le véhicule à la fin du Round s'il a oublié de choisir le Tour d'une minifig. Le véhicule se déplacera en ligne droite jusqu'à ce qu'il se crash ou qu'il sorte du champ de bataille.

Puisque les véhicules ont une « capacité de mouvement » et puisque les véhicules sont larges de plusieurs tenons, ça devient fastidieux de compter les tenons sur le champ de bataille pour les déplacer. A la place, vous pouvez utiliser un **étalon fait de briques de la longueur correspondante** pour mesurer la distance de déplacement (Il y a plusieurs façons de construire un étalon avec des briques LEGO®, visitez le [site web](#) **How** pour quelques exemples).



Si la vitesse du landspeeder est de 4, il se déplacera de 20 tenons mesurés ici avec un étalon fait de 2 plaques 1x10 de couleurs différentes.

Changer de vitesse

- Le pilote/conducteur peut décider de changer la vitesse en augmentant ou diminuant la vitesse courante à la valeur qu'il souhaite. Si le véhicule était à l'arrêt (i.e. la vitesse était nulle) augmenter la vitesse le fait démarrer. S'il se déplaçait (i.e. la vitesse n'était pas nulle) diminuer la vitesse à zero le fait s'arrêter.
- Vous pouvez aussi faire plusieurs actions de changement de vitesse durant le Tour de votre pilote (en fonction de son Budget d'Actions bien sûr), par exemple vous pouvez démarrer le véhicule (changer sa vitesse de 0 à 2 par exemple, c'est la première action de Pilotage) ensuite faire le déplacement obligatoire du véhicule (de 10 tenons dans ce cas) ensuite l'arrêter (changer sa vitesse de 2 à 0, c'est la deuxième action de Pilotage).
- Quand vous changez la vitesse du véhicule n'oubliez pas de déplacer la BM sur la fiche de description ou sur le véhicule lui-même.

Changer la direction

Si vous voulez changer la direction d'un véhicule, le pilote/conducteur peut faire une ou plusieurs actions de Changement de Direction durant son Tour (en fonction de son Budget d'Actions bien sûr). Faire cette action vous permet de tourner le véhicule sur lui-même (avant ou après son déplacement obligatoire) jusqu'à un maximum de 45 degrés par action. Donc pour faire un demi-tour, vous aurez besoin de 4 actions de changement de direction ($4 \times 45^\circ = 180^\circ$).

Exemple:



Dans l'exemple ci-dessus le pilote a décidé de faire deux actions de changement de direction durant son Tour, une avant le déplacement obligatoire et l'autre après le déplacement. **L'image 1** montre le véhicule au début du Tour du pilote. Dans **L'image 2**, le pilote fait une action de changement de direction, et tourne le véhicule sur lui-même d'environ 20 degrés. Dans **L'image 3** le véhicule est déplacé en ligne droite en fonction de sa vitesse courante qui est de 4 dans cet exemple (donc le véhicule se déplace d'une distance de 20 tenons). Finalement dans **L'image 4** le pilote fait une autre action de Changement de direction, cette fois le joueur tourne le véhicule sur lui-même de presque 45 degrés.

3.4. Attaque avec un véhicule

Un pilote/conducteur peut faire une action d'Attaque seulement si le véhicule a une arme qui peut être contrôlée par le pilote/conducteur. Bien sûr un canonier qui contrôle une autre arme peut aussi faire une ou plusieurs actions d'Attaque durant son Tour en fonction de son Budget d'Actions.

Les armes des véhicules devraient avoir un angle de tir, tout comme une arme de poing. Si vous voulez garder les choses simples, utilisez simplement un angle de 180 degrés centré sur l'axe de l'arme comme les armes de poing, mais ça peut être un angle de 360 degrés si l'arme est montée sur une tourrelle. Bien sûr cette information devrait être expliquée à votre adversaire avant de commencer à jouer.

Comme expliqué dans l'[Annexe A : Créer une nouvelle fiche de description](#), vous devriez avoir modifié la compétence d'Attaque/Dommage du pilote/conducteur et des canoniers en fonction de l'arme qu'ils contrôlent (en ajoutant quelques points qui dépendent de la puissance de l'arme contrôlée). Les armes d'un véhicule devraient être considérées exactement comme les armes de poing. Donc n'oubliez pas d'ajuster la compétence d'Attaque/Dommage du pilote/conducteur et des canoniers quand ils quittent le véhicule, ou quand le véhicule est détruit.

3.5. Dommage

Un véhicule possède aussi des points de vie et toutes les actions d'attaque endommagent en priorité le véhicule. Cependant si un passager est visible de l'extérieur du véhicule (un cavalier sur un cheval, un pilote dans un cockpit ouvert...) une unité peut décider d'attaquer directement le passager (habituellement avec une attaque distante). Mais bien sûr l'attaquant peut choisir d'attaquer le véhicule, s'il préfère.

Un véhicule peut être réparé de l'extérieur ou de l'intérieur par un mécanicien. Quand le véhicule a perdu tous ses Points de Vie, le véhicule est détruit définitivement et ne peut plus être réparé. Retirez le véhicule du champ de bataille et placez ses passagers à sa place. Si, durant la dernière action d'attaque qui a détruit le véhicule, il y

avait plus de points de dommage que de Points de Vie alors le surplus est partagé équitablement entre les passagers (Le joueur attaquant peut choisir les minifigs qui recevront 1 point de plus si le compte n'est pas juste).

Exemple : un véhicule avec un conducteur et deux canoniers est anéanti durant une action d'attaque qui fait un dommage de 6 points. Le véhicule n'a plus qu'un seul Point de Vie. Sur les 6 points de dommage, un point est utilisé pour détruire le véhicule, et les 5 points restants sont divisés en 3 (parce qu'il y a trois passagers). Donc deux minifigs recevront 2 points de dommage et une minifig recevra 1 point de dommage. Le joueur attaquant choisi d'enlever 2 PV au pilote, 2 PV à un canonier et 1 PV à l'autre canonier.

3.6. Collision et crash

3.6.1. Collision avec des unités

Si un véhicule en déplacement percute une minifig ou une unité, alors la minifig touchée pourra recevoir des dommages en fonction de la Vitesse du véhicule. Le propriétaire de la minifig doit faire un JB d'Esquive/Armure alors que l'adversaire fait le JB en opposition avec autant de briques que la **Vitesse** du véhicule.



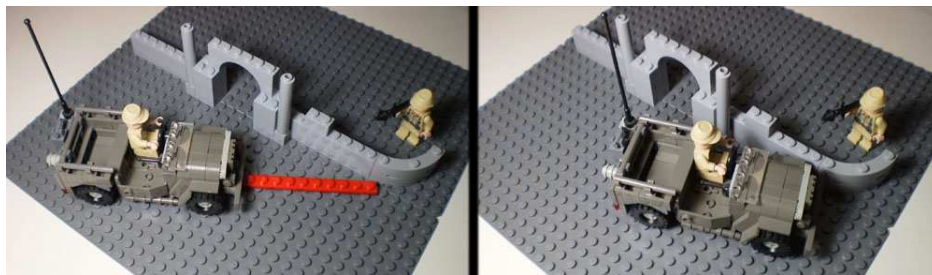
La vitesse du cheval est de 2, durant son déplacement obligatoire il percute le paysan qui doit alors résister à un JB de 2 briques.

Bien sûr si plusieurs minifigs sont percutées par le même véhicule, chaque minifig impliquée doit faire un JB d'Esquive/Armure contre le JB de Vitesse. Ensuite les dommages sont résolus normalement pour la minifig. Si la minifig n'est pas morte, placez-la à côté du véhicule près de l'endroit où elle était.

3.6.2. Collision avec le décor (crash)

Si le véhicule percute un mur, un élément fixe du décor ou le sol (pour un véhicule volant) durant son déplacement obligatoire, alors le véhicule pourra recevoir des dommages en fonction de sa Vitesse. Le joueur du véhicule fait un JB d'Esquive/Armure (avec la compétence d'Esquive/Armure du véhicule), et le joueur adverse fait le JB en opposition avec autant de briques que la **Vitesse** du véhicule.

Ensuite résolvez les dommages tels qu'expliqués dans le chapitre précédent ([3.5 Dommage](#)). Bien sûr le crash peut détruire le véhicule et peut blesser les passagers s'il y a des points de dommage excédentaires. Si le véhicule n'est pas détruit (i.e. le véhicule a encore quelques Points de Vie), alors le véhicule est arrêté ; ce qui veut dire que sa Vitesse courante tombe à zéro, et la BM de la Vitesse est retirée de la fiche de description. Si le véhicule est un véhicule volant, alors le véhicule a atterri.

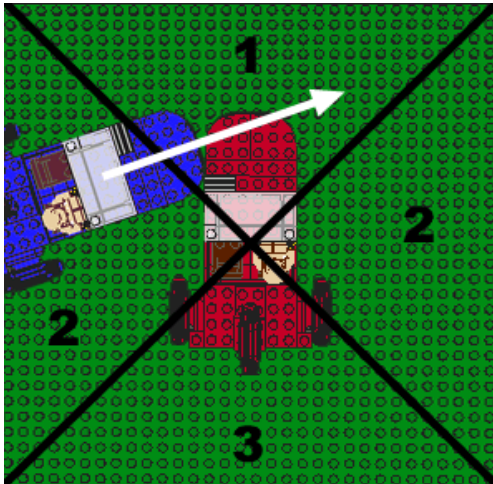


Durant son Tour le conducteur n'a pas dirigé la voiture, préférant utiliser ses actions pour tirer sur le lance-roquette. La jeep collisionne alors avec le mur à la vitesse de 2, donc la jeep doit résister à un JB de 2 briques et ensuite sa vitesse est réduite à 0.

3.6.3. Collision entre véhicules

Si un véhicule percute un autre véhicule durant son Tour, les deux véhicules pourront recevoir des dommages. D'abord on doit déterminer la **vitesse relative** entre les deux véhicules. Cela dépend de quel côté du véhicule touché le véhicule percuteur est arrivé. Observez les images suivantes pour savoir dans quelle situation vous êtes.

Le véhicule en déplacement (qui est celui dont c'est le Tour) est le bleu sur la gauche et se déplace dans la direction de la flèche blanche. Le véhicule percuté est le rouge. On peut définir quatre secteurs autour du véhicule rouge en fonction de son orientation.



- **Secteur 1, le secteur avant :** si le véhicule en mouvement vient de ce secteur, alors la Vitesse relative est la somme des vitesses des deux véhicules (Vitesse du véhicule bleu + Vitesse du véhicule rouge)
- **Secteurs 2, les secteurs de flanc :** si le véhicule en mouvement vient de ce secteur, alors la Vitesse relative est seulement la Vitesse du véhicule en mouvement (le bleu)
- **Secteur 3, le secteur arrière :** si le véhicule en mouvement vient de ce secteur, alors la Vitesse relative est la différence des Vitesse des deux véhicules (Vitesse du véhicule rapide - Vitesse du véhicule lent)

Une fois que vous connaissez la Vitesse relative, chaque propriétaire des véhicules fait un JB d'Esquive/Armure contre un JB avec autant de briques que la Vitesse relative. Donc le propriétaire du véhicule en mouvement fait un JB d'Esquive/Armure contre un JB de Vitesse relative fait par l'adversaire, ensuite le propriétaire du véhicule percuté fait un JB d'Esquive/Armure contre un autre JB de Vitesse relative fait par l'adversaire. Bien sûr les dommages sont résolus normalement.

Si l'un ou les deux véhicules sont détruits alors ils sont arrêtés comme expliqué dans le chapitre sur le crash ([3.6.2 Collision avec le décor \(crash\)](#)).

4. Résumé

C'est tout ! Vous avez fini de lire les règles de base de . J'espère que les avez trouvé compréhensibles et facile à mémoriser. Juste pour fixer les idées, voici un bref résumé de toutes les règles :

- Durant un Round les joueurs jouent leurs unités par Tour l'un après l'autre.
- Les joueurs sont libres de choisir l'ordre dans lequel jouer leur unités.
 - Durant son Tour, le joueur peut faire au maximum autant d'actions que son Budget d'Actions inscrit sur la fiche de description.
 - Les actions prennent effet immédiatement.
 - Les actions triviales n'ont pas besoin de JB mais sont comptées dans le Budget d'Action.
 - Une minifig peut se déplacer (par action de déplacement) d'une distance (en tenon) égale à sa compétence de Déplacement.
 - Pour une action d'Attaque, faites un JB d'Attaque/Dommage contre le JB d'Esquive/Armure de la cible. La cible reçoit autant de Point de Dommage que la différence entre les deux JB.
 - Si c'est une attaque aux corps à corps, la cible doit être en face de l'attaquant et être atteignable par l'arme.
 - Si c'est une attaque à distance, la cible doit être visible et en face de l'attaquant. Enlevez 1 brique du JB d'Attaque/Dommage par distance de 15 tenons. Ajoutez 1 brique au JB d'Esquive/Armure si la cible est couverte.
 - Pour une action de Soin/Réparation, faites un JB de Soin/Réparation contre un JB de Point de Dommage de la cible, si l'action réussit retirez 1 Point de Dommage de la cible. La compétence de Soin/Réparation et la compétence de Point de Vie doivent être de la même couleur.
 - Une unité avec autant de Points de Dommages que ses Points de Vie est tuée et ne peut plus être Soignée/Réparée. Retirez-la du champ de bataille.
 - Si une minifig conduit un véhicule elle peut faire des actions de Pilotage pour contrôler le véhicule:
 - Le véhicule se déplace obligatoirement en ligne droite d'une distance égale à sa vitesse courante x 5 tenons.
 - Une action de Changement de vitesse permet de modifier la vitesse courante du véhicule (ce qui déplace la BM sur la fiche de description).
 - Une action de Changement de direction permet de tourner le véhicule sur lui-même d'un maximum de 45 degrés.
 - Si un véhicule percute quelque chose, utilisez la vitesse (ou la vitesse relative) du véhicule pour faire un JB contre un JB d'Esquive/Armure de la victime.
 - Si un véhicule reçoit des dommages, les points de dommage sont retirés en priorité du véhicule, ensuite des passagers s'il y a des points excédentaires.
 - A la fin de son Tour, le joueur marque la minifig qu'il a joué avec une BM (en en ajoutant ou retirant une).
 - A la fin du Round (quand toutes les unités ont été jouées), retournez le Marqueur de Type de Round et commencez un nouveau Round.

Maintenant vous pouvez commencer jouer à  ! J'espère que vous vous éclaterez !

Annexe A : Créer une nouvelle fiche de description

A.1. Fiche d'un soldat de base

Quelques exemples de fiches de description sont disponibles sur le [site web](#) , mais bien sûr vous pouvez aussi créer vos propres soldats et héros. Voici la fiche de description d'un soldat de base comme référence.

Compétence	Valeur
Budget d'Action	2
Déplacement	5
Esquive (sans la valeur d'Armure)	1
Attaque (sans la valeur de Dommage)	1
Points de Vie	1
Soin/Réparation	0

Aux valeurs d'Attaque et d'Esquive, vous devez ajouter les valeurs qui correspondent à l'équipement de votre unité. Dans la plupart des cas, les unités n'ont pas la chance de changer leur équipement durant la partie. Mais pour rendre plus facile le changement d'équipement durant le jeu, je vous conseille de marquer la valeur d'Attaque et la valeur de Dommage avec des briques de deux couleurs différentes : GRIS FONCE et NOIR (de même pour les valeurs d'Esquive et d'Armure). La valeur de compétence que vous utilisez pour faire votre Jet de Briques est, bien sûr, la valeur totale. Jetez un oeil au prochain chapitre pour avoir une idée de la valeur que vous devriez utiliser pour les équipements.

A.2. Dommage et Armure

La compétence d'Attaque/Dommage est la somme de l'habilité d'Attaque (marquée sur la fiche de description avec des briques GRISES FONCE) et des Dommages de l'arme portée par l'unité (marqués avec des briques NOIRES). Généralement les unités ont une seule arme et la gardent du début à la fin du jeu. Mais si une unité change son arme durant le jeu, ajustez les briques noires sur sa fiche de description avec la valeur correspondant à sa nouvelle arme. Faites la même chose si une unité monte dans un véhicule et prends le contrôle de l'une des armes du véhicule.

C'est la même chose pour la compétence d'Esquive/Armure. L'habilité à l'Esquive est marquée avec des briques GRISES FONCE et l'armure, le bouclier et les autres protections physiques sont marqués avec des briques NOIRES. De même que pour la compétence d'Attaque/Dommage, si une unité change son armure durant la partie (en laissant son bouclier par exemple), modifiez alors les briques noires en fonction de la nouvelle valeur d'armure.

Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, un soldat de base a 1 point d'Attaque et 1 point d'Esquive. Maintenant utilisez les tableaux suivants pour connaître la valeur de ses Dommages et Armures en fonction de son équipement.

Arme	valeur de Dommage	Armure	Valeur d'Armure
Couteau, petit gourdin, pique, bâton...	1	Casque, bouclier, côte de maille, gilet pare-balle...	1
Massue, épée, arc, arbalète, pistolet, fusil, blaster...	2	Armure complète (de la tête aux pieds)...	2
Mitraillette, lance flamme, grenade, petite arme de véhicule...	3	Additionnez bien évidemment les valeurs si une minifig a plusieurs équipements d'armure. Par exemple si une minifig a un bouclier et un casque, sa valeur d'armure globale sera de 2.	
Lance roquette, bombe, dynamite, sabre laser, grosse arme de véhicule...	4		

Astuce: Si vous ne voulez pas manipuler trop de fiches de description pour des soldats très similaires, ou pour des soldats qui portent deux types d'armes, voici une astuce pour mixer deux fiches de description en une : vous pouvez utiliser des plaques 1x1 rondes empilées sur les plaques 1x1 carrées pour décrire la valeur de dommage de la seconde arme qui équipe la minifig.

A.3. Véhicule

C'est impossible de donner une fiche de description d'un véhicule standard parce qu'il y a plein de véhicules différents. Certains sont lents mais très résistants (comme un tank), d'autres peuvent voler très rapidement mais sont peu résistants (comme un chasseur), d'autres encore ne sont pas armés (comme un cheval), etc... Visitez le [site web](#)  pour trouver des exemples de fiches de description de véhicule.

Généralement un véhicule se déplace plus vite qu'un soldat de base à pied, et la compétence de Déplacement d'un soldat de base est de 5 (ce qui représente une Vitesse de 1). Donc vous pouvez imaginer combien de fois plus rapide votre véhicule devrait se déplacer pour choisir la compétence de Vitesse de votre véhicule. Mais attention à ne pas donner une valeur trop grande, parce que votre véhicule pourrait traverser le champ de bataille tout entier en un Tour ! Et ça ne serait pas vraiment fairplay...

Pour estimer la valeur d'Armure de votre véhicule, referez-vous aux tableau de Dommage des armes. Par exemple une bombe ou une roquette a une valeur de Dommage de 4; si cette arme est manipulée par un soldat de base, la valeur d'Attaque/Dommage est de 5. Si vous pensez que votre véhicule devrait être endommagé par une telle arme, vous pouvez donner 5 à sa valeur d'Armure. Un autre exemple : un cheval peut facilement être blessé par un pistolet/épée/etc..., donc sa valeur d'Armure devrait probablement être de 3.

Finalement pour estimer les Points de Vie de votre véhicule, essayez d'imaginer combien de fois le véhicule peut être endommagé avant d'être complètement détruit ? Par exemple, si votre tank peut seulement résister à 2 roquettes avant d'être détruit, alors vous devriez donner 2 Points de Vie à votre tank.

A.4. Points de Coût

Une fois que vous avez fini la fiche de description de votre unité ou véhicule, vous pouvez calculer ses points de coût à partir des valeurs des compétences. Plus votre unité est expérimentée et résistante (résistante donc beaucoup de PV), et plus elle est chère.

Pour calculer les PC d'une minifig faite maison, vous pouvez utiliser la formule suivante :

Si la minifig a une arme de corps à corps :

$$PC = (\text{Budget d'Action} + \text{Déplacement} + \text{Esquive/Armure} + \text{Attaque/Dommage} + \text{Soin/Réparation}) \times PV$$

Si la minifig a une arme de jet :

$$PC = (\text{Budget d'Action} + \text{Déplacement} + \text{Esquive/Armure} + \text{Attaque/Dommage} + \text{Soin/Réparation}) \times PV \times \text{Dommage}$$

Pour calculer les PC d'un véhicule fait maison, vous pouvez utiliser la formule suivante :

$$PC = ((\text{Vitesse} \times 5) + \text{Esquive/Armure} + \text{Dommage des armes}) \times PV$$

Annexe B : Comment étendre les règles

B.1. Les fondations de BOW

Les règles de base de  forment un cadre simple d'un wargame LEGO® fun et rapide à apprendre. Uniquement le minimum de règles ont été ajoutées dans le Livre de Règles de Base (déplacement, combat, réparation), et plein d'autres règles peuvent être intégrées dans le système. En fait le Livre de Règles Avancées propose déjà un ensemble de règles nouvelles que vous pouvez choisir d'ajouter ou non.

Vous pouvez bien sûr inventer vos propres règles, mais si vous le faites, je vous conseille de suivre quelques principes de base sur lesquels  a été conçu.

- N'utilisez pas autre chose que des briques LEGO®. Utilisez des briques de marquage si vous avez besoin de noter quelques informations, utilisez des étalons ou des patrons en LEGO® si besoin.
- Evitez d'utiliser des tableaux et des statistiques durant le jeu, la seule exception devrait être la fiche de description.
- Tous les JB sont fait en opposition. Il n'y a pas de JB fait contre un niveau de difficulté fixe. Mais parfois l'adversaire n'a aucune brique à jeter (et ça c'est ok).
- Au lieu de créer une règle, utilisez la capacité de la minifig dans la réalité : par exemple il n'y a pas de distance minimum pour l'attaque au corps à corps, la minifig a juste besoin de toucher l'adversaire avec son arme. Il n'y a pas de poids maximum à ce

que peut porter une minifig, si la minifig peut réellement porter la chose dans sa main ou son sac, c'est suffisant. Une minifig doit toucher avec sa main l'appareil qu'elle veut réparer, etc...

- Pas d'ordre pour les actions durant le Tour, et la même action peut être faite plusieurs fois pendant le Tour.
- Minimisez les modificateurs pour le JB. Les seuls modificateurs présents dans les règles de base sont pour l'attaque à distance. Plus vous avez de modificateurs, plus c'est difficile à s'en rappeler et plus le jeu sera lent.
- Toutes les distances impliquées dans vos règles devraient être multiple de 5 (5, 10, 15, etc...). La raison est que c'est bien plus facile à compter, et vous pouvez utiliser le même étalon de briques pour mesurer toutes les distances.

B.2. Créer de nouvelles actions triviales sans JB

Si, durant une partie de , vous voulez que votre minifig fasse une action triviale non mentionnée dans les règles de base, n'hésitez pas à inventer une règle logique pour la réaliser, et comptez-la simplement dans votre Budget d'Action quand vous la réalisez. Cependant, vous ne devriez pas inventer une règle pour des actions qui n'ont aucun intérêt pour la bataille ou qui peuvent être réalisée en même temps qu'une autre, comme par exemple parler, renifler, etc...

L'idée de base pour la création d'une action triviale est juste de réduire le Budget d'Action durant le Tour du joueur. Ces actions sont typiquement des actions importantes du point de vue du jeu, donc vous ne voulez pas qu'elle soient gratuites, mais vous ne voulez pas gaspiller votre temps ni réduire le rythme du jeu avec des JB.

B.3. Créer de nouvelles actions avec JB

Si vous voulez créer quelques actions avec JB, voici quelques conseils pour rester cohérent avec le système principal des règles.

1. Rappelez-vous que dans  on ne fait pas un JB contre une certaine valeur fixe, mais on fait toujours un JB contre un autre JB réalisé par un autre joueur. De cette façon, tous les joueurs sont toujours actifs et n'ont pas le temps de s'ennuyer. Donc si vous inventez une nouvelle action, vous devez aussi inventer l'action correspondante pour y résister. Par exemple si vous voulez ajouter une action de "magie" pour permettre aux magiciens de jeter des sorts sur les unités, vous devez aussi ajouter l'action de "protection contre la magie". Peut-être qu'un soldat aura 0 pour la protection contre la magie, mais un magicien aura probablement une compétence non-nulle de telle sorte qu'il puisse résister à une attaque magique d'un autre magicien.
2. Choisissez une nouvelle couleur pour marquer le nombre de briques nécessaires pour le JB sur la fiche de description. Le BLEU est une couleur courante non utilisée par exemple, mais il y a aussi le GRIS CLAIR, le MARRON, etc...
3. L'action et l'action pour résister devraient utiliser la même couleur e devraient être sur la même ligne sur la fiche de description.
4. Pour déterminer la valeur moyenne de compétence pour votre nouvelle action, pensez à la compétence que vous donneriez à un soldat de base. C'est parfait si vous pouvez donner 0 ou 1 à un soldat de base (sauf si vous voulez avoir des unités moins douées qu'un soldat de base pour l'action que vous avez inventée).
5. Enfin ajoutez quelques règles spécifiques à l'action (condition d'utilisation, effets, etc...), par exemple pour l'action de magie vous pouvez spécifier une distance maximum autour du magicien.