

STAR WARS™

LEGION™

LEGIION



FORCES ARMÉES

LEGIION

VERSION 1.3

Valide à partir du 30.04.2025

Dans *Star Wars™: Legion*, les Forces Armées représentent des groupes d'unités qui combattent côte à côte à travers la galaxie. Ces forces constituent des groupes thématiques et uniques qui peuvent par exemple représenter un groupe hétéroclite de mercenaires ou bien la principale force d'invasion de l'Empire.

Les Forces Armées offrent aux joueurs une manière alternative de construire une armée et de la jouer. Chaque Force Armée a sa propre liste d'unités spécifiques qu'elle est autorisée à inclure, ses propres prérequis de rangs à la fois pour les armées standards et les armées d'escarmouche et ses propres règles spéciales, qui peuvent influencer sur la construction, la mise en place ou le jeu de la Force Armée.



501^E LÉGION



RÈGLES SPÉCIALES

Une Force Armée de la 501^e Légion appartient à la faction de la République Galactique.

CRÉATION D'ARMÉE

Unités Autorisées

Commandants : Ahsoka Tano. Anakin Skywalker. Capitaine Clone Rex. Commandant Clone

Troupiers : Infanterie Soldats Clones. Tireurs Embusqués Clones

Forces Spéciales : Soldats CRA. Soldats ARF.

Soutien : TL-TT. Speeder BARC. Commandos Clones

Lourdes : Transport de Patrouille LAAT/le

Améliorations uniques autorisées : Ahsoka Tano. Echo, Tireur Embusqué CRA. Fives

Prérequis de Rangs

- ▲▲ **Commandants/Agents** : chaque armée doit inclure 1-2 unités de commandant ou d'agent. Au moins 1 unité doit être un commandant.
- ▲ **Troupiers** : chaque armée doit inclure 1-4 unités de troupiers.
- ▼▲ **Forces Spéciales** : chaque armée doit inclure 1-4 unités de forces spéciales.
- ◆ **Soutien** : chaque armée doit inclure 1-2 unités de soutien.
- ◆ **Lourdes** : chaque armée peut inclure jusqu'à 1 unité lourde.

Prérequis de Rangs (escarmouche)

- ▲▲ **Commandants/Agents** : chaque armée doit inclure 1 unité de commandant et jusqu'à 1 unité d'agent.
- ▲ **Troupiers** : chaque armée doit inclure 1-4 unités de troupiers.
- ▼▲ **Forces Spéciales** : chaque armée doit inclure 1-4 unités de forces spéciales.
- ◆ **Soutien** : chaque armée doit inclure jusqu'à 1-2 unités de soutien.
- ◆ **Lourdes** : chaque armée peut inclure jusqu'à 1 unité lourde.

FORCE BLIZZARD



RÈGLES SPÉCIALES

Une Force Armée de la Force Blizzard appartient à la faction de l'Empire Galactique.

Le mot-clé « Commandant des Opérations » ne peut pas être utilisé dans une armée de la Force Blizzard.

CRÉATION D'ARMÉE

Unités Autorisées

Commandants : Dark Vador. Général Veers. Officier Impérial

Troupiers : Snowtroopers. 0-2 Stormtroopers

Soutien : Speederbikes 74-Z. Équipe Blaster Lourd E-Web

Lourdes : TR-TT

Améliorations uniques autorisées : Formation à l'Académie. Défense en Profondeur. Général Weiss. Fer de Lance

Prérequis de Rangs

- ▲ **Commandants :** chaque armée doit inclure 1-2 unités de commandant.
- ▲ **Troupiers :** chaque armée doit inclure 3-6 unités de troupiers.
- ☛ **Soutien :** chaque armée doit inclure 1-4 unités de soutien.
- ☛ **Lourdes :** chaque armée peut inclure jusqu'à 2 unités lourdes.

Prérequis de Rangs (escarmouche)


- ▲ **Commandants :** chaque armée doit inclure 1-2 unités de commandant.
- ▲ **Troupiers :** chaque armée doit inclure 2-4 unités de troupiers.
- ☛ **Soutien :** chaque armée doit inclure 1-3 unités de soutien.
- ☛ **Lourdes :** chaque armée peut inclure jusqu'à 1 unité lourde.


VILLAGE DE BRIGHT TREE





RÈGLES SPÉCIALES

Une Force Armée du Village de Bright Tree appartient à la faction de l'Alliance Rebelle.

Cette Force Armée peut contenir n'importe quel nombre d'unités de mercenaires. Elles comptent pour le minimum d'unités requises pour les rangs et vous pouvez inclure n'importe quel nombre de mercenaires de chaque rang. Cette Force Armée doit inclure au moins 2 unités non-.

Les unités  de cette armée retirent 1 pion Suppression de moins lors de l'étape « Retirer les pions » de la Phase Finale.

Les unités   de cette armée gagnent **ALLIÉS DE CIRCONSTANCE**.

CRÉATION D'ARMÉE

Unités Autorisées

Commandants : C-3PO. Han Solo. Leia Organa. Logray. Wicket

Agents : Chewbacca





Troupiers : Tirailleurs Ewok. 0-2 Soldats Rebelles

Forces Spéciales : Frondeurs Ewok. 0-2 Commandos Rebelles (pas de groupe de combat)





Lourdes : Chewbacca

Améliorations uniques autorisées : Appel aux Armes. Herbes Médicinales. Jusqu'à la Victoire. Ingrédients Secrets

Prérequis de Rangs

-  **Commandants/Agents** : chaque armée doit inclure 1-5 unités de commandant ou d'agent. Au moins 1 unité doit être un commandant.
-  **Troupiers** : chaque armée doit inclure 3-6 unités de troupiers.
-  **Forces Spéciales** : chaque armée peut inclure jusqu'à 3 unités de forces spéciales.
-  **Lourdes** : chaque armée peut inclure jusqu'à 2 unités lourdes.

Prérequis de Rangs (escarmouche)

-  **Commandants/Agents** : chaque armée doit inclure 1-4 unités de commandant ou d'agent. Au moins 1 unité doit être un commandant.
-  **Troupiers** : chaque armée doit inclure 2-4 unités de troupiers.
-  **Forces Spéciales** : chaque armée peut inclure jusqu'à 3 unités de forces spéciales.
-  **Lourdes** : chaque armée peut inclure jusqu'à 1 unité lourde.

DÉFENSEURS DE LA BASE ECHO



RÈGLES SPÉCIALES

Une Force Armée des Défenseurs de la Base Echo appartient à la faction de l'Alliance Rebelle.

Le mot-clé « Commandant des Opérations » ne peut pas être utilisé dans une armée des Défenseurs de la Base Echo.

CRÉATION D'ARMÉE

Unités Autorisées

Commandants : Leia Organa. Luke Skywalker. Han Solo. Officier Rebelle

Agents : Chewbacca. R2-D2 (C-3PO). Agent Rebelle

Troupiers : Vétérans Rebelles. Soldat avec Blaster Moyen Mark II

Soutien : Équipe Canon Laser 1.4 FD. Soldats Montés sur Tauntaun

Lourdes : Airspeeder T-47

Améliorations uniques autorisées : Commandant de Première Ligne. Tacticien Éprouvé. Héros Malgré Lui. Saboteur Furtif. Wedge Antilles

Prérequis de Rangs

- ▲ **Commandants/Agents :** chaque armée doit inclure 1-4 unités de commandant ou d'agent. Au moins 1 unité doit être un commandant.
- ▲ **Troupiers :** chaque armée doit inclure 3-6 unités de troupiers.
- **Soutien :** chaque armée doit inclure 1-4 unités de soutien.
- **Lourdes :** chaque armée peut inclure jusqu'à 2 unités lourdes.

Prérequis de Rangs (escarmouche)

- ▲ **Commandants/Agents :** chaque armée doit inclure 1-3 unités de commandant ou d'agent. Au moins 1 unité doit être un commandant.
- ▲ **Troupiers :** chaque armée doit inclure 2-4 unités de troupiers.
- **Soutien :** chaque armée doit inclure 1-3 unités de soutien.
- **Lourdes :** chaque armée peut inclure jusqu'à 1 unité lourde.

DROÏDES EXPÉRIMENTAUX



RÈGLES SPÉCIALES

Une Force Armée de Droïdes Expérimentaux appartient à la faction de l'Alliance Séparatiste.

L'unité suivante compte comme une unité ▲ en ce qui concerne la construction d'armée et les cartes Bataille : Magna Garde IG-100 (Prototype de Droïde Assassin).

Au début de chaque **Phase d'Activation**, choisissez jusqu'à 1 de vos unités ▲. Dans ce cas, posez 3 pions Adrénaline sur sa carte Unité. Une seule fois pendant son activation, une unité alliée ▼▲, ▲ ou ▼ qui a le mot-clé **IA** peut effectuer une action gratuite pour dépenser 1 pion Adrénaline de l'unité ▲ choisie, si elle est à ③. Dans ce cas, choisissez 1 des effets suivant :

- Elle augmente de 1 sa vitesse pour sa prochaine action Se déplacer de ce round.
- Elle gagne 1 pion Viser ou 1 pion Esquive.
- Elle ajoute 1 dé d'attaque noir et 1 dé d'attaque blanc à sa réserve d'attaque pour sa prochaine action Attaquer de ce round.
- Elle se retire jusqu'à 2 pions Suppression.

CRÉATION D'ARMÉE

Unités Autorisées

Commandants : Kalani. Kraken. Droïde Tactique de Série T

Troupiers : 0-2 Droïdes de Combat B1. 0-2 Droïdes de Combat B2

Forces Spéciales : 0-2 Droïdes Commandos de Série BX (pas de groupe de combat). Magna Garde IG-100 (Prototype de Droïde Assassin)

Soutien : Droïdekas

Lourdes : Tank Droïde de classe *Persuader* (Prototype de Tank Droïd)

Améliorations uniques autorisées : aucune

Prérequis de Rangs

- ▲ **Commandants** : chaque armée doit inclure 1-2 unités de commandant.
- ▲ **Troupiers** : chaque armée doit inclure 3-6 unités de troupiers.
- ▼▲ **Forces Spéciales** : chaque armée peut inclure jusqu'à 3 unités de forces spéciales.
- ▼ **Soutien** : chaque armée peut inclure jusqu'à 3 unités de soutien.
- ▼ **Lourdes** : chaque armée peut inclure jusqu'à 2 unités lourdes.

Prérequis de Rangs (escarmouche)

- ▲ **Commandants** : chaque armée doit inclure 1 unité de commandant et jusqu'à 1 unité d'agent.
- ▲ **Troupiers** : chaque armée doit inclure 2-4 unités de troupiers.
- ▼▲ **Forces Spéciales** : chaque armée peut inclure jusqu'à 3 unités de forces spéciales.
- ▼ **Soutien** : chaque armée peut inclure jusqu'à 1 unité de soutien.
- ▼ **Lourdes** : chaque armée peut inclure jusqu'à 1 unité lourde.

VESTIGES DE L'EMPIRE



RÈGLES SPÉCIALES

Une Force Armée des Vestiges de l'Empire appartient à la faction de l'Empire Galactique.

Les unités suivantes comptent comme des unités ▲ en ce qui concerne la construction d'armée : Scout Troopers et Death Troopers Impériaux.

Lorsque vous construisez votre Force Armée des Vestiges de l'Empire, vous ne pouvez pas sélectionner plus de 1 exemplaire de chaque unité de rang ▲ tant qu'au moins 1 exemplaire de chacune de ces unités n'a pas été sélectionné. Cette armée ne peut pas inclure de détachements.

Lorsque vous donnez des ordres, le commandant nommé ne peut donner des ordres qu'à des unités alliées à ☹ de lui. Les unités qui ne sont pas déployées ou qui ne sont pas à ☹ d'un ▲ allié gagnent **AUTONOME : VISER 1 OU ESQUIVE 1**. Lorsqu'une unité alliée vérifie si elle est paniquée, elle ne peut utiliser le ☹ d'un ▲ allié que si elle est à ☹ de lui (et non pas ☹ comme d'habitude).

Toute unité de soldats non-droïdes de cette armée ayant une icône d'amélioration 🧑 peut s'équiper d'une amélioration 🧑 dotée des restrictions suivantes, en ignorant cette restriction : Stormtroopers uniquement, Shoretroopers uniquement, Scout Troopers uniquement, Death Troopers Impériaux uniquement.

CRÉATION D'ARMÉE

Unités Autorisées

Commandants : Moff Gideon. Officier Impérial

Agents : Agent Impérial

Troupiers : 1-2 Stormtroopers. 1-2 Shoretroopers

Forces Spéciales : Scout Troopers (pas de groupe de combat).
Death Troopers Impériaux

Soutien : Speederbikes 74-Z. Équipe Blaster Lourd E-Web

Lourdes : Dark Troopers Impériaux

Améliorations uniques autorisées : Formation à l'Académie. Liaison de Données Tactiques. Défense en Profondeur. Commandant de Peloton. Fer de Lance. Le Sabre Noir

Prérequis de Rangs

- ▲ **Commandants/Agents** : chaque armée doit inclure 1-2 unités de commandant ou d'agent. Au moins 1 unité doit être un commandant.
- ▲ **Troupiers** : chaque armée doit inclure 3-6 unités de troupiers.
- ☹ **Soutien** : chaque armée peut inclure jusqu'à 2 unités de soutien.
- ☹ **Lourdes** : chaque armée peut inclure jusqu'à 2 unités lourdes.

Prérequis de Rangs (escarmouche)

- ▲ **Commandants/Agents** : chaque armée doit inclure 1-2 unités de commandant ou d'agent. Au moins 1 unité doit être un commandant.
- ▲ **Troupiers** : chaque armée doit inclure 2-4 unités de troupiers.
- ☹ **Soutien** : chaque armée peut inclure jusqu'à 1 unité de soutien.
- ☹ **Lourdes** : chaque armée peut inclure jusqu'à 1 unité lourde.

INVASION SÉPARATISTE



RÈGLES SPÉCIALES

Une Force Armée Invasion Séparatiste appartient à la faction de l'Alliance Séparatiste.

Le mot-clé « Commandant des Opérations » ne peut pas être utilisé dans une armée d' Invasion Séparatiste.

CRÉATION D'ARMÉE

Unités Autorisées

Commandants : Comte Dooku. Général Grievous. Droïde Tactique de Série T

Agents : Maul (Apprenti Impatient)

Forces Spéciales : Magna Garde IG-100

Troupiers : Droïdes de Combat B1

Soutien : Droïdekas. Pilotes de STAP

Lourdes : Char d'Assaut Blindé

Améliorations uniques autorisées : aucune

Prérequis de Rangs

- ▲▲ **Commandants/Agents** : chaque armée doit inclure 1-2 unités de commandant ou d'agent. Au moins 1 unité doit être un commandant.
- ▲▲ **Forces Spéciales** : chaque armée peut inclure jusqu'à 2 unités de forces spéciales.
- ▲ **Troupiers** : chaque armée doit inclure 4-8 unités de troupiers.
- **Soutien** : chaque armée peut inclure jusqu'à 3 unités de soutien.
- **Lourdes** : chaque armée doit inclure 1-2 unités lourdes.

Prérequis de Rangs (escarmouche)

- ▲▲ **Commandants/Agents** : chaque armée doit inclure 1-2 unités de commandant ou d'agent. Au moins 1 unité doit être un commandant.
- ▲▲ **Forces Spéciales** : chaque armée peut inclure jusqu'à 1 unité de forces spéciales.
- ▲ **Troupiers** : chaque armée doit inclure 2-6 unités de troupier.
- **Soutien** : chaque armée peut inclure jusqu'à 2 unités de soutien.
- **Lourdes** : chaque armée doit inclure 1 unité lourde.

COLLECTIF DE L'OMBRE



RÈGLES SPÉCIALES

Cette Force Armée doit être composée uniquement d'unités de mercenaires. Ces unités sont comptabilisées en ce qui concerne le nombre minimal d'unités requis pour un rang donnée et l'armée peut inclure n'importe quel nombre d'unité mercenaire pour chaque rang.

La Force Armée du Collectif de l'Ombre est alignée du Côté Obscur.

Les unités de cette armée qui disposent du mot-clé **Transport** peuvent donner des ordres aux unités transportées quelle que soit leur affiliation.

CRÉATION D'ARMÉE

Unités Autorisées

Commandants : Vigo du Soleil Noir. Gar Saxon. Capo du Syndicat Pyke

Agents : Maul (un Rival). Bossk. Cad Bane

Forces Spéciales : Super Commandos Mandaloriens

Troupiers : Hommes de Main du Soleil Noir. Fantassins du Syndicat Pyke. Pirates Weequay

Soutien : Pilotes de Swoop

Lourdes : Camion Speeder A-A5. Tank Speeder WLO-5

Améliorations uniques autorisées : Le Sabre Noir. Chef de Gang. Chef de Groupe d'Intervention. Rook Kast. Fusil Galar-90 de Saxon. Bouclier de Combat de Saxon. Roquettes Dorsales de Saxon. Projecteur de Flammes ZX de Saxon

Prérequis de Rangs

- ▲ **Commandants/Agents** : chaque armée doit inclure 1-4 unités de commandant ou d'agent. Au moins 1 unité doit être un commandant.
- ▲ **Forces Spéciales** : chaque armée peut inclure jusqu'à 4 unités de forces spéciales.
- ▲ **Troupiers** : chaque armée doit inclure 2-6 unités de troupiers.
- ▲ **Soutien** : chaque armée peut inclure jusqu'à 3 unités de soutien.
- ▲ **Lourdes** : chaque armée peut inclure jusqu'à 2 unités lourdes.

Prérequis de Rangs (escarmouche)

- ▲ **Commandants/Agents** : chaque armée doit inclure 1-2 unités de commandant ou d'agent. Au moins 1 unité doit être un commandant.
- ▲ **Forces Spéciales** : chaque armée peut inclure jusqu'à 3 unités de forces spéciales.
- ▲ **Troupiers** : chaque armée doit inclure 1-4 unités de troupiers.
- ▲ **Soutien** : chaque armée peut inclure jusqu'à 2 unités de soutien.
- ▲ **Lourdes** : chaque armée peut inclure jusqu'à 1 unité lourde.

FORCE TEMPEST



RÈGLES SPÉCIALES

Une Force Armée de la Force Tempest appartient à la faction de l'Empire Galactique.

Les véhicules de cette Force Armée gagnent **ÉCLAIREUR 2**.

Les unités qui ne sont pas à **☹** d'une unité **▲** alliée et qui ne sont pas équipées d'une amélioration **☹** retirent 1 pion Suppression de moins lors de l'étape « Retirer les pions » de la **Phase Finale**.

Lors de la mise en place, vous pouvez mettre de côté 1 unité **▼** ou **☹** alliée qui ne détient pas un pion Atout, en la marquant d'un pion Avantage. La première fois que cette unité devrait s'activer au cours de la partie, vous devez la placer sur le champ de bataille en cohésion au-delà de **☹** de toute unité ennemie, si possible. Dans ce cas, cette unité est considérée comme activée et son pion Ordre est placé face cachée. Puis, l'unité perd son pion Avantage.

CRÉATION D'ARMÉE

Unités Autorisées

Commandants : Officier Impérial

Agents : Agent Impérial

Forces Spéciales : Scout Troopers (pas de groupe de combat)

Troupiers : Stormtroopers

Soutien : Speederbikes 74-Z

Lourdes : TR-TT, Major Marquand

Améliorations uniques autorisées : Formation à l'Académie.
Liaison de Données Tactiques. Commandant de Peloton. Fer de Lance

Prérequis de Rangs

▲ **Commandants/Agents** : chaque armée doit inclure 1-2 unités de commandant ou d'agent. Au moins 1 unité doit être un commandant.

▼ **Forces Spéciales** : chaque armée doit inclure 2-6 unités de forces spéciales.

▲ **Troupiers** : chaque armée doit inclure 1-3 unités de troupiers.

☹ **Soutien** : chaque armée peut inclure jusqu'à 3 unités de soutien.

☹ **Lourdes** : chaque armée peut inclure jusqu'à 3 unités lourdes.

Prérequis de Rangs (escarmouche)

▲ **Commandants/Agents** : chaque armée doit inclure 1-2 unités de commandant ou d'agent. Au moins 1 unité doit être un commandant.

▼ **Forces Spéciales** : chaque armée doit inclure 1-4 unités de forces spéciales.

▲ **Troupiers** : chaque armée doit inclure 1-2 unités de troupiers.

☹ **Soutien** : chaque armée peut inclure jusqu'à 2 unités de soutien.

☹ **Lourdes** : chaque armée peut inclure jusqu'à 2 unités lourdes.

DÉFENSEURS WOOKIES



RÈGLES SPÉCIALES

Une Force Armée de Défenseurs Wookies appartient à la faction de la République Galactique.

L'unité suivante compte comme une unité ▲ en ce qui concerne la construction d'armée et les cartes Bataille : Guerriers Wookies (Nobles Combattants).

Votre armée doit inclure au moins 3 unités de soldats Wookie.

Pour chaque unité de soldats Wookie, la première fois qu'une ou plusieurs de ses figurines sont vaincues à chaque round, cette unité peut effectuer un déplacement à vitesse 1.

CRÉATION D'ARMÉE

Unités Autorisées

Commandants : Yoda. Chewbacca. Chef Wookie

Agents : Chevalier Jedi

Forces Spéciales : 0-1 Soldats CRA (pas de groupe de combat). Guerriers Wookies

Troupiers : 0-2 Infanterie de Soldat Clone

Soutien : 0-1 Speeder BARC. Ornithoptère Raddaugh Gnasp

Lourdes : 0-1 Plateforme de Soutien d'Infanterie. 0-1 Tank de classe *Saber*

Améliorations uniques autorisées : Jedi Consulaire. Gardien Jedi. Jedi Négociateur. Entraînement Jedi (Adepté de la Force). Entraînement Jedi (Maître Duelliste). Entraînement Jedi (Mission de Pacificateur).

Prérequis de Rangs

- ▲ **Commandants/Agents** : chaque armée doit inclure 1-2 unités de commandant ou d'agent. Au moins 1 unité doit être un commandant.
- ▼ **Forces Spéciales** : chaque armée peut inclure jusqu'à 4 unités de forces spéciales.
- ▲ **Troupiers** : chaque armée doit inclure 3-6 unités de troupiers.
- ☛ **Soutien** : chaque armée peut inclure jusqu'à 3 unités de soutien.
- ☛ **Lourdes** : chaque armée peut inclure jusqu'à 1 unité lourde.

Prérequis de Rangs (escarmouche)

- ▲ **Commandants/Agents** : chaque armée doit inclure 1-2 unités de commandant ou d'agent. Au moins 1 unité doit être un commandant.
- ▼ **Forces Spéciales** : chaque armée peut inclure jusqu'à 4 unités de forces spéciales.
- ▲ **Troupiers** : chaque armée doit inclure 3-6 unités de troupiers.
- ☛ **Soutien** : chaque armée peut inclure jusqu'à 3 unités de soutien.
- ☛ **Lourdes** : chaque armée peut inclure jusqu'à 1 unité lourde.