

# STAR WARS™

## LEGION™



## FORCES ARMÉES

ΞΚ↓↓↓Λ ΕΔ7ΛΛΛ

Valide à partir du 17.06.2026

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.





# 212<sup>E</sup> BATAILLON D'ATTAQUE



## RÈGLES SPÉCIALES

Une Force Armée du 212<sup>e</sup> Bataillon d'Attaque appartient à la faction de la République Galactique.

Quand une unité de véhicule alliée non- non- attaque ou défend, elle peut dépenser jusqu'à 1 pion Viser, Esquive ou Adrenaline appartenant à une unité de véhicule alliée non- non- à et en LdV, ou jusqu'à 1 pion Viser ou Esquive appartenant à une unité de soldats clones alliée à et en LdV, comme si l'unité de véhicule attaquante ou défendante avait le pion en question.

## CRÉATION D'ARMÉE

### Unités Autorisées

**Commandants :** Obi-Wan Kenobi. Commandant Clone Cody

**Agent :** Chevalier Jedi

**Troupiers :** Infanterie Soldat Clone. Tireurs Embusqués Clones

**Forces Spéciales :** Soldats ARF

**Soutien :** TL-TT

**Lourdes :** Tank de classe *Saber*. Transport de Patrouille LAAT/le. Plateforme de Soutien d'Infanterie

**Améliorations uniques autorisées :** Boil. Chef d'Escadron. Chef de Groupe de Combat. Entraînement Jedi (Adept de la Force). Entraînement Jedi (Maître Duelliste). Entraînement Jedi (Perspicacité Tactique). Gardien Jedi. Jedi Consulaire. Jedi Négociateur. Waxer

### Prérequis de Rangs

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

### Prérequis de Rangs (escarmouche)

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



# 501<sup>E</sup> LÉGION



## RÈGLES SPÉCIALES

Une Force Armée de la 501<sup>e</sup> 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. Capitaine Clone Rex. 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 peut 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.

Les unités Droïde Sonde Impérial de cette armée n'ont pas le mot-clé **DÉTACHEMENT**.

## CRÉATION D'ARMÉE

### Unités Autorisées

**Commandants** : Dark Vador. Général Veers. Officier Impérial

**Troupiers** : Snowtroopers. 0-2 Stormtroopers

**Forces Spéciales** : Droïde Sonde Impérial

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

**Lourdes** : TR-TT

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

### 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 0-3 unités de forces spéciales.
- ☛ **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.
- ▼ **Forces Spéciales** : chaque armée peut inclure 0-3 unités de forces spéciales.
- ☛ **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. Ingrédients Secrets. Jusqu'à la Victoire

### 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** : Chef d'Escadron.  
Commandant de Première Ligne. Héros Malgré Lui. Saboteur Furtif.  
Tacticien Éprouvé. 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 Avantage 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 Avantage de l'unité ▲ choisie, si elle est à ⚙. 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** : Chef de Groupe de Combat. Kraken

### 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 ② de lui. Les unités qui ne sont pas déployées ou qui ne sont pas à ② d'un ▲ allié gagnent **AUTONOME : VISER 1 OU ESQUIVE 1**. Lorsqu'une unité alliée vérifie si elle est paniquée, elle ne peut jamais utiliser le ② d'une unité alliée qui n'est pas à ② d'elle.

Toute unité de soldats non-droïdes de cette armée ayant une icône d'amélioration ① peut s'équiper d'une amélioration ① 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** : Agent de Confiance. Chef de Groupe de Combat. Commandant de Peloton. Défense en Profondeur. Fer de Lance. Formation à l'Académie. Le Sabre Noir. Liaison de Données Tactiques

### 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.

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

② **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.

② **Soutien** : chaque armée peut inclure jusqu'à 1 unité de soutien.

② **Lourdes** : chaque armée peut inclure jusqu'à 1 unité lourde.





## RÈGLES SPÉCIALES

Dans un Clan Mandalorien, les unités de mercenaires comptent pour le minimum d'unités requises pour les rangs, et vous pouvez inclure n'importe quel nombre de mercenaires de chaque rang.

Toutes les unités incluses dans cette armée doivent avoir la même affiliation, identique à celle d'au moins 1 de ses unités ♠ ou ▲.

Lors de la mise en place, vous avez le droit d'aligner votre armée du Côté Obscur ou du Côté Lumineux.

Lorsque vous construisez votre armée, si toutes vos unités ♠ et ▲ ont la même affiliation, votre armée gagne la règle spéciale propre à cette affiliation :



Votre armée peut inclure n'importe quel nombre d'unités Initiés Mandaloriens, mais doit tout de même respecter les prérequis de rang de la force armée. Quand une unité Initiés Mandaloriens s'équipe d'une amélioration Personnel unique, réduisez de 5 le coût de cette amélioration.



Lors de l'étape « Retirer les pions » de la **Phase Finale**, choisissez jusqu'à 3 pions verts sur des unités alliées. Les pions choisis ne sont pas retirés.



Les unités de soldats mandaloriens alliées gagnent **GARDIEN 1** : ♠. Les unités de cette armée ayant **GARDIEN X** peuvent utiliser le mot-clé **GARDIEN X** sur d'autres unités alliées qui ont le mot-clé **GARDIEN X**. Les unités ♠ et ▲ de cette armée qui ont le mot-clé **GARDIEN X** peuvent se faire prêter main-forte.



Quand une unité ennemie est vaincue par une unité alliée, après que l'effet a été résolu, l'unité alliée peut effectuer une action Récupérer ou effectuer un déplacement à vitesse 1.

### CHOISISSEZ 2 OPTIONS CI-DESSOUS :

**Vétérans** : chaque fois qu'une unité Guerriers Mandaloriens s'équipe de l'amélioration **Carabines GALAAR-15**, réduisez de 5 le coût de cette amélioration. De plus, lors de la mise en place, vous pouvez choisir 2 unités alliées ♠. Elles gagnent chacune **INTRÉPIDE**.

**Instruments de travail** : vous pouvez ajouter à votre armée 1 exemplaire supplémentaire des cartes Amélioration suivantes : **Projecteur de Flammes**, **Roquettes Dorsales**, **Lanceur de Corde**. Elles ne vous coûtent pas de point et peuvent équiper n'importe quelle unité de soldats mandaloriens, en ignorant leurs restrictions. Chaque unité ne peut toujours être équipée que d'un seul exemplaire d'une même carte Amélioration.



**Déploiement rapide** : lors de la mise en place, vous pouvez mettre de côté jusqu'à 2 unités alliées ♠ qui ne détiennent pas un pion Atout, en les marquant avec un pion Avantage. La première fois au cours de la partie que chacune de ces unités devrait être choisie pour s'activer, vous pouvez la déployer en plaçant son Chef d'unité sur le champ de bataille au-delà de 3 de toute unité ennemie, si possible, puis le reste de son unité en cohésion. Si vous le faites, cette unité est considérée comme activée et son pion Ordre est placé face cachée, puis elle perd son pion Avantage.

**Tueurs à gages** : vous pouvez inclure dans votre armée un **Camion Speeder A-A5**, un **Tank « Occupier » TX-225 GAVw** ou un **Char Speeder WLO-5**. L'affiliation de l'unité ajoutée devient ♠ et elle gagne **COORDINATION : GUERRIERS MANDALORIENS** et **AUTONOME : ADRÉNALINE 1**.

**Exploits héroïques** : quand une unité ennemie est vaincue par une unité alliée, après que l'effet a été résolu, l'unité alliée gagne 1 pion Exploit. Tant qu'elle possède au moins 1 pion Exploit, elle a **INTRÉPIDE** ; au moins 2 pions Exploit, elle gagne 1 pion Viser, Esquive ou Adrénaline au début de chacune de ses activations ; au moins 3 pions Exploit, elle a **EXEMPLAIRE**. Ces bonus se cumulent.



# CRÉATION D'ARMÉE

## Unités Autorisées

**Commandants :** Bo-Katan Kryze, Gar Saxon (Chef du Clan Saxon), Ursa Wren, L'Armurière, Chef Mandalorien

**Agents :** Axe Woves, Din Djarin, Paz Vizsla, Rook Kast, Sabine Wren (De Retour Chez Elle), Chasseur Mandalorien

**Troupiers :** 0-2 Initiés Mandaloriens, Guerriers Mandaloriens

**Forces Spéciales :** Vétérans du Clan Kryze, Vétérans du Clan Wren, Super Commandos

**Soutien :** Guerriers Mandaloriens (Tirs de Soutien)

*Si Din Djarin est inclus dans votre armée, vous pouvez y inclure Grogu.*

**Améliorations uniques autorisées :** Axe Woves. Bo-Katan Kryze. Din Djarin. Fusil Amban de Din. Gar Saxon. Jetpack de Din. L'Armurière. Lance en Beskar. Le Sabre Noir. Ordres Improvisés. Paz Vizsla. Rook Kast. Sabine Wren. Tristan Wren. Ursa Wren.

## Prérequis de Rangs

- ▲ **Commandants :** chaque armée doit inclure 1-2 unités de commandant.
- ▲ **Agents :** chaque armée peut inclure jusqu'à 2 unités d'agent.
- ▲ **Troupiers :** chaque armée doit inclure 2-6 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/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 troupier.
- ▲ **Forces Spéciales :** chaque armée peut inclure jusqu'à 3 unités de forces spéciales.
- ▲ **Soutien :** chaque armée peut inclure jusqu'à 3 unités de soutien.

# LISTE ARMÉE ESCARMOUCHE

## GUERRIERS MANDALORIENS (TIRS DE SOUTIEN)

- Héritiers de la Death Watch
- Fusil de Sniper GALAAR-90
- Roquettes Dorsales

### L'ARMURIÈRE

- Lanceur de Corde

## GUERRIERS MANDALORIENS

- Héritiers de la Death Watch
- Boucliers de Combat
- SHUKUR-05 à Répétition

## INITIÉS MANDALORIENS

- Héritiers de la Death Watch
- Escouade Initié Mandalorien
- Micro Lance-grenades

### DIN DJARIN

- Grogu
- Le Sabre Noir
- Jetpack de Din
- Projecteur de Flammes





# LE GANG OHNAKA



## 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. Toutes les unités du Gang Ohnaka doivent avoir l'affiliation .

Lors de la mise en place, vous avez le droit d'aligner votre armée du Côté Obscur ou du Côté Lumineux.

Cette armée ne peut pas inclure plus d'unités **Char Speeder WLO-5** que d'unités **Pirates Weequay**. Chaque unité **Char Speeder WLO-5** doit transporter une unité **Pirates Weequay**.

Quand **Hondo Ohnaka** se déploie, au lieu de le faire normalement, il peut effectuer un déplacement à vitesse 1. Mesurez ce déplacement en plaçant une extrémité du gabarit de vitesse au contact du socle d'un **Char Speeder WLO-5** allié qui se trouve sur le champ de bataille. Quand **Hondo Ohnaka** se déploie ainsi, mesurez les distances verticales depuis le **Char Speeder WLO-5** allié.

Les unités de soldats de cette armée gagnent **TENIR LE CAP : IMPLACABLE**.

Tant que les unités  de cette armée sont à  d'un **Hondo Ohnaka** allié, elles utilisent son  lorsqu'elles vérifient si elles sont paniquées. De plus, **Hondo Ohnaka** gagne une icône d'amélioration , et peut être nommé en tant que Commandant lors de la **Phase de Commandement**.

## CRÉATION D'ARMÉE

### Unités Autorisées

**Agents** : Hondo Ohnaka

**Troupiers** : Pirates Weequay

**Soutien** : Pilotes de Swoop

**Lourdes** : Char Speeder WLO-5

**Améliorations uniques autorisées** : Boss de Gang, Chef d'Escadron, Chef de Groupe d'Intervention, Ordres Improvisés

### Prérequis de Rangs

 **Agents** : chaque armée doit inclure 1 unité d'agent.

 **Troupiers** : chaque armée doit inclure 3-6 unités de troupiers.

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

 **Lourdes** : chaque armée doit inclure 2-4 unités lourdes.

### Prérequis de Rangs (escarmouche)

 **Agents** : chaque armée doit inclure 1 unité d'agent.

 **Troupiers** : chaque armée doit inclure 2-5 unités de troupiers.

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

 **Lourdes** : chaque armée doit inclure 1-3 unités lourdes.



# FORCE D'INTERVENTION RAPIDE



## RÈGLES SPÉCIALES

La Force d'Intervention Rapide appartient à la faction de l'Alliance Séparatiste.

Au début de la première **Phase de Commandement**, placez 1 pion **Avantage** sur chaque carte Unité alliée de type Soldat droïde lourd ou Véhicule. De plus, quand une unité de soldats droïdes lourds alliée ou une unité de véhicule alliée effectue une troisième action **Se déplacer** lors de son activation, si elle n'a pas de pion **Avantage** sur sa carte Unité, placez-y 1 pion **Avantage**.

Pendant l'étape « Résoudre les cartes Commandement », après avoir résolu les cartes Commandement mais avant de résoudre leurs effets, si la carte que vous avez jouée a moins de points lumineux que celle de votre adversaire, vous pouvez choisir jusqu'à 3 unités alliées de soldats droïdes lourds et/ou de véhicule sans pion **Avantage** sur leur carte Unité. Placez 1 pion **Avantage** sur la carte de chaque unité choisie. Si la carte que vous avez jouée a autant ou plus de points lumineux que celle de votre adversaire, vous pouvez choisir 1 unité alliée de soldats droïdes lourds ou de véhicule sans pion **Avantage** sur sa carte Unité et placer dessus 1 pion **Avantage**.

Au début de l'activation d'une unité alliée de soldats droïdes lourds ou de véhicule, elle peut dépenser un pion **Avantage** de sa carte Unité pour choisir 1 des effets suivants :

- Jusqu'à la fin de son activation, quand cette unité effectue un déplacement, elle peut augmenter ou diminuer de 1 sa vitesse pour ce déplacement.
- Cette unité gagne 1 pion **Esquive**.

Les unités Droïdes Commandos de Série BX de cette armée sont considérées comme étant des unités ▲ lors de la création d'armée et pour ce qui concerne les cartes de Bataille. Les unités Droïdes Commandos de Série BX gagnent **INFILTRATION**.

## CRÉATION D'ARMÉE

### Unités Autorisées

**Commandants** : Amiral Trench, Général Grievous (Seigneur de Guerre sur Moto-Roue), Super Droïde Tactique de Commandement (Droïde de Commandement et Contrôle)

**Agents** : Super Droïde Tactique de Commandement (Droïde de Commandement Auxiliaire)

**Troupiers** : Droïdes Commandos de Série BX, Guerriers Géonosiens (Ingénieurs Géonosien)

**Forces Spéciales** : Motos-Roues TSMEU-6

**Soutien** : Droïdekas, Droïde Araignée Nain DSD1, Droïde Crabe LM-432, Pilotes de STAP

**Lourdes** : Char d'Assaut Blindé

**Améliorations uniques autorisées** : Chef d'Escadron. Ordres Improvisés

### Prérequis de Rangs

- ▲ **Commandants/Agents** : chaque armée doit inclure 1-3 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 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 peut inclure jusqu'à 3 unités de forces spéciales.
- ▲ **Troupiers** : chaque armée doit inclure 1 unité de troupier.
- **Soutien** : chaque armée peut inclure jusqu'à 2 unités de soutien.
- **Lourdes** : chaque armée peut inclure jusqu'à 2 unités lourdes.



# 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** : Chef d'Escadron

### 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 donné 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 :** Bossk. Cad Bane. Maul (un Rival). Savage Oppress (Exécuteur de Maul)

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



# BATAILLON DE STORMTROOPERS



## RÈGLES SPÉCIALES

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

Les unités non-unicas  et  de cette armée gagnent **CIBLE 2**. Quand une unité non-unique  ou  de cette armée reçoit un ordre, elle gagne 1 pion Adrénaline.

Les unités  de cette armée ont **CONTRAINTÉ** tant qu'elles sont le commandant nommé.

## CRÉATION D'ARMÉE

### Unités Autorisées

**Commandants** : Dark Vador. Officier Impérial

**Agents** : Agent Impérial

**Troupiers** : Stormtroopers. Escouade Stormtrooper Antiémeute

**Forces Spéciales** : Droïde Sonde Impérial. Scout Troopers

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

**Lourdes** : TR-TT. Tank « Occupier » TX-225 GAVw. Transport de Patrouille LAAT/le

**Améliorations uniques autorisées** : Agent de Confiance. Agent Kallus. Commandant de Peloton. Défense en Profondeur. Fer de Lance. Formation à l'Académie. Liaison de Données Tactiques

### Prérequis de Rangs

-  **Commandants** : chaque armée doit inclure 1-3 unités de commandant.
-  **Agents** : chaque armée peut inclure jusqu'à 2 unités d'agent.
-  **Troupiers** : chaque armée doit inclure 4-7 unités de troupiers.
-  **Soutien** : chaque armée peut inclure jusqu'à 3 unités de soutien.
-  **Forces Spéciales** : chaque armée peut inclure jusqu'à 2 unités de forces spéciales.
-  **Lourdes** : chaque armée peut inclure jusqu'à 2 unités lourdes.

### Prérequis de Rangs (escarmouche)

-  **Commandants** : chaque armée doit inclure 1-3 unités de commandant.
-  **Agents** : chaque armée peut inclure jusqu'à 1 unité d'agent.
-  **Troupiers** : chaque armée doit inclure 4-6 unités de troupiers.
-  **Soutien** : chaque armée peut inclure jusqu'à 2 unités de soutien.
-  **Forces Spéciales** : chaque armée peut inclure jusqu'à 2 unités de forces spéciales.
-  **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 déployer 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** : Droïde Sonde Impérial. Scout Troopers (pas de groupe de combat)

**Troupiers** : Stormtroopers

**Soutien** : Speederbikes 74-Z

**Lourdes** : TR-TT. Major Marquand

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

### 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 Gnasps*

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

**Améliorations uniques autorisées** : Chef de Groupe de Combat. Entraînement Jedi (Adepte de la Force). Entraînement Jedi (Maître Duelliste). Entraînement Jedi (Mission de Pacificateur). Gardien Jedi. Jedi Consulaire. Jedi Négociateur

### 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 3 unités de forces spéciales.
- ▲ **Troupiers** : chaque armée doit inclure 2-5 unités de troupiers.
- **Soutien** : chaque armée peut inclure jusqu'à 2 unités de soutien.
- **Lourdes** : chaque armée peut inclure jusqu'à 1 unité lourde.